

LitRPG

# КРОУ

АЗЫ МАСТЕРСТВА

LitRPG

МИФ

АМУ

ЛОРИ

КРОУ

Дем МИХАЙЛОВ

# КРОУ

АЗЫ МАСТЕРСТВА

Дем  
МИХАЙЛОВ







**Дем МИХАЙЛОВ**

**КРОУ**  
**АЗЫ МАСТЕРСТВА**



**МОСКВА**  
**2018**

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос = Рус)6-44  
М69

Составитель серии *Алексей Бобл*

Разработка серийного оформления  
*Владиславы Матвеевой*

В оформлении переплета использована работа  
художника *Владимира Манюхина*

**Михайлов, Дем.**  
М69 Кроу. Азы мастерства / Дем Михайлов. — Москва : Издательство «Э», 2018. — 384 с. — (LitRPG).  
ISBN 978-5-04-092717-3

Трудолюбивый гном Кроу преодолел много препятствий, столкнулся с грозными противниками, но сумел уцелеть сам и удержать свои рубежи. Но никто не даст передышку, впереди еще больше трудностей, долгих часов кузнечных и земляных работ, немало приключений и неожиданных встреч. Никто не знает, что случится дальше, но пока сторожевой пост Серый Пик продолжает держать оборону и не собирается сдаваться на милость врага...

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-092717-3 © Михайлов Д., 2018  
© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2018



## **ГЛАВА ПЕРВАЯ**

### **Порядок в хаосе. Временное спокойствие**

Наковальня звенела.

Звонкий и частый звук ударов кузнечного молота дробным веселым эхом разлетался далеко-далеко, проносясь над серой каменистой долиной, огибая редкие корявые деревья, влетая в дергающиеся уши шакалов и кроликов.

Звон наковальни говорил о многом.

Например, о том, что сторожевой пост Серый Пик выдержал недавний штурм врагов — серых орков, по приказу темной и страшной четырехрукой богини Гуорры выкопавших топор войны, спустившихся с гор и начавших истребление всего живого.

И сейчас звенящая наковальня напоминала ликующе поющий колокол, доносящий до всех важную весть — сторожевой пост устоял! Серый Пик жив!

А еще звон громко утверждал, что некий кузнец сохранил в руках достаточно сил, а в голове достаточно упорства, чтобы сразу после буквально только что закончившейся последней жестокой битвы начать кузнечные работы. Вздыхающийся над боль-



шим и окруженным каменной стеной холмом столб серо-черного дыма свидетельствовал, что кузнечная печь разожжена на полную мощность.

Еще звон молота утверждал всем, кто имеет уши, что сторожевой пост не затаился подобно пугливой мышке-норушке. О нет! Серый Пик не боялся шуметь. Не боялся звенеть. Пост продолжал жить, будто бы и не случилось ничего страшного.

Подумаешь, атака нескольких сотен темных коротышек гихлов, страшных насекомых рисефин и командующих ими злобных верзил серых орков. Обычное дело!

Исполинская бабочка Другхоан, порожденная магией храма богини Гуорры, закрывшая своей мерзкой тушей небо и солнце? Сгустившиеся черные тучи, исполосованные яростными бичами змеящихся молний? Ерунда!

Звон наковальни на пару мгновений прервался, и лежащие на странно оплывшем пригорке шакалы обрадованно наострили уши. Но их радость длилась недолго — после яростного водного шипения, когда раскаленный докрасна металл соприкоснулся с холодной водой, веселый звон молота продолжил свою песнь.

Каменистая долина вокруг сторожевого поста Серый Пик разительно изменилась всего за день. Грянувшая битва оставила множество жестоких ран и рубцов на лице земли. Но на то Вальдира и волшебный мир — долина быстро возвращала прежний облик. Глубокие борозды в земле затягивались на глазах. Содранная со склонов пригорков жесткая трава вернулась первыми зелеными ростками. Растоптанные птичьи гнезда вновь спрятались у кор-

ней невысокого колючего кустарника, сбросившего сломанные ветви и отрастившего новые побеги. Даже раздробленные в щебень камни волшебным образом вернулись на свои места. А тяжелые и чужеродные этому месту предметы — огромные темные валуны к примеру — медленно погружались в землю, уходя в нее, словно в трясины.

Вокруг поста целеустремленно шагали тройки стражников, держащихся настороже, бдительно посматривающих по сторонам, держащих наготове копья и арбалеты, прикрывающих спины тяжелыми ростовыми щитами. Из-под одного куста с перепуганным визгом рванулись двое — втянувший голову в плечи коротышка-гихл и облезлый шакал. Они вместе пережидали опасность, но не выдержали и побежали. В них тут же ударило два арбалетных болта, следом прилетели три стрелы, выпущенные с дозорной башни. Оба врага погибли мгновенно. Стражи продолжили патруль, попутно собирая с земли остатки снаряжения и вооружения убитых и бежавших противников. И каждый второй шаг стражников сопровождался звоном поющей наковальни.

На территории сторожевого поста кипела работа. Часть мускулистых воинов убрали оружие, сняли доспехи и под прикрытием собратьев-стражей взялись за наведение порядка. Они действовали подобно венику в умелых руках опытной хозяйки. После них не оставалось ничего, кроме чистой утрамбованной земли. Спустя всего два часа сторожевой пост Серый Пик блестел чистотой. На растеленных полотнищах парусины двумя огромными грудями лежала трофейная добыча. К вечеру ее по-



делят. Часть отправится в Альгору ближайшим обозом, еще часть — меньшая по размеру — отойдет одному бравому черноволосому гному, что вместе со своими друзьями-чужеземцами принял живейшее участие в обороне сторожевого поста.

Гном, кстати, удивительный... ведь это именно он стучал кузнечным молотом, выбивая из гудящей наковальни веселый звон. Он мог бы предаться вполне заслуженному безделью, мог бы попивать сейчас темное пиво Абл-Габр, но вместо этого взялся за работу и, что совсем уж поразительно, работал упорней вымуштрованных и преданных делу стражей.

Да и работники гнома — сбереженные им во время недавней заварушки — трудились сейчас что есть сил, подобно патрулирующим стражам бродя вокруг поста, собирая камни, рубя деревья, сдвигая добычу к холму и оставляя добытое около единственного проема в стене, коему в будущем предстояло превратиться в надежные прочные ворота. Сборщиков строительных материалов сопровождала шагающая с ленцой рыжеволосая девушка Лореленна, вооруженная парой необычно толстых кинжалов, которые, если судить по внешнему виду, вполне способны вспороть даже бронированное брюхо болотного крокозела, обитающего в страшных подземных топях заброшенных и затопленных шахт Пусторудных гор. Девушка шагала хоть и с ленцой, но ее цепкий взгляд мог многое сказать опытному воину. Эта хрупкая дивчина вполне способна оборонить нескольких работников от местных опасностей.

Принесенные к проему в стене камни забирал то и дело появляющийся и снова исчезающий гном

с перепачканным строительным раствором лицом. И стоило тому или иному камню оказаться в умелых руках, как он тут же занимал свое место в продолжающей расти каменной стене. Хозяин сего участка, официально величаемый Кроу Итер, а вкратце просто Кроу, намеревался превратить свой надел в надежнейшим образом защищенный оплот. И не жалел ради достижения цели ни своих, ни чужих сил.

Зажатый в почерневших клещах раскаленный слиток опустился в воду и со злобным шипением захлебнулся паром. Еще через миг он со звяканьем занял свое место бок о бок с собратьями в большом и крепком деревянном сундуке. Количество слитков неуклонно росло — гном Кроу решительным образом вздумал перековать в слитки весь имеющийся у него в запасе железный хлам, в недавнем прошлом принадлежавший коротышкам-гихлам.

И его намерение ничто не могло поколебать. Он отставал от графика саморазвития — тщательно продуманного им в свое время и самолично же утвержденного. Будто сама Вальдира ополчилась против его невинного распорядка! Помощь друзьям, битва с врагами, проблемы с новыми стражниками, грянувшие войной серые орки — все эти происшествия, большие и маленькие, по шагу и по шажку заставляли его отступать от намеченной цели. А это непροститительно. Он должен стать настоящим умелым кузнецом! — да и это лишь небольшая ступенька в почти бесконечной крутейшей лестнице, вздымающейся к непроницаемым темным облакам легендарного кузнечного мастерства.



И посему война у них тут или не война, игрок будет упорно перековывать хлам в тяжелые слитки, а затем пустит их в дело, еще до наступления ужина создав образчики, годные в продажу, — гвозди, подковы, железные оси.

Сейчас в полной мере хозяйственный игрок осознавал огромную пользу наличия союзника, которому можно доверять как себе самому. Лори, эта рыжая непоседливая катастрофа, столь чудесным образом вернувшаяся к нему, была весьма боевита, крайне опытна, обладала багажом очень нетривиальных игровых знаний, умела действовать в самых необычных ситуациях. То есть сейчас работников гнома Кроу сопровождал настоящий джедай, сменивший световой меч на пару кинжалов. И потому Кроу больше не отвлекался, не переживал за работников, ему не приходилось постоянно с испугом выглядывать за стену, боясь узреть, как несчастных тружеников пожирают шакалы или тычут копьями орки.

Существовала опасность того, что крайне самоуверенная Лори может решить, что справится с любой бедой самостоятельно, и решит не ставить в известность Кроу. Но на этот случай игрок подстраховался. Над каменистой пустошью парил расправивший крылья огромный орел, с презрением поглядывающий на плывущий под ним мир. Орел Крис был отправлен на патрулирование и охоту. Высмотрев достойную добычу — крупного шакала, особо жирную куропатку или же хищное растение непентеса, — Крис карающим мечом падал вниз, нанося страшный по силе удар. А затем, если враг не был повержен, хватал его когтями, вздымал

в небесную синеву и милостиво отпускал в свободное падение. И потому за последние полчаса Кроу слышал и видел уже трех летающих шакалов, с жалобным визгом падающих на землю. Что еще хорошо — стоило вскинуть голову, и можно было сразу же увидеть большую птицу, царящую в небе над пустошью около гранитного пика.

За работниками приглядывала Лори, за рыжей амазонкой приглядывал Крис, за орлом приглядывал гном Кроу, за гномом приглядывал то и дело появляющийся в поле зрения сотник Вурриус. Интересная цепочка... и ее можно продолжить до тех пор, пока она не превратится в замкнутый круг. Ведь за Вурриусом приглядывают верные ему стражи, а на стражей поглядывают работники Кроу, знающие, что с большой вероятностью именно эти умудренные жизнью и боями воины первыми почувствуют грядущую опасность. Но к чему усложнять? И так понятно, что на сторожевом посту все и вся связано воедино, что более чем нормально для столь небольшого форпоста-поселения.

Миф и Аму... два настоящих друга, каковыми в последнее время считал их Кроу. Взбалмошная парочка, обожающая приключения, тайны и загадки. Именно такими должны быть настоящие игроки. Самое главное — Аму с Мифом умели доверять, умели обучаться новому, умели забывать ненужные старые знания, не цепляясь за них с непонятным упрямством. Только из игроков с подобными качествами в будущем могли получиться новые игровые легенды, о которых будут с восторгом говорить еще долгие и долгие годы. У девушки барда и парня кард-мастера были такие задатки. Но Кроу им этого не



говорил — чтобы не испортить, не захвалить, не дать загордиться.

Сейчас ребята отправились спать в «реал». Они появятся чуть позже — ради присутствия на позднем ужине, устраиваемом стражей в честь отбития вражеского штурма. И впервые со времени своего прибытия на пост Серый Пик сотник Вурриус, этот таинственный мускулистый гигант, пригласил на скромное пиршество игроков. А ведь к их племени — к игрокам, к так называемым чужеземцам — сотник Вурриус относился с непонятным недоверчивым ожесточением, если не сказать застарелой ненавистью. И оттого даже столь крохотное потепление с ним в отношениях можно и нужно принимать за огромный шаг вперед! И сделать все, чтобы не сломать этот хрупкий тоненький мост перемирия, переброшенный между двумя враждебными ранее сторонами.

Звенела наковальня. Пел кузнечный молот. Частый звон разносился далеко-далеко, смело и громко заявляя — сторожевой пост Серый Пик жив и жить будет. Его не сломили и не сломят серые орки, коротышки-гихлы, непентесы, рисефины, Другхоан Испепелитель и даже повелевающая ими серокожая богиня Гуорра.

Пока жилистые руки споро работали сами по себе, мудрая голова хозяйственного гнома была погружена в глубокие раздумья. Как и Лори, гном обладал громадным запасом знаний, побывал во множестве самых удивительных приключений, повидал сотни внезапных, как упавший на голову кирпич, развязок и зубодробительных концовок. И гном понимал, что сворачивающаяся вокруг Серого Пика спираль разгорающейся войны изменит

и уже изменила многое. Это как появление ядовитой большой змеи — пока она не уползет сама или же не будет прогнана, мир и покой не вернется к тамошним обитателям.

У гнома не было сил прекратить войну. С серыми орками не договориться. И потому война будет продолжаться ровно до тех пор, пока одна из враждующих сторон не будет полностью уничтожена. И до тех пор крохотный сторожевой пост среди каменистой скучной долины будет словно песчинка между мощными жерновами войны. И раз так, надо сделать все, чтобы «песчинка» не была перемолота в мертвый песок. Требуется приложить все силы к спасению сторожевого поста. А раз так — придется полностью пересмотреть устоявшийся за прошедшие недели образ жизни.

В сундук аккуратно лег очередной дымящийся железный слиток. В голове гнома «щелкнул» мысленный тумблер, принято решение.

Отныне Кроу больше не занимается собирательством ресурсов и продовольствия. Кончилось то время, когда беззаботно мурлыкающий себе под нос незатейливую песенку гном вприпрыжку носился по долине, рубя деревья, поднимая камни, собирая яйца, срывая пучки дикого лука и охотясь на кроликов. Этим делом будут заниматься работники, и только работники. При необходимости их количество будет увеличено, хотя сейчас, когда вокруг ревет всепожирающий хаос только начавшейся войны, следует повременить с наймом и постараться обойтись имеющимися силами. Но сам гном за яйцами птичьими кланяться больше не сможет. Вплоть до более мирных и предсказуемых времен.



Звяк... в сундук упал еще один тускло поблескивающий слиток.

Отныне Кроу больше не торгует самостоятельно. Никакого личного участия в веселом торговом хаосе. Этим должен заняться кто-то еще. Придется нанять достойного доверия продавца из торговой гильдии. Этакого начинающего торгового подмастерья с большими амбициями. Сам гном будет по возможности рядом и станет держать уши востро — не из-за недоверия, а из нежелания пропустить возможную интересную сделку. Только в этом случае он вмешается. И на всякий случай оставит за собой продажу лично выкованных железных изделий, чей ассортимент он собирался существенно увеличить в ближайшее время.

Вдохнули тяжело кузнечные мехи, нагнетая воздух к рдеющим углям. Клещи подхватили раскалившийся искореженный нагрудник и бросили на наковальню.

Кузня и копка. Вот чему ему следует посвятить половину свободного от сна времени. Напряженно работать лопатой и молотом. Мастерство копателя ему особо ни к чему, однако косвенная выгода от умения быстро махать лопатой вполне ощутима, потому следует развить умение. Его ждет Гильдия Рудокопов. Кузнечное же мастерство — самая болезненная тема. Ему придется сильно напрячься, чтобы наверстать упущенное.

С шипением слиток опустился в сундук. В огонь упали еще два предмета оркской скверной экипировки.

Другую половину свободного времени он посвятит войне и дипломатии. Орков и прочую мерзость

следует уничтожать. Родные рубежи нужно укреплять. Свои владения и свое влияние здесь следует поступательно увеличивать.

Всем остальным будут заниматься его друзья и работники.

— Обоз! Потрепан и дымит! — Зычный голос дозорного донес важную новость до ушей черноволового гнома, и встрепенувшись, тот повернул лицо в сторону Лори, что словно пастух шла вслед за тяжело нагруженными рабочими.

Мигом позднее на плечо упал орел Крис, принесший эту же новость. Пока юным орлиным глазам не сравниться с мощной зачарованной подзорной трубой, имеющейся у стражников. Но все впереди, и, если правильно развивать питомца, вскоре он резко увеличит способности наблюдателя, парящего под облаками.

— Цап! Нам надо им распродаться! — заявила рыжая амазонка, подлетая к гному. — Торговать будем? У нас есть яйца и мясо! И прочего навалом! Вон Кашемор вкуснятины сколько наготовил!

— Торговать надо, — кивнул Кроу, — но я этим заниматься больше не могу. Найдем торговца. А пока надежда на тебя, солнце.

— Лады. Я у прилавка. Но работники пока пусть во дворе сидят. За границей поста трижды натыкались на стаи непентесов и даже на одного орка-недобитка, прятавшегося под кучей земли.

— Я найду им работу.

— Мины убрал?

— Двор чист, — кивнул гном и надавил на мехи, добавляя жара в очаг. — Все убрал в земляную нишу в гробнице. Мы с тобой когда сядем и поведаем



друг другу всякие сплетни про Вурриуса? Желательно после ужина.

— На ваш званый ужин со стражами меня не пригласили, — напомнила девушка.

— Угу. Такова участь шпионов — серыми призраками оставаться в тени, — улыбнулся игрок. — Что поделать! Тебя здесь накормим. Да и я посижу немного, выпью пару чарок и сразу вернусь. Надо ковать и копать. Ковать и копать.

— Сиятельный синеглазый лидер не собирается пока являться? — спросила Лори, легко поднимая деревянный ящик с посудой. — Давно его не видела.

— И пока не увидим, — ответил гном. — Он в южных краях. И насколько я его знаю — наверняка каждый день устраивает себе вкуснейшие ужины, пьет хорошее вино, читает отличные книги и поражает всех окружающих своей невероятной монаршей экстравагантностью.

— Это да! — закивала Лори. — Он такой! Как вспомню старые времена...

— Во времена новых будет еще интересней, — снова улыбнулся Кроу и взялся за молот. — Иди торгуй. Зарабатывай нам капитал. Но сначала накорми наших.

— Цап, судя по твоим загоревшимся подслеповатым гномьим глазкам, ты решил вернуть прежние эпические времена? Вернее, как ты гордо говоришь — в новых мирах будет еще интересней. Мы снова станем легендой? Новой великой легендой?

Судя по лицу девушки, спрашивала она не просто так. Ей действительно это было важно. Врать было нельзя. И поэтому гном сказал чистую правду, приподняв голову и заглянув ей в глаза:

— Дай немного времени, и мы ею станем — новой великой легендой.

— Да! — притопнула Лори. — Да! Жажду эпика!

— Но самым крутым буду я, — добавил Кроу, возвращаясь к перековке дрянного железного хлама.

— Нет уж, Цап! Круче меня будут только горы! Но на их гордых вершинах все равно буду сидеть я! Круть! Я пошла торговать! Кстати, часть денег заберу себе. На всякие женские нужды кинжальщика-убийцы. Платочки там, заточки там...

— Хорошо, — проворчал игрок. — Забирай. Меру ты знаешь. И еще — плотно берись за Аму и Мифа. Мне кажется, что они подходят.

— Подходят, — уверенно кивнула Лори, возвращаясь и поднимая с земли перевернутый дощатый стол. — Прямо удивительно подходят. Пока это милые котятки, до самозабвения увлеченные Вальдирой. Но если отрезать от их слишком уж большой внутренней доброты пару лишних кусков, если хорошенько погонять их по мрачным, но жутко интересным миссиям... они превратятся в отличных бойцов!

— Вот и займись, — подытожил Кроу, оглядывая едва заметно уменьшившуюся кучу трофейного барахла. — Перехвати их перед званым ужином и расскажи, как именно следует себя вести на таких мероприятиях.

— Хорошо. Потом умотаю в Альгору на часик. Потом упорхну по еще одному делу. Вернусь поздно, милый. Не запирай дверь и не заматывайся в одеяло, чтобы я тебя не будила и пинками не разматывала.

— Стоп! А когда мы будем говорить про Вурриуса?



— Позже, — пожала плечами амазонка, успешная утвердить прилавок прямо в стенном проломе, тем самым перегородив его. — Я собираю инфу.

— Мешать не буду. По дорогам бродить придется?

— Ага! Немного поброжу.

— Милая, только никого не убивай... — сделал большие глаза гном и, рассмеявшись, сказал: — Найди мне старого торговца с подмастерьем. Пообещай им защиту, кормежку, комфортное проживание, достойную плату, пиво и морс. Кстати, насчет пива — постарайся притащить с собой разных припасов. И несколько простейших, но интересных кулинарных рецептов — хочу сделать Кашемору небольшой подарок. Но рецепты пусть будут с некой пряной или даже тропической изюминкой! И чтобы готовились при этом из обычных ингредиентов вроде говядины, муки и черного перца. А еще...

— Эй! Эй! — перепуганно замахала руками девушка. — Ты чего?! Я же визнавать иду. Ну, может, и монстров убивать иду. А ты столько заданий мне дал! Фигу! Рецепты и немного провизии из попавшегося на пути другого сторожевого поста — ладно. Но не больше!

— Ц! — цыкнул зубом насупившийся игрок.

— И не цыкай, Цап!

— Ладно, провизия, рецепты, информация, — вздохнул Кроу. — Обоз уже близко. Таскай ящики, хрупкая моя.

Обрадовавшаяся Лори зашуршала по двору с утроенной скоростью, благо ее сила и ловкость позволяли подобные нагрузки. При этом девушка умудрялась не задеть никого из дворовой «челяди» и

собак, занимающихся делами и просто нежащихся на вечернем солнышке.

Внутренний двор был приведен в порядок лишь отчасти. Работники готовились к ужину, после коего отправятся почивать. Нанятый старый воин восседал на высоком стуле на склоне холма, бдительно поглядывая на небо и на далекие окрестности. Ветеран помнил про злобных уродливых гарпий, посланцев из личной свиты темной богини Гуорры. Эти крылатые твари могут ударить с такой внезапностью, что не поймешь, откуда смерть пришла.

В ближайшем будущем нужно нанять еще одного воина-стрелка и одного «танка», способного принять на себя вражеский удар и при этом не умереть. Но сначала надо расширить внутренние подземные помещения и отделать их как следует. Насчет отделки... нужен еще один гном. Еще один умелец по работе с камнем, но несколько иного и более волшебного толка. Уровень умелого подмастерья подойдет, где его искать, Кроу знал, осталось понять, когда у него будет достаточно свободного времени для подобной вылазки.

Дел невпроворот... но не в этом ли прелесть жизни?

У башни звонко ударил медный гонг. Его звук, спокойный и мирный, возвещал о скором ужине, до коего осталось не больше получаса. Так повар заявлял, что не желает, чтобы приготовленная им еда остыла. Находящиеся на посту стражники заметно оживились, заулыбались, начали переговариваться громче. Сейчас ничто не отличало их от «реальных» людей. Обычные мужики военные, что весь день сражались, затем растаскивали трупы и тро-

феи, отчего у них разыгрался нешуточный аппетит. А тут и сытный ужин подоспел... как не радоваться? Простые и достойные желания всегда должны удовлетворяться.

Гном застучал молотком быстрее. Он немного отставал от намеченного графика. До ужина надо успеть выковать еще три-четыре слитка, сполоснуться, причесаться, одеться в чистое и при этом не прийти под кухонный навес самым последним. Когда сотник Вурриус окажется в «столовой» стражи, Кроу, Аму и Миф уже должны быть там.

— А вот и мы! Умба-юмба! Кроуччи! Лори! Герои вернулись! — Мигнувший и пропавший телепорт оставил на траве пританцовывающую парочку.

— Волю! Волю! — закричала поспешно Лори, указывая рукой на незамеченную друзьями опасность.

Те обернулись и поспешно отскочили — они едва не попали под копыта огромных быков, пригнувших массивные рогатые головы к земле и тяжело идущих вперед, таща за собой перегруженную дымящуюся повозку.

— Надо научить их первым делом оглядываться после высадки из телепорта, — сокрушенно пробормотал Кроу. — Зелень оптимистичная! Лопухи беззаботные!

«Лопухи» успешно избежали столкновения с крупным рогатым скотом и помчались к Лори, быстро сообразив, что именно ей понадобится помощь, тогда как Кроу справится и сам.

Гном же, бросив на угли последнюю порцию металлолома, уставился на медленно втягивающийся на территорию поста грузовой обоз. На повозках

следы вражеской атаки. Части быков недостает, по земле волочится разорванная упряжь. Многие колеса обуглены, вихляются и дымятся. Прикрывающая груз парусина во многих местах порвана, а кое-где прямо-таки располосована, будто по ней проехался когтистый тигр.

Тигр или смилодон... Саблезубые кошки серых орков вполне могли оставить своими когтями такой след. А вон те рваные отдельные места — это удары гарпий, падающих из облаков подобно пикировщику. Но обоз уцелел, значит, столкнулся с крохотным разведывательным отрядом. Пара всадников на смилодонах и столько же гарпий.

Обозников жалко, зато они с удовольствием приобретут у Лори еду, хворост и прочие припасы. А у гнома как раз заваялось несколько подходящих колес и осей. Найдутся и подковы...

Предположения Кроу оправдались полностью. Истомленные дорогой и дракой обозники живо приметили прилавок, и, едва «припарковали» повозки, часть мужиков тут же бросились к продавщице, что призывно улыбалась и жонглировала тремя яйцами куропаток и двумя подковами сразу. Предметы мелькали в воздухе, приковывая к себе голодные и хозяйственные взгляды. Да... до такой рекламной кампании Кроу не додумался... обиженно засопев, он застучал молотом, спеша выполнить норму.

\* \* \*

Как себя вести на ужине с сотником Вурриусом?

Ответ крайне прост — надо молчать в тряпочку, сидеть спокойно, кушать в меру, слушать внима-



тельно, непонятных кличей не выкрикивать, никого не хвалить, никого не ругать...

Одним словом — сиди и молча кушай. И внимательно слушай. Больше ничего не делай.

Именно такие инструкции получили от гнома Аму и Миф. Также поступил и сам мудрый гном.

Само собой, их расположили в самом конце стола, дальнем от могучего и доблестного сотника Вурриуса, восседающего так властно и поглядывающего вокруг так сурово, что на ум сразу приходили величественные правители прошлых времен, такие как Македонский или Тамерлан. У сотника размах куда меньше, да и войск под началом всего ничего, но выглядит он весьма и весьма.

Еды хватало. Заморской икры или устриц в медовом соусе не наблюдалось, но простой и вкусной пищи было в избытке. Мясной суп с добавкой, макароны с мясом, пирожки с мясом, варенье вишневое. Именно варенье поразило Кроу до глубины души, оказавшись невероятно вкусным. И посему гном потихоньку мазал и мазал хлебушек вареньем, наедаясь впрок. Доброта сотника изменчива. Сегодня пустил за стол, завтра выгонит...

За столом звучал Вурриус — вместо музыки. Не забывая вкушать пищу, сотник разливался хриплым соловьем, впервые став настолько многословным. Но ни слова впустую. Только скупые и честные похвалы, коими не обделили и чужеземцев. Были и заверения в том, что это только начало, что мы еще устроим серым оркам настоящую бойню, навалием им так, что они подохнут хвосты и уберутся обратно в свои горы. Погибать за правое дело не страшно, но лучше все же не погибать, а воевать умело, обороняя и себя, и товарищей.

Сразу чувствуется — говорит не сотник, говорит как минимум тысячник. Могучий ветеран привык повелевать полками!

Гном Вурриуса особо не слушал, цепляя краем уха лишь некоторые его слова. Игрок знал, что ничего секретного сотник не расскажет. И ужин слишком долго не продлится.

Так и случилось. Едва минул час, как сотник хлопнул себя ладонью по колену и поднялся первым, подавая остальным пример. Загудевшие стражники начали вставать, поглаживая вздувшиеся сытые животы и широко зевая. Вскоре большая их часть завалится спать.

Игроки подскочили вовремя — не самыми последними, но и вперед не лезли. Тут главное — соблюсти золотую середину. Коротким кивком Кроу поблагодарил Вурриуса, не став подходить к нему. Слишком уж хрупкое между ними перемирие. Сотник чуть помедлил и кивнул в ответ. А затем к игрокам подошел страж, ответственный за склады, и отвел их в сторону, где на расстеленном куске полотна высилась еще одна гора разнородных вещей.

— Ваша часть, — гулко пояснил стражник и, хлопнув хилого мастера карт по плечу, ушел обратно к навесу. Едва не сломавшийся Серый Мифрил покачал головой, похрустел отбитым плечом, после чего спросил:

— И чего с этим делать?

— Так... все ржавое и разбитое — мне на переплавку, — произнес Кроу. — Это не продать никому, кроме старьевщиков городских, а они много не дадут. Мне же очень даже пригодится. Посему весь хлам — в мою долю. За сортировку!



— За сортировку! — поддержала Аму, и вся тро-ица с головой зарылась в добычу.

Через четверть часа вместо одной кучи получилось три. И две из них гном отдал ребятам, тут же посоветовав:

— Не пожалейте пару свитков и портуйтесь в город Кром, что рядом с Темным Краем. Город в перманентной боевой готовности, там всегда нужны доспехи. Особенно те, что рассчитаны на таких верзил, как полуорки и орки. Встаньте где-нибудь рядом с Доспешной Площадью и дайте клич: «Трофейная экипировка серых орков»! У вас сразу все раскупят. Перед этим забегите в небольшую какую-нибудь оружейную лавку и посмотрите цены на подобную экипировку. Свою цену назначайте на треть ниже. Мою кучу барахла тоже забирайте. На продажу.

— Спасибо за совет, сеньор! — пропищала Аму. — Так и сделаем!

— Там же постарайтесь найти пару карт лесных великанов, — добавил Кроу. — Создания тупые, но мощные. Мифу в арсенале такие не помешают.

— Спасибо! А еще какие карты хорошие там есть? У меня колода почти пустая, — спросил кард-мастер, запихивая в заплочный мешок предмет за предметом.

— Подумай о черных пантерах и волках из Темного Края. Серьезные монстры. Но их карты дорогие, сразу говорю. Так просто их не заполучить.

— Мы постараемся! До завтра! Мы будем рано! Поможем тебе с работой!

— Купите несколько выпусков Вестника Вальдиры! — вспомнил Кроу. — И на часть моих денег за-

купите муки, пшена и копченой свинины! Еще хочу шесть живых поросят и двадцать цыплят! И двадцать утят!

— Ого! Пахнет фермой! Сделаем! Пока!

— Пока!

Нагружаясь оставшимся на полотне хламом, Кроу проворчал себе под нос:

— Фермой пахнет... если бы... тут одна разруха... но ничего, ничего, будем восстанавливать.

Аккуратно сложив кусок полотна, гном отнес его под навес и только затем вернулся к себе на участок, где разгрузился и, убедившись, что Лори пока не вернулась, вновь взялся за кузнечные мехи и начал раздувать огонь в очаге.

Вскоре боевая подруга вернется. И наверняка с еще более горячими новостями. Она и до этого едва сдерживалась, теперь же ее будет разрывать на части. Наверняка она узнала что-то интересное из прошлой жизни сотника Вурриуса...

## ГЛАВА ВТОРАЯ

Темной-темной ночью...

Усиление. Укрепление

Темной-темной ночью, в темной-темной гробнице, в темно-темноте под одеялом раздавался тихий-тихий заговорщический шепот:

— Так вот оно все и случилось! И с тех самых пор чудом выживший в тот черный-черный день сотник Вурриус яростно ненавидит всех чужеземцев и желает их истребления на корню! И с тех самых...



— Ну все! — ничуть не шепотом пробурчал Кроу и щелчком пальцев поджег белую магическую свечу, каким-то образом оказавшуюся в трофейном барахле серых орков.

Сие действие не осталось незамеченным и повлекло бурю негодования со стороны рассказчицы Лори:

— Что?! Я тебе темные кошмары мрачного черного прошлого рассказываю в ледящей мгле, а ты свечи зажигаешь?!

— Для домашнего уюта! — попытался отмазаться гном и убрал дрожащий огонек свечи подальше от надувшей щеки девушки. — История ведь закончилась!

— Я тебе еще песню не спела!

— Какую песню?

— Про сотника Вурриуса! Ее поют в мрачных приболотных тавернах и в спрятанных под ледяными холмами трактирах! Но только после пятой кружки адского грога, чей рецепт, между прочим, я выведала! Один глоток пробирает до слепой кишки! А песня жутко грустная! Нескладная, но грустная. Хорошо ее слушать под кружку адского грога! Слушай!

Клятву принес чужеземец коварный!  
И доблестный страж не учуял обмана!  
Повел он войска на штурм Доррагралла!  
Сражались, как львы, и бились, как барсы!  
И гибли проклятые темные тьмальды!  
Но даже титанам нужна передышка.

Тревожно заплакал серебряный рог!  
И яростным светом полыхнул переход.





вам крыс и мышей. Прокопали дыру? Добавим туда вскоре гигантских сороконожек, диких рисефин, плотоядных кротов и знаменитых своей улыбкой мопсаров.

— Все настолько просто? — перевернувшийся на спину гном уставился на круг света на потолке.

Пристроившаяся рядом Кроха уставилась туда же и сонно пробормотала:

— Угу. Все так просто. Но это и есть самый тяжелый вариант. Сам же помнишь одну из присказок нашего самопровозглашенного батюшки-царя синеглазого: «где просто — там гибло». Ладно. Раз не хочешь слушать мое пение — слушай мое сопление. Я сплю. И сегодня никаких балований постельных, сэр Кроучер, даже и не рассчитывайте. Умоталася я...

Не успела она проговорить до конца фразу, как провалилась в сон и затихла под боком у гнома.

— Умоталася она, — тихо фыркнул Кроу, с непривычной для него нежностью глядя на заснувшую девушку. — Сладких тебе цифроснов, Кроха. Завтра новый день...

Он долго смотрел на лицо Лори. Но потом все же заставил себя задуматься над практически полной историей о действительно темном и леденящем прошлом сотника Вурриуса. Вот уж святая правда: где просто — там гибло. Любой запутанный клубок Вальдиры можно потихоньку раскрутить и распутать. Пусть там будет тысяча обид больших и малых, сотня оттенков серого и розового, пролитые ведра крови и слез — все равно можно будет разобраться с ситуацией. Все зависит от количества золота, упорства и затраченного времени.

Но предательство... да еще повлекшее за собой такое количество жертв... такое не прощается. И преданные «местные» крайне редко остывают. Обычно все наоборот — с каждым годом ненависть становится сильнее и горячее. Особенно в том случае, если предатель не заплатил кровью за свое деяние.

И в этом случае... никто не заплатил. Игрок, предавший Вурриуса и его воинов, и поныне жив и здравствует, Вальдиру не забросил, наращивает богатства и связи, ручкается с сильными мира сего, пьет с ними на брудершафт, и вообще все у него в порядке.

Имя предателя известно. Рал Дарован — вот как его зовут.

Игрок, широко известный многим. Ныне состоящий в столь же широко известном клане Архитекторов и занимающий в нем весьма высокую и доверенную должность. Кроу знал кое-что и о выбранном этим игроком нике. Давным-давно Рал Дарован как-то признался одному из своих бывших друзей, что всегда восхищался книжным персонажем Даркен Ралом, созданным писателем Терри Гудкайндом. Знающему человеку это о многом говорит. Ведь Даркен Рал настолько черен, что даже знаменитый Дарт Вейдер на его фоне кажется невинным ангелочком. Когда Рал создавал цифровой аватар при первом входе в Вальдиру, слово «Даркен» было уже занято, и так вот на свет появился Рал Дарован, начавший свой жизненный путь в волшебном мире.

Все эти сведения пришли на ум лежащему гному не просто так — сейчас он был занят старательной перекопкой давно уж запущенного огорода памяти, где под неглубоким слоем пустой почвы скрывались



еще клубни с интересной инфой. Даркен Рал — тот еще тип. И раз он поступил так, как поступил, значит, на то причина настолько весомая, что сотника Вурриуса и его людей можно было смело считать мелкой разменной монетой.

На пути к золотому слитку не грех пожертвовать потертым грошиком.

Все банально просто.

В одной из Северных Кампаний, светлая коалиция так успешно начала боевые действия, что сама не заметила, как отбросила силы тьмальдов далеко назад, в глубину укрытых вечной ночью ледяных торосистых долин, пересекаемых изломанными хребтами и глубокими трещинами.

Терпящие поражение за поражением тьмальды отступили к Дорраграллу, исполинской крепости, построенной из метеоритного камня и зачарованного темной волшбой льда. Там тьмальды и укрылись, довольно сильно ошарашенные столь быстрым и позорным собственным бегством. Такого ранее не случалось никогда. Военная Кампания, обычно тянущаяся не меньше нескольких месяцев, была завершена за неделю. Светлым силам осталось лишь с презрением плюнуть в сторону неприступного вражеского укрепления, скрытого пронзительными ветрами, крутящими вокруг Доррагралла куски смерзшегося снега, а затем с победой отправиться домой, где их ждали лучи солнца, любящие родные и вкусная домашняя пища.

Так бы они и поступили. Имеющихся сил было явно недостаточно для штурма Доррагралла. И ни к чему было оставаться слишком долго в этой вечной ледяной тьме, где то и дело блуждающий усталый

взор замечает странные силуэты, бродящие на границе отбрасываемого факелами света... Треть состава болеет или ранена, припасы подходят к концу, воины устали. Пора отправляться домой...

Но именно в этот миг, когда сотник Вурриус почти отдал приказ — а в то время он занимал куда более высокую позицию, — в этот самый черный миг к шатру командующего Вурриуса заявилось несколько чужеземцев. Причем чужеземцев достойных, хорошо известных, много где привечаемых. Дружескими объятиями встретил их герой Вурриус, усадил за стол, внимательно выслушал. И глубоко задумался... чужеземцы предложили ему невыносимое — не уходить от крепости тьмальдов Доррагралла, а нанести по ней решительный удар! Проломить защиту поганых тварей, ворваться внутрь и уничтожить врага, а затем и саму крепость, сначала ликвидировав особые артефакты, а затем, при помощи пробужденного вулканического огня, расплавить и растопить проклятый Доррагралл! Пусть вместо него останется лишь парящая жалкая лужа! А потом — вообще ничего! Лишь обдуваемое скорбными ветрами ледяное плато...

Чужеземец Рал Дарован дал клятву, что по звуку серебряного рога — мощнейшего артефакта, созданного самим эльфийским королем, — приведет с собой множество великих ратников и волшебников, что вольются в бой и помогут силам Вурриуса раз и навсегда избавить хотя бы эту часть ледяной Тьмагры от пропитавшей ее скверны тьмальдов!

Вурриус думал долго. Но чужеземец Дарован знал, что предложить. Какой воин откажется от такого? Не устоял и Вурриус. Они ударили по рукам.



И на следующий день случилось то, что в хрониках станут называть бойней Третьей Северной Кампании, начавшейся столь невероятно удачно и закончившейся столь страшно...

А причина проста — в тот миг, когда Вурриус использовал полученный серебряный рог, когда открылся огромный портал... на помощь сражающимся воинам не пришел никто. Раз за разом звучал рог... раз за разом открывался портал... магия артефакта становилась все слабее. Тьмальды перешли в атаку. Кошмарными тенями они понеслись вниз по ледяным стенам...

Спустя несколько часов почти обезумевший Вурриус потерял половину армии. Ни о какой победе больше не могло быть и речи. Не оставалось надежды и на спасение... и вот тогда... Отбросивший в ярости бесполезный серебряный рог, Вурриус исчез среди торосов. Его бешеные крики эхом отражались от насмешливого льда. А затем он упал... многие видели, как он канул в черную бездонную трещину. Полководец пропал. Канул в пропасть, исчез, агонизирующие отступающие войска остались без лидера. И войска побежали... завывшие тьмальды беспощадно преследовали, били в спины, захватывали воинов живьем, помещая их в ледяные кристаллы. Было жутко видеть эти застывшие фигуры внутри льда, страшными надгробиями стоящие на льду и провожающие неподвижными взглядами убегающих соратников... это был конец. Конец всему...

Тогда-то и случилось ЭТО. Налетела пурга! Дикая снежная и небывалая по силе пурга, мигом накрывшая все вокруг белым саваном. Все вокруг погру-

зилось в крошечную тьму! Потухли факелы! Исчез вообще любой свет! Пропали даже звезды!

А когда мгла рассеялась, пораженные воины закричали в изумлении — Доррагралл исчез! Все изменилось! Вокруг знакомая местность, до которой им следовало бы еще добираться и добираться — остатки армии оказались на южном побережье Тьмагры! На самом берегу, в трех шагах от ими же разбитого прежде огромного военного лагеря и рядом с кораблями, дожидаящимися их прибытия! Как?! Как они преодолели десятки лиг за один миг?!

Это и поныне не знает никто.

Разве что Вурриус, чья огромная поникшая фигура стояла тут же. Воин, сплошь облепленный удивительным и страшным черно-зеленым инеем, что не желал таять... замершая маска черно-зеленого лица, слепо уставившиеся в пустоту дымящиеся глаза... Дымящиеся глаза! Кто как не Вурриус сумел каким-то мистическим образом спасти остатки армии и перенести их в безопасность?...

Так закончилась Третья Северная Кампания.

Тьмальды вновь были отброшены, их планы сломаны. Но на этот раз потери живой силы были просто чудовищными... Карьера Вурриуса была сломана. Но он этого и не замечал — его будто бы больше не волновало ничего.

Многие ломали головы над тем, как им удалось выжить. Все считали Вурриуса ключевой фигурой. Но предполагали разное.

Кто-то тихо шептал, что в той трещине, куда провалился обезумевший сотник, на самом ее дне, обитают ледяные демоны, которым Вурриус и продал душу в обмен на спасение своих воинов.

Другие же бормотали, что, упав в трещину, Вурриус погиб. Невозможно выжить в таком падении! И там, на дне, он заключил договор с некой силой, обладающей удивительным могуществом. Эта сила воскресила Вурриуса и спасла армию. Но придет время, и Вурриусу придется дорого заплатить за эту помощь...

Третьи заверяли, что стояли на краю той роковой трещины и, когда вглядывались в клубящуюся на дне тьму, якобы видели смутные очертания странных построек, сильно похожих на некий храм... Но кто бы стал строить храм на дне ледяной глубоченной трещины, да еще в самой Тьмагре и под боком у тьмальдов! Кто настолько безумен? Или кто настолько могуч, чтобы не бояться даже тьмальдов и царящих там вечной тьмы и леденящего холода?

Правду не узнал никто. А затем история забылась, трагедия канула в прошлое...

Такая вот страшная история, которая, если сложить вместе все подмеченное и услышанное, окажется вовсе не законченной. Вурриус по сию пору от кого-то или от чего-то убегает, буквально бродяжничает по просторам мира Вальдиры, умудряясь при этом по-прежнему выполнять свой долг стражника, надежно защищая сторожевые посты и выполняя королевские приказы. Более того — Вурриус защищает и проклятых чужеземцев, коих ненавидит всей своей дымящейся душой.

Теперь ясно, почему они оказались столь непримиримыми соседями. Иначе и быть не могло. Кроу — чужеземец. Бельмо на глазу. Лишняя заноза в памяти. И Вурриус попытался эту занозу вырвать

и выбросить подальше от Серого Пика. Но гном та еще заноза — он не может отсюда уйти, поэтому вцепился в каменистую землю изо всех сил. Это его земля. И он не уйдет.

Завершились ли его проблемы с Вурриусом? Нет. Это невозможно. Системный уровень их отношений все еще отрицательный, и лишь проявленная воинская доблесть вызвала у сотника некие добрые чувства и крохотное потепление. Ведь Кроу не предал Серый Пик — не бежал прочь, спасая барахло и деньги. Гном остался и дал отпор серым оркам и их приспешникам. Он не убоился даже исполинского бражника мертвой головы, парившей над их головами, подобно адскому возмездию.

Что еще известно? Вурриуса по-прежнему «доют», снимая с него погодные катаклизмы, как клубничку с бесплатного торта. Лори упомянула о многих кланах, проделавших этот фокус с несчастным сотником. Последними были Неспящие, что прикинулись теми, кто желает помочь. Учитывая, что лично Вурриус ненавидит чужеземцев, стало быть, клан Неспящих воспользовался таким мощным рычагом, как репутация с фракцией стражей Альгоры. А это очень сильный рычаг. Может, было что-то еще. Каким бы неприступным и замкнутым Вурриус ни казался, даже к нему можно подобрать ключик. Было бы умение — а в старых игровых кланах такие умельцы состоят, что только диву даешься, как им все удаётся...

Что очень интересно — одними из тех, кто в свое время забрал пару невероятно мощных катаклизмов, были и Архитекторы. Клан мощнейший и старейший, но ведь одной из их ключевых фигур явля-



ется Рал Дарован, тот самый, кто в прошлом предал Вурриуса, заставив его познать невыносимую горю.

Как им это удалось? Как они обошли страшную ненависть сотника? Ну... сам Рал Дарован здесь точно не появлялся. Все сделали его сокланы, сюда добавила свою лепту клановая репутация со стражей. Есть и добавочные варианты — если хорошенько покопаться, можно будет узнать что-то интересное.

Второй вопрос, напрашивающийся сам собой, — ради чего свершилось это предательство? Архитекторы позиционируют себя исключительно как светлый клан. На самом деле это не так, за ширмой светлой добропорядочности свершаются очень темные дела и делишки. Но этого никто не видит. Все происходит «за занавесом», а когда он открывается, на сцене ты видишь лишь улыбающихся паладинов и светлых жрецов, доблестных воинов и могучих волшебников, карающих молниями воющих зомби. Развешивающиеся плащи и флаги надежно скрывают гнездящуюся на задворках тьму, жадность, тягу к власти и беспринципность. Таковы все кланы. Иначе не пробиться даже в первую сотню.

Но Архитекторы пошли на предательство. Стража Альгоры могла бы воспринять это крайне негативно. Все могло обрушиться в тартарары — ведь тот же король очень радеет за своих воинов. И властелин альгорского королевства мог бы запросто задать простой вопрос — почему обманули и не пришли? И наверняка сей вопрос прозвучал — грозно, как штормовой набат. Прозвучал в тронном зале, наверняка был задан самим королем. Не мог не прозвучать этот вопрос. И нельзя было на него не ответить. Нельзя! Клан Архитекторов не мог

отмолчаться. Либо сам Дарован, либо глава клана обязаны были явиться на зов всемогущего короля и дать ему внятный и четкий ответ на то, почему они не сдержали обещание и не явились на помощь погибающей во льдах армии.

И тут не надо долго думать, ведь это очевидно — Архитекторы послушно явились на призыв владыки Альгоры, склонили в уважении головы, а затем дали пространный ответ, который, судя по прежней популярности старейшего клана Вальдиры, полностью или же почти полностью удовлетворил короля. Кары не последовало, обрушения репутации не было. Вернее — обрушение «репы» было, но микроскопическое. Снижение на единицу или самое большее две. То же самое случилось и с фракцией Стражи Альгоры и с теми, кто живет в местах начиная с южного побережья Тьмагры и вплоть до Осколочного Архипелага. Они, все так или иначе, связаны вместе, ибо часто отправляются в военные походы против проклятых тьмальдов. Ибо тьмальды — это реальная угроза, постоянно висящая над многими головами, подобно топору. И посему племена рыбаков, охотников на моржей и китобоев, вообще все северные города не скупятся и отправляют немало воинов. И дойди до тех вождей сведения о предательстве Рала Дарована и клана Архов в целом... это снова обрушение репутации. И снова глава клана вместе с провинившимся получит призыв от того или иного племени явиться и дать объяснения.

И Архи на это пошли. И проделали все так красиво, что не потеряли практически ничего, если судить по тому, что Кроу ничего не слышал о падении



популярности Архитекторов среди светлых «местных».

Выводы напрашиваются очень простые.

Все было тщательно спланировано заранее, это не спонтанный акт.

Архи изначально не собирались приходить на помощь.

Они знали о катастрофических последствиях и загодя приготовили убедительнейшие объяснения.

Архитекторы, несомненно, преследовали некую важнейшую для них цель. И скорей всего эту цель достигли, при этом сумев сохранить все в тайне.

Их цель была настолько ценна для них, что они рискнули расположением важнейших фракций Вальдиры. И среди них была стража Альгоры, которая в Вальдире является аналогом корпуса миротворческих сил, смело действуя по всему миру. Рисковать доброжелательностью стражи Альгоры...

Вурриус — не больше чем пешка. И ясно, почему Архи выбрали его. В бывшем полководце и герое сошлось множество черт характера идеально подходящих для манипулирования. Он фанатичный воин, живет битвой. Ненавидит тьмальдов. Как каждый герой и великий воин, мечтает о громкой легендарной битве — и штурм ледовой крепости Доррагралл подходит на эту роль прекрасно.

Тут отовсюду торчат уши хитрых тихушников и лысые макушки умников, работавших на клан денно и ночью и разработавших этот план. Все было продумано до мелочей и с большим искусством воплощено в жизнь.

А сотни погибших воинов — это побочный ущерб. Равно как и сам почти спятивший Вурриус.

Единственное, что наверняка пошло вразрез с коварнейшим планом Архитекторов, — это невероятное чудесное спасение из ледяного плена остатков армии. Скорей всего Архи искренне надеялись, что в той бойне не выживет никто. Ведь гораздо проще объяснить провал королю, когда ты являешься единственным ответчиком.

И Кроу, как тот, кто совершил много различных деяний в прошлом и был умудрен жизнью, был готов поспорить на свой родной холм, что на полпути между Дорраграллом и южным побережьем Тьмагры скрывались в снегу и льдах многочисленные заградительные отряды Архов, коим надлежало беспощадно вырезать редких уцелевших бегущих к далекому берегу, где их дожидались корабли. Вот только беглецы так и не явились — отступающих воинов перенесла к побережью невиданная могущественная сила. Архи остались с носом. И шибко удивились, когда до них дошла весть, что армия Вурриуса уже за их спинами спешно грузится на корабли. Вот, наверное, крику там было изумленного...

Больше о плане Архов неизвестно пока ничего. Надо отправлять Лори в новый разведывательный поход. И отправлять не одну, а с юной улыбчивой помощницей. Время ненадолго разбить неразлучную парочку. Пришло время для Аму обучиться новым специфическим умениям. И заодно проверить, хочет ли она этого. А Миф... им займется сам Кроу прямо с утра.

Та сила, что сумела перенести огромное количество солдат и животных к побережью, однозначно была божественной. Слишком уж огромная мощь



и, что самое главное — джинноподобная. Так они в прошлом называли «местных» существ, выполняющих достаточно большие просьбы одним щелчком пальцев.

Щелк — и нету твоего врага. Щелк — и вот тебе дыра в земле глубиной в триста метров. Щелк — и погибающая армия спасена. В Вальдире много очень могущественных магов, но поди попробуй уговори их — любят они собираться с мыслями и делами по несколько дней или даже недель. Тут же что получается? Вурриус упал, к нему кто-то подошел, Вурриус попросил — и щелк! — армия спасена, а сам сотник стоит там же и отряхивает с подмерзшей рожи черно-зеленый иней. Очень быстрая реакция «просьба-исполнение».

Было упоминание и про некий храм на дне глубоководной ледяной трещины. Все же некое божество? И судя по местоположению, божество не светлое. Но зачем тьме делать добрые дела? Разве что в обмен... ведь не зря же Вурриус от чего-то убегает вот уже долгое время. Что-то сотник пообещал? Согласился сделать что-то ну очень нехорошее? Тут копать и копать... это снова задача для Лори и Аму.

Но вообще есть одна мысль...

Черноволосый гном задумчиво потер бровь и вновь затих в сонной темноте обжитой гробницы.

Происходящее с Вурриусом — это не преследование. Гном был в этом уверен почти наверняка. И это не проклятье. Ему приходилось читать об этом. И однажды их команде пришлось столкнуться с подобным. Было очень тяжело тогда. И неожиданно до почечных колик...

В тот раз миссия была очень особой, они снаряжались таким образом, чтобы нанести максимальный урон по светлому противнику и выдержать его же удары. Но внезапно, чуть ли не в самом сердце локации, пронизанной ярким солнечным светом и теплом, средь бела дня они наткнулись на отряд отборных исчадий тьмы. Личи, упыри, темные рыцари и множество обычных зомби и скелетов, усиленных аурами, исходящими от личей. Это был удар под дых. Или даже удар ниже пояса, и причем били кованым сапогом. Та битва запомнилась навеки. Но речь не о ней — как оказалось возможным появление темных тварей в изолированной и хорошо защищенной локации? Тогда это была лока, известная игрокам как Светлая Пещера под Корнями Великого Древа, и находилась она в эльфийском лесу, всего в паре шагов от Великого града Вхассальроум, где правит бессмертный эльфийский король. Нежить туда просто невозможно было попасть. Даже путем обычной телепортации — уж они-то знали, ведь ставили перед собой именно такую задачу — попасть в чертову пещеру незаметно и после короткой и неизбежной сшибки выполнить свою весьма хорошо оплачиваемую миссию. Задача была очень нетривиальной.

Но они справились с проникновением. И нежить тоже. Само собой, они заинтересовались, и после чествования во дворце эльфийского короля начали копать в этом направлении. А чествовали их за защиту Великого Древа от прорвавшихся темных сил — им ведь пришлось спасти свои жизни. Пришлось драться против нежити. И подоспевшие эльфы увидели, как отважные чужеземцы со стран-



ными выражениями на устах добивают воющего лича. Знали бы остроухие, зачем именно сюда явилась группа странно экипированных чужаков... их, кстати, спрашивали об этом — вкрадчивый эльф с умным лисьим лицом, сильно напоминающий работника волшебных сил государственной безопасности. Но они сумели вывернуться.

Но суть — они начали выяснять. И откопали неожиданно много информации.

Цель темных сил Вальдиры — завоевать и уничтожить все светлое. Но поди попробуй выберись из своего темного оврага, когда наверху стоят рыцари в белых плащах и бьют тебя коваными сапогами по костяному хлебалу. Тут ребер не соберешь... И темные твари берут коварством. Они используют метод десантирования. Причем даже туда, где темная телепортация не работает.

Тьмальды, к примеру, посылают таких тварей, как моргрелл, который может выдерживать тепло окружающей среды, находить пропитание по дороге и давать отпор почти любому врагу. Ледяной грейвер проходит к нужному месту и там создает несколько точек телепортации, представляющих собой кристаллы темного дымчатого льда, промораживающих воздух вокруг себя и медленно «вызревающих». Когда придет время — бац! И отряд веселых тьмальдов оказывается там, где их никто не ждет. Темные создания живо уничтожают все вокруг себя и начинают обустраиваться, проводить темные ритуалы, подтягивать к себе больше сородичей и замороженных темных тварей-слуг, а еще они, подобно гигантскому пылесосу, засасывают к себе из темного портала ледяной воздух, снег и тем-

ноту. И когда все будет готово, когда они готовы к удару, во все стороны бьет ревущая воздушная волна, несущая с собой снег, осколки льда, пронизывающий холод и ликующе воющих тьмальдов, идущих в атаку. Этакий прорыв ледяного инферно... страшная беда! Но в последнее время подобного никогда не случалось, так что мирные светлые жители могут жить спокойно.

Вот и Вурриус... он похож не на преследуемого проклятьем бедолагу. Он похож на земляной комок, внутри коего зреет некое темное семя, уже пустившее первые дрожащие корешки. Этим корешкам нужно некое время, чтобы «зацепиться» за землю и попытаться выбросить из себя первый росток. А затем случится нечто...

Но скорей всего, если предположения верны, Вурриусу для начала надо оказаться в особом, заранее уговоренном месте. Ведь на кой черт тем же темным силам сдался Серый Пик? Мимоходом его сровнять с землей можно, но специально городить ради него нечто столь грандиозное — это чушь. Вурриус должен прибыть в «громкое» место, в надежнейшим образом защищенную локацию. Но он этого не делает. Упирается ножками и ручками, бежит прочь от центра, предпочитая нести службу на глухих окраинах и задворках. А ледяная пурга, приходящая за ним, служит не проклятьем, а скорее помелом, заставляя его уйти с места и двигаться дальше. Тьма жаждет от него выполнения уговора...

И еще — раз Вурриус бежит от центра, от оживленной середины, от обжитых и густонаселенных мест, стало быть, его цель именно там — где-то в центре. Срединная зона.



Но пока это лишь догадки, не подкрепленные ничем, кроме богатейшего опыта.

Но так ли все на самом деле?

Надо выяснять. И снова на сцену выходит девичья разведгруппа из Аму и Лори. Пусть разбираются. Вот и поставлена им цель. Сейчас записать свои догадки и можно спать... завтра предстоит очень напряженный день.

Ведь наверняка опять начнется война...

\* \* \*

Утро занялось отменное, солнечное, но бодряще прохладное и с легким запахом грядущего проливного дождя. Воздух наполнен птичьим щебетанием, далекой шакалей перекличкой и грубыми возгласами благополучно переночевавших обозников, отправлявшихся в путь на северо-восток.

Перекличка происходила и у дозорной башни, где стражники получали задания на день. Кому в патруль, кому в дозор, а кому отсыпаться.

Перекличка шла и на участке гнома Кроу, полностью вошедшего в роль мудрого хозяина, дающего поручения дворовым работникам и друзьям-помощникам.

Когда бренчащей на гитаре Аму сообщили, что ей придется стать главной помощницей и ученицей цифровой Маты Хари в лице рыжей амазонки Лори, девушка забыла про музыкальный инструмент, прижала ладошки к радостно полыхнувшим маковым цветом щечкам и мгновенно согласилась. И с непонятно откуда взявшимся умением тут же подмазалась к Лори, заверив ее, что она сделает все возможное, чтобы добрую учительницу не рас-

стреляли — как случилось с реальной Матой Хари. Главное — глаза у Аму горят радостным огнем, она готова отправляться в путь немедленно, на что гном их и благословил. Срочно нужна информация о старых грехах Вурриуса. Здесь пахнет чем-то очень интересным. Чем-то могущим пригодиться в будущем. И свою будущую позицию Кроу уже обозначил — он постарается избавить старого сотника от черной беды.

Работники взялись за работу во дворе. Застучал молоток, заскрежетали лопаты по каменистой земле. Главное — убрать излишек накопившейся во дворе земли, кою трудящиеся и уносили сейчас за пределы сторожевого поста на своих спинах. Вопросы ненужных никто не задавал. Надо землю носить — носим. Мало ли откуда она взялась.

Миф встал за торговый прилавок, что его несколько обескуражило. Но Кроу пояснил, что они здесь пробудут недолго, не больше пары часов, а затем отправятся на охоту за головами. Настало время сбора кровавого урожая. Услышав столь сладостные обещания, мастер карт засиял, аки солнышко, и с таким ражем взялся за продажу съестного подошедшему каравану, что дюжие мужики аж присели от силы голоса юного торговца снедью.

Кроу же снова схватился за молоток. Надо срочно растить кузнечное мастерство. И за следующие два часа ему надо выковать столько подков, гвоздей и железных осей, сколько успеет. Отныне ни один день не будет проходить безковки и безкопки. Каждый день направлен на самое главное — на развитие.



Девиз все тот же, уже древний и столь часто повторяемый, что слова со звоном отскакивали от зубов.

Укрепляй старое — завоевывай новое!

Началась новая глава в их жизни. И надо быть готовыми к ней, чтобы позорно не слететь с полотна разворачивающейся новой истории...

Через два часа с небольшим облаченный в доспехи Кроу положил руку на плечо довольно отдувающегося Мифа и будничным тоном сказал:

— Пошли гадов темных валить.

— Пошли, сэнсэй! — тут же отозвался юный ученик, захлопывая крышку ящика с несколькими десятками еще теплых подков и вытаскивая из поясной сумки колоду карт. — Дадим им жару!

## ГЛАВА ТРЕТЬЯ

### Охота за головами

— Сейчас! — Возглас стоящего на пригорке гнома привел взъерошенного мастера карт в действие.

Миф взмахнул рукой, в воздухе мелькнул крохотный прямоугольник бумаги, полыхнула мрачно-зеленая вспышка, и в долине возникла сгорбленная длиннорукая фигура лесного великана, вооруженного громадной двуручной дубиной. Призванный из карты воин ударил снизу-вверх, и бегущего на Мифа серого орка отбросило назад, выбив из его рук оружие и нанеся серьезную рану. Следующим ударом великан создал настоящую просеку в рядах запыленно кричащих коротышек-гихлов, снеся десятков из них. Попавшие под удар гихлы погибли, оставив после себя трофеи.

— Вот так! — позволил себе Кроу скупую похвалу, комментируя действия ученика. — До тех пор пока ты контролируешь ситуацию, выжидай до последнего, не бей козырями, заставляй врага врасплох.

— Так точно! — радостно крикнул кардмастер. — Круть! А что теперь?

— У тебя большой и тяжелый союзник на поле. Он займется орком, но за гихлами не утнаться. Призывай нового монстра. Но не слишком дорогого и редкого. Что-нибудь мелкое и быстрое. Твой выбор?

— М-м-м... черная клыкастая свинья!

— Пойдет, — согласился гном.

Новая вспышка — тоже зеленая, но на этот раз более светлая — и в долине волшебным образом возникла злобно визжащая свинья, тут же бросившаяся в атаку на ближайшего гихла.

— Помоги ему! — вновь вмешался Кроу, видя, что лесному великану приходится несладко от ударов оправившегося серого орка, прыгнувшего призванному гиганту на спину и рвущего его шею клыками. — Яд!

— Да!

Миф перебросил вперед арбалет, припал на колени, тщательно прицелился и выстрелил. Смазанный отменным дымом арбалетный болт ударил орка промеж лопаток. Враг взревел, рухнул на землю, перекатился, ломая болт, вскочил, подхватывая с земли выроненный ранее топор. От пораженной спины валил оранжевый дым. Орк прыгнул к отступающему Мифу, и, видя это, гном недовольно рыкнул:

— Не беги! Стой на месте и перезаряжай! У тебя же свинья — ее в бой! Миф, оценивай общую кар-

тину боя! Для тебя это игровая доска. Кто из врагов быстр? Кто силен? Кто успеет блокировать идущего к тебе орка? И не тянись за новыми картами! Так никаких колод не напасешься!

— Уф! — выдохнул мастер карт и отдал приказ черной свинье, бросившей терзать визжащего гихла и отважно бросившейся под ноги серого орка.

Опустившийся топор ударил точно в цель, едва не убив свинью, но орк остановился, прекратил наступление. И в этот миг его нагнал медлительный великан, обрушивший свою страшную дубину на затылок врага. Орк сложился в кучу тряпья, мягко упавшую на землю. Едва орк пал, как трусливые гихлы, лишившиеся командира, потеряли кураж и бросились врассыпную. Не дожидаясь команды от наставника, Миф выстрелил, один из врагов упал ничком и затих, исчезая в посмертной серой вспышке. Еще одного свалила черная свинья и начала трепать за ноги. Великан метнул дубину и буквально вбил в землю третьего коротышку. Парочке удалось убежать, и вскоре они исчезли в неглубоком овраге, ведущем к высящемуся неподалеку утесу.

Еще одна битва завершена. И снова в пользу игроков, хотя, к досаде Кроу, ученик все еще совершал глупые ошибки и часто впадал в панику.

— Бегство — не выход! — буркнул гном и сменил гнев на милость. — Но уже лучше. Молодец!

— Уровень поднял, — широко улыбнулся Миф. — Класс!

— Слева, — вздохнул Кроу.

— Что?

— Слева...

Шлеп...

В левое бедро мастера карт глубоко вонзилась странного вида стрела с бугристым древком. Между двух кустов радостно замахал побегами непентес — хищное мобильное растение, приспешник серых орков, пробавляющийся «крошками» с их «стола». К непентесу рванула яростно визжащая свинья, следом шагал великан, успевший подобрать оружие.

— Я отравлен! — трагично изрек Миф, вырывая стрелу.

— Пей антидот, — пожал плечами гном. — Всегда смотри по сторонам. Всегда! Не расслабляйся ровно до того мига, пока не окажешься в локации с абсолютно мирным статусом. Но даже там есть призрачная угроза — случались прецеденты.

— Расскажи!

— Я, к примеру. Просто будь настороже.

— Да, сэр. Распределять баллы характеристик?

— Нет. Нам осталось найти еще пару орков. Как выполним задание — отправимся домой. А пока топчем вон к тем качающимся елкам. Там наверняка найдется парочка врагов.

— Да это же твои работники деревья валят.

— Если мы их видим — и враг видит. Он попытается напасть на них, а мы сломаем его планы и нанесем свой удар.

— Понял. Ловим на живца.

— И защищаем своих, — кивнул гном.

Перед тем как отправиться в поле, он приказал двум рабочим заняться рубкой деревьев и обозначил для них сектор действий, прекрасно понимая, что рано или поздно ими заинтересуются враги. Опасней всего были гарпии — из-за внезапности их атак. Но небо было безоблачным, а над работниками парил



поставленный в патрулирование Крис. Там же бегали три собаки, служа еще одной линией обороны.

— Вижу шакалов!

— Посылай свинью, следом великана. Но так можно действовать только в том случае, если сам находишься под защитой. Сейчас тебя защищаю я. Если же ты в соло приключении — всегда оставляй рядом союзника. Ты бы кого оставил? Свинью или великана?

— Великана!

— И зря — свинья быстрее, — качнул головой гном, — и глазастей, как ни странно. И почему ты все еще не перезарядил арбалет?

— Ой!

С грозным дрожащим визгом черный свин помчался к шакалам, переставшим подкрадываться к работникам и удивленно повернувшим морды к несущейся на них спятившей свинье. Завтрак радостно бежал в их пасти! Вот только свинья родом из Темного Края и шакалы Серого Пика для нее просто закуска. В чем падальщики вскоре и убедились, к своей скорби. А работники радостно закричали, видя, как погибает враг.

Перезарядивший арбалет Миф выстрелил, но промахнулся — что было простительно, учитывая скорость мечущихся шакалов, ополоумевших от ужаса. Шагающий за Мифом гном ступил в сторону и ударил молотом, с хрустом сминая непентеса-охотника, не давая ему выплюнуть стрелу. Мастер карт не заметил опасности, прошел мимо, подставил врагу спину, но гном не стал ничего говорить, мудро решив, что излишними воплями и нервическими выкриками обучение не ускорить. Он тоже

был когда-то ничего не смыслящим зеленым новичком. Все проходят через эту стадию.

Оборонив труженников-дровосеков и помахав им на прощание, они начали делать большой круг, двигаясь так, чтобы все время видеть работников и находиться в пределах досягаемости.

Помимо обучения, они выполняли три задания, полученные от стражи. Не напрямую от сотника Вурриуса, укрывшегося в наблюдательной башне, а от повара и от главы нового обоза, прибывшего на сторожевой пост. Первый дал задание на уничтожение десяти серых орков, могущих скрываться поблизости от поста. Второй дал сразу два поручения — уничтожить два десятка непентесов и столько же коротышек-гихлов, посмеавших издали атаковать обоз и поранивших немало путников, лишь чудом никого не убив.

Первое задание было очевидно — фракция стражи всегда выдает такого рода поручения.

Второе задание было будто манной небесной — неожиданно и вкусно. Однако время тикало, на выполнение всего три часа, потом обоз уйдет дальше и поручение окажется проваленным. А ведь за него давали немного опыта и большую бочку солонины. Мифрил скривил было личико воинское, когда услышал про солонину, но гном быстро ему пояснил, что бочка долго не портящейся провизии в условиях намечающейся осады является отличным подспорьем и защитой от голода.

Гихлов и непентесов они отыскивали и прикончили быстро. Тем более что непентесы боялись только тех, кого не могли убить и сожрать. А коротышки к таковым не относились. И вскоре в зарослях кустарника и за при-



горками вспыхнули первые битвы, на звук коих являлись игроки и без жалости добивали и тех и других.

С серыми орками сложнее. Вдали однажды промчался патруль на смилодонах. Но напасть на них Кроу не решился. Пришлось изрядно попотеть, но они все же отыскиали восемь орков-подранков и отлично на них попрактиковались.

Внезапный орлиный крик, вызывающий и предостерегающий, призвал к бдительности и оба приключенца закутали головами, высматривая грозящую опасность.

Гарпии... пять черных точек по пологой дуге упали с вершины утеса и, пронесшись над землей, начали подниматься. Гном напряженно смотрел на них, пытаясь понять, куда направится летающий противник. Миф, едва заметив врага, забросил арбалет за спину и схватился за магический жезл, заряженный каменной картечью, — этому Кроу уже успел его научить и сейчас гордился, видя успехи ученика. Только хороший стрелок с быстрой реакцией может попасть в пикирующую гарпию. А вот из жезла вклепить крылатой мымре куда легче...

Обошлось. Пятерка гарпий сделала три восходящих витка вокруг утеса и умчалась на юго-запад, в сторону Альгоры и в сторону далеких-далеких черных туч. В когтях гарпии что-то несли.

— Они там обосновались, — мрачно процедил Кроу, глядя на утес, на который когда-то поднимался.

— Гарпии?

— И не только. Орки воины и шаманы, гарпии, смилодоны, гихлы. Их военный лагерь. И чем дольше они там сидят, тем больше окутываются аурой и рядами ловушек. Как паутина, что с каждым

часом становится все крепче и липче. Такие лагеря надо уничтожать сразу же. А мы телимся...

— Не можем же мы вдвоем напасть! Или можем?

— Нет, — качнул головой гном. — Верная смерть. Но это как нарыв. Когда он созреет и лопнет — нас затопит и сметет. Уф...

— Уф... — повторил ученик. — А вон патруль родимый!

Шестерка конных стражей обнаружила укрытие нескольких верховых орков и начала преследование. Один за другим ревушие орки и смилодоны падали и кувыркались по камням, стражи же продолжали стрелять. Один из воинов оказался магом, и перед беглецами выросли каменные преграды, запнувшись о которые по земле покатился последний из орков. Вскоре все было кончено, и шестерка стражей продолжила патрулирование. Быстро и беспощадно. Прекрасная работа.

— Идем, — позвал гном и указал рукой на темнеющий впереди валун. — Там вроде бы норка. Давай в ней вежливо пошарим дубиной.

— Давай пошарим дубиной, — согласился Миф, убирая жезл и подзывая копающуюся в земле свинью. — А может, плюнем туда?

— Не плюй в норку... — назидательно начал Кроу.

— Вдруг пригодится укрыться?

— Вдруг оттуда послышится что-то вроде: «Ах, боже мой, боже мой! Как я опаздываю!»

— И что? — после короткой паузы удивленно поинтересовался Миф. — Ну послышится. И что тогда?

— Мой тебе совет, искренний и очень важный, — прищурился гном, глядя на мастера карт. — Если



ты когда-нибудь услышишь такие слова из темной норки... беги! Просто беги. Телепортом.

— Ого! Это что же за норка такая?

— Норка может быть любой и где угодно. Если услышишь — просто беги. Хотя шанс один на миллион. Готовься, чудится мне, что в норке той орк серый хоронится. И несколько гихлов.

— И как ты это понял?

— Следы смотри, — гном указал на землю. — Здесь прошел крупный двуногий, следом за ним прочапало несколько мелких. И слава светлым богам, не видно отпечатков когтистых звериных лап. Нам только встречи со смилодоном не хватало. Итак, ученик, как будешь действовать? Цель скрывается в норе, надо ее выкурить и убить.

— Ну, — глубоко задумался Миф, — может, призвать змею?

— Учись обходиться уже имеющимся, — вздохнул Кроу. — Козыря тратить надо в крайнем случае. А до такого случая вообще не стоит доводить. Для начала бросим в нору камень. И посмотрим на реакцию. Великана поставь так, чтобы он мог ударить по первой же вылезшей из норы голове. Свиныю держи на виду — если там орк, то он сочтет свина за легкую добычу и атакует.

— Тут его великаша и приголубит.

— Именно.

— Хороший план! Приступаем...

На сторожевой пост игроки вернулись через час с небольшим, идя за тяжело нагруженными работниками. Вернулись с победой, сумев выследить и уничтожить нужное количество целей. Первым де-

дом они пошли к уже собирающимся в путь обозникам.

Седоусый глава обоза одобрительно загудел, как целый пчелиный рой, едва только услышал об истреблении поганных растений и гихлов. Он до хруста цифровых костей сжал в объятиях обоих парней сразу, а затем самолично выгрузил из одной повозки большую бочку солонины, вручил дополнительно каждому по пять серебряных монет и признал поручение выполненным. Гном получил уровень. Миф тоже не остался обделен.

Авантюристы помахали вслед уходящему в дорогу обозу, громко выкрикивая пожелания удачи. А потом направились к кухонному навесу, где служил столь необычный повар. Тут обошлось без объятий, но задание они сдали и получили заслуженную награду, заключающуюся в баллах опыта и приглашении на скорый обед.

Недолго раздумывая, они сразу и уселись за стол, благо звон призывающего на трапезу гонга уже прозвучал. Со стуком перед ними поставили две глубокие тарелки, наполненные густым супом, и парни вовсю заработали ложками, причем Миф ел куда азартней гнома.

— А вкусно кормят! — с чавканьем заметил кард-мастер. — Добавки!

— Будет и добавка, — пророкотал повар. — И в еде, и в поручениях. Если возьметесь.

— Возьмемся! — мигом напружинился гном. — Готовы!

— Вот бы парочку гарпий поганных свалить с небес светлых, — вздохнул с надеждой кашевар. — Но дело опасное...



— Беремся! — заявил Кроу, и они получили следующее задание. Не цепочка, но им она без надобности — главное, продолжать работать на благо стражи и Серого Пика. И польза двойная — врагов станет меньше.

Убедившись, что в журнале появилось упоминание о новом поручении, гном продолжил трапезу, предварительно обменявшись крепким рукопожатием с напарником. Похоже, к моменту, когда вернутся разведчицы, они успеют обзавестись парочкой новых уровней и боевыми шрамами.

— Бьем гарпий, а затем ты на торговлю, а я к наковальне.

— Принято, — согласился Миф. — Хороший обеденный план!.. Навернем супчику и пойдем сворачивать шеи гарпиям!

«А ведь и я был точно таким же, — задумался гном, задержав полную ложку у рта. — Вечно рвущимся в бой и к новым приключениям».

— Вот и хорошо, — произнес он вслух. — Энтузиазм — это хорошо... из тебя выйдет отличная замануха...

— А?!

— А?! — тихонько спросил стоящий на вершине солнечного пригорка Миф, нервно поглядывая на небо. — Серьезно?! Я жертвенная овца?! Тебе меня не жалко, Кроуччи? Вдруг сейчас гарпия нападет, к себе в гнездо меня отнесет и там надо мной надругается так сильно, что я уже никогда не стану прежним? И что ты скажешь Аму, когда она вернется и спросит — а где Миф?

— Не дергайся ты так, — посоветовал Кроу, проверяя, надежно ли скрыты ранее призванные карточные монстры. Великан и свинья скрывались под единственным раскидистым вязом, приземистым, с изломанным несчастным стволом. Любой дровосек, что увидит это дерево, сразу же возьмется за топор, дабы избавить его от мучений.

— Легко тебе говорить! А я жду удара с небес! Ты бы меня еще кетчупом намазал!

— Гарпии любят толстый слой эльфийского джема на потной коже дрожащих людишек...

— Все... я больше не люблю джемы... Кроуччи!

— А? — отозвался тот, лежа всего в паре шагов от Мифа, упираясь затылком в нависающий над ним валун, под коим он и вырыл себе небольшое укрытие. С небес эту нору не увидеть. Пригорок и пригорок — с приплясывающим на его вершине недоумком чужеземцем. Лакомая добыча.

— Я отписался Аму про твой рассказ касательно темной норки и чьих-то слов. А она назвала меня неучем и предложила прочитать книгу «Приключения Алисы в стране чудес». И я вспомнил — это ведь слова белого кролика, верно?

— Верно.

— Так ты шутил?

— Нисколько. И мой совет в силе. Если услышишь бормотание вечно опаздывающего и спешащего белого кролика — беги!

— Но почему? Не мучай меня дважды!

— Дважды?

— Ну, первое мучение — ожидание удара гарпий. А второе — загадка про белого кролика.



— Да нет никакой загадки. Белый кролик — это проводник. Помнишь знаменитую фразу «Следуй за белым кроликом»?

— Первый раз слышу. Откуда она?

— Да не важно. Одним словом, кролик — это проводник. Он ведет за собой в неведомые земли. Причем ведет насильно.

— Как это?

— Он словно бы окутан невидимым телепортационным ураганом. Вокруг него неслышно ревет исполинский пылесос, засасывающий всех подряд в себя и выплевывающий в особом месте.

— О-о-о... продолжай! Так интересно, что я и про гарпий забыл!

— Место неведомое. Гигантская закрытая локация. Если там умрешь — тебя вышвырнет в большой мир. Экипировка и все содержимое инвентаря останутся там, за завесой. Но тебе пока бояться нечего — если аура белого кролика захватит тебя с собой, то далеко не унесет, слишком уж ты маленький. Тебя вышвырнет в одном из данжей, подходящих тебе по уровню, причем вышвырнет не на первом уровне, а где-нибудь посередке. Такая вот жестокая шутка.

— Так куда же уводит белый кролик?! Я бы сходил! — Похоже, Мифу было плевать на грозящую смерть и потерю экипировки. — Куда ведет?

— К горе, — ответил Кроу. — Я сам там не был, Миф. А те, кто побывал, инфой делиться не хотят. Приходится из них каждое слово раскаленными плоскогубцами вырывать. Но вроде бы оказываешься ты у подножия высоченной горы, на чьей вершине высится загадочный мрачный замок. Настоящая

крепость. У твоих ног — узкая крутая тропинка, ведущая вверх. За спиной — телепорт. Он вернет тебя туда, откуда взял, причем вернет бесплатно и без каких-либо условий. Но вроде бы, если ты воспользуешься порталом, больше к той горе не вернешься никогда.

— Ух! А что за гора? И что за замок?

— Понятия не имею. До замка не дошел никто. Самые сильные и удачливые смогли добраться до дорожки.

— Дорожки? Ты же говорил — тропинка.

— Верно. Тропинка переходит в тропу, а тропа становится гравийной дорожкой, что потом превращается в дорожку, мощенную серой плиткой. Вот только до этого этапа и дошли попавшие к той горе герои. Затем они либо проиграли, либо погибли. И всех их вышвырнуло обратно.

— Програли? — Миф аж изнывал от раздражающего его любопытства. — Погибли? Вот бы туда попасть!

— Детали не знаю, — пожал плечами Кроу, срывая растущий рядышком дикий щавель и надкусывая край листа. — Я сам там не был. Хотя не отказался бы. Никто не расскажет просто так. Что известно точно — тропинка ведет тебя от испытания к испытанию. Им может оказаться схватка или игра. Победишь — шагай дальше. В конце концов доберешься до замка. Но пока не дошел никто. Вроде бы...

— Вроде бы?

— Не верь слухам, Миф. Может, кому-то и повезло. Но он будет молчать.

— Черт! Как хочется! А когда последний раз видели белого кролика?



— Не видели. Слышали, — поправил Кроу. — Кролик скрыт сверкающим искристым туманом. Порой видно одно белое ухо или пушистый хвост. И все. Хотя кто-то однажды хвастался на форуме, что видел и кроличью голову. Есть безумные сплетни, что, если увидишь кроличью лапку — тебе начнет дико везти. Если же коснешься лапки — считай, что оседдал саму удачу на какое-то время. Сплошные крыты при каждом ударе, элитные задания от каждого «местного», пропуск в любую дверь. Но это бред. Хотя если кролика убить и завладеть его лапкой...

— Убить белого кролика! А что за замок?

— Замок и замок. Ворота открыты, мост опущен, решетка поднята. Войти можно свободно — если доберешься до моста. Над замком реет флаг.

— А что за флаг?

— Его видели издали. Но то ли там нарисован паук, то ли скорпион, то ли другая похожая на них обоих тварь. Сам флаг причем не прямоугольный и не квадратный, а скорее в виде круглой паучьей паутины. Так и реет на ветру...

— Вот это да! Жуть! Я бы умер там с радостью! Лишь бы посмотреть... а с какого уровня можно туда попасть?

— Где-то около двухсотого.

— Блин... еще расти и расти.

— А затем еще сидеть и сидеть около темной норки, — фыркнул гном, невольно восхищаясь азартом Мифа. — Ждать и ждать... гарпия!..

— Да я бы... погоди... гарпию? Зачем ждать гарпию?

— Упал!

Услышавший уговоренную команду, Миф присел и завалился на бок. Разрезавшая загудевший воздух мутная тень яростно взывала, впуская сжав впечатляющие когти. Выскочивший из-под валуна гном разрядил магический жезл прямо в сморщенное старушечье злобное лицо. Ударом каменной картечи гарпию отбросило назад, а затем подбросило вверх в дымном факеле огня. Это выстрелил Миф, вооруженный таким же с виду жезлом, но заряженным огнем. Крик жестоко раненого монстра порадовал игроков, и они поспешили сделать еще по одному выстрелу. Во все стороны полетели пух и перья — будто из дробовика долбанули в упор по злобной орущей подушке. Тварь оказалась на редкость живучей. И Миф — гном специально промедлил, давая ему шанс, — лежа на спине, крича что-то невнятное и восторженное, выстрелил еще раз. Окутанная вонючим дымом гарпия упала прямо на мастера карт, в полете исчезнув навсегда и оставив после себя добычу. Один предмет был особым — почерневший птичий коготь, являющийся квестовым. Еще один такой — и можно сдавать задание повару.

— Отлично сработано, — не забыл про необходимое и строго отмеренное количество мотивации Кроу, обратно заползая в свое логово. — Ты на редкость боевитая овца...

— Я не овца! — обиженно заныл Миф. — Я скорее молодой барс... кхм... не говори Аму про овцу боевую, ладно? Она же меня бараном звать станет...

— Боевитую, — поправил гном. — Ладно, не стану.

— Из гарпии деньги выпали. Семь серебряных монет. А еще зеркальце в костяной оправе... неопознанное, правда... прикольно...



— Не смотри! — подбросило гнома и приложило затылком к валуну. — Ах ты... черт!

— А чего ты? — удивленно произнес Миф, глядя на ругающегося наставника. — Ну глянул. Отражение свое посмотрел. Чего ты?

— Ничего, — вздохнул Кроу, укладываясь на землю и потирая затылок. — Продолжаем охоту.

— Так что с зеркальцем?

— Не вздумай подарить Аму. Она тебя пришибет.

— Да почему?

— Просто так. Займись-ка лучше распределением характеристик своих. И я этим же делом озабочусь.

— Ну ладно, — пожал плечами Миф, убирая зеркальце в поясную сумку, куда уже отправились перья, когти и монеты, — распределю баллы.

Кардмастер не видел, что его глаза полностью побелели. Исчезли зрачки, радужка. Осталась лишь молочная белизна. Через девяносто минут Миф почти ослепнет. И лишь тогда у него высветится сообщение об отложенном проклятье, полученном от зеркальца — проклятого или зачарованного темными жрецами предмета. Примерно каждая двадцатая гарпия носит с собой тот или иной подобный предмет, сам собой просящийся в руки. Зеркальце, вызывающее почти полную слепоту, если в него поглядеть. Медный браслет, что невозможно снять, парализующий ту руку, на которую надет. Тряпичную безобразную куклу, оживающую в твоём инвентаре и начинающую пить и разбивать зелья, ломать стрелы, рвать свитки с заклинаниями.

Бывали случаи, когда сразу все члены группы по очереди гляделись в зеркальце гарпии, любуясь соб-

ственным отражением. А через полтора часа превращались в слепцов, с рутанью кое-как медленно бредущих по местности или достающих из рюкзаков свитки с телепортом. Но свитки могли остаться лишь в том случае, если у тебя в рюкзаке еще не побесновалась ожившая кукла и не уничтожила их. И тогда придется топтать пешочком или вызывать подмогу — коя может и успеть на помощь, если озлобленные гибелью товаров гарпии не подоспеют раньше.

Мифу не повезло. Но ничего. Еще один урок на будущее. Лучше раньше, чем позже. А столь легкое проклятье шутя снимет любой ученик жреца в храме светлого божества — например, богини Иавы, чьи храмы весьма часты в любом городе или даже крупном селе.

Но сначала надо дождаться следующей гарпии. Потом Миф отправится в Альгору, а гном займется копкой и ковкой. А пока характеристики...

**Текущий уровень персонажа: 68.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**Сила — 135**

**Интеллект — 4**

**Ловкость — 24**

**Выносливость — 135**

**Мудрость — 1**

**Доступных для распределения баллов: 85**

Последние дни выдались суматошными, было не до характеристик. Да и не требовалось, если честно — Кроу справлялся без труда, умело пользуясь купленными свитками и жезлами, а еще вовсю используя боевой опыт прошлых лет, оставшийся от



другой цифровой жизни. К тому же изначально он предполагал более мирное и неспешное поступательное развитие. Некуда было торопиться. Куропатки и шакалы давно не представляли никакой угрозы. И посему нетронутые баллы копились и копились себе потихоньку, напоминая готовый для инвестиций капитал.

Но теперь все изменилось. И в первую очередь изменилась роль самого гнома. Он хотел быть простым бойцом. Воин с двуручным молотом. Танк. Но теперь рядом с ним боец с кинжалами, мастер карт и бард. Все они не могут похвастаться большим количеством жизни и уровнем защиты. Нужен настоящий танк — и Кроу вполне годен играть эту роль. Но у них нет лекаря, и это большой вопрос, когда появится достойный претендент на эту крайне ответственную роль.

Кроу всегда любил заботиться о друзьях. Это его жизненное кредо. Он перестраховщик, мирный параноик. И всегда признавал это. Он защитник. И жизнь снова доказала, что от своей судьбы не уйти. Что ж... значит, ему суждено стать гномом-паладином. А если точнее — хрестоматийным гномом-кузнецом-паладином. Вот его путь, с которого, похоже, никак не свернуть. Сам Серый Пик доказывал это текущим положением дел — здесь требовался надежнейший защитник и патриот, что никогда не бросит родную землю.

И стало быть, свободные баллы характеристик уйдут по несколько незапланированному изначально пути.

**Текущий уровень персонажа: 68.**

**Базовые характеристики персонажа:**



**Сила — 150**

**Интеллект — 20**

**Ловкость — 30**

**Выносливость — 150**

**Мудрость — 34**

**Доступных для распределения баллов: 0**

— Гном, паладин и кузнец, — вздохнул тихонько Кроу. — Святые лапти... вот это будет веселье.

— Чего-чего? — спросил жутковатый белоглазый Миф.

— Упал! — вместо пояснения рывкнул новоиспеченный паладин, хватаясь за жезл.

— Грюки-дуки! — охнул рухнувший парень.

— Вра-а-аг! — поддержала его криком упавшая с небес гарпия. — Ах!

Ахнула тварь из-за ударившего в ее пернатую грудь снопа каменных осколков.

— Ух! — пораженно выдохнула она из охватившего ее яростного огня.

— А-а-агх... — с бессильной ненавистью прошипела она, роняя перебитое крыло.

— Я тебе устрою гриль-вечеринку! — молодецки завопил Миф, добивая монстра и вскакивая на ноги. — Как мы ее, мастер Кроу? Круто!

— Бежим! — выдохнул гном, в мгновение ока сгребая с земли трофеи и хватая напарника за руку. — Портуйся! Альгора!

— Да ты чего?!

— Портуйся! Живо! Иначе она убьет нас!

— Есть...

Миф исчез во вспышке телепорта. Мигом позже за ним последовал Кроу. Пригорок с подкопанным



валуном опустел. Но вскоре над ним замелькали крылатые вопящие тени, плотной стаей летящие на юго-запад. А по земле, шагах в трехстах от пригорка, гигантскими прыжками мчалась огромная женская фигура.

Четырехрукая темная богиня Гуорра вышла на послеобеденную кровавую прогулку. И два игрока лишь чудом успели убраться с ее пути. Гнев темнокожей богини был направлен в иную от сторожевого поста сторону. На что-то действительно важное. Но если бы она заметила игроков — убила бы не задумываясь. Она богиня войны. Она богиня убийства...

Следом за богиней стелились над землей люто рыкающие на бегу смилодоны. Прижавшиеся к их спинам орки яростно щерились в ожидании скорой битвы. У высящегося поодаль каменного пика виднелось смутное движение — там собиралось воинство, намеревающееся наведаться к одному упорному сторожевому посту, никак не желающему сдаваться и погибать.

Тень войны вновь упала на залитую солнечным светом каменистую долину Серого Пика.

## ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Боги ходят по земле...

— Боги! — стараясь не повышать голос, сказал Миф, выразительным жестом прижимая ладонь ко лбу, будто сам у себя проверяя наличие простудного жара. — Боги ходят по земле! Гуорра! Верно ведь?! Четырехрукая убийца, богиня войны, пове-

дательница серых орков, яростный враг всего светлого, обожающая проливать кровь и сжигать посевы, прокатываться смертью по мирным землям и...

— Скушай яблочко, — поспешил унять разошедшегося парня Кроу, протягивая ему спелый плод, прихваченный за пару грошей с одного из торговых лотков. Торговец был начинающим игроком, пытающимся наладить свое дело, и не грех поддержать подобные начинания несколькими медными монетами.

— Яблочко... — повторил Миф. — Вот это да!

— Пошли, — потянул гном мастера карт за собой. — Дойдем до чародейской лавки, раз уж мы здесь оказались. И закупимся продуктами. У тебя деньги есть с собой?

— Есть немного. Из банка взять можно.

— Твои сбережения трогать не станем. А вот несколькими серебрушками меня выручи. Хочу еще кузнечный рецепт приобрести.

— Вот... — Миф не глядя выгреб всю имеющуюся наличность. Его мысли были заняты другим, он реагировал на все заторможенно, до сих пор мысленно оставаясь там — в каменистой долине, где рядом с ними промчалась сама смерть.

— Успокойся, дружище. Ну Гуорра. И что?

— И часто боги пробежкой обеденной занимаются? Она решила сбросить пару центнеров мышц?

Два игрока быстро шли по одной из узких улочек Альгоры, этого светлого и славного города, всегда приветчающего игроков, защищающего их, одевающего и обувающего их. Мимо них прокатывались волны разнообразнейших личностей. Игроки и «местные», принадлежащие к различными классам



и профессиям. Причем порой было трудно разобрать, где находятся игроки, а где «местные» — и те и те спешили по своим делам, оживленно переговариваясь на ходу, обмениваясь шутками и новостями. Вот два полуорка — игрок и «местный» — в обнимку заходят в полутемный зал трактира, явно намереваясь опрокинуть по паре кружек светлого эля. Вон двух девушек встречают у портняжьей мастерской. Если не вглядываться в воздух над головами, почти невозможно понять, кто здесь игрок и гость в мире Вальдиры, а кто «местный». Невидимая грань почти стерлась...

Бросив пару медяков в протянутые глиняные плошки нищих попрошайек, Кроу утянул Мифа в узкий переулок, где они нырнули в змеиный проход между двумя домами, спугнув трех черных больших крыс, застывших у сливной решетки, за которой чернела мрачная и вечная темнота катакомб. Когда они проходили мимо, из решетки донеслись чьи-то злые слова:

— Да на кой черт мы сюда залезли, Густав?! Одни крысы, пауки и вонючая вода! Пошли отсюда!

— Но ведь подземелья — это круто!

— Правда?

— Все, все, выходим уже. Отправимся в рошу у западных врат. Говорят, там полно новичков, как мы.

— Вот это другое дело... кому нужна эта чертова канализация? Никогда больше сюда ни ногой...

Гном тихо фыркнул, услышав столь нелестную оценку громаднейшим многоуровневым подземельям под Альгорой.

Кардмастер, немного придя в себя, повторил мучающий его вопрос:

— Так как часто, Кроуччи? Как часто боги ходят по земле?

— Боги как люди, Миф. Такие же разные. Гуорра — боец. Свирепый боец. Она из тех немногих божеств, что сама ведет свои войска в атаку, сражается рядом с ними, сотнями уничтожая врагов. Она богиня прямого действия. Поэтому-то ее можно увидеть куда чаще прочих богов.

— Богиня прямого действия, — повторил Миф.

— Верно. Таким же был бог Диграций — пока его не низвергли. Настоящий танк с несокрушимой броней, с чудовищными клешнями, пышущий яростным жаром от раскаленного реактора, скрытого хитином.

— Реактора?!

— Наиболее близко подходящее сравнение, — пожал плечами гном и толчком заставил мастера карт свернуть в следующий переулок. — Диграций был богом прямого действия. Такие боги невероятно сильны на поле боя. Физически присутствуют на этом плане бытия и несут разруху, устраивают ужасные бойни. И это же их слабость — когда видишь врага, прицелиться куда легче. Тот же божественный краб, бог Диграций, так вот и попал под удар, когда в очередной раз повел армию подводных пиратов крабберов в атаку на один мирный прибрежный городок. Богам безопасней направлять орды своих адептов издалека, действуя подобно мурым полководцам, да еще и наделяя воинов благословениями, а врагов поражая массовыми проклятиями. Подобных божеств увидеть редко удастся. Если же они и появляются в физической форме, то принимают такую ипостась, что ты ни за что не



поймешь, что перед тобой стоит настоящий бог, а не просто обычный смертный «местный». Пока мы шли по Альгоре, могли пройти мимо нескольких богов и даже не поняли этого.

— Ух! Теория заговора! Боги среди нас!

— Не теория — доказанный факт. Девяносто девять процентов божеств крайне любопытны. И всегда хотят быть в курсе событий. Предупрежден — значит вооружен. Хотя если честно, не все божества столь разумны. Например, богиня Ивава вечно спит. Непробудно. Она похожа на дремлющую муравьиную матку, что непрерывным потоком посылает в храмы дары — щедрые благословения, поступающие к жрецам, которые уже распределяют эту манну небесную по головам верующих — сначала каждому понемножку, а затем еще каждому по заслугам. Ивава вообще ничего не решает сама. Спит себе и спит. Она полностью полагается на своих верующих — а их очень много! — кои защищают Иваву от любых неприятностей. Такая вот беззаботная богиня-соня.

— Вот уж точно — муравьиная матка! Плодится и процветает. А вокруг нее молятся и молятся... а она взамен отдаривается «сладкими» дарами. О! Медом отдаривается! Тогда Ивава — это пчелиная матка!

— Смотри не вздумай однажды назвать верующих Ивавы трутнями! — поспешил предупредить Кроу. — Были уже такие сравнения. Все кончилось нешуточной дракой, после которой пришлось заново отстраивать одно питейное заведение.

— Понял... Сэнсэй, так какие боги самые крутые? Боги прямого действия? Или коварные и му-

дые полководцы? А может, те, кто спит и верит в своих подчиненных? Ведь Ивава просто супербосс, платит зарплату даже лентяям и никого не увольняет...

— Кто круче? Те из богов, у кого больше всего верующих, — не промедлил с ответом гном. — Больше верующих — больше божественной энергии, значит, бог может наложить больше благословений и проклятий, нанести больше массовых магических ударов. Такой бог более живуч. У него больше глаз по всему миру. И тем больше заслонов защищают его от врага — верующие не пропустят никого. Уничтожат любого, ведь им есть что терять. За Иаву тебя порвут на мелкие лоскутки. Да что тебя — любого!

— Но ведь богов убивают!

— Низвергают, — поправил Кроу. — Отправляют в божественный ад. Эта участь грозит каждому богу. Оттого они так яростно и дерутся за свои престолы. Если обычный король, потеряв трон, может стать отшельником и мирно прожить еще лет сто в пещерке на берегу сонной реки, то божество, лишившееся места на небесах... превращается в бессмертную безумную тварь, могущую только убивать. И когда эту тварь ловят, ее отправляют в Тантариалл.

— Ад для богов...

— Палата для буйнопомешанных, — кивнул гном. — Даже не представляю эту жуть. Все, мы пришли.

Выбранный гномом путь привел их к скромной торговой лавке, к небольшому одноэтажному зданию из светлого камня. Дверь приветливо рас-



пахнута, внутри помещения виднелась большая застекленная витрина, за ней стоял продавец — улыбчивый старик с седой окладистой бородой, уже приметивший посетителей и приветливо им кивающий.

— Что ж... время прикупить магию.

— Божественную?

— Куда там. Мы ведь не верующие, — улыбнулся Кроу. — Такая магия работать не будет. Пока возьму две стандартные ауры. Для начала хватит.

— Эх... — вздохнул Миф. — Ну, хотя бы.

— И подзарядим жезл с каменной карточью. — Гном разложил монеты на ладони и пересчитывал их, прикидывая финансовые возможности. — Уже неплохо...

— Уже неплохо... умеешь ты, наставник, довольствоваться малым.

— Не довольствоваться. А получать от этого удовольствие, — поправил Кроу. — От малого к большему. Постоянный рост. Нарращивание сил и возможностей. Можно ли представить большее удовольствие?

— Ну...

— Пошли закупаться. Одно заклинание и одна аура, несколько свитков телепортации, зарядка жезла и скромный кузнечный рецепт бронебойных наконечников для арбалетных болтов. А затем вернемся домой. Дел у нас столько, что даже боги ужаснутся...

— Ну да... вон как «ужаснувшаяся» Гуорра от сторожевого поста во всю прыть «убегала»...

— Чтобы Гуорра обратилась в бегство... Да, согласен, богов напугать мы не сможем.

— Пока что! — тут же добавил Миф. — Но ведь мы растем!

— Согласен, — кивнул Кроу со спокойствием поймавшего много ветерана, — растем. И напугать бога — вполне возможно. Даже обратить в бегство. Но нам пока отвадить бы от Серого Пика орков и гарпий. С гихлами и непентесами справимся как-нибудь и сами.

— И лишь бы та чертова бабочка не вернулась! — вздохнул кардмастер. — Кроуччи! А ведь возможно ТАКОГО монстра загнать в карту?

— Чтобы игрок смог призвать в бой Другхоана Испепелителя? Ого... — присвистнул гном. — Аппетит у тебя, однако...

— К черту лимиты! Зачем самому возводить ограничивающие стены, верно, сэнсэй?

— Ну... теоретически, бражник — это монстр... кхм... но далеко не рядовой. Я так скажу — ценю твой размах. Вернемся к этой теме, когда ты сможешь поймать в карту зеленого дракона, хотя бы.

— Долго же ждать придется... — повесил нос Миф. — Но я не сдамся! Хочу стать величайшим мастером карт Вальдиры! Величайшим!

— Где-то это я уже слышал, — задумчиво почесал бровь Кроу, переступая порог лавки. — Только там в таких же словах звучала куда большая уверенность, если не сказать королевская железобетонность...

— Чего?! Кто-то сказал такое же, и при этом у него прозвучало лучше, чем у меня? — оскорбленно воскликнул Миф. — Это кто ж настолько крутой?

— Да есть один... Но ты стремись, Миф, стремись. Ставь перед собой самую высокую цель.



И стремись к ней. Получится — поймает и Другхона. А сейчас давай подсчитаем, сколько медных и серебряных монет у нас с собой. Вот моя горсточка наличности...

— А вот моя щепотка грошиков... и это — я тебе денежку дарю! Ты не подумай, что в долг!

— Хватит уже щедрости, дружище. Только в долг! — отрезал Кроу. — Мы партнеры. Мы на равных. Взял — верни. Правило, касающееся всех. Доброго дня, уважаемый торговец — слегка поклонился игрок старику, терпеливо ждущему, когда болтливые чужеземцы закончат свой диалог.

— И вам, юные авантюристы, — кивнул тот в ответ, умудрившись в свои слова вложить многое — двум игрокам послышался и звон сабель, и рев монстров, и даже звон золотых монет. И все это уложилось в умело произнесенное приветствие.

— Чем моя скромная лавка может помочь господам? — осведомился торговец после обмена любезностями, сразу сосредоточившись на Кроу, как на самом спокойном, в то время как его спутник закатил глаза и впал в мечтания.

— Начну со свитка ауры «ментальная стойкость», — приступил к делу гном. — Имеется ли такой?

— Начальный уровень. Достойная магия, основанная на мудрости, не слишком затратная в плане маны, — пожевал губами старик. — Отличный выбор для тех, кто едва ступил на путь приключений и поиска сокровищ в затерянных городах, укрытых в дождливых джунглях, или темных сырых подземельях, заполненных ворчащей нежитью...

— Сокровищ, — задохнулся Миф и прислонился к стене, — подземелий... джунглей... приключений... ах!

— «Ментальная стойкость» весьма пригодится в том случае, если есть опасность использования врагами морочащей глаза и уши магии. Нужный вам свиток в наличии, — после легкой паузы продолжил старик. — Отдам весьма недорого. Что-нибудь еще?

— Искра сияния.

— Для вас, как понимаю? Заклинание для тех, кто не боится вражеских ударов. Искра сияния, заставляющая чудовищ обращать гораздо больше внимания на того, в ком она сияет. Не боитесь быть на острие атаки? — испытующий взор едва не пронзил гнома насквозь.

— Боюсь, — спокойно признался тот. — Очень боюсь. Но выбора нет.

— Достойнейшие слова! Я сделаю скидку в серебряную монету. Уважаю честность, презираю дешевую браваду. Что-нибудь еще?

— Четыре свитка телепортации.

— Конечно. Что-нибудь еще?

— Этого пока хватит, — покачал головой гном. — Начну с малого.

— Прекрасно. Что ж... — Старик бодро защелкал костяшками потертого абака, лежащего поверх толстой амбарной книги. — Посчитаем вместе со скидочкой. И примите в подарок два свежих выпуска журнала «Вестник Вальдиры». Часто пишут одну чушь, но бывает попадаетесь занятное чтиво, право слово!

— Почитаем с удовольствием, — заверил продавца Кроу, убирая подарки в мешок.



— И поглядывайте по сторонам. Я редко верю в приметы, но чувствует старое мое сердце — сгущается тьма. Грядет что-то темное. Будьте настороже!

— Будем, — кивнули синхронно оба чужестранца, наведавшиеся в лавку многоопытного старого торговца.

— Спасибо, — добавил с благодарностью тот, что почти все время простоял у стенки, пребывая в мечтах о приключениях и темных сырых подземельях.

— Удачи вам! — пожелал на прощание принявший плату старик. — Удачи!..

Фигуры чужестранцев последний раз мелькнули в дверном проеме и пропали.

— Кто там был? — донесся из заднего жилого помещения немного дребезжащий, но вполне бодрый голос женщины в возрасте.

— Никто, — ответил старик. — Никто. И кто-то...

\* \* \*

Гном не забыл и о прочих покупках, кои выгрузил по прибытии домой. Мешок муки, три больших свиных окорока, горшок сливочного масла и два горшка с гречишным медом. Прекрасная простая снедь, могущая храниться довольно долго. К ней гном присовокупил немного овощей и фруктов. Все вышеперечисленное сразу же забрал Кашемор, требовательно проворчавший что-то про необходимость наличия запираемой кладовой для продовольствия. Намек услышан.

Кроу купил и с радостью пробежал глазами кузнечный свиток, позволяющий изучить секрет изготовления железных бронебойных арбалетных наконечников. Сейчас ими и займется. Обозники

уже спрашивали о подобном товаре — почти все обозники вооружены именно арбалетами, которыми так удобно пользоваться. Причем у всех обозников арбалеты были очень неплохими — порой даже зачарованными. А снаряды к арбалетам использовались бросовые. Такой вот парадокс, имеющий вполне рациональное объяснение — обоз не останавливается просто так. Отбив нападение, повозки двигались дальше. Некогда рыскать по лугам и оврагам, выискивая драгоценные стрелы и болты, рискуя при этом нарваться на засевших в засаде хитрецов разбойников или на некую тварь, скрывающуюся под листвой. Проще плюнуть на потраченные болты и ехать дальше. Так обозники и поступали. Кроу знал об этой странности, но она вылетела у него из головы — что для него редкость. Но он вовремя исправился. И руки жаждали схватиться за молот и начать выковку наконечников из множества приготовленных железных слитков.

Пять связок плохоньких и немного кривоватых, но прочных палок. По ним лишь едва-едва прошелся ножом подмастерье, убрав некоторые неровности, обрезав сучки и сняв кору. И готово — каждая такая палка — это древко для арбалетного болта. Дешевле не найти, хуже бывают, но еще поискать надо. Но будучи снаряженными в неплохой арбалет, зачарованный на меткость и убойность, даже такой болт полетит в цель и нанесет немалый урон. И цена потрясающая — три штуки за медяк. Всего сто штук. На одну торговлю хватит.

Миф приобрел и с удовольствием изучил два рецепта. Древко для стрелы, древко для болта. Можно



создать тело стрелы и самому — чиркнуть по подходящей палке ножом и внятно произнести, что именно ты хочешь создать. В столь простых случаях осечек, как правило, не бывало. Но зачем мучиться, если рецепты стоят гроши?

Другой помощи обозникам не требовалось. Перьев у них хватает — бьют уток и прочую птицу по пути. Жил или ниток тоже раздобудут. И палки обточить порой могут. Но Миф загорелся ремесленным делом. И оружейным — он решил сродниться с арбалетом, превратиться в умелого стрелка, не полностью зависящего от призванных карточных монстров. Гном идею поддержал. Почему нет? Бывают локации, где карточные монстры серьезно ослаблены, могут и не спасти своего господина.

Клетка с цыплятами и клетка с утятами. Мешок корма для птицы. Покормить покормили, остальным пусть занимаются девушки, благо в этом мире птички гнусно не воняют.

Все. Можно браться за работу...

Раздув огонь в кузнечном очаге, Кроу бросил на угли несколько железных слитков, рядом поместил разогреваться искореженные наколенники от орочьей брони. Только потом снял доспехи, набросил старую рубаху и штаны. Надавил на мехи, поддавая воздуха в пламя.

— Я пробежусь с работниками! — крикнул Миф. — Заодно наберу палок для обточки!

— Спасибо! — ответил гном, вооружаясь кузнечными клещами. — И смотри снова не ослепни, герой!

— Да уж постараюсь! — донеслось в ответ. Можно быть уверенным, что в следующий раз подобной



оплошности Миф не совершит. Они легко сняли проклятье слепоты, заплатив небольшую сумму в храме неподалеку от торговой лавки. Но мало кому понравится быть слепым даже в течение часа. Теперь юный авантюрист трижды подумает, прежде чем брать в руки незнакомый предмет из кошельки гарпии...

Проводив ушедших взглядом, Кроу несколько даже растроганно вздохнул. Вот огромный плюс наличия команды.

Девушки в разведке — заодно Аму обучается.

Парни на работе — заодно Миф обучается.

Еще есть голубоглазый сиятельный... предтеча всего... но чем он сейчас занимается, кроме него, не знает никто... а если нарушить уговоренность и спросить его в сообщении, с девяностодевятипроцентной вероятностью ответ будет примерно следующим: «Не ваше плебейское дело монаршими делами интересоваться». Но возможно, ответ будет менее обидным, но столь же «информативным». Например, таким: «О да-а-а-а.... амброзия!» И гадай себе, что же он хотел этим сказать.

Тихо усмехнувшись, гном покачал головой, почесал в затылке и невольно вздрогнул, когда услышался «звяк» нового сообщения. Не от сиятельного... от Мифа:

«К северу от поста проходит здоровенный отряд игроков! Все выше стопятидесятого уровня и все верховые! Лица такие серьезные, что наверняка они идут воевать! Мы от них в стороне, чтобы не пальнули ненароком. Они топчут все живое — конями, слонами, ящерами и даже беговыми страузами».



«Принял, спасибо, — ответил гном, — Сделай скрин потихоньку. На всякий случай».

«Ок. В отряде два клана. «Светлая Династия» и «Дети Ивавы».

«Осторожней там».

На этом переписка завершилась. После пояснения Мифа надобность в скриншоте отпала. Оба упомянутых им клана — это ярые «светуны», как их называют в народе. Фанатичные ненавистники темных игроков и «местных», антиагры, уничтожающие разбойников где только могут. Они же обязательные участники каждой битвы Света против Тьмы, вечно строят планы по уничтожению особо активных темных божеств, жертвуют на постройку новых светлых храмов и устраивают набеги на темные капища. Учитывая уровни игроков объединенного отряда двух кланов, это новички, только перешедшие из ранга рекрутов в основной состав и получившие задание устроить проблемы серым оркам. Отличные новости. Чем сильнее бьют орков — тем лучше.

\* \* \*

Вернувшиеся работники не застали хозяина в безделье — он работал в поте лица. Звонящий молот звучал с тяжелой уверенностью, передавая оную и остальным — сторожевой пост жив и сдаваться не собирается. Сидящий на холме страж поднялся, устало потянулся, убрал оружие за спину и неспешно начал спускаться. Перерыв. Скоро ужин, а затем неспешная беседа с прочими обитателями холма за кружкой пива и под закуску из копченой свинины. Чем не жизнь? А орки... это временно.

Прервавшись, Кроу поблагодарил стража за бдительность, пообещал присоединиться к трапезе и последующим посиделкам. Загомонили и прочие работники, явившиеся во двор с тяжелым грузом. Последним залетел Миф, хотя слово «залетел» здесь мало подходит. Он скорее плелся, изнемогая под тяжестью заплечного мешка и сжимаемой в руках охапки веток.

— Пожадничал... — с одобрением констатировал гном.

— Ох... — согласился Миф. — Ох... да чтобы пять раз не бегать! Можно я здесь все свалю? В этот угол. Тут и начну строгать!

— Не устал? В «реал» не собираешься?

— До заката я здесь! А если надо — и ночью здесь буду! — заверил наставника Миф, вытаскивая из ножен нож с узким лезвием.

— Погоди строгать. Пошли сходим к повару и сдадим задание, — остановил гном мастера карт. — Мы ж заговорились и забыли.

— Точно! Мы же убили двух гарпий! А задание не сдали!

Нанеся финальный удар, Кроу отложил молот, сбросил в воду хищно поблескивающий броневой наконечник. Выждал пару секунд, достал остывшее изделие из воды и положил в сундук, где уже хранилось несколько десятков точно таких же наконечников. Крепкие, острые, аккуратные. Гному было чем гордиться. И он наконец-то продвинулся на следующую ступеньку кузнечного мастерства.

Главное его сегодняшнее приобретение — второй ранг достижения.



### **Достижение!**

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

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

**Ваша награда за достижение:**

**— 15% к скорости износа кузнечного молота во времяковки;**

**— 5% к скорости износа кузнечного молота при любых действиях;**

**+2% к урону инструментом и оружием гро-  
бящего типа;**

**— 15% к скорости нарастания усталости при ковке металла;**

**+5% защиты от огня;**

**+5% к успешности перековки или выковки;**

**+2% к успешности ремонта поврежденного предмета на наковальне;**

**+3% к шансу изготовления более качественного предмета.**

За два часа упорной работы он перепортил немало железных слитков, выковывая наконечники и гвозди. Но с получением второго ранга «Кузнеца» многое изменилось. Ветка кузнецов, их умений, достижений, снаряжения и прочего проработана в Вальдире с великой тщательностью. Все идет по нарастающей. И достижения очень важны! Гном должен был получить второй ранг уже давно. Но вечная занятость и череда происшествий серьезно отвлекли и замедлили его. Сейчас он пытался навестать. Вроде бы получалось...

Только имея второй ранг достижения «Кузнец», можно добиться встречи с далеко не самыми име-

нитыми кузнецами из закрытых ремесленных городских кварталов — куда пускают далеко не каждого игрока. Только с третьим рангом «Кузнеца» можно надеяться на встречу со старшим кузнецом в одном из таких кварталов. И только в таких кварталах кузнец может получить особо специфические умения профессионального коваля.

Имелись продвижения в кузнечном деле и чуть меньшего масштаба, но достижение затмило все остальное, подарив гному прекрасное настроение. Поэтому к кухонному навесу гном подошел с несвойственной его обычному суровому облику широченной улыбкой.

Встретивший их повар задание принял, одобрительно похлопал каждого по плечу. Кроу хлопки выдержал спокойно. А вот Мифа перекосило от тяжких ударов. Повар неодобрительно поцокал зубом и предложил им по двойной порции рагу. Игроки с радостью согласились, пряча в рюкзаки основную награду — тяжелые стандартные кинжалы стражи, отличающиеся превосходным качеством и удивительной прочностью. Многие игроки мечтают о таком оружии. Кинжалы становились доступны для использования только с сотого уровня. Так что награда на вырост. Еще дали опыта — и немало! Кроу получил уровень.

**Текущий уровень персонажа: 69.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**Сила — 150**

**Интеллект — 20**

**Ловкость — 30**

**Выносливость — 150**

**Мудрость — 34**

**Доступных для распределения баллов: 5**



Миф тоже не остался обделен и радостно затянул песню на итальянском, внезапно обнаружив такие познания.

Дюжий повар терпеливо дождался, когда едоки опустошат тарелки и откажутся от добавки. А затем предложил им еще одно задание. На этот раз добрый повар хотел заполучить две головы смилодонов. И был готов предложить хорошую награду. Не успел Кроу опомниться, как Миф задание принял. Гном беззвучно выругался и с трудом удержал руку, так и тянущуюся дать торопыге подзатыльник.

— Обалдел? — приглушенно прорычал Кроу, когда они отошли от навеса на приличное расстояние.

— А чего? Тебе их жалко, что ли — смилодонов?

— Что ли, — вздохнул гном. — Уф... ты смилодонов поодиночке гуляющих видел? А без наездников их видел?

— Ух! — понял всю глубину своей ошибки Миф. — Елки!

— Стражи всегда найдут для тебя задание, — нравоучительно заметил гном. — И после каждого успешного будут задирать планку выше. Если б мы признали, что нам убийство смилодонов не по зубам — повар дал бы поручение полегче. А что теперь делать?

— Ну, ты ведь что-нибудь придумаешь, да, сэнсэй? — с надеждой спросил провинившийся торопыга.

— Вот и думаю... а ты иди строгай...ждемся возвращения блудных разведчиц. И устроим мозговой штурм. Скоро уже темнеть начнет. Самое время для охоты на хищных кошек...

Девушки возвращаться не спешили. Задерживались. Но Лори снизошла и прислала сообщение, где говорилось, что они задерживаются, потому как надо кое-кого зарезать. Прекрасная причина для опоздания. Мужики заняты мирным созидательным трудом, а девушки врагам глотки режут...

Аму тоже не оставила своего друга без новостей, и они договорились встретиться для часового перекуса в «реале». Телам нужна пища не только духовная, но и физическая. Кардмастер пообещал скоро вернуться, привалился к каменной стене и замер в оцепенении. Вскоре его фигура исчезла. Пополдничавшие работники также отдыхали — гном распорядился прекратить все работы за пределами участка и удалиться в покои под холмом. Небо медленно затягивалось облаками, скоро гарпий станет гораздо больше. На стражу вернулся старый лучник, рядом с ним сидели две собаки, на которых презрительно поглядывал восседающий на высоком столбе большой орел Крис, терзающий мясо куропатки.

На некоторое время Кроу остался один. Примерно на час. И отложив кузнечные дела, он закрыл крышку сундука с готовыми изделиями, снял кожаный фартук, прихватил лопату и спустился на тайный подземный горизонт. У него около пятидесяти минут. Много это или мало? Зависит от усердности и умений. На свое усердие гном никогда не жаловался. Умения тоже кое-какие имелись. За полчаса он пробил подземный проход еще на шесть шагов. Вытащил из коридора всю землю, сделал несколько ходок за еловыми бревнами, хорошенько укрепив потолок. Мир старался зарастить нанесенные ему



раны. Постоянно требовалось подновлять крепи, убирать осыпавшуюся землю.

Перепаханный землей игрок вернулся к наковальне и успел выковать еще пару десятков различных изделий. Подковы, гвозди, наконечники, один новый кузнечный молот. Сегодня удачный день — удалось продвинуть прогресс пусть и немного, но сразу по двум важнейшим направлениям — ковка и раскопки. В первом случае нужно растить умения, во втором случае — производить раскопки уничтоженного чудовищным землетрясением ушедшего под землю города. И собирать разноцветные кирпичи — еще две штуки гном убрал в тайник, осторожно ступая по гробнице, чтобы не наступить на несущих вечную стражу змей.

Угли в кузнечном очаге подернулись седым пеплом. Кроу задумчиво смотрел на кустарные, по сути, приспособления для кузнечных работ — они свое отработали. С их помощью и дальше можно в неограниченном количестве выковывать многое, но, если он хочет развивать кузнечное умение, ему потребуется новое оборудование. Стальная наковальня, хороший молот и настоящая кузнечная печь. Все перечисленное должно быть зачаровано и, что не обязательно, но действительно важно, снабжено печатью кузнеца-учителя.

Благодаря второму рангу «Кузнеца» игрок сможет добиться встречи с кузнецами из закрытых ремесленных кварталов. Сможет поступить в ученики, а затем со скидкой приобрести оборудование. И продолжить кузнечное образование.

— Завтра, — приняв решение, тихо сказал гном. — Завтра и отправлюсь.

Куда? Тут ответ прост — в Великий город гномов. В Храдальроум. Гному — к гномам.

В Вальдире кузнечным делом славились полуорки и гномы. Это их профильное умение. Орки больше дружат с огнем. Гномы дружат с металлом. Их расовые способности разнятся — орки уповают на силу огня, умея договориться с пышущим в домне жаром, наделяя языки пламени удивительными способностями. Гномы «разговаривают» с металлом.

Расовой солидарности никто не отменял, и игроку-гному куда проще поступить в ученики к другому гному. К тому же Кроу уже знал, кого именно хочет видеть своим будущим наставником, и знал почему. В момент их встречи начнется новый трудный путь, ведущий строго вверх, на заледеневшую горную вершину. Многие пытались до него. Ни у кого не получилось. Попытается и он...

— Кроуччи! А вот и мы! — бодро возвестила Аму, держа в руке большую клетку со слишком уж маленькой для таких хором серенькой птичкой. — Ты не прикутишь моего соловья?

— Пусть живет птаха, — кивнул гном, пряча улыбку.

Кроха добилась своего. И убедила барда отказаться от чересчур уж классического питомца. Видать, Аму не захотела отпускать питомца в дикую природу и купила для него дорожную клетку. Судя по веселой соловьиной песне, новый дом птичке понравился. Главное, чтобы Крис не сожрал соловушку... надо будет сделать орлу внушение.

— Чем занимались? Чего добились?

— Кое-чего, — скромно ответил Кроу.



— Многого! — не согласился со столь скромной оценкой их достижений Миф.

— Нужно убить двух смилодонов, — добавил гном. — Сегодня. Пока вокруг затишье и есть шанс выловить малую группу. И да — отныне я паладин.

— Кто бы сомневался, — фыркнула Кроха. — Так и знала, что к этому придешь. Должен же в семье быть хоть кто-то порядочный. Я ведь подлая убийца...

— В семье, — прижала ладошки к щекам Аму.

— Собаку и соловья мы приютили, — сменил тему Кроу. — Новых питомцев уже выбрали?

— Выбираем, — за них обоих ответил Миф. — На этот раз не ошибемся.

— А с цепочкой заданий что там у вас?

— Продолжается!

— Завтра выполним еще одно звено, — пообещал Кроу, понимая, что друзья жертвуют собственным делом ради него и Крохи.

— Класс! — воодушевилась Аму. — У меня как раз новая песня!

— Смилодоны, — напомнила Лори. — Убить двух верховых кошек? Задание не из легких для наших уровней.

— Справимся, — пожал плечами Кроу. — Главное не наделать ошибок. И все продумать.

— Это я поторопился, — вздохнул мастер карт.

— Справимся, — повторил Кроу. — Сейчас Лори посидит, подумает, а затем мы пойдем и убьем двух смилодонов. И принесем их головы доброму повару, что угостит нас ужином и даст еще одно поручение.

— Сеньор Кроуччи... — тихо кашлянула Аму.

— Да?

— Насчет нашей цепочки заданий — это звено ночное.

— Понял... значит, пойдем сегодня ночью, — сориентировался Кроу. — Не проблема. Но перед этим надо выспаться.

— Да-а-а, — покрутила головой Лори. — Вечером охотимся на хищных доисторических кошек, а ночью разбираемся с нежитью и прочими темными тварями. Не жизнь, а мечта... Я пошла думать над планом.

— А я за молот снова возьмусь, — добавил гном. — А Миф с Аму встретят и проводят три торговых обоза. У нас как раз все для них припасено. Миф, ты палок настрогал для арбалетных болтов?

— Нет еще! Я быстро! Аму, готовь прилавок! — засуетился Серый Мифрил, торопясь к куче веток, наваленной у стены. — Я быстро!

— Быстро он, — вздохнул Кроу, провожая торопыгу взглядом.

Кузнечный очаг снова пробудился, затухшие было угли пыхнули жаром, зашумели устало кузнечные мехи. На новую порцию топлива лег ржавый хлам, идущий на перековку. Рядом примостился одинокий слиток — гном решил выковать колесную ось. Раз уж решил увеличить ассортимент...

## ГЛАВА ПЯТАЯ

### Вол, скакун и караванщик

Гном вернулся на сторожевой пост вместе с густыми сумерками. Оранжевый закат медленно укатывался за горизонт, тени становились все длиннее,



уверенно завоевывая всю каменистую долину. Но еще было время до полного наступления темноты. Кроу вернулся ненадолго. Мельком заглянув на родной участок, забрал с собой всю команду, безжалостно прервав их научные посиделки. Надо успеть до полной темноты.

Кроу привел ребят на склон длинного бугра, остановившись рядом с пышной разлапистой елью, удивительно прямой и красивой для этих мест. Здесь он повернулся к спутникам, откашлялся, прочистил хорошенько горло, пригладил бороду и заявил:

— Быль! Расскажу!

— О как... — отозвалась рыжая амазонка, опускаясь на валун. Рядом тут же примостилась Аму, и девушки выжидательно уставились на рассказчика, что, собираясь с мыслями, ерошил волосы на затылке. Опустился на соседний камень и Миф, несколько удивленный столь внезапным и неожиданным завершением короткой вечерней прогулки.

— Жил да был богатый караванщик, — начал Кроу.

— Это не быль! Так только сказки начинаются! — запротестовала Лори, но на нее зашикали остальные, и, махнув рукой, амазонка сдалась.

— Жил да был богатый караванщик, — снова начал гном, укоризненно глядя на подругу. — И были у него вол и скакун. Длиннорогий вол отличался выносливостью и силой. Чистых кровей скакун мог мчаться быстрее ветра! Вместе они прошли сотни лиг по долинам и пустыням, вместе преодолевали склоны холмов и горные ущелья, перебирались через широкие ручьи и бурные глубокие реки. И куда бы ни заносила их воля караванщика, длиннорогий

вол молча тянул за собой тяжело груженную повозку с товарами. А скакун гарцевал впереди, неся на спине караванщика. Вечерами вола наспех обтирали пучком соломы, поили из общей поилки и задавали обычного корма. Достойное завершение тяжелой работы. Скакуном же занимались куда дольше — каждый вечер несколько работников тщательно обихаживали его шкуру, расчесывали гриву и хвост, проверяли копыта. В поилке скакуна всегда была чистейшая вода, а в кормушке — отборный овес и люцерна. Так тянулся день за днем, год за годом. Вол не роптал, продолжая тянуть тяжелую повозку. Порой он падал на колени, но, чуть отдохнув, вставал и опять налегал широкой грудью на лямку.

— Бедняжка... — шмыгнула носом Аму. — Караванщик гад!

— Из скакуна плохой товарищ! — поддержал Миф.

— В один пасмурный мрачный день, когда над головами низко тянулась влажная облачная муть, небольшой караван двигался по обычной каменистой равнине. Ничто не предвещало беду, но несчастье всегда приходит внезапно — на караван напали серые орки. Сидя на спинах огромных клыкастых кошек, завывая и потрясая оружием, пуская стрелы, орки налетели, подобно порыву ветра. Налетели и столь же быстро умчались прочь. Караван сумел отбить атаку и продолжил путь. Но непоправимое уже случилось — и вол, и скакун были ранены орочьими стрелами. Да стрелами не простыми, а проклятыми. Темное проклятье жрецов храма Гуорры было на тех стрелах. Скакун упал быстро, уронил голо-



ву на землю, заржал в беспомощности. Вол устоял. И упрямо налегая на лямку, потащил повозку дальше, везя имущество караванщика к безопасному месту.

— Вот молодец! Вол крут! — заявил Миф, ударив кулаком по ладони.

Вытряхнув из небольшой коробки несколько пилюль на мозолистую ладонь, Кроу закинул их в рот, хмыкнул и продолжил рассказ:

— Скакун не мог продолжить путь. Общими усилиями его положили на и без того тяжело нагруженную повозку. Вол устоял. Раненый, обессиленный проклятьем, спотыкающийся, понуривший голову, он продолжил путь. И сумел дотащить повозку до лежащего на их пути небольшого сторожевого поста и только там остановился. Первым делом с повозки сняли тихо ржущего скакуна. Бережно уложили грациозное создание на расшитую попону. Потом распрягли и вола — он больше не мог тащить повозку. Проклятье, отравляющее его кровь, стремительно набирало силу. Они были в двух шагах друг от друга — едва стоящий вол и лежащий на попоне скакун. Между ними стоял караванщик, задумчиво теребящий крашенную охрой бороду, хмуриющий брови и принимающий тяжелое решение. Ему предстояло выбрать одного. Либо вола, либо скакуна. Только одного из них он мог с помощью путеводной магии доставить к далекому храму, где светлые жрецы сумеют очистить большую кровь от темной скверны Гуорры. Долго стоял караванщик. Долго думал. И выбор был сделан...

— Вол будет спасен! — пропищала Аму, сжимая кулачки.

— Быстроходный скакун был отправлен к спасению. А вол остался стоять, понутив голову.

— Караванщик сволочь!

— Передохнувшему и оправившемуся от нападения орков каравану пора было двигаться дальше. Но раненый вол едва мог сделать пару неверных шагов на подгибающихся ногах. Снова застыл в глубокой задумчивости караванщик, теребя окрашенную охрой бороду и хмурия брови... Долго бы он думал, но тут к нему подошел один предприимчивый мудрый гном и сделал предложение. Вскоре они ударили по рукам! Караван двинулся дальше, быстро пройдя долину и исчезнув вдали. И уходящий караванщик ни разу не обернулся, не бросил ни одного взгляда на оставленного им вола, что служил ему верой и правдой долгие годы.

— Караванщик сволочь!

— Предприимчивый же гном нагрузил спотыкающегося вола не слишком тяжелым мешком и повел за собой. Провел мимо пары холмов и зарослей кустарника. Тут он снял с него мешок и занялся делом, что заняло больше часа. Утерев с усталого лица пот, гном поспешил на сторожевой пост, позвал друзей и вместе с ними вернулся к холму с пышной елью. И здесь он поведал им быть про вола, скакуна и караванщика.

— Караванщик сволочь!

— А затем гном мастерским ударом обрубил одну из еловых ветвей, и глазам слушателей предстала удивительная картина...

Еловая ветвь с шелестом упала на землю, уподобившись отдернутому театральному занавесу, скрывавшему сцену от зрительного зала. За елью



и холмом обнаружился небольшой пятачок земли, посреди которого стоял понутивший голову вол. Длинные рога скребли по земле — животному приходил конец, проклятье его почти одолело.

Кроу дернул головой, услышав отрывистые и гортанные понукающие крики, доносящиеся из-за соседнего холма. Лори их услышала раньше и перевела взгляд на вола, пытаясь что-то сообразить.

— Предприимчивый гном, купивший вола, отвел его в пустошь и использовал в качестве приманки, — широко улыбнулся Кроу, явно довольный собой.

— Что?! — ахнули Миф с Аму.

— Что?! — ахнула Лори.

— Ты-то чего?! — поразился Кроу, глядя на боевую подругу.

Выскочившие из-за холма верховые орки атаковали с быстротой молнии. Рычащей лавиной они налетели на длинноногого вола с трудом поднявшего голову навстречу врагам. Бегущий впереди смилодон разинул клыкастую пасть в предвкушении... сейчас прольется кровь...

— И предприимчивый гном не забыл заминировать все вокруг, — кашлянул Кроу.

ГР-А-А-АМ!

Грянувший взрыв сотряс землю. Все окуталось непроницаемым взору облаком пыли. Раздался и затих сдавленный рык.

— Во-о-о-о-ол! — завопил Миф, хватаясь за голову.

— Му-у-у-уртар! — завопила и Аму.

— Кто такой Муртар? — поразился гном.

— Цап! Ты просто... ты просто! — мотала головой Лори, кулаком ударяя гнома в бронированный живот. — Ты просто... да ты... ты...

— Ты-то чего? — повторил удивленно Кроу, выхватывая тяжелый молот. — Бежим! Надо добивать орков и кошек! Действуем по первой базовой схеме! В атаку! Все за мной! Никаких ошибок! Начали!

Отставив в сторону большой деревянный щит, укрепленный железными пластинами, гном увеличил свою «площадь» в два раза, став гораздо шире и тем самым надежно прикрыв худосочных спутников, бегущих следом. За отставленным щитом бежал Миф, за спиной шагала Лори, замыкала построение Аму, уже взявшая на изготовку гитару и начавшая петь. Тихие проникновенные слова и гудящий перезвон струн заполнили пыльный воздух, наделили союзников повышенной защитой от физического урона. Только от физического.

Первый противник обнаружился быстро. Жестоко раненый смилодон был оглушен, лежал на боку и часто дышал, пытаясь прийти в себя. Через шаг стало ясно, что противников трое — огромная кошка придавила двух орков. Тяжелый молот первым делом ударил по орку с распущенными длинными волосами, украшенными мелкими косточками. Боевая прическа воинов-мечников, врагов вертких и быстрых.

Скользнувшая тенью Лори добила смилодона и второго орка, с непередаваемой словами умелостью и безжалостностью пронзая их горла тяжелыми кинжалами. Добила, собрала трофеи и столь же тихо вернулась под защиту шагающего гнома.




Пыльную завесу разрезал брошенный неверной рукой дротик, со стуком ударивший по щиту. Миф даже с шага не сбился — не зря они занимались два часа строевой подготовкой. Кроу намертво вдолбил в юные головы учеников — без приказа строй не покидать! Чтобы ни случилось! Да, импровизации порой уместны, а иногда, в крайне редких случаях, только они могут спасти команду от верной смерти. Но для подобной импровизации и самостоятельных действий нужна предварительная и многократная закалка в горниле войны. Когда Миф с Аму пройдут через все тернии боевых действий, вот тогда уже можно разрешить им некую самостоятельность.

Метателя дротиков нашли за расколотым валуном. Массивного орка наполовину засыпало щебнем, жизнь настолько просела, что один раз чихни — и орк умрет. Лори предпочла не чихать — ткнула серокожего великана носком сапожка, и тот покорно умер. Струнная музыка лилась уверенно, ни одной фальшивой ноты. Аму полузакрыла глаза, она толком и не смотрит никуда, машинально переставляя ноги и полностью отдавшись музыке.

Кроу активировал «искру». В центре его груди зажегся яркий красный огонек размером с пятак. Огонек мигал с редкой периодичностью, проявляя и снова туша алую руну, что беспричинно разъяряла многих врагов. Танк вызывал огонь на себя. Пыльная завеса редела, враг быстро восстанавливался, надо подстраховаться.

— Змейки, — произнес Кроу в пространство, но его услышали.

Миф выбросил сразу два бумажных прямоугольника, с зеленоватыми вспышками на земле возник-



ли небольшие полосатые змейки, быстро расплзшиеся в стороны. Меньше чем через десять секунд первая змея нашла себе жертву и вонзила в нее ядовитые зубы. Гортанный крик, звук нескольких ударов, Миф дергается в приступе отката, теряя часть жизни. Повернувшая группа достигает места, откуда доносился крик, и натывается на сидящего орка, жадно глотающего черную жидкость из большой бутылки. Противоядие? Усилитель? Не важно — орк погибает до того, как выпитое им средство подействовало.

В стороне раздается тихий прерывистый рык. Смилодон... и в его рыке нет и толики той угрозы, что отчетливо слышалась раньше. Хищник при смерти... группа снова свернула и, шагая в ногу, двинулась вперед. Гном переступил через пару длинных бычьих рогов — бранные останки вола. Редко какому травоядному удастся отомстить за себя обидчику. Волу-герою это удалось. Пораженный тяжелейшим проклятьем, умирающий, он стоял до тех пор, пока не привлек к себе и не заманил целый вражеский отряд. И с помощью грянувшего сильнейшего взрыва с лихвой отплатил за свою смерть.

Миф приостановился, поднял рога и убрал их в инвентарь. Позднее надо будет ему сделать укоризненное внушение. На кой ему пыльные воловьи рога? Столь ли ценен трофей, чтобы подбирать его в боевой обстановке?

— Левее, — дает наводку Лори, и группа чуть смещается. Вот и бьющий рассерженно по земле длинный хвост. А вон присыпанная землей кошащая туша... Снова в ход идут тяжелые кинжалы. Еще один враг повержен.



На земле широкая полоса — кто-то полз в сторону едва виднеющегося в пыли и сумерках большого куста. Нельзя дать орку спастись...

\* \* \*

Авантюристы вернулись поздним вечером, когда небо усыпали тысячи звезд, а от солнца остались только воспоминания. Сторожевой пост Серый Пик встретил их ярким магическим светом. Левитирующие светляки покачивались в струях легкого ночного ветерка. По земле бегали причудливые тени. Вся территория освещена. Самое темное место — холм гнома Кроу. Выглядит мрачной цитаделью зла, окруженной сияющими силами добра.

— Непорядок, — буркнул гном. — Кроха, что у нас с лампами?

— Мы с Аму сегодня купили пять штук.

— Зажги три, пожалуйста, — попросил Кроу. — Одну на вершине холма, самую яркую, две где-нибудь во дворе. Не будем отставать от общественности. А то Вурриус нам еще и создание области тьмы припаяет. Кстати — о нем что-нибудь особое узнали?

— О нем? Пока нет. А о доящих его кланах — многое. Честно говоря, если бы не его недоверие к чужеземцам и к нам конкретно, можно было бы попытаться открыть ему глаза на правду, — предложила рыжая.

— Правду! — поддержала Аму.

— У меня с ним очень плохие отношения, — качнул головой гном. — Если только вы сами, стройные девушки-красавицы, наведаетесь в мрачную башню и постараетесь его убедить.

— Я пойду с ними? — предложил Миф, сбрасывая на землю охапку нарубленных по пути ветвей.

— Нет. Его подвел чужестранец мужчина. Игровая система часто учитывает половую принадлежность. Женщинам-чужеземкам он должен доверять больше. Надежда зыбкая. Но вдруг? И тут еще один вопрос возникает — а зачем нам ему глаза на правду открывать?

— Его же используют как дойную корову! Как с фермерского поля собирают урожай снежных бурь! — вознегодовала Аму.

— Да, — согласился гном. — Но мы ничего плохого не делаем. Нам с чего мешать другим игрокам? Проблем только себе наживать... Какова наша выгода? К тому же... думаю, он и сам понимает происходящее. Но поделать ничего не может.

— М-да... — задумчиво потерела себя за мочку уха Лори. — Ладно. Пока погодим. Мы собирались завтра в дальнюю командировку на Север. Снова. Но на этот раз с другой целью.

— Храм во льдах?

— Храм во льдах. Надо узнать, существует ли храм, а если да — какому божеству принадлежит. Заодно покажу напарнице, какие суровые земли существуют в Вальдире. Там — это не здесь.

— Ух! — заволновалась бард.

— Туда только плыть, — напомнил Кроу. — И выжить сможете только на территории прибрежного лагеря. Хотя царящие там ветра и нередкие снежные торнадо могут накрыть вас даже там. До упомянутой в легенде трещины стопроцентно не доберетесь.

— Пока только сбор инфы. Сегодня мы узнали, где живут четверо ветеранов, участвовавших в той



Кампании. И двое из них подвизаются на охране обледенелых доков в том самом прибрежном армейском лагере. Хотим с ними поговорить.

— Узнали про них что полезное?

— Один любит без памяти варенье из лесных ягод, растущих исключительно возле его родного города и больше нигде, — хитро улыбнулась Лори. — Мы уже купили пять баночек.

— А второй любит маму! — еще шире заулыбалась Аму. — И от нее у нас письмецо ему! А первому ветерану — от жены и детей письмо и рисунки! Милые такие рисунки! И детишки милые!

— Они оба проникнутся к нам достаточно, чтобы рассказать не особо секретную инфу, — пообещала Лори. — Обернемся туда-обратно за день. Вечером постараемся наведаться к третьему ветерану. Короче говоря — дел у девочек много! И нам нужны все ваши деньги, а также все, что можно продать. Выгребайте карманы, разбивайте копилки!

— Ты знаешь, где деньги, — тяжело вздохнул Кроу, понимая, что другого выбора нет — дорога недешева, понадобится теплая зачарованная одежда, иначе игроки столь малых уровней там попросту погибнут. — В сундучке вся сегодняшняя выручка и остатки накоплений.

— У нас общий банковский счет. И вот еще монеток горсть, — расстался Миф с остатками наличности.

— Мы пошли... — заявила амазонка, и женский состав удалился под холм. В гробницу пошли. Будут секретничать.

— Пошли и мы? — предложил Кроу. — Задание повару сдавать.

— Пошли! И на этот раз я не буду рваться в бой!

— Нам бы на истребление орков взять поручение, — замечтался гном. — И на коротышек. Постараемся уболтать повара. Сегодня-завтра обязательно нападут. Все равно будем валить злыдней десятками. А тут двойная выгода — и пост защищаем, и поручения выполняем...

— Постараемся!

Страхнув с себя пыль, Кроу с Мифом пошли к кухонному навесу, где как раз завершали вечернюю трапезу свободные от дежурства стражи. Там, проявив себя в кухонной и военной дипломатии наилучшим образом, авантюристам удалось выбить не просто парочку каких-то там заданий. Лучше! Они сумели выбить из флегматичного и загадочно смертоносного повара благословение на оплачиваемую охоту. Охоту на всю ту живность, что не является эндемичной для данной области, — это если выражаться языком казенным и суконным. А если попроще — повар благословил игроков на уничтожение всех заявившихся тварей, в чье число входили коротышки гихлы, орки, гарпии, рисефины, смилодоны и прочие агрессоры, посмевшие посягнуть на мирную долину. Кроу не скрывал радости. Миф ликовал — кардмастер попытался даже сальто сделать, но врезался лбом в подпирающий навес столб и на время затих, что позволило гному укрепить договор парой чаш с вином, выпитых им с поваром в несколько глотков. Когда мастер карт встал, гном нагрузил его подарками — двумя горшками с вкуснятиной, оставшейся от ужина. Посуду завтра надо вернуть...


Отныне, с сегодняшнего дня и до завершения военных действий в округе, за каждого убитого мон-



стра Кроу и его друзья будут получать вознаграждение. Небольшое, тут губу можно не раскатывать, но все же денежное. Помимо этого, насколько гном помнил, когда общий счет любых убитых тварей перевалит за сотню, им откроют доступ к местному складу стражи, где они смогут получить некоторые предметы на ту сумму, что заработали. Причем по себестоимости, то есть гораздо дешевле, чем в торговых лавках. Когда они убьют больше двухсот пятидесяти монстров, им разрешат посетить склад «областной» — вместилище покрупнее, находящееся поблизости. Для них это лагерь стражи у самой Альгоры — много дней назад оттуда Кроу начал свой путь к Серому Пику, сумев расположить к себе тамошнего начальника стражи с плохо выговариваемым именем. Если же авантюристы уничтожат пятьсот тварей, откроется еще одна дверка — куда более крупного склада с куда более широким ассортиментом различных штук и штуковин.

Самое же важное — Вурриус не имел власти над этим поручением. Это давний обычай. «Местные» и чужеземцы, что, не щадя сил и крови, помогают стражам в искоренении зла и врага, всегда привлекаются фракцией стражи. Так было, так есть и так будет. Агрессивный сотник может заставить повара отменить охоту за скальпами, но вряд ли он на это пойдет — особенно сейчас, когда их отношения немного потеплели.

Что еще приятней — не обязательно находиться все время в боевой группе. Каждый из четырех приключенцев может уничтожать монстров в одиночку, все равно накопительные баллы капают на «общий счет» у повара. Главное, сдавать ему



скальпы, подтверждающие успешность очередного убийства. Кроу сообщил доброму кашевару имена соратников, принимающих участие в охоте. Лори, Кроу, Миф, Аму. Бравая четверка, готовая пролить темную кровь. Повар благословил. Охота началась.

— А на складе много чего хорошего? — пропыхтел Миф, несущий горшки с кашей и похлебкой.

— На этом? — Гном кивнул в сторону знакомой ему закрытой двери. — На этом немного. Это же, по сути, деревенский уровень. Десяток наборов для поселенцев и чернорабочих, некоторый запас экипировки для стражей, среднего качества оружие, провиант, алхимия. Но здесь командует Вурриус, он параноик, запаслив и предусмотрителен. На его складе может оказаться много чего интересного.

— Вот бы попасть!

— Ой не знаю, — вздохнул с сомнением Кроу. — Склад Вурриуса... честно говоря, думаю, нам проще набить две с половиной сотни монстров и сразу замахнуться на «областное» хранилище у стен Альгоры. Там нас встретят куда приветливей.

— Вурриус тот еще зверь, — приглушив голос, согласился юный ученик. — Ну его... а то еще голы нам поотрывает, едва мы в дверцу склада поскребемся. О! Сеньор, а может, замахнемся на городской склад? Пятьсот гадов прикончим как-нибудь!

— Мелко плаваешь, друг, — недовольно буркнул гном. — Гляди дальше, глубже и выше.

— Это ты о чем?

— Узнаешь на собрании через пять минут.

— А у нас собрание? Да девушки не придут!



— Зря, что ли, кашу несем? — удивился Кроу. — Приду-у-ут...

Девушки на самом деле пришли. Нельзя утверждать, что только ради каши с похлебкой, но дарованную еду вкушали они с удовольствием, параллельно слушая гнома, в деталях, но сжато рассказывающего о полученном ими благословении на охоту за скальпами.

Закончив рассказ, Кроу откашлялся, провел ладонью по взъерошенным черным волосам, вытряхивая паутину и пыль. А затем ошарашил друзей заявлением:

— Наша цель — десять тысяч тварей!

— Сколько?! — закашлялся Миф. — Уф! Я думал, ты скажешь «тысяча»...

— Десять тысяч! — пропищала изумленная Аму.

— Сто сотен — задумчиво облизала ложку Лори.

— Подумайте о том добре, что может храниться в особо крупном и особо охраняемом складе стражи, — предложил Кроу. — Там ведь не только экипировка. Там могут быть шикарные парные кинжалы...

Лори едва заметно вздрогнула.

— ...могут быть достаточно редкие боевые карты с монстрами...

Теперь вздрогнул Миф, машинально тасующий любимую колоду.

— ...музыкальные струнные инструменты за дешево...

Тихим ударом по струнам верной гитары Аму выразила свою заинтересованность.

— ...а еще свитки с заклинаниями, алхимия и прочие разнообразнейшие предметы. В любом

случае мы ничего не теряем — если не сумеем набить такое количество монстров, накопленные баллы и деньги никуда не денутся. Отоваримся на складе поменьше. Но наша цель — десять тысяч монстров!

— Попробуем, — кивнула внешне спокойная Лори, но улыбающийся про себя Кроу знал — боевую подругу зацепило. Она всегда любила принимать тяжелые вызовы и всегда выкладывалась на полную ради достижения победы.

— Я люблю убивать! — попыталась Аму сделать кровожадное лицо.

— Особые карты с монстрами... десять тысяч тварей? Да шутя! — громче всех изъяснил свою точку зрения Миф.

— Отлично, — кивнул гном, собирая опустевшую посуду. — Вот втроем и прогуляйтесь-ка, други мои боевые. У вас ровно час. Ставьте таймер с будильником. Когда зазвенит — отправите мне цифры. Хочу знать, сколько монстров сумеем мы убить в темное время суток, неподалеку от сторожевого поста. И не забудьте подсчитать, сколько и кого — сколько непентесов, сколько гихлов.

— Только они и будут поблизости, — заметила опытная Лори. — Таким малым отрядом мы далеко от поста отходить не станем. Пошаримся в кустах и ямах. Непентесов точно отыщем. Гихлов и рисефин — возможно. Самых трусливых. Остальные уже стянулись к лагерю орков.

— Вот и проверим. Заодно почин сделаем.

— Ладно. А ты?

— Я на хозяйстве. Надо ковать металл...

— Принято. Мы ушли...



Тройка игроков бодрым шагом удалилась в темноту. Вскоре в той стороне вспыхнула яркая магическая лампа, висящая над головами полуночных воинов. Проводив их чуть завидующим взглядом, гном бросил охапку дров в очаг и раздул пламя. Дожидаясь появления хорошего жара, Кроу стоял у небольшого прудика, вглядываясь в темную воду. Сегодняшний день пролетел так быстро, что он и не проверил обитателей пруда. А теперь уже слишком темно. Да и, честно говоря, гном сейчас был больше занят обдумыванием дальнейших планов. Он не успел выполнить всего задуманного. Просто не успел. Особенно просел план раскопок. И раз так, придется урезать часы сна и встать пораньше, за долго до рассвета.

Орки могут нарушить его планы. Но пока о них ни слуху ни духу. Орочьи патрули снуют по каменной долине, нападают на караваны и обозы, убивают путников. Но не пытаются подступиться к сторожевому посту. Это настораживает. Наверняка строят темные козни. Или дожидаются возвращения исполинской бабочки. Или ждут иного подкрепления. Опять же заявившиеся сегодня сюда рекруты светлых кланов неплохо повоевали, одолели немало орков и их приспешников. Они даже сюда заявили — игроки. Похвастались перед стражами своими достижениями. А затем ускакали прочь... разовая операция. Или снова явятся завтра...

Гном вернулся к кузнечному очагу, поворошил образовавшиеся угли и уложил сверху обломки орочьих доспехов. За следующий час он вполне успеет перековать остатки хлама в слитки. И выковать десяток-другой подков...

Спустя шестьдесят минут, как и было уговорено, пришло письмо от Мифа. Двенадцать непентесов, три гихла, одна рисефина. Не встретилось ни одного орка, смилодона или гарпии — что в принципе хорошо, ибо твари шибко сильные и сталкиваться с ними лоб в лоб не следует.

Мало... очень мало... такими темпами не достичь заявленной высокой планки. Но гном не стал унывать — он прекрасно знал, что главное — это начать и продолжать. И держать темп до самого конца. Посмотрим, что принесет день завтрашний.

Отправив подтверждение, гном продолжил ковать металл, наполняя звездную ночную темноту звонким перезвоном. Гудящие языки пламени изгибались в очаге в причудливом танце, бросая отсветы на чумазое сосредоточенное лицо коренастого гнома, крепко держащего молот. Каждым своим ударом он делал их большой план более реальным, из туманной мечты превращая его в зыбкую реальность.

Удар за ударом, удар за ударом. Главное начать, а затем просто держать темп...

## ГЛАВА ШЕСТАЯ

Предрассветная шумиха  
и кислое лицо по радостному поводу.

Кроу услышал их, можно сказать, случайно. Ну или на то была воля цифровой судьбы.

Этой ночью он лег поздно, а встал рано, проспав всего четыре часа. Мозг получил пусть недостаточную, но все же передышку. Затухание не явилось.



Сочные краски виртуального мира радовали взгляд. Правда, под землей из ярких красок имелась только магическая лампа, одна из последних, освещающая место работ.

Понимая, что надо наверстывать, гном вооружился крепкой лопатой и начал рыть к центру каменистой долины. Сторожевой пост Серый Пик оказался расположен над самой окраиной погребенного землетрясением древнего города. Не зря во время раскопок они наткнулись на провалившуюся сторожевую башню, ставшую братской могилой для всех, кто стоял на посту.

Перед тем как начать копать, Кроу взял большой лист сероватой бумаги, отметил на нем сторожевую башню и пробитый дальше ход. Прикрыв глаза, представил себе возможное расположение построек. Башня должна находиться рядом с улицей. А в древних городах, да и в большинстве нынешних, каждая улица ведет к центру. Они как ступицы тележного колеса. И для одинокого археолога гораздо легче пробиться к центру, «шагая» по улице, а не пробиваясь через развалившиеся и уцелевшие здания, стоящие сплошной чередой. Одно дело резать и копать глину с редкими вкраплениями камней. И просто беда, когда приходится иметь дело с громадными валунами, что непонятно где начинаются и непонятно где заканчиваются.

Отметив на плане два места, где может начинаться извилистая улочка, гном начал копать. И через полчаса с досадой констатировал ошибку. Он наткнулся на почти сплюснутую страшным природным ударом небольшую постройку. Внутри нашлось три «живых» скелета шестидесятих уровней. Еще



две нежити — уже восьмидесятого уровня — бродили за тыльной стеной, мелькая ощеренными в злобной усмешке зубами в зарешеченном крохотном оконце. Их гном оставил в покое. Равно как и тыльную стену, сдерживающую натиск монстров. Остальные же отесанные камни перетаскал на поверхность, добавив строительного материала для каменщика. В земле отыскал пару золотых монет, семь серебряных и энное количество меди. Нашлись и скромные украшения, не дающие плюсов или бонусов, но вполне годные для продажи. Там же обнаружили сгнившие кожаные доспехи, проржавелые мечи и топоры, немного медной кухонной утвари, превратившиеся в труху книги и совсем уж нераспознаваемый мусор.

Следующий час гном не копал, а таскал землю наверх и бревна вниз. Каждый раз он проходил мимо спящей в гробнице Лори. Смех и грех — очаровательная девушка мило посапывает, отбросив с себя одеяло и раскинувшись в соблазнительнейшей позе. А мимо нее то и дело туда-сюда шастает натужно похрюкивающий чумазый гном, таскающий на горбу мешки с землей и бревна. Полный сюрреализм... сцена, достойная запечатления в картине с броским названием «Работа мне милее...», или «Суровые гномы за работой», или «Дурак с бревном», или «Ночные субботники Вальдиры»...

Укрепив коридор, Кроу вернулся к раскопкам. Пробил пробный узкий ход в три метра и убедился, что пока не встречается никаких препятствий, если не считать мелкое каменное крошево. Улочка или нет, но пока на его пути только мягкая земля, курс выбран верный — прямо к центру каменистой до-



лины. До рассвета еще три часа, из них два можно и нужно посвятить раскопкам, а еще шестьдесят минут уйдут на уборку куч земли и на дополнительные крепь. Ох и трудное же то дело...

Но как всегда в его планы кто-то вмешался самым бесцеремонным образом. Это постоянно случалось с момента его нового рождения в Вальдире — все его планы кто-то пытался если не уничтожить, то изменить, подпортить или на худой конец просто замедлить. Как ему хорошо работалось! — лопата с деловитым «ширханьем» резала почву, сильные руки отбрасывали землю за спину и утапывали, затем делали еще шаг вперед — к цели. Как все хорошо и даже отлично шло... и тут он и услышал их...

Сначала он решил — почудилось.

Когда звук повторился, пришлось признать его реальность и сделать другой вывод — где-то скребется очередная нежить, ждущая героя, что мирно и ласково упокоит ее при помощи горящего факела и топора.

Когда до забитых грязью ушей гнома донеслись обрывки гортанной речи, пришлось признать наличие интеллекта и языка у нежити, равно как и наличие друзей поблизости. Гнездо нежити?

Звуки едва-едва доносились, их источник не впереди, а довольно далеко в стороне. И нет... чем дольше прервавший работу гном прислушивался, тем больше убеждался, что это не нежить. Больно уж знакомыми были некоторые слова и вскрики, похожие на шум перекачивающегося крупного щебня.

Выждав несколько минут, игрок сделал еще один нерадостный вывод — источник звуков не был ста-

дионарен, он медленно продвигался под землей. Объяснение напрашивалось само собой, но игрок решил убедиться.

Схватив лопату, Кроу круто изменил направление коридора, начав пробивать земляную стену в лихорадочном темпе беглеца из тюрьмы. На этот раз никакой аккуратности и размеренности. Важно только продвижение вперед. Надо приблизиться и убедиться. Ошибку допускать нельзя. Сильному и выносливому гному потребовалось пять минут с небольшим, чтобы прорыть узкий, как кишка динозавра, лаз. Если земля схлопнется — это конец. Задавит.

Замерев, гном обратился в слух. Вот одно слово, вот прерывистое злобное шипение и гортанная ругань, будто кому-то ударили лопатой по колену или киркой по чугунному затылку. А вот щелканье, хруст и странный вибрирующий стрекот. Эти звуки знакомы...

Гном подался назад, вывинтился из узкой и уже начавшей осыпаться норы дождевого червя, отряхнулся, как собака после купания, и что есть мочи побежал по подземному коридору, перепрыгивая кучи земли. Пробежал через гробницу, стараясь ступать потише, чтобы не разбудить Лори, вылетел из прохода, как пушечное ядро, и помчался дальше, к границе территории сторожевого поста, на ходу сориентировавшись в направлении. Само провидение столкнуло его с мерно шагающим стражем, встревоженно уставившимся на бегущего гнома.

— Орки! — задыхаясь, выпалил Кроу, указывая рукой в ночную темноту, окутавшую каменистую долину. — Под землей! Роят подкоп!



— Орки?! — вздрогнул стражник. — Подкоп?! Ты уверен, добрый гном Кроу?

— Бегу убедиться, — ответил игрок и побежал дальше. Спустя миг он услышал тяжелые уверенные шаги за спиной — страж последовал за ним.

Кроу рассчитал примерное место лишь приблизительно. Но тут главное — направление, а его гном знал. Добежав до небольшой низинки, игрок упал на живот и припал ухом к сырой земле. Не скачет ли конница вражеская? Не топают ли чуды-юды кровожадно-заморские? Рядом рухнул стражник, повторивший маневр гнома. Этому стражи обучены превосходно — они привыкли держать оборону на форпостах по всему миру Вальдиры. Прекрасно осознают угрозу подкопов. И умеют вслушиваться, вглядываться и так далее.

Они слышали одновременно и уставились друг на друга в немой тревоге. Хруст, скрежет, едва-едва слышные удары — словно кого-то хлещут. Слух у стража получше, и воин начал тихо перечислять:

— Рисефины, гихлы, орки, гарпии... идут неглубоко. У самой земли.

Отрадная новость! Чем глубже вражеский проход — тем больше у них шанса натолкнуться внезапно на странные постройки, покоящиеся на «дне» каменистой долины. А кому это надо? Только не гному, что всеми силами пытается сохранить все в тайне. Чертовы орки!

Вскочивший страж выхватил из поясной сумки небольшой светляк. Подбросил его вверх. В ночном небе повис светящийся, тревожно красным мигающий шарик, испускающий резкий писк. Со стороны поста донеслись крики — стража увидела сигнал тревоги.

Страж же вооружился двумя топорами с широкими тяжелыми лезвиями, помянул какое-то божество и с хеканьем ударил засветившимися топорами в землю. Такое впечатление, что он из гранатомета выстрелил — в почве появилась немалая такая воронка, куда страж с гномом и свалились.

— Ты можешь отступить спокойно, — напомнил страж игроку. Перед этим мелькнуло сообщение о повышении уровня отношений с этим стражем.

— Я останусь, — мотнул головой Кроу, держа наготове молот.

Удар... воронка стала глубже. Крики со стороны сторожевого поста стали ближе. Подмога вот-вот подоспеет. Дно воронки просело, пошло трещинами, повалил чадный дым, по ногам ударила волна душного тепла. Они докопались до ада? Кроу провалился первым. Ухнул в открывшуюся яму, что словно проглотила его. И едва упав, ударил молотом, угодив по чьему-то клыкастому хлебалу, высвеченному трепещущим светом факела, зажатого в серокожей лапище.

— Ухра мо кусан? — прохрипела ушибленная харя.

— Кусан-кусан, — согласился гном, нанося следующий удар, пока противник не опомнился — а его здесь много! Узкий проход кишит телами! Насекомые, знакомые капюшоны гихлов, полусогнутые фигуры орков и прижавшиеся к стенам гарпии, сложившие крылья и мелко-мелко неуклюже семенящие. На кой черт сюда летающих созданий? Они не могли ударить с небес в карающем пике?

Тяжелый лязг оповестил, что спина гнома надежно прикрыта упавшим стражем, что тут же злобно



заорал что-то о светлых богах, всепрощении и доброте, а еще о том, что лично вырвет темным тварям все копательные придатки и языки в придачу. От многообещающей доброты стража монстры прониклись до глубины души и с ревом атаковали. И напоролись на топоры и молот, давшие жесткий отпор и отбросившие врага.

Сверху один за другим прибывали новые стражи, спешащие внести свою лепту в уничтожение коварного врага. Из все увеличивающейся дыры в земле валил густой дым, доносились затухающие крики погибающих тварей. Обычная будничная ночь долины Серого Пика...

\* \* \*

Лицо сотника Вурриуса было настолько кислым, что, взгляни он на корову — следующие три недели она будет давать кефир вместо молока, затем еще неделю ряженку, а потом сдохнет от четырехнедельного запора.

— От лица стражи сторожевого поста Серый Пик я выражаю глубокую благодарность доброму гному Кроу, — с трудом выдавливал из себя слова и кривую улыбку сотник Вурриус, нависая над гномом-игроком. — И в знак нашей благодарности награждаю доблестного и бдительного воителя знаком отличия «Бронзовый щит».

— И что это? — нарочито настолько громким шепотом, что его было слышно за версту, спросил Миф рыжую амазонку.

Вся троица — Аму, Миф и Лори, — болтая ногами, сидели наверху ограждающей холм каменной стены.

— Это? — мрачно переспросила Лори. — О! я тебе скажу! Это подло и втихую совершенный подвиг! А ведь мог разбудить... позвать на свершение вместе с собой... но нет... как яйца куропаток собирать — так вместе с Лори. А как подвиги ночные совершать — так в одного...

— Носи сей знак с гордостью, добрый гном Кроу, — продолжал Вурриус выдавливать из себя слова. — И знай, что стража Альгоры никогда не забудет совершенного тобою героического деяния.

— Спасибо! Благодарю от всей души! — отчеканил гном, пытаясь не слышать злое пыхтение боевой подруги.

Вурриус — вынужденно, но добросовестно, надо отдать ему должное — еще несколько минут чествовал героя местного масштаба, проявившего похвальную бдительность, что, возможно, связана с хронической бессонницей. Впрочем, сотник Вурриус не забыл упомянуть, что, конечно, даже не будь столь вовремя поданного сигнала, вражескую подлую атаку все равно бы отбили. Но само собой, лучше узнать о происках противника заранее.

Кроу слушал и удивлялся — стоящий перед ним воин совсем недавно лишил его всего. Буквально. Обрезал несчастному поселенцу почти каждую ниточку, что поддерживали его над бездной банкротства. Сам того не зная, Вурриус стал угрозой для зарождающего грандиозного замысла, осуществляемого здесь грязным гномом. И Вурриус не знал, да и знать не мог, что не стоит ссориться с этим «грязным гномом», ибо тот успел уже прокрутить в голове пару вариантов устранения чересчур жесткого сотника. И оба плана были трудны, опасны,



но вполне осуществимы. Кроу сдержал порыв. Смирился. А потом и заинтересовался необычным сотником с удивительным прошлым. И вот Вурриус честует героя... как причудлива жизнь...

Завершив речь, сотник глухо кашлянул, почесал подбородок, вздохнул. Снова почесал и снова вздохнул. Затем, приняв наконец решение, наклонился и уже куда тише сказал:

— Ручей. Можешь изменить его русло. Коли представится время. И место для отдыха обозов и караванов — создать его заново позволяю. И впредь твоим торговым делам вредить не стану, гном Кроу. Ты доказал... многое доказал...

— Благодарю, сотник Вурриус, — склонил на секунду голову гном. — Я очень ценю появившееся доверие и добросердечие. И я не разочарую, — выждав миг, Кроу добавил: — И я не предаю доверия. Никогда.

Коротким кивком попрощавшись, гном поспешил к родному холму, по пути здороваясь со стражами. На груди гнома сиял нагрудный знак «Бронзовый щит». Мал золотник, да дорог. Эта магия не взламывается — во всяком случае, еще ни у кого не получилось. Только истинный владелец награды может держать ее в руке, носить на груди или ином положенном месте — а места разнились! В Вальдире много рас, и некоторые из них считают, что наилучшим местом для ношения награды является лоб. Или пупок. Стражи Альгоры были традиционалистами. Награды носили на груди. С «Бронзовым щитом» Кроу получал некоторые привилегии. Скидки в некоторых магазинах Королевства Альгоры, добавочные задания от стражей, возможность просить

аудиенции у некоторых «местных», связанных со стражей. Это неожиданный, но весьма приятный подарок.

— Какое подлое геройство, — надулась Лори, как морской еж.

— Нечего! — отрезал категорично гном. — Ночами надо спать и отдыхать!

Амазонка недовольно фыркнула, ничуть не убежденная его словами.

— И чего вы вообще до сих пор здесь? Вам не пора на Север?

— Корабль отходит через полчаса, — ответила Аму, видя, что надувшаяся Лори не собирается отвечать. — Мы телепортом успеем. Кроуччи!

— Да?

— Лори отыскала денежку... и забрала ее. На дорогу.

— Если что останется — хотя вряд ли, но вдруг, — купите муки и меда, — попросил гном и взялся за лопату. — Миф, дружище, придется отложить наш поход по вашей цепочке заданий.

— Ну да. Девушки же отбывают, — согласился мастер карт. — Время пока терпит! Зачем лопата?

— Займемся ручьем и прудом, — ответил гном. — Время вернуть ручей на выгодное нам русло! Послабления от Вурриуса...

— Да ну?

— Ага. Не зря геройствовал.

— Пф! — фыркнула вставшая Лори.

— Мы ушли, — перевела ее «фырк» Аму. — А еще мне обещали нового питомца! А соловей теперь здесь живет... поет на кухне...

— Удачи, — пожелал Кроу.



— Удачи! — эхом отозвался Миф, хватая землеройный инструмент.

— А мы копнем землицы и пойдем монстров колбасить, — ободрил гном кардмастера, видя, с какой завистью тот смотрит вслед удаляющимся авантюристам.

— Класс!

— Сегодня буду учить тебя сражаться соло, — добавил Кроу.

— А с моим классом так можно?

— Конечно. Но дорого. Очень дорого, если сражаешься с по-настоящему крутыми монстрами. Всегда лучше экономить, ходить с группой. Но все же надо уметь сражаться в гордом одиночестве.

— Надо уметь! Я всеми лопатами за!..

\* \* \*

— Я против! Ой как против! — сокрушенно молтал головой лежащий на пригорке Миф, чуть ли не со слезами смотря на остатки рядовой колоды.

По настоянию Кроу — равносильному приказу — кардмастер разделил все карты на три колоды, одна другой тоньше. Первая — рядовая, где все карты содержат обычных монстров, которых не слишком жалко терять. Первая колода — для проходных боев с мобами, равными по уровню или ниже. Вторая колода уже чуть круче, она вполне годится для боев ради набора уровней, с ее помощью можно достаточно уверенно чувствовать себя в схватке с двумя-тремя средней серьезности противниками. И третья колода — для исключительных случаев. Ее следует хранить в ЛК или банковской ячейке. Третья колода для данжей и

прочих особых локаций, где требуется максимальный объем силы для их прохождения.

В целом Миф и раньше это знал. Но он не подозревал, что Кроу заставит его сражаться в одиночку, используя только первую колоду и ни в коем случае не прибегая к другим. К тому же ему запретили использовать зелья исцеления, хотя не ограничили в магии.

— Ты меня к великой войне готовишь, что ли? Меня и Аму — она уже рассказала, как ей пришлось отбиваться гитарой от озверевших грибов и хищного северного мха!

— Да? — поразился гном, глядя, как с пригорка спускается поредевшая шакалья стая, набравшаяся смелости для второй атаки.

— Да! Да я в жизни бы не поверил, что на моем уровне и с этими монстрами можно было отбиться в одиночку от девяти шакалов и четырех непентесов! И чем я отбилсь? Восемью крысами и двумя иглорашками!

— Иглорашки — это тебе не фунт изюма, — не согласился Кроу. — С ними можно много дел натворить.

— При этом ты заставил меня сначала поддерживать солдат выстрелами из арбалета, а затем пойти врукопашную, потому что у меня кончились болты.

— А почему у тебя кончились болты? — прищурился гном.

— Хорошие болты не кончились! Но ты ведь заставил меня использовать только снаряды собственного изготовления! А я их не очень много сделать успел. И почему я должен был сражаться дубиной еловой и камнями?



— Что нашел — тем и воспользовался. Все по-настоящему, Миф. Ты можешь полагаться только на себя. Только на собственные умения. Ты должен был продумать будущую схватку от и до. Начало, середина, завершение. Должен был быть готовым и к ближнему бою. Должен был ответить мгновенно, ударить тут же, а ты больше минуты метался по пригорку в попытке выбрать оружие.

— Но ведь это ты мое прикрытие и воин ближнего боя!

— А если я занят? Если мы в настолько масштабной битве, где нас всего двое, а против нас несколько сотен врагов? Если мы сражаемся спина к спине и я не могу тебе помочь? Что тогда?

— А такое бывает? Двое против сотен, и чтобы суметь выжить?

— Еще как бывает, — ответил гном и приподнялся. — Готовься. Через пару минут шакалы атакуют. У тебя сто секунд на оценку врага и проработку картины будущей схватки. На меня не рассчитывай. Меня нет. В твоём распоряжении только остатки первой колоды, арбалет с собранными после боя шестью болтами, две еловые палки и много булыжников. А я отлучусь...

— Куда?! — в ужасе возопил несчастный кардмастер.

— Кто-то там подкрадывается неуклюже, — указал Кроу на узкий неглубокий овраг, тянущийся извилистой трещиной. — Пойду гляну. Когда вернусь, рассчитываю увидеть тебя стоящим среди трупов поверженных врагов и радостно улыбающимся.

— Ух...

— У тебя восемьдесят секунд. Удачи.

- Ты мне вообще не поможешь?!
- Мысленно я с тобой.
- Сэнсэй! Не бросай меня! Это что за Спарта такая?! Тут инфантицидом пахнет!
- Не выражайся перед боем. Примета плохая... для всех, кроме викингов. Будь лаконичен и собран. А лучше молчалив и предельно собран. Пятьдесят секунд.
- Святой Лаконий!
- Соberись и воодушевься!
- Барра! Барра! Воины мои! Кахка! Кахка! Мы идем в бой!

Повинуясь воле господина, из-под куста появились две крупные иглорашки — дикобразы с поредевшими после последней стычки иглами. Следом появились четыре черные крысы. Почти исчерпавший лимиты Миф медлил с призывом новых монстров, решив справиться умением, а не числом. Щелкнул взведенный арбалет, стукнуло несколько подобранных камней. Шакалий вой взвился к небу, угрожая врагам и давая сигнал союзникам.

— Кахка! Кахка! — ответил кличем Миф, посылая воинов в атаку и припадая к ложу арбалета.

До спускающегося в овраг гнома донеслись звуки столкнувшихся «армий». Началась ожесточенная грызня, где рык шакалов смешивался с разъяренным писком крыс и ворчанием иглорашек. Послышался гудящий звук тетивы, злой крик полководца, свист камней. Кроу спустился ниже, и шум битвы затих. Он намеренно оставил Мифа в одиночестве и не собирался ему помогать. Если умрет — пусть умрет. Юный игрок должен понять, что Кроу не шу-



тит, что он не будет всегда страховать и всегда помогать. Миф должен научиться рассчитывать только на собственные силы.

Приготовленный к бою тяжелый молот опустился к земле, большой щит отгородил гнома от темноты на дне оврага. Вовремя — в щит вонзились сразу три длинные растительные стрелы. Непентесы-охотники... а вот и раскачивающиеся желтые гротескные фигуры, стремительно приближающиеся к незваному гостю.

— Пожаловали и вы, — процедил Кроу.

Элитные непентесы. Метко стреляющие изда-лека и прекрасно зарекомендовавшие себя в бою. Хищные растения, похожие на богомолы с четырьмя передними лапами-лезвиями, мелькающими с огромной скоростью. Каждую минуту пасть может выплевывать новую отравленную стрелу. Двигаются быстро и ловко, почти танцуют. Особенно страшны в густых зарослях, где их не видишь до последнего мига. Во время боя похожи на механические жатки, срезающие траву и молодые деревца. Уровни от семидесятого и до девяностого. Запас жизни не особо велик, но быстрота и увертливость монстров это нивелирует. Самое плохое — редко путешествуют просто так. Обычно они являются сопровождением вышедшего на диверсию орка-шамана, прекрасно управляющегося с хищными растениями.

Гном спустился глубже в овраг, уходя дальше от границы солнечного света — на свету непентесы любых видов гораздо быстрее и сильнее. Солнце дает растениям силу. Родина непентесов — бесплодные скалы, залитые солнечным светом.

— Дум-дум-дум... — прошептал игрок. — Шаман... эй, шаман... эй, любитель стучать в бубен и танцевать вокруг костра... здесь ли ты?

Сероватый дымок и легкий запах гари подтвердили — шаман здесь. Орки привязаны к огню. Любят огонь. Шаманы не исключение, они черпают силу в огне и ритме — за исключением классов, связанных с потусторонним миром. Те предпочитают пользоваться жуткими черными ножами и любят обвешиваться ожерельями из вяленых ушей... Но тут другой шаман, не говорящий с духами — будь это так, навстречу явились бы не непентесы, а призрачные твари. Растения же указывают на иной класс врага. На шамана, любящего проклинать врагов и усиливать союзников.

Ш-шах...

Вспыхнуло яркое пламя, подпитанное горстью серого порошка. Костер загудел, набрал силу, затанцевали языки пламени. Большой камень рядом с костром ожил, поднялся, обернулся закутанным в тряпье и шкуры орком, что ударил в зажатый под мышкой барабан, хрипло затянул гортанный припев и пустился в тяжелый танец. Непентесов окутал красноватый ореол, они ринулись на гнома, с гудением разрезая воздух лезвиями лап. Жизни растений сами собой поползли вниз — истинная оркская «дикая» аура шаманов, дающая быстроту и силу, но «обжигающая» и забирающая жизнь. Сила «ожога» зависит от типа союзников. Орков лишь чуть-чуть припекает, эльфам куда хуже, растениям еще «больнее».

Зажатый в руке молот гном метнул. Выбранная цель неподвижна, попасть легче легкого. Молот



влетел прямо в пылающий костер, ударил по углям и головням. Огонь затрещал, взметнулся ревущим пламенным снопом, колючими звездами полетели искры. Небольшая старая хитрость. То же самое, что дров подбросить. Нечто вроде утопленной в пол педали газа. Непентесы стали быстрее, окутавший их ореол стал ярче и злее. Жизни растений резче поползли вниз, регенерационная подпитка от земли через корни уже не справлялась. А оружие... у гнома всегда имелся запас. Недавно выкованный молот ударил хлещущей дугой, сметая самого храброго врага. Хлюпнуло. Брызнул растительный сок. Гном шагнул вперед и повторил удар, зная, что идущие на крейсерской магической скорости противники попросту не сумеют приостановиться или изменить курс. Им суждено попасть под молот... почувствовавший неладное орк-шаман забубнил громче, закружился пуще, затопал сильнее.

— Камлай не камлай, бубен я тебе сломаю, — процедил Кроу, вбивая боек молота в тело упавшего непентеса, одновременно отбивая дробную атаку лезвий щитом. — И когти тебе под арфу заточу...

— Угра! Угра! Орх-орх! — не согласился танцующий орк, путливо поглядывая на уверенно приближающегося врага, успевшего одного приспешника непентеса прибить и разможжить, а еще двоих жестоко подранить. Не пришло ли время запевать поминальную камлаху? Сложная волосяная шапка на его голове уже дымилась, большой огонь сердится, вот-вот перекинет свой гнев на самого шамана... приспешники изнемогают от его жара... — Угра! Угра! Догр-ар! Кхак!

Последнее восклицание не относилось к положенным по ритуалу восклицаниям. Но трудно сохранить молчание, когда тебе в зубы влетает здоровенный кузнечный молот. Прервавший танец орк мгновенно поплатился. Взревевший разъяренным медведем костер взметнул языки пламени и окутал задымившегося шамана. Игрок этого не видел — он добивал непентесов, коих не прощающая провалов злая оркская магия жарила заживо, быстро превращая в деликатесное угощение...

Выбравшись из оврага, пряча подкопченный барабан в мешок, Кроу ожидал увидеть худшее. Но юный ученик его приятно удивил — подбоченившийся Миф гордо восседал на валуне, у его ног лежала иглорашка с серьезно просевшим здоровьем. Крыс нет, Миф бледный от пережитого — явно чуть не умер. Но ни одного врага поблизости. Либо всех уничтожил, либо остатки обратились в бегство.

— Убежал только один! — громогласно заявил кард-мастер и, проявляя честность, смущенно добавил: — Если бы он не убежал — мне бы кранты пришли!

— Многое понял из боя?

— Ну... у шакалов из пасти пахнет грибами и спаниелями, — развел руками Миф. — Меня за лцо схватили, вот я и в курсе...

— Странная у здешних шакалов диета... — столь же задумчиво почесал затылок учитель. — Пошли дальше. Сделаем кружок и вернемся на пост. Посмотрим на пруд — вдруг уже заполнился.

— И на рыб странных и золотых!

— И на них тоже, — согласился Кроу. — Пошли. Что у тебя по первой колоде?



— Такой не осталось! Две жалкие карты с крысами. Плюс я на лимите. Слишком много сегодня монстров призвал и слишком многих потерял. Надо выждать.

— Но иглорашка ведь еще жива. Она тебе и поможет, — остался беспощаден гном. — Против двух шакалов вы должны справиться. Остальных беру на себя.

— А ты чем занимался в овраге? Оттуда кто-то гнусно орал. И пахло чем-то жареным... вроде как початки кукурузы на гриле и ляжка старого грязного медведя.

— И у меня странная диета, — вздохнул гном. — Пошли, спартанец. И поглядывай наверх. Я уже трех гарпий увидел. Причем одну только что.

— Где?!

— Вот то-то и оно! Говорил же — поглядывай во все стороны! Крути головой, как китайский болванчик.

— Да-да, учитель. Буду крутить.

— Выработай ритм. И приучи себя, — продолжал бубнить Кроу, ведя за собой несчастного ученика и хромающую иглорашку с единственной оставшейся иглой...

\* \* \*

— Орки грядут!

Зловещий выкрик стража был услышан всеми. Обозники тут же засуетились, из важно ступающих павлинов мигом превратившись в намокших под дождем пугливых куриц. Дождь, кстати, шел — долгий, мелкий и противный. И почти наверняка магический, учитывая доносящиеся издалека гро-

мы оркских барабанов и поднимающийся от земли белесый густой туман. Тут налицо большая военная подготовка. Небеса затянулись низкими серыми облаками. Молний и черных грозových туч пока нет, но все впереди. Лишь бы не явился Другхоан.

Стоящие у кромки пруда Кроу с Мифом задумчиво глядели в пузырящуюся от дождевых капель воду и бросали куски хлеба.

— Это золотые молнии? — спросил ученик учителя.

— М-м-м... — неопределенно отозвался учитель.

— А может, это стремительные золотые стрижи, что случайно упали в сей пруд, перепутав его с бескрайней небесной синевой, и стоит зачерпнуть их и подбросить в воздух, как они расправят крылья и полетят, полетят...

— Миф!

— Ну а что? Ты стоишь и смотришь в грязную воду с золотыми проблесками. Тревожная сирена вовсю ревет, а ты не реагируешь. Две рыбы в пруду. Вопрос в том — какие.

— Что-то странное, — чуть-чуть более определенно отозвался гном, понимая, что толком ничего не поясняет. — Я сам в ступоре. По очертаниям это рыба-сундучок. Золотая, с хрустальными поплавками. Но не такая пузатая, как виденные мною ранее. И скорость... это быстрота боевой хищной рыбы, могущей порвать кого угодно. Чешуйки, как золотая броня, пасть, словно у щуки, посмотри на спинной хребет с иглами и на хвост — будто колючая метелка.

— Если б не пузо, рыбки выглядели бы настоящими подводными боидами, — согласился кардмастер. — Они ведь еще подрастут?



— Скорей всего.

— А потом? Зарежешь и посмотришь, что у них в животах?

— Как вариант, — отозвался гном, поднимая лицо и вглядываясь в низкие серые облака так пристально, словно ожидал различить в них черты знакомого лица. По лицу гнома с легкой насмешкой стучали частые дождевые капли.

— А откуда ты взял мальков таких редких? — не унимался юный ученик.

— Ангелы послали, вестимо...

— А?

— Рыба здесь просто появилась, — пожал плечами гном, не собираясь озвучивать догадки. Не из недоверия. Просто, если пояснить одно, придется рассказывать дальше. Не хотелось беречь прошлое, к тому же рассказывать придется не только о себе, но и о других.

— Появилась... — пробурчал Миф. — У меня вот в ЛК тоже аквариум стоит с водичкой, но без рыбок. За выполнение задания хозяин звериной лавки подарил вместе с двумя картами иглорашек. Как думаешь, пошлют мне ангелы пару золотых мальков?

— Хм...

— Вот и я думаю, что вряд ли пошлют... разве что вода зацветет, потом загниет, в ней зародится чужеродная жизнь, что однажды подстережет беззаботного меня и...

— Миф!

— Долго мы еще в пруд смотреть будем?

— Пусть плавают пока, — принял временное решение Кроу. — И мир праху прочих рыбок.

— Да-а-а... — часто закивал Миф. — Жалко рыбешек...

Скорбь двух мужчин была понятна — у гнома имелся небольшой запас живой рыбы, он все еще не расстался с задумкой побочного дохода в виде блюда жареной рыбы по умеренной цене. И по-прежнему мечтал о рыбном пруде. Они заново пустили сюда ручей, вернув его в новое русло. Уровень воды живо поднялся до краев. Засим сюда выплеснули подросшую рыбную молодежь, не проверив, что там с предыдущими редкими рыбками. Выплеснули и ушли по делам. Когда вернулись после бравого сражения, в пруду жили только две рыбки — золотых, подросших и потолстевших. Остальная рыба либо ушла в более теплые места, либо была съедена.

— Нужен еще один пруд, — добавил гном. — Позже. Гораздо позже. А пока беги к кухонному навесу и отчитайся о наших успехах в охоте за скальпами. Держи. — Кроу передал несколько предметов, включающих в себя большой пук черных грязных волос, некогда украшавших макушку орка-шамана. К ним он добавил трофейный барабан и предупредил: — Не вздумай стучать в него! Иначе снова накличешь проклятье на свою голову!

— Слепнуть больше не хочется, — замотал головой падаван, — хватит с меня... а что с барабаном?

— В нем темная магия, — пояснил Кроу. — Скорей всего его коснулся один из младших храмовых жрецов Гуорры. Магия темная, божественная, но слабая. Одно лишь эхо — но эхо опасное. Покажи барабан повару и спроси, что с ним делать.

— Понял. Но ты крут, Кроуччи! В одного завалять орка-шамана и элитных непентесов! Круть!



— Знание, — поправил игрок. — Если знаешь слабости врага — наполовину победа уже в кармане. Беги. А я пока начну готовиться.

— Скоро вернусь!

Мастер карт умчался, а Кроу неторопливо зашагал к гному-каменщику Лукри, стоящему на кромке стены и размеренно добавляющему все новые и новые камни к ее высоте. Медленно, но верно кольцевая стена росла и становилась толще. Пока Кроу с компанией воевал и торговал, убегал и догонял, Лукри продолжал работать, как часовой механизм — с холодной расчетливостью и постоянством. Последние недочеты устранены. Стена прочна, толста и высока. Ворота — единственное слабое место. Сейчас проем надежно перекрыт укрепленными камнями и бревнами. Если орки и в этот раз прорвутся на территорию сторожевого поста, их ждет сюрприз. Стражники поглядывали с уважением. Часто глядели проходящие мимо на три статуи, возвышающиеся на стене. Две каменные уродины смотрели на сторожевую башню. Третья уставилась на далекий Серый Пик. Последнюю статую гном приобрел сегодня за смешную цену в два десятка бронебойных арбалетных наконечников и столько же подков. Покупка ненужная, но он все же соблазнился, когда увидел грубо вырезанную из синеватого камня фигуру краббера — разумного обитателя океанских глубин, вооруженного страшной крабьей клешней, уверенно стоящего на четырех ногах и с ног до головы закованного в прочную хитиновую броню. Скульптор наделал много ошибок, даже слишком много, но здесь все же не музей, и статуя добавила колорита.

— Господин, — уважительно поздоровался Лукри, не отрываясь от работы.

— Лукри, — степенно ответил игрок. — Спасибо за работу добрую.

— Стараемся, — прогудел молодой подмастерье.

— Пора тебе под холм, — напомнил Кроу.

Остальные работники, включая стража, давно уже скрылись в помещениях под холмом. Рисковать их жизнями игрок не собирался. Под холм же он убрал и собак. Толку от них ноль — с орками и гарпиями им не справиться. Гихлов, может, и порвут, но коротышки всегда приходят со своими хозяевами орками.

Вздохнувший Лукри спрыгнул на землю и принялся собирать инструмент. Кроу же занялся минированием двора, восстанавливая смертоносный невидимый ковер. Двор быстро превращался в филиал ада. Любой пятачок земли грозил если не испепелить тебя, то отравить или пронзить насквозь.

Где-то минут через десять прибежал донельзя довольный Миф, принесший несколько тарелок с едой, деньги и хороший нож.

— Приняли все доказательства, расплатились, похвалили, попросили приносить еще, — выпалил кардмастер. — Барабан забрали. Чтобы снять с него темное проклятье, если получится. Я сказал, что нам туземные музыкальные инструменты ни к чему. И повар что-то шепнул, и барабан сгорел синим пламенем! Представляешь?! Прямо на его ладони сгорел!

— Крутой повар...

— И готовит вкусно! У него, наверное, не меньше пяти звезд Мишлена... О! Он мне кое-что сказал!



— И?

— На этот раз орков будет не слишком много. Воздушная разведка донесла. И сейчас к нам спешат два красных дракона с лучниками на спинах. Должны быть здесь в течение часа.

— Отлично! — обрадовался гном. — Драконы долго здесь не останутся, это летучий отряд, но если задержатся на пару часиков — врагов станет гораздо меньше! Но!

— Но?

— У нас цель, — напомнил учитель. — Мы должны шинковать врагов десятками и сотнями. Сейчас у нас шанс — орки сами попрут на пост. Не все добегут. А те, что все же пересекут границу поста, будут серьезно подранены. Вот их мы и будем добивать! Жезлами и с расстояния. Заряды не жалеем. Наша цель — прорваться в склад стражи у Альгоры. Я рассчитываю на новые кузнечные рецепты. Ты — на карты.

— О да! Карты с монстрами!

— И завтра мы отправимся по вашей цепочке квестов. После чего попытаемся заработать несколько десятков золотых монет на каждого.

— Ого! Где такое Эльдорадо?

— Найдем где-нибудь.

— Кроуччи! А как бы и мне стать награжденным героем? Желательно не посмертно... очень хочется!

— Сегодня у тебя есть шанс отличиться, — улыбнулся Кроу. — Но мне просто повезло. Стража предпочитает благодарить игроков подарками и деньгами. Награды раздают неохотно. Иначе каждый бы игрок щеголял десятками наград на камзоле.

— Ну да...

— Старайся — и тебе обязательно подвернется какой-нибудь шанс, — ободрил гном друга.

— Понял! Тебе помочь с минами?

— Нет уж... тащи жезлы и раскладывай их по позициям. А с минами я сам... хотя не буду раскладывать их так уж часто, раз к нам спешат красные драконы. Хоть бы не явился Другхоан...

— Хоть бы! — согласился Миф.

Они оба живо помнили оранжевые чудовищные молнии, без разбору испепеляющие сотни воинов. И помнили колоссальную черную тень, окутанную грозowymi тучами. Это не то зрелище, что жаждешь лицезреть часто.

Что ж... холм укреплен, заминирован, снабжен орудиями и украшен статуями. Можно смело ждать врагов в гости. И судя по грохочущим звукам боевых барабанов, орки уже успели раскалить свои души до состояния кровожадного безумия. Скоро они явятся...

## ГЛАВА СЕДЬМАЯ

Драконий удар. Стрелок. Зависть Мифа.  
Тикающий счетчик врагов убиенных

В этот день странных задержек с прибытием подкрепления не случилось. Более того — все произошло в лучших традициях старых добрых фильмов фэнтези. Два красных дракона упали с небес как раз в нужный момент, когда черные ряды орочьих сил, казалось бы, неудержимой лавой накатывались на небольшой и одинокий сторожевой пост.

Две красные бронированные громадины походили на живых существ ровно до тех пор, пока не




начали боевых действий. Когда же это произошло, драконы стали походить не на летающих рептилий, а на два вооруженных до зубов боевых вертолета. Или на два окутанных огнем раскаленных утюга, прошедшихся на бреющем полете над головами несчастных врагов.

Дождь стрел, непрерывный поток огня — этого более чем достаточно.

Орки и гихлы вспыхнули как спички. Пылающие рисефины пытались зарыться в землю. Обратившиеся в горящие комки шерсти смилодоны с воем попытались скрыться в кустах. Полыхнули и кусты. Развеваемый ветром черный дым длинными номинальными языками тянулся над землей.

Ответный огонь не принес особого вреда драконам и седокам-лучникам. Налетевшим гарпиям почти удалось «уронить» одного драка на землю, но именно что «почти». Дракон выправился, пыхнул огнем, крутнулся в воздухе юлой, разбросав верещащих крылатых старух, и снова продолжил испепеляющий полет.

Но ничто хорошее не может длиться долго. Снова подчеркнув сравнение с боевыми вертолетами, красные драконы ушли в крутой вираж, направились прочь от врага к сторожевому посту, явно намереваясь пролететь прямо над ним. Именно в этот миг среди стелющихся по земле клочьев дыма и облачков праха показалась громадная фигура. Громадная... опешивший Кроу одним из первых заметил новую угрозу и попытался опознать ее, но не сумел. Очертания, как у лесного или каменного великана. Но при этом медленно шагающий исполин превышал их в размерах вчетверо. Над ним клубились



особенно плотные облака, надежно прикрывающие его от солнечных лучей. Тварь темная. Бойтся солнца. И это может быть младший братишка Другхоана — вышел из того же храмового инкубатора, весь пропитан темной божественной силой Гуорры. И послали его сюда, дабы сокрушил он упершийся и не желающий погибать сторожевой пост. Вот это громила...

Как и Кроу, заметившие новую угрозу стражи остались спокойны. Один красный дракон с криком пронесся над их головами и ушел прочь. Второй завалился на крыло, ушел на круговой вираж. Но перед этим с его спины с тяжелым ударом о землю рухнул окутанный покрывалами аур воин-стрелок. Рухнул рядом с наблюдательной башней, взглянул на нее, перекинулся парой слово со стражей, те радушно указали на вход. Но воину что-то не понравилось, и в пять прыжков он оказался у стены, окружающей холм рачительного гнома. Кроу, не дожидаясь обращения и просьбы, крикнул:

— Будь моим гостем! Заходи смело, воин!

Этого хватило. И Кроу угадал — еще тремя прыжками воин оказался на вершине холма, где припал на колено и на несколько мгновений замер в неподвижности, пристально вглядываясь в медленно шагающего исполина, накрытого колпаком черных туч. Воин снова ожил, в его руках появился уже снаряженный болтом и быстро наливающийся золотым светом арбалет. Страшное оружие даже в умелых руках. Кошмарное оружие в умелых. Миф так и прикипел взглядом к чудо-оружию. Гному пришлось ухватить кардмастера за шкуру, чтобы он не подошел к готовящемуся стрелку.



Промедление в два удара спокойного сердца... стрелок слился с арбалетом в единое целое...

Выстрел...

Воин подпрыгивает вверх, его подхватывает пролетающий над холмом дракон, и они уносятся прочь. Воин уже исчез, крики драконов быстро истончаются вдали, а зачарованный болт только добрался до цели. И ударил великана в лоб — точку попадания можно было легко заметить хотя бы по тому признаку, что голова попросту исчезла. Обезглавленное тело сделало еще один тяжелый шаг, и великан завалился, подминая под себя союзников. Взывавшие яростно орки выразили все свое неудовольствие столь бесславной гибелью колосса, на которого возлагались такие надежды.

— И кто это был?! — едва выдавил из себя сипение пораженный до глубины души Миф.

— Не знаю, — ответил Кроу. — Это «местный». И таких стрелков в Вальдире немного.

— Вот это да! А как красиво он ушел! Я тоже так хочу! Сэнсэй! Научи великанов валить и на драконах скрываться от заслуженной славы...

— Тоже, как он?

— Да! Как он! Это же запредельно круто...

— Он воин непростой, — покрутил головой гном. — До таких высот добраться сможет не каждый. Это кто-то невероятно крутой. Такие, как он, — редкость. С одного выстрела уничтожить заряженного божественной силой великана... Скорей всего это один из балладированных светлых героев.

— Как-как? Балладированных?

— Балладированных. То бишь воспетых в балладах. Широко известных общественности.

— Как Рос!

— Кто-кто?

— Ну Росгард! Игровая легенда!

— Никогда не слышал, — равнодушно пожал плечами. — Или слышал, но забыл. Игрок? Кто-то из новых да лихих?

— Да-да! Из новых и лихих! Я тоже такой... ну или мечтаю таким стать.

— В героизме продвинем, — пообещал Кроу. — Но не гонись за славой, Миф. Она особа капризная. Захочешь поймать — не поймаешь, захочешь от славы скрыться — она сама у тебя на плечах плащом повиснет. Так что не гонись за славой, или останешься ни с чем. Знавал я таких. Лучше пусть слава сама гонится за тобой.

— Но как, учитель?

— Как?... Тут все просто. Ставь перед собой великие цели, ученик. Грандиозная цель — лучшая приманка для переменчивой славы.

— Ого...

— Ага. Теперь помолчи и обдумай все хорошенько. А пока обдумываешь — стреляй без перерыва. Вот и орки...

Пока они беседовали на чересчур уж сложные темы, орки чуть опомнились после горячего драконьего привета, смирились с потерей исполина и, перестроив боевые порядки, снова пошли на штурм. Но топали они уже без прежнего огонька и задора. Слишком уж много воинов превратились в головешки, что сильно повлияло на боевой дух и уверенность в победу. Но орки упорно шагали вперед, подталкивая перед собой гихлов. Гуорра с каждым днем все злее. И жестокая богиня встретит



отступивших трусов столь неласково, что лучше уж погибнуть в бою. А при большой удаче вернуться назад жестоко израненным, со сломленным оружием и пробитыми доспехами... тогда и Гуорра может простить поражение...

— Снова твари у порога! — проревел широко шагающий Вурриус. — Что ж! Мы снова пошлем их куда подальше! И не такое видывали! И не таких побеждали!

«Не могу не согласиться, — подумал Кроу. — Учитывая, что самый главный здесь кошмар — это ты...»

Вслух мудрый гном не произнес и слова, с должным ситуации выражением лица дожидаясь прибытия врагов и продолжая внимать предбоевой речи сотника. В его руках боевые жезлы, заряженные карающей магией, врагов проредили, нового подкопа вроде не намечается — он уже успел побывать в подземелье и прислушаться. Гарпии... они могут досадить. Но стражники-стрелки свое дело знают. Одним словом, сегодняшняя заварушка и в подметки не годится предыдущей. Через пару часов можно будет отправляться пить чай с ватрушками и разговаривать с юным учеником. Кроу принял решение. Важное решение. Он решил доверить Мифу и Аму еще одну большую тайну. И кто знает, к чему это приведет...

— Залп!

Два десятка болтов и стрел унеслись навстречу накатывающейся вражеской волне. Ответом стали злобные крики и многообещающее рычание.

— Во рычат-то! — возбужденно крикнул Миф.

— Это еще не рык, — пренебрежительно отозвался Кроу. — Так... детский писк. По гихлам и

рисефинам не стреляй. Бей по оркам, смилодонам и гарпиям. По коротышкам и насекомым — только если они окажутся во дворе.

— Ты уже говорил.

— Повторенье — отец зубренья.

— Щиты на изготовку! Остановить врага!

Сотник решил не тратить на мощнейшую магию. Врагов на этот раз чуть больше сотни. Вот он и решил обойтись малой силой. Что ж — больше шансов накрутить счетчик врагов.

— Начну, пожалуй, с картечи, — произнес Миф с таким выражением лица, будто выбирал аперитив.

— Хм... — подыграл Кроу. — А я тогда с бодрящей кислоты... Сшибка!

С ревом и рыком противник ударил по стражам. Застучали и затрещали щиты, сверкнули мечи. Стражи устояли, выдержали натиск врага и ударили в ответ. Часть орков обтекла линии защиты.

— Эти наши...

— Эти наши — поддержал Миф.

— Залп!

— Залп!

С вершины холма ударил частый каменный град вперемишку с кислотным дождем. Ушибленные задымившиеся враги ответили яростным воем и помчались к источнику проблем...

\* \* \*

Уже вечером, сидя у груды трофеев, отхлебнув из кружки кофе, Кроу чуть помедлил и, пристально взглянув на сидящего рядом Мифа, сказал:

— Хочешь, расскажу тебе тайну?

— Хочу! Я могила, сэнсэй!



— На самом деле мы сидим прямо над древним затерянным городом, стертым с лица земли чудовищным катаклизмом. И я этот город втихаря откапываю.

— О-о-о-о... — Миф закатил глаза и шлепнулся с бревна оземь.

И ведь не играл. Эмоции и восторг настоящие. У него аж дух перехватило. И откуда такие берутся?

— Аму рассказать можно? — следующим жадным и преисполненным надежды вопросом Миф доказал, что всегда помнит о своей верной напарнице-барде.

— Можно, — с улыбкой кивнул Кроу. — Нельзя между вами вбивать клин чужой сохраняемой тайны. Только к ссоре.

— Спасибо! Ох и мудр же ты, сеньор Кроуччи! Ох и мудр! И где лопаты?

— Зачем?

— Город раскапывать! Который затерянный!

— Там еще и монстры страшные бродят, — попытался гном чуть припугнуть ученика и остудить его пыл. Куда там! Миф тут же вытащил из кармана колоду карт и с веской уверенностью заявил:

— Разберемся, сэнсэй! Ничто не встанет между мной и затерянным городом! А там сокровища есть?

— Наверняка.

— А секретные комнаты и замурованные заживо бедные жители?

— Наверняка.

— А возможно, никогда и никем еще не встреченные существа или растения?

— Может, и такие найдутся.

— О-о-о... сэнсэй! Покажи! Или я лопну...

— Да вижу... пошли за мной...

И Кроу показал. Не особо внушительное, по сути, зрелище — несколько подземных коридоров, похожих на средневековую шахту, — вызвали столь бурный восторг Мифа, что гном невольно почувствовал себя творцом настоящего произведения искусства. Особенно впечатлили Мифа остатки древних строений, частично откопанных гномом. Дождавшись, когда экскурсант перестанет извергать не всегда приличные междометия и ощупывать старинную кладку, Кроу откашлялся и указал на самое важное место:

— Вот досюда я дорыл. И здесь, как мне кажется, начинается одна из окраинных улочек, что приведет нас прямо к центру погребенного города.

— Погребенного города, — выдохнул Миф.

— Эй!

— Да-да... я с тобой. И все слышу. Это начало окраинной улочки.

— В той стороне постройки, за их стенами пустоты, но там бродят зомби. Нам пока туда соваться не с руки. И вообще копать надо предельно осторожно, Миф! Никакой спешки! Чем ближе к центру — тем страшнее нам встретятся враги. Уж в этом я уверен — наткнемся на множество пако-стей. Вальдира так просто свои тайны не раскрывает, яростно бьется за сохранение даже самого пу-стякового секрета.

— Понял. Копать осторожно и медленно. Когда начинать?

— О... поверь, я бы прямо сейчас взялся за лопату. Но по расписанию хвататься надо за кузнечный молот, — вздохнул с сожалением Кроу. — Я отстаю от графика.



— Ну не продадим мы сотню новых наконецников. И что? Может, мы здесь наткнемся на монеты и предметы старины! Продадим их — и вот у тебя деньги!

— Я работаю над тем, чтобы стать мастером-кузнецом. Настоящим мастером легендарного уровня.

— Ого... ну и запросы у тебя!

— Помнишь — ставь перед собой великие цели...

— И слава сам придет к тебе... Так дело в славе?

— О нет. Не в ней.

— Но в чем тогда? Ты раскапываешь затерянный город. Куешь металл, дабы стать мастером-кузнецом. Строишь настоящую крепость. Хочешь выкупить здесь много земли — хотя я понимаю теперь почему. Но в чем главная цель, Кроуччи?

— Я расскажу, — пообещал гном. — Не сразу, но расскажу. Давай так — чем глубже мы к центру погребенного города, тем больше я буду рассказывать. Никакой спешки.

— Договорились! Где лопаты?

— Говорю же — надо ковать металл.

— Ну и на здоровье! Я сам, — Миф ударил себя ладонью в грудь. — Сам пока продвинулся на несколько метров.

— А если из стены выскочит зомби под сотый уровень?

— Ну...

— Он утащит тебя во тьму и высосет твой мозг...

— О-о-о...

— Вот-вот.

— Стоп! Придумал! Я буду здесь копать, а ты будешь здесь ковать!

— А? Кузница-то наверху!

— Так спусти ее... разве ты не гном? А гномов кузни под землей!

— Ой, не всегда. Но в чем-то ты прав... а дым? Коридоры длинные, пространства много...

— И кузница у тебя так себе, если честно, — развел руками мастер карт. — Ты ее даже не спускай. А просто вот прямо в этой башне сделай себе еще одну кузницу. Истинно гномью.

— Хм... а ведь идея очень даже здравая... — задумчиво почесал бровь гном. — Истинно гномью. Пошли! Поможешь таскать дрова и ржавый хлам. Наковальню и мехи я сам спущу. Пока наверху тихо, займемся работой.

— Класс!

Пока они поднимались, гном набрал и отправил Крохе короткое сообщение, гласящее: «Я показал Мифу погребенные развалины». Ответа дожидаться не стал. Руки чесались поскорее начать работу...

\* \* \*

В следующий час Кроу успел трижды проклясть свой язык и трижды похвалить свою говорливость, тем самым противореча сам себе — что случалось с ним нечасто. Все из-за Мифа. Нет, новый друг показал себя с лучшей стороны, не возникло и тени недоверия. Проблема заключалась в его неутомонности и способности находить проблемы буквально на ровном месте.

За первые полчаса Миф успел облазить все. Попинать каждую крепу. Ощупать каждую стенку. Заглянуть в каждое окно. Если окно закрыто ставнями — оные отворялись, игрок заглядывал внутрь, и только удостоверившись, что там нет ничего до-




статочно интересного, затворял их снова. Окон — прямо в земляных и каменных стенах коридоров — имелось шесть штук. Три были глухими. А за остальными тремя бродила зубастая и когтистая нежить, причем отличающаяся крайней длиной лап. И Мифа в буквальном смысле слова ухватили за чересчур длинный любопытный нос. «Выстрелившая» из одного окна черная рука скелета схватила его за ближайшую часть тела и попыталась притянуть к себе, засунуть в окно. И здесь сработала игровая физика, смешанная с «цеплючими» умениями данного класса умертвий. Удерживаемого за нос гнуса во вопящего Мифа крутило и вертело, било о стену, втискивало в узкое окно. А держали его всего-то за кончик любопытного носа...

С трудом спася напарника от верной потери носа, Кроу аккуратно обрубил вражескую руку, подобрал ее с земли и забросил в окно, после чего со словами вежливого извинения: «Вы уж простите за шум посреди ночи», — прикрыл ставни. Охающий Миф слабо дрыгал ногами и восторженно крутил уши-бленной головой. Гном велел ему сидеть на месте. Приказу вняли. Огорченный кардмастер уселся на кучке камней. Но печальный случай его ничему не научил, и спустя еще полчаса он это доказал, начав археологические раскопки прямо у зарождающейся подземной кузницы. Работающий в поте лица Кроу отнесся к этому с той же снисходительностью, с какой отец относится к заверениям играющего в песочнице дитя, что вот-вот, мол, он откопает динозавра...

Миф таки откопал...

Бурча под прищемленный нос что-то грустное, он колул и колул земельку. И доколулся. Вы-



махнувший из-под земли гигантский скелет полурка-воина восемьдесят пятого уровня отряхнул от грязи двуручный топор и устроил целую потеху, во время которой оба игрока то и дело молодецки ухали и жалобно ахали. Скелет удалось разбить и сжечь в как раз вспыхнувшем очаге. После этого Кроу велел Мифу идти и делать, что ему хочется.

Миф пошел. Но недалеко — справедливо опасаясь встретить еще одну тварь. Ему недавно прищепили нос, а затем скелет орка протанцевал по его ногам. Это все же добавило осторожности бесшабашному парню. И хоть он и взялся снова за раскопки, не дожидаясь тяжелого подкрепления в лице гнома, уходить далеко не стал. Пара неуклюжих взмахов лопатой — всего пара! — и часть земляной стены обрушилась разом, открыв еще одну стену, но уже каменную и снабженную дверью. Не успел гном разинуть рот и заорать предупреждение, как Миф радостно дернул за дверную ручку, и дверь послушно отворилась. А внутри — пустота. Довольно просторная комната со скудной, но дорогой обстановкой, включающей в себя здоровенное двухили даже трехспальное ложе. На столе вспыхнул красивый светильник. Если не обращать внимания на черноту за окнами и сырой земляной дух, комната выглядела как часть дома зажиточных людей.

— Вот это роскошь! — заявил прыгающий на кровати Миф. — Кроуччи! Оцени! Это же шик! Мягко и просторно!

— Миф! Ты меня до инфаркта доведешь!

— Да ты только попробуй, сэнсэй! Реально мягко!

Не удержавшись, гном забрался на кровать и уважительно присвистнул. Кровать первый сорт.



А простыни и покрывала будто только что из прачечной. Умеет Вальдира удивлять. За стеной зомби, а здесь шикарный гостиничный номер. Они будто в фильме про зомбиапокалипсис оказались.

— Класс, да?

— Неплохо так, — согласился блаженно вытягивающийся во весь рост гном.

— Ага, неплохо, — подтвердил ледяной девичий голос. Появившаяся в дверях Лори уперла руки в бока. — Как со мной — так на одеяле в сырой гробнице и при факелах. А как с другом — так на роскошной здоровенной кровати при свете в стиле «ампиразвратный».

— А такой свет бывает? — уточнил Кроу, вскакивая с кровати как ужаленный. — С возвращением...

— Нашлялись, значит! Нагулялись... о, винцом пахнет... не иначе с дискотеки? С кем зависали? С орками? Или с гоблинами?

— Мы работали!


— И мы тоже!

— Видим! Кровать мягкая?

— Просто шикарная! — снова расплылся в улыбке Миф.

— Ну вас, — вздохнул гном и вернулся к кузнице. Впереди много работы.

Работал в гордом одиночестве он довольно долго — веселая троица продолжила изучать обнаруженную роскошную комнату. Кроу успел выложить очаг, разжечь костер и убедиться, что дым уходит по идущему вверх коридору, но не доходя до гробницы полностью рассеивается. Что и требовалось. Установив наковальню, он бросил в угли порцию хлама, понимая, что в лучшем случае у него полу-



чится перековать мусор в слитки, но вряд ли удастся произвести новую продукцию. Скоро троица полностью изучит комнату и захочет еще чего-нибудь загадочного и необычного.

Что и произошло. Выбравшиеся в коридор потащились на усердно работающего гнома, поняли, что лучше кузнеца не трогать, а то могут и молотом приголубить. И начали трудиться, первым делом перетаскав в гробницу немало земли, заодно найдя в ней несколько монет, бокалов, гнилую картину и проржавелую сплюсненную кирасу, сразу же отправившуюся в пламя.

Обрадованный их ретивостью, Кроу помалкивал, давая Лори развернуться во всю ширину ее неумной души. И Кроха не разочаровала — вооружившись лопатой и такой же вооружив Мифа, она дала сигнал, и Аму начала исполнение старой и широко известной в Вальдире простенькой песенки, дающей небольшой бонус к выносливости и такой же к силе. Воздействие песенки несколько зависело от мастерства исполнителя и его инструментов.

Аму хоть и начинающая, но вкладывала в профессию все силы и по сравнению со своими «игровыми сверстниками» была покруче. Поэтому и песенка ее сотворила пусть маленькое, но чудо. Веселые куплеты зацепили не только копателей, но и гнома. Кроу и так не жаловался на отсутствие сил и выносливости, а сейчас его руки заработали со скоростью и мощностью паровозных шатунов. Главное, не вкладывать слишком уж много сил в удары — чтобы стражи не озадачились, почему это вдруг под землей молоты стучат... Но кустарная кузница расположе-



на внутри древней башни, толстые стены отлично глушат удар, а земляная подушка со всех сторон неплохо в этом помогает.

Больше часа продолжались раскопки. Разговаривали все, кроме помалкивающего и тихо улыбающегося гнома, оставшегося за спинами лихой троицы, медленно но верно откапывающей узкую улочку, погребенную тоннами земли и камня. Присоединись к ним Кроу, работа пошла бы в разы быстрее. Но он сознательно остался за наковальней. Ковка металла важна. А еще важнее — сейчас юные копатели воодушевлены, они жаждут врагов и сокровищ, лопаты так и мелькают в их руках. Соответственно, столь же быстро растут и уровни мастерства в копании. Особенно под музыку, придающую дополнительные силы. Пусть они вкусят заслуженные плоды. А когда станут унывать — вот тогда-то он и присоединится.

Попадались и монстры. Причем не только нежить — хотя ее число лидировало. Здесь все же уйма народу померла в одночасье... здесь погребены легионы нежити, гном это прекрасно понимал. Впереди жаркие времена. Затерянный город не отдаст так просто свои тайны и сокровища.

Два скелета, три зомби, здоровенная мокрица размером с садовую тачку. Все противники не сумели устоять против трех авантюристов. Аму играла грозную воодушевляющую музыку, Лори орудовала кинжалами, а Миф призвал в бой двух обычных черных крыс и припал к прикладу арбалета, неплохо подсобив во время схватки. Растет парень, растет... они становятся все более умелыми и паникуют все меньше. Куда делась та оторопелая растерянность,

что мелькала на их лицах в небольшом шахтерском городке над вечной тлеющей угольной шахтой.

Нашлось четыре кирпича — из тех особых разноцветных и очень-очень важных. Их бережно отложили в сторону, велев новичкам самолично почитать о них на игровом форуме.

После того как вынутой почвы стало слишком много, пришлось ее убирать. И едва недовольно пыхтящие копатели завершили сию миссию, Кроу отошел от наковальни и объявил получасовой отдых, а затем пора и на выход из Вальдиры. Хватит на сегодня. Чем больше накала — тем быстрее рвется нить. Это ни к чему.

Усевшись на открытых из земли предметах мебели и обломках колонн, четверка смаковала свежее темное пиво «Абл и Габр», заодно делясь друг с другом горячими новостями. Первым слово взял Миф и так красочно описал минувший день, что парни стали казаться героями, что рождаются лишь раз в тысячу лет. Никто на эту сказочку не повелся и хлюпающей от преклонения восторженной лужей у его ног не растекся. Мифа это нисколько не обескуражило, и он попытался поднять планку героизма, намекнув, что стражи вообще не участвовали в обороне поста, а красные драконы лишь слегка помогли, можно сказать, краешком крыла задев парочку орков. Тут его залиvistое вранье пришлось прервать — дабы боги Вальдиры не разгневались и не обрушили своды. Следующими вступили Лори с Аму, аккомпанируя себе гитарой и пританцовывая. Крутятся в мерцающем свете костра, они рассказывали о своем долгом изматывающем путешествии. О снежных нартах, влекомых угольно-черными оле-




нями, о страшных полярных медведях, водящихся в ледяных пещерах, о торосах и замерзших внутри ледяных наплывов воинах. Они успешно достигли цели и нашли собеседников, сумев их разговорить и получить немного полезной информации. На послезавтра новые планы. Парни снова останутся на хозяйстве, а девушки уйдут в бой. Что интересно — никто не протестовал против столь неравного разделения обязанностей. Кроу здесь прикован, фигурально выражаясь. Мифу здесь тоже уютно, прижился на Сером Пике парень. Аму же заразилась непоседливостью Крохи.

Сведениями, полученными от ветеранов, решили поделиться чуть позже. Когда доберутся до спален и завалятся в кровать. На завтра же — выполнение очередного задания из цепочки поручений, начатой Аму и Мифом. Пора и их дела чуть продвинуть к финишной прямой. Так и договорились — встретиться ранним утром во дворе у холма.

Еще минут пятнадцать девушки шушукались о своем. А Кроу с Мифом обсуждали предстоящий объем земляных работ и прикидывали, как все это устроить. Здесь-то Кроу и допустил ошибку, если так можно выразиться, рассказав другу об одном интересном монстре. И Миф в эту еще никогда не виденную тварь буквально влюбился и возжелал себе именно такого питомца.

Глоторот. А если проще и понятней — земляная косатка. Многотонная машина, обитающая под землей. Способная выпрыгивать из земли, как рыба из воды, обладает особой магией, позволяющей ей чувствовать себя в земле весьма привольно. Исконное место обитания — Плато Реликтов на Се-



вере, в закрытой со всех сторон величественными горными хребтами долине, неподалеку от столицы гномов Великого града Храдальроум. Там глоторот охотится на травоядных, бродящих между исполинских деревьев. И на игроков тоже — зверь хищный, прожорливый, такому, чтобы содержать свою тушу, постоянно нужна пища.

Глоторот похож на косатку. Он грациозен, даже красив, высокий спинной плавник сделает честь любой рыбе, а брюшные плавники похожи на широкие крылья. Он не пробивается через землю — он плывет сквозь нее, ведь магия глоторота «размягчает» землю. Почва и камни — излюбленное оружие глоторота для охоты на древесных обитателей, сидящих высоко на ветвях. Мощный земляной фонтан, ударивший в задницу, любого собьет с ветки, как бы он за нее ни цеплялся.

Глоторот — серьезный хищник и боец. Но как питомец... море недостатков. Грузоподъемность почти никакая — около ста килограммов полезного груза. Для столь большого зверя — это смешно. Как если бы слон мог унести только одно полено за раз. Носить пассажиров не может. Только хозяина и только в пасти или на основании спинного плавника, когда глоторот идет у поверхности. Экипировка — почти нет. Пара артефактов на усиление родной магии и умений плюс что-то в пасть для повышения атаки. И никакого «обвеса» вроде грузовой экипировки или навесного оружия.

И самое страшное — сфера обитания глоторота.

Двигаться он может только в обычной или каменной земле, причем не слишком сухой. И нигде больше. По скалам и льдам не пройдет, в пустыне



сдохнет, в воде не поплывет за единственным исключением — глоторот прекрасно плавает в подземных водоемах и реках. Если над головой нависает земля — глоторот плывет. Если водоем открытый — глоторот тонет.

Это очень плохо. Локации Вальдиры разнообразны, мир огромен. Порой приходится пешим ходом пересекать горные хребты, вулканические плато и так далее. А глоторот там попросту не пройдет. Можно перевезти зверя на повозке. Но это уже как-то... Одним словом — нет. Если кто-то и берет глоторота в питомцы, то быстро приходит в себя и отпускает земляную рыбку обратно в океан... вернее в рыхлую землю.

Но Миф уперся намертво. Даже когда Аму тащила его в небольшой тупичок, выбранный ею для «сна», то бишь выхода из Вальдиры, кардмастер доказывал:

— Это мое! Я чувю — мое это! Только глоторот! Сегодня же прочту про него все, что можно!

— Уф... — вздохнул гном, когда Аму и Миф замерли в оцепенении — их «души» покинули Вальдиру. — Лучше бы я молчал...

— Лучше бы он и дальше собачку воспитывал, — фыркнула Лори. — Что ты прицепился к нему? Пусть растит глоторота!

— Ты бы выбрала питомца, так жестко привязанного к одному типу местности?

— А рыбы? Акулы, киты... только в воде живут. Причем некоторые только в соленой или пресной.

— Для ахилотов — нормально. И ты сама знаешь сколько типов воды существует. У них столько же проблем, сколько у нас.

— Отстань от него. Дай ребенку выбрать свой путь. Пусть нянчит земляную косатку. Вдруг это на самом деле «его» пет? Откуда тебе знать?

— Может... — вздохнул Кроу. — Но он как спичка. Быстро вспыхивает. Ладно... все равно глоторота добыть не так уж и просто. Что там со свидетелями-ветеранами?

— О! Слушай!

Укладываясь в гробнице, — можно бы и на свежооткопанной кровати, но гном хотел быть поближе к холму и забору, — Кроха пересказывала самую суть их приключений.

Столь долгое и опасное для малышей путешествие прошло не впустую, равно как и деньги были потрачены не зря. Хотя надо было видеть глаза игроков с высокими уровнями, смотрящих на деловито шагающих «малышек», закутанных в теплые меха. Все их робкие уговоры были проигнорированы. И цели разведчицы достигли. Нужные контакты отыскивали, письма и подарки из дома передали — к их большой нескрываемой радости.

К сожалению, ветераны видели немного. Тогда столько всего происходило, крики, бег, стоны, погоня, затем вспышка — и перенос к кораблям. Но кое-что они все же заметили. Хотя кто другой запросто бы не придал значения полученным от «местных» подсказкам.

Первый свидетель заявил, что Вурриус отряхивал руки от странной серой летучей трухи.

Второй уверенно свидетельствовал, что Вурриус прятал в карман небольшой кусок старой зеленой ткани, сильно напоминающий шапочку, обернутую вокруг плоского изогнутого предмета. Кажется, у

полускрытого тканью предмета виднелись оскаленные зубы, но скорей всего им просто почудилось.

— Чтоб тебя... — мрачно выдохнул откинувшийся на подушку Кроу, закидывая руки за голову.

— Да-да, — подтвердила девушка, пристраиваясь у его бока и накидывая на них большую шкуру полярного медведя, привезенную с собой из зимних странствий.

— Аньрулл... это его храм на дне ледяной трещины.

— И его жрецы болтали с Вурриусом. Вернее, главный среди них. В зеленой шапке и с маской-черепом. Ты помнишь, что говорят легенды о загадывании жрецу желания и что надо сделать, чтобы желание было выполнено?

— Раздавить голову главного жреца в ладонях, — ответил гном. — Она источник мощнейшей магии, накопленной за годы. Но бесплатно слуги Аньрулла желания не выполняют. А дух первожреца покидает раздавленную голову и намертво «присасывается» к загадавшему желание. И не отстанет до тех пор, пока не получит ответную уговоренную услугу. Плохо дело. Очень плохо. Если за спиной Вурриуса висит дух первожреца Аньрулла... эту одержимость так просто не убрать.

— Может, сдадим Вурриуса? — приподняла бровь Кроха. — Стукнем кому-нибудь из больших паладинов-игроков, дадим подробное описание. А тот уже примчится сюда со сворой светлых сильных жрецов и быстро узнает правду. Затем Вурриуса скорей всего грохнут... на Серый Пик назначат нормального десятника. И все будет тихо и спокойно... м?

— Как вариант, — вздохнул гном. — Как вариант.

— Это единственный оптимальный вариант, Цап. Сам знаешь. На кой нам возиться с этой мрачной нелюдимиой проблемой, не желающей принимать помощь?

— Не знаю... но как-то жалко его... мучается он...

— Жалко? Мучается?... Хм... вот его убьют — и он перестанет мучиться.

— Нет. Давай его спасем, а?

— От обета, данного Аньрулу? Это как самой Смерти поклясться, Цап. Посмотри, какие снежные ураганы порождает его зараженная душа! А ведь Аньрулл куда-то пропал давным-давно. Представь, что было бы, явись сейчас древний бог? Одержимость Вурриуса станет в разы сильнее! И что тогда?

— Но Аньрулла нет. И никто не знает, где он. Мы ведь искали однажды по заказу. И не нашли. Хотя где только не искали... каждый темный уголок обшарили...

— Мы не нашли — другие найдут! Наверняка найдутся прибабахнутые непоседы, любящие сунуть нос, куда не надо, и сделать то, что не надо! И тогда Аньрулл явится. И Вурриус лопнет, как ядерный шарик, снося все вокруг на десятки миль... ты хочешь взрыв ядерного фугаса?

— Я хочу спать... ты спишь? Или тебя выпереть с моего ложа?

— С нашего ложа!

— Завтра отправляемся по цепочке.

— Угу. Развлечемся... как в старые добрые времена.

— Спокойной ночи, Кроха.

— Сладких, Цап...



## ГЛАВА ВОСЬМАЯ

Унылая лощина и веселый настрой.

Надежные сапоги

— Ну и местность! — ничего толком не сказав, но явно вынеся вердикт, заявила Аму, стоящая по лодыжку в мутной от грязи воде. От промокания барда надежно защищали несколько странные и высокие сапоги.

Лори, занявшая позицию на мокром осклизлом бревне, кивнула, полностью соглашаясь с выводом. Ее ноги красовались в такой же обуви — как и у всех остальных.

— Ну и местность, — поддержал женский состав Миф, держа арбалет на изготовку.

— Лощина как лощина, — пожал широкими плечами гном, единственный из четверки озирающийся, как настороженный волк, ждущий атаки в любой момент. Лори примечала куда больше «подслепова-того» гнома, но девушка умела держаться так, будто находится на прогулке в безопасном парке.

— И не слишком опасная, — добавила Аму, явно пытаясь придать окружающему их серому унынию хоть немного яркости. А уныние зашкаливало.

Это как если очутиться в самый серый пасмурный день в самой серой и туманной подтопленной долине. Хотя почему «если»? Там они и очутились. В самой, и самой, и самой серой долине... лощине...

В принципе место достаточно широко известное, находящееся совсем рядом с одним из Великих городов. Стены Акальроума можно было увидеть с вершины холма за их спинами, высащегося над

туманом и отделяющего их от разлившейся реки. Они находились к востоку от Акальроума, на другой стороне реки, что затопила всю близлежащую местность, в том числе и катакомбы самого города. Здесь настоящий лабиринт, слегка прикрытый от любопытных взглядов хаос подводных проходов, ведущих куда угодно. Через некоторые можно попасть прямо на центральную городскую площадь. С помощью других вполне реально оказаться во внутреннем дворике какого-нибудь местного богача. Ну или открыть путь в колодец небольшого хутора, расположенного лигах в двух отсюда. Но это для людей знающих. Для остальных же здесь обширная дельта разлившейся реки, образовавшая локацию, где могут спокойно действовать как сухопутные, так и водные существа.

Героев привел сюда не туристический зуд, а дела сугубо насущные. И времени у них немного — Кроу не собирался надолго оставлять родной холм без присмотра. Там сейчас работа кипит вовсю, работники трудятся во дворе, но кто знает, когда орки атакуют снова? За несколько часов следует завершить здесь все дела и как можно быстрее вернуться домой.

Задание, приведшее их сюда, снова касалось поиска без вести пропавших, что, насколько понял гном, было нормальным для выбранной юными авантюристами цепочки заданий. Поручения чередовались. Найти и убить нежить! Найти и выяснить судьбу пропавших. На этот раз было небольшое отличие — изначальное известие, что предыдущие герои, посланные сюда с великой миссией против нежити, пали в неравном бою. Их останки лежат



где-то здесь — в пределах затопленной серой лощины. И среди косточек и пожитков имеется небольшой глиняный сосуд, запечатанный зеленым воском. Сосуд надо отыскать и оттащить к определенному месту здесь же, в лощине, после чего завершить начатую погибшими миссию. У них планы геройские на сегодняшнее утро.

Проблем и опасностей имелось несколько.

Во-первых, сама местность. Для начала — вода настолько минерализована, что каменная корка на ногах образовывалась прямо на глазах. И это не шутка. Ноги тяжелели с каждым шагом, можно сказать, что каждый, кто здесь бродил, сам себя по всем мафиозным заветам закатывал в бетон. А затем, когда на ногах уже образовались солидные и удивительно тяжелые каменные калоши, коли упадешь ты в затопленную яму и погрузишься с головой, ждет тебя судьба не самая приглядная. Единственное спасение — частая смена обуви. Кроу не поленился заранее вызнать полезную информацию о локации и озаботился закупкой высоких и дешевых сапог, продаваемых плавучим торговцем. Хитрый игрок скупал где-то сапоги загадочной марки «Анти Прот» и перепродавал их здесь мелким оптом. Сапоги были удивительно прочны, всеразмерны, подходили любому полу и расе. Может, и можно было найти что подешевле, но до магазина топать и топать. А тут у берега покачивается на воде плот с причаленной к нему лодочкой. На плоту игрок, торгующий самым необходимым для игроков-новичков, коих сюда привела собственная глупость или некие задания.

Сапоги спасали. Ибо окаменевшую обувь можно сбросить. А вот когда собственные ноги пре-

вратятся в негнувшиеся заготовки для мраморной статуи...

Вторая проблема местности — деревья. Здесь рос смешанный лес — насквозь мокрый, больной и гниющий на корню. И деревья, чьи кроны терялись в густом тумане, постоянно падали. Причем не считаясь с законами физики, как их радостно оповестил торгующий игрок, одновременно пытаясь им впарить связки сушеного мяса. Несмотря на наклон дерева, даже если оно растет параллельно земле, его ствол может совершить причудливой траектории маневр и рухнуть в ином месте. И попробуй избежать удара, когда на ногах выросли пудовые камни! Все к одному — без шишек не обойтись.

Третья проблема местности — видимость примерно такая же, как в одной из повестей Стивена Кинга. Почти ничего ни видно, и кто знает, что кроется в сером тумане с запахом гниющей древесины.

Если подытожить, им предстояло действовать в гнилом туманном лесу, едва двигаясь на в буквальном смысле слова окаменевающих ногах и в любой миг боясь получить по макушке бревном.

Монстры — во-вторых.

«Неж-ж-жить мерзс-с-ская», — с чувством заявил игрок-торговец, сидя в плотовом шалашике и готовя похлебку в глиняном очаге. Грибная похлебка на протяжении трех часов надежно защитит авантюристов от обитающей в этой местности болезни, что насылает слабость и заставляет постоянно и громко кашлять. А так супчику отведать — из местных грибов и коры, — и три часа можно не бояться. Они приобрели по тарелочке и вкусили достаточно приятного супчика. На всякий случай...



### Монстры...

Да, нежить. Разная, мелкая, противная, мерзс-ская, окаменелая.

Причем нежити окаменение шло только на пользу. Дополнительная броня, хорошо защищающая от физического и магического урона. Живущих здесь мелких тварей просто не счесть. Их внешний облик вновь напоминал о том, что лощина находится на стыке двух миров — воды и суши. А в нагрузку третьим миром шла мистически потусторонняя пакость, превратившая мирные рисовые поля в жутко странную местность.

Да, именно рисовые поля. Как и поведал едва ворочающий челюстью дедушка-рыбак из расположенной чуть ниже по течению прибрежной деревни, раньше заливные поля были настолько плодородны, что урожай собирался три, а то и четыре раза в год. Местный рис славился своим вкусом. За ним прибывали обозы почти с другой стороны света — например, от града Рогхальроум. Но, как это всегда в подобных случаях и бывает, все изменилось в один день. Поля превратились в рассадник нечисти, рисовые побеги погибли, деревья кое-как росли, но гнили прямо на корню. Самое плохое — болезни, исходящие из лощины и по течению спускающиеся к океану.

Особо пояснять о болезнях дедушке не пришлось. Весь его внешний облик говорил об ужасных хворах, одолевающих его. Кожа покрыта странными сероватыми струпами — каменными бородавками, обильно покрывающими кожу. Старик громко кашлял, буквально сотрясаясь от кашля, с трудом ворочал чересчур тяжелой и серой челюстью, которая

окаменела почти полностью. В деревне полно лежащих больных, живых каменных истуканов, быстро превращающихся в настоящие статуи. Их даже хоронить не придется — прислонил к дереву, вот тебе и надгробие, и могила одновременно. Разве что можно еще табличку на грудь статуе повесить — с именем и датами жизни. Животные — не лучше. Едва ковыляющие собаки с шерстью, топорщащейся каменными сосульками. Механически шагающие курицы. Не плавающие, а бродящие на мелководье тяжелые утки и гуси — вода их больше не держала. Свинья, взрывающая землю как бульдозер — животины мощная и почти сплошь окаменевшая. Лошадь, пытающаяся тащить телегу, что у нее получалось из копыт вон плохо — ноги у лошадки не гнулись, выглядело как в дешевом балете группы пятого состава.

Миф аж затрясся, когда заглянул в деревенский прудик. Но это и понятно. Любого проймает до глубины души ползающая по дну рыба, не способная подняться выше.

Бывалого гнома впечатлила не рыба. Его зацепило зрелище бабушки, пытающейся разбить вареное яичко себе на завтрак. Яичко не билось... После шестой тщетной попытки расколоть каменное яйцо на помощь примчалась Аму, подарив бабушке большой кусок копченой свинины. Сомнительный обмен... диетическое яичко все лучше бекона для столь дряхлой бабушки-то...

Побывав в ужасной деревне, насмотревшись на почти негнувшиеся рыбацкие сети и едва не тонущие лодки, пообщавшись со всеми, с кем можно и нельзя, авантюристы двинулись вверх по течению,



сделали недолгую остановку на торговом плоту предприимчивого игрока, закупились необходимым и, наконец, ступили в серый туман.

Подтопленная лощина встретила их треском и стонами падающих деревьев. У ног невольно взвизгнувшей Аму проплыл скелет щуки, полускрытый каменными пластинами наросшей брони и зло щелкающий челюстями. На мокрой от влаги ветке сидел скелет белки, грызущий окаменевший орешек и плотоядно поглядывающий на шею Мифа. К дереву прислонился труп. Вернее, каменный болван с искаженным испуганным лицом, выставивший перед собой руки — одну почти целую, от другой огрызок. Не хотелось думать о судьбе несчастного с обглоданными руками. Кто-то надрывно ухал в тумане, чьи серые языки извивались вокруг них, будто ощупывая и проверяя на жирность будущих жертв.

— Чертова цепочка заданий! — неожиданно тонким голосом пропищал Миф, неотрывно глядя на еще одного мертвого парня, пытавшегося забраться на дерево, но окаменевшего прямо в процессе восхождения. Так мужик и остался — прижавшимся к дереву на высоте метров двух. Туман лизал его каменную голову, на левой каменной ягодице висел закаменевший скелет некрокрысы.

— Знаете... — неуверенно добавила Аму. — Может, в другой раз? На пост сейчас обозы придут. Их кормить надо...

— Нет уж! — отрезала Лори, опуская сапог на голову щуки. — Идем и всех убиваем!

— У нас другое задание, — напомнил Кроу, начавший оглядывать видимую часть локации уже

четвертый раз. — Можно вообще никого не убивать. Мы несем добро...

— Это же неинтересно! Что за добрый поступок без кровавого убийства?! Ты нагляделся вдоволь? Можно шагать?

— Секунду. Боевой порядок занимаем. И не нарушать его!

Гном достал зелено-синий свиток, прочел короткое заклинание. Пергамент рассыпался в прах. Туман рассеялся. Не полностью. Он лишь отступил. Но вокруг приключенцев образовалась свободная от тумана зона диаметром в десять с небольшим шагов. Видимость расширилась. Стало видно больше деревьев, на чьих ветвях навсегда застыли окаменевшие звери и авантюристы. В густом тумане впереди мелькнула массивная черная тень, с плеском и шумом снова скрывшаяся.

— Пошли, — скомандовал гном, делая первый широкий шаг. Сидящий на плече гнома орел Крис покосился вверх и прикрыл недовольно глаза, запахнул плотнее огромные крылья. Пернатый хищник был крайне недоволен окружающей местностью.

На этот раз они двигались гуськом, держась друг от друга на условленном расстоянии. Аму вплотную за впередиидущим гномом, Миф на шаг отставал от барда, Лори замыкала цепочку, отставая шага на два. Тихо и жутковато звучащая унылая мелодия барда добавляла печального колорита подтопленной лощине. Мелодия была направлена на врагов. На снижение быстроты их движений и шанса критического удара. Деревья высокие. Туман надежно



скрывает их ветви, и большой вопрос, какие твари сейчас смотрят сверху на головы пугливых гостей.

С глухим чавканьем в грязь шлепнулся сорвавшийся с верхушки дерева закаменевший эльф с выпученными глазами и неестественно широко раздвинутыми ногами — тут практически полный поперечный шпагат. В руках каменный эльф держал странный цветок, выглядящий красиво, но страшновато — бутон будто бы составлен из тонких изогнутых косточек, ажурные листья похожи на изъеденные насекомыми части черепа или лопатки. Внутри бутона трепещет лоскуток серого тумана, подсвеченного синим. Эльф вздрогнул и начал тонуть. Видимо, угодил в яму, заполненную густой грязью. Сначала из виду исчезла голова, затем погрузились плечи и руки с каменным цветком, последними погрузились широко расставленные ноги. Сверху рухнуло с облегченным стоном толстое дерево, с треском и шумом ломая почерневшие ветви. Дерево служило прибежищем для многих...

На авантюристов бросились безмолвные твари, перепачканные грязью. Особенно выделялись собаки с горящими синим огнем глазницами и зубастыми пастьями, украшенными бесформенными каменными наростами. Собаки выделялись хотя бы тем, что до падения сидели высоко на дереве. Да и некогда домашняя свинка-скелет с каменными длиннющими клыками удивляла своей способностью покорять вертикальные поверхности. Доктор, а я смогу после смерти лазать по деревьям? Ну конечно, мой милый хрюндель! Конечно, сможешь!..

Магический жезл ударил каменным градом. Дважды. Каменный сноп сбил с ног самых смелых

тварей, отбросил их назад, посек ветви упавшего дерева, взбил грязь.

— Легче, чем я думал! — обрадованно крикнул Миф, потрясая жезлом.

Разбросанные кости погибших «побочных жертв» — несколько крыс и совсем уж мелких каких-то созданий — с каменным стуком ожили, окутались синеватым сиянием, сами собой поднялись в воздух и с быстротой юрких ящериц ударили по соратникам, прилипнув к ним, заполнив дыры в их телах. Подростая в размерах собака поменяла уровень с шестидесятого на семидесятый и с проснувшимся яростным рыком прыгнула вперед, тяжело ударив по щиту гнома. Со скрежетом пошли по металлу щита каменные клыки, оставляя глубокие царапины. Кроу даже не пошатнулся, небрежным ударом молота «очистив» щит от костяной грязи. Пес отскочил, начал заходить сбоку.

— Атака сзади! — крикнула Лори. Послышались звуки ударов, выстрелил жезл Мифа. По приказу гнома кардмастер пока не использовал свое главное оружие и не призывал монстров. Для начала надо попытаться выжить и победить меньшими силами. Здесь окраина лощины, и если не получится справиться малой силой — плохо дело, к центру им уже не пробиться и там не продержаться. Придется уходить в деревню, искать еще пару воинов со щитами, а желательно и священника. Да и массовая магия не помешает — пусть даже и начального уровня.

С хрустом дробя череп не сумевшего на этот раз увернуться пса-умертвия, Кроу держал в поле зрения свинью, успевшую разительно измениться внешне — выросший спинной горб, раздавшиеся



плечи, дополнительные клыки, лошадиные ноги, странно широкие округлые лапы, прекрасно держащие вес твари на грязи и не проваливающиеся. Уровень девяностый, и это не предел. Все новые и новые кости добавляются к растущей хрюкающей туше. Серый туман влился внутрь скелетного тела, засветился синим. Уровень твари скакнул к сотому. Красный ник резко изменился со «скелет свиньи» на «тумгр кромсатель».

— Так... — буркнул гном, покрепче упираясь ногами в грязь. — Сейчас нас немного тряхнет. Не волнуйтесь. Это всего лишь туманная турбулентность.

Тумгр опустил голову и рванул в атаку, расплескивая грязь и мчась со все нарастающей скоростью.

Удар...

Железный щит в руках гнома застонал. Сам гном остался безмолвен. Прогудевший молот ударил снизу вверх, подбрасывая голову тумгра, направляя мерзкое личико к невидимому небу. Вскочивший на широкое плечо гнома Миф несколько раз выстрелил из жезла. Будто по вязанке хвороста стрелял. Косточки разлетались с сухим треском, свинья развалилась на куски, одновременно с этим уменьшался ее уровень. Сияющая в груди гнома искра гарантировала, что столь простой в поведении атакующий моб продолжит трепать Кроу и не станет переключаться на остальных — если те не воспользуются светлой магией, столь нелюбимой нежитью и подобными тварями.

— Кроха?!

— Норм! — последовал успокаивающий ответ, и умиротворенный гном сосредоточился на пласти-

ческой хирургии, молотом-скальпелем умело удаляя лишние части морды и тела воющего тумгра. Монстр неожиданно умело сопротивлялся, что добавило гному недовольства и беспокойства.

Музыка стала чуть громче, в мелодию вплелся легкий успокаивающий голос. Костяная тварь замедлилась, секущие удары стали реже и слабее. Припала к земле и прочая мелочь. Это позволило гному нанести несколько полновесных ударов, а Мифу проредить окрестности при помощи жезла, взбивая воду и грязь. Схватка закончилась через несколько минут. Герои снова остались одни среди плещущейся воды и гнилых деревьев. Аму и Миф сияли. Кроу и Кроха выглядели недовольными.

— Да вы чего? Это ж победа! — потрясая оружием, заявил Миф.

— Такой ценой... — вздохнул бывалый ветеран, собирая трофеи. — Сколько выстрелов ты сделал?

— Да кто считает? Все ради победы!

— А?!

— Двенадцать выстрелов, учитель, — поспешно исправился Миф. — Чуть увлекся я в стрельбе... а одна крыса такая увертливая попалась...

— Так... у меня неплохо покорежен щит. И броню зацепило. Молот в порядке. Лори?

— Норма. Одно зелье здоровья и чуть просела прочка оружия.

— Аму?

— Норма! — явно подражая наставнице, спокойно ответила девушка. — Только струна лопнула на гитаре.

— Как-то дороговато мы платим ради победы в одной небольшой стычке, — буркнул Кроу. — Миф!



— Да?

— Хватит палить, как в вестернах! Я же тебя учил!

— Сэнсэй! Но крыса такая прыгучая оказалась! Сальто крутила, всякие нехорошие знаки показывала...

— Миф!

— Понял, понял... экономия.

— Не больше трех-пяти выстрелов жезла на подобную схватку, — припечатал лидер группы. — А то окажемся в самом сердце гиблого места без боеприпасов, струн, зелий и прочего. Нам нужен такой позор?


— Всегда можно отступить и пополнить припасы, — тихонько пропищала Аму, вставая на защиту друга.

— Не всегда! — хором ответили Кроха и Кроу.

Удивленные такой солидарностью, новички развели руками и покорились. Экономить так экономить. Им уже приходилось слышать истории о чересчур увлекшихся в пылу схваток игроках, оказавшихся в кишаших монстрами глухих дебрях со сломанным оружием, разваливающимися доспехами и при полном отсутствии алхимии. Печальные, смешные и поучительные истории. На игровом портале немало коротких видеороликов, где засевшие на ветвях дерева или зацепившиеся за скалу незадачливые игроки призывают о помощи. Никому не хочется умирать и терять с таким трудом заработанный опыт.

— Посторонись! — крикнула Лори.

Команда со слоновьей грацией отшагнула в сторону. С шумом упало очередное дерево. На ветвях оказалось всего три-четыре мерзких костистых



создания, гном справился с ними самостоятельно, успев рыкнуть на вновь схватившегося за жезл Мифа. Мальчишка. Ему бы только из дробовика пострелять.

— Обрастаем! — заметила Аму. Ее малоинформативный возглас был прекрасно понят, все опустили взгляд на ноги. Сапоги быстро превращались в пустотелые булыжники. Их вес уже достиг отметки в пять-шесть килограммов каждый. Через минут пятнадцать они начнут таскать на ногах пудовые гири, слепленные из серо-синей гадости. Движения станут еще более неуклюжими, скорость продвижения и грузоподъемность упадут. Кроу и Лори особых проблем пока не ощущали, количество их силы гораздо выше, чем у несчастных барда и мастера карт. Те-то задохлики. Запас обуви есть, но он не безграничен.

— Вперед, — тихо скомандовал гном, глядя на поврежденный железный щит, начавший покрываться узорами каменной «изморози». Проклятое окаменение цепляет даже те предметы, что не касаются бурлящей под ногами воды. Просто не с такой быстротой.

— Амулет мигнул! — обрадованно прошептала Аму, держащая на ладонях крохотный рубин, ограненный в форме капли, подвешенный на тоненькую серебряную цепочку.

— Горячо-холодно, — процедила Кроха, рукоятью тяжелого сакса расплющивая дятла-скелета, уже приготовившегося к прыжку с ветви на затылок барда. — Как я этого не люблю...

Кроу промолчал. Но полностью согласился. Нет ничего хуже подобного локатора, начинающего



мигать тем чаще, чем ты ближе к цели. Одно дело если все происходит в чистом поле под дневным светом. А если в каменном лабиринте или внутри сетки дымных вулканических трещин и рек, заполненных раскаленной лавой? А если цель может находиться под ногами и над головой? Здесь именно так — нужные им трупы могут быть где угодно. На ветвях дерева или в очередной яме с жидкой грязью на глубине трех-четырех метров. Ужасные условия труда...

— Лось! — вздрогнула глазастая Лори, углядев опасность из задних рядов. — Вот черт! Рога-то...


Тут и остальные увидели очередной сюрприз безымянной лощины. Гигантский зверь и после смерти сохранил величавость поступи. Гигантские рога гордо режут туман, тяжелые копыта расплескивают воду, похоронным маршем по ребрам стучат гнилые ветки кустарника. Сидящий промеж лосиных рогов пассажир злобно уставился на чужаков заполненными серым туманом глазницами. Разинул рот, противно заверещал, запрыгал на макушке мертвого и восставшего лося. Больше всего седок напоминал пораженную гнилью мертвую еловую шишку.

— Дохлый чуланный вхан, — безошибочно определил Кроу.

— И два дохлых лохра, — добавила Кроха, смотря на левый фланг, где из воды поднялись два очередных скелета с покрытыми каменной коркой костями.

— Заряды экономить? — пробормотал Миф, с большой опаской глядя на грозные лосиные рога.

— Да! — отрезал гном и, шагнув к ближайшему дереву, со всего маха ударил по нему плечом. Грох-



нули доспехи, закрипело дерево. Но устояло. Гном не стал повторять попытку. Он прошел чуть дальше и ударил по другому стволу. На этот раз гнилое дерево рухнуло сразу, упав туда, куда направлял его гном. Тяжелое сучковатое бревно шарахнуло по лосиному хребту, переломив его, как спичку. Захлебнувшийся злобным визгом вхан канул в воду, держась за рога и не отрывая глазниц от врагов. Прямо как капитан тонущего линкора...

— За мной, — скомандовал Кроу, активируя «искру» и «ментальную стойкость». Вхан явно их проклинал. Слабенько, но проклинал. Надо подстраховаться. Аура «стойкости» накрыла небольшую группу, повышая их шансы устоять перед темной волшбой.

— Кроха. Отруби лохрам головы. Аму, молодец, так и продолжай играть. Миф, карабкайся мне на плечи и готовься пальнуть в яму по сигналу утонувшего вхана.

— Это как? — спросил кардмастер, уже стоя на плечах гнома во весь рост. — Сигна... сдохни!

Разряд каменной картечи вспенил воду, разбил харю выскочившего орущего вхана. Следом тяжело вставал лось. Промеж рогов ударил молот. Еще один выстрел жезла. За спинами парней подбадривающе пела Аму, а Кроха с профессиональной сосредоточенностью занималась декапитацией лохров.

— Вот так дальше и пойдем, — пожал плечами Кроу, смиряясь с ущербностью их тактики. Миф едва не свалился и, добавив выстрел по взбивающим грязь ножкам вхана, поддержал начальника:

— Пойдем по трупам и костям ради поисков трупов и костей! Да-да! Такие вот мы... странные...



— Рубин мигает чаще... Лори! Лори! Лох без головы тебе что-то показывает... ой... как ты ему по самые плечи ноги отрезала...

— Продвинемся еще метров на двести и организуем привал, — принял решение гном, переглянувшись с Крохой. — Тут без гляделок не обойтись. Миф, выглядывай дерево потолще, повыше и покрепче.

— Легко сказать... — обескураженно протянул Миф, продолжая стоять на загривке могучего гнома. — В этом тумане я собственного затылка не вижу...


\* \* \*

По-настоящему ищущий всегда найдет и обрящет.

Они сумели отыскать высокое и пока еще крепко стоящее на корнях дерево. Проворная, как уторь, Лори втащила наверх Аму, гном забросил Мифа, неспешно поднялся сам, по пути безжалостно раскрошив скелет эльфа, настырно цепляющийся за сапоги.

Очистив толстые ветви от населяющей их костяной мелочи и одной дохлой коровы, авантюристы с удобством расположились на отдых, благо респан здесь был достаточно щадящий. Магия закончилась, туман снова взял их в свои полупрозрачные влажные объятия. Но туман же и скрыл их от чужих глаз. Причем скрыл надежно. Сохраняй неподвижность, не шуми слишком сильно — и есть все шансы остаться незамеченным.

Новички вполголоса переговаривались, обсуждая удивительную страшную лощину, напоминающую чей-то крайне депрессивный туманный



кошмар. Гном с подругой старались узнать хоть что-то. Казалось бы, дело бесперспективное и даже глупое. Однако сейчас бывалые ветераны игровой вселенной ориентировались не на глаза, а на уши. Чавкающая грязь и булькающая вода служили прекрасными слуховыми ориентирами, указывающими на очень многое. Через несколько минут Кроу и Лори уже узнали, как далеко от них бродят действительно крупные монстры, в какой стороне чаще всего падают деревья, где сейчас находится ближайшая группа игроков. Лори собралась подняться на верхушку приютившего их дерева, но вдруг замерла, уставившись на гнома расширившимися глазами. Спустя несколько секунд услышал и он, в свою очередь, схватил за плечо Мифа, заставив его замолкнуть. Понятливая Аму сохранила молчание. Четверка приключенцев замерла высоко на окутанных густым туманом ветвях. Притаились, как мышки.

Еще пара секунд... и на этот раз услышали все.

Тонкое и насмешливое злобное хихиканье. Мерзкое хихиканье. Женское хихиканье.

Неприятные смешки раздавались в стороне, метрах в пятнадцати от их дерева. Затем вдруг послышались с другой стороны. Потом опять с прежней. Но источник звуков достаточно быстро продвигался по направлению к продолжающим шуметь игрокам, пробивающим себе путь через лощину. Вскоре хихиканье затихло вдали, но они продолжили сидеть в мертвой тишине еще не меньше пары минут. Лори «отмерла» первая и тихо чертыхнулась.

— Повезло, — выдохнул гном.



— Да что это было? Баба-яга мимо нас прошла, что ли? — передернувшись всем телом, прошептал Миф. — Аж мороз по коже.

— Хуже Бабы-яги. Проклятуша мимо пробежала, — ответил гном. — Кроха, поднимись и прислушайся. Надо определиться.

— Ок, — гибкая и ловкая, как пантера, девушка скользнула вверх по стволу.

— Что за проклятуша? — спросила Аму, нервно оглядываясь. — Ну и смех у нее...

— Девушка-игрок.

— Игрок?!

— Ага. Класс зеленой ведьмы. Когда она в боевом режиме, когда использует магию, то невольно выдает свое присутствие хихиканьем. Именно присутствие, а не местоположение, запомните это! Нам повезло, что успели забраться на дерево раньше, чем она нас засекала.

— Такая опасная?

— Зависит от уровня и умений. И очень сильно от профильного снаряжения. Мой вам совет, детишки, — пока не наберетесь опыта, не вздумайте связываться с зелеными ведьмами. Даже если вас десять, а она одна. Особенно в том случае, если дело происходит вот в такой затуманенной локации с темными тварями.

— Да уж...

— А вы сталкивались с ведьмами? С зелеными! А есть и другие?

— Сталкивались. Есть и другие, — ответил гном. — Столкнула нас несколько раз судьба. Впервые, когда мы совсем новичками были. Только-только встретились друг с другом. И в одном из самых

первых наших общих заданий столкнулись мы с тремя ведьмами, зовущими себя Цветное Трио.

— И как?

— Нас с легкостью растерли в порошок, — фыркнул Кроу. — Это был просто тихий ужас. Что с нами только не творили...

— Туда, — заявила неслышно спустившаяся Лори. — Процентом на шестьдесят. Или туда, — указала она в другую сторону. — С меньшей вероятностью.

— Вот откуда ты это поняла? — не выдержал мастер карт. — Я верю, ты не подумай, добрая Лори! Просто меня аж гложет завистливое любопытство!

— В тех сторонах чаще всего шумят крупные монстры и чаще всего падают деревья, — пояснила амазонка. — А еще в той стороне середина локации. Ее сердце. Раз вас сюда послали по заданию, то просто так до цели не добраться, придется пробиваться с боем, подвергаться природным опасностям. Стало быть — прислушайся, пойми, где опасней всего, и топай туда.

— Да-а-а...

— Глядеть опасности в лицо! — пискнула Аму.

— Лучше в спину, — покачал головой Кроу. — И не дожидаясь, пока она обернется — хрясь ей дубиной! Спускаемся. Я первый.

Дикий испуганный крик заставил их оцепенеть и обратиться в слух. Послышался еще один вопль. Затем пара перепуганных матерных выкриков. Кричали игроки. И в их голосах — особенно в первых криках — слышался реальный страх, причем сильный.

— Ведьма, — выплюнул гном. — Агр кошмарит веселых придурков.



— Наверняка здесь ее охотничьи угодья, — добавила Лори. — Для ведьмы в самый раз.

— Пока она доводит до истерики несчастных героев, отойдем подальше. Все за мной... — Гном прыгнул на землю, поочередно подхватил остальных, и, выстроившись в боевой порядок, они быстрым шагом направились в выбранную амазонкой сторону, двигаясь прямо на шум шагов большого монстра, скрывающегося за редкой стеной деревьев. Лучше уж туда, чем ближе к охотящейся зеленой ведьме...

Закоченевшие в каменной судороге трупы они обнаружили через полтора часа молчаливых блужданий среди туманов. Аму и Мифа хватило на сорок пять минут. Потом их сосредоточенность и собранность закончились. Еще через четверть часа мрачная гиблая атмосфера умирающей долины начала серьезно давить на психику новичков. Кроу принялся рассказывать веселые короткие истории, заставляя всех улыбаться и на время забывая о клубящемся холодном тумане и чавкающей под ногами воде. Аму молчала и не касалась струн — гном не хотел пусть и полезного, но очень опасного шума. Да и струны постоянно лопались от петрификации.

Они сменили немало обуви, выбрасывая пару за парой сапог, что превратились в бесформенные булыжники с дыркой. Выбросили заостеневшие плащи и шляпы. Несколько раз отбивали от ушей и носов каменные сосульки. Гном сколотил со щита и доспехов каменную корку, разбил прямо на себе штаны и надел новые. Такой способ раздевания немало насмешил соратников, что немного улучши-

до стремительно портящееся настроение «юнцов». В подобные локации нельзя соваться без подготовки и такой маленькой группой. В таких местах главная опасность не твари, а сама природа, дающая жестокий отпор незванным гостям.

Монстров они старались обходить, вступая в бой только в крайнем случае. Так они поступали не из-за страха перед умертвиями. Нет. Кроу боялся зеленой ведьмы. Хихикающая убийца где-то там, бродит в тумане. Выискивает жертв. Есть крохотный шанс что та группа игроков убила ведьму, но гном глубоко в этом сомневался.

Через полтора часа рубиновая капля перестала часто мигать и зажглась ярким радостным светом. Они где-то совсем рядом. Красный ровный свет озарил уставшие лица Мифа, возвращая им обыкновенную для этих непосед радостную нетерпеливость.

— Пора выкапывать трупы! — заявил кардмастер, не обращая внимания на отросшую под носом сосульку, мешающую разговаривать.

— Выстрели в меня из арбалета, — попросил его гном, подобной просьбой поразив друга до глубины души.

— Кроуччи, ты чего?

— Нет, ты выстрели, выстрели.

— Да я никогда!

— Ну хотя бы наведи его на меня, — продолжал упрашивать гном.

Девушки уже поняли, в чем подвох, и безуспешно старались скрыть улыбки. Заметивший это Миф вытащил из-за спины арбалет, бросил на оружие быстрый взгляд и охнул. Арбалет больше не мог



стрелять. До этого Миф проверял оружие часто. Но последний час забыл про него. И вот результат — болт и арбалет стали единым целым. Теперь это не смертоносное оружие, а просто вырезанная из камня поделка.

— Черт... — понурился Миф.

— Туда, выкапыватели трупов. — Лори указала на небольшой холм, полускрытый кустарником и туманом. В боку холма едва виднелась темная глубокая выемка или даже небольшая пещерка. — Я первая...

Кроу без колебаний уступил лидерство и пристроился за подругой, ступая шаг в шаг на расстоянии полутора метров. За ними шли ученики, внимательно наблюдающие за действиями наставников. Правда, наблюдала больше Аму, Миф же пытался отодрать болт от арбалета и горестно вздыхал, переживая очередную свою оплошность. Парень решил стать настоящим профи. Но едва он принял такое решение — начал лажать.

Осторожность рыжей амазонки не была напрасной. Не тревожа кустарника, окаймляющего проход к пещерке, Лори привстала на цыпочки, подалась вперед и хорошенько всмотрелась. Простояла в такой позе около минуты и дала задний ход, высоко поднимая ноги, чтобы не зацепиться за грязь.

— Лори-цапля, — тихонько прошептала Аму.

Кроу едва заметно качнул головой. Лори наверняка услышала сие сравнение, и ждет смешливую Аму немало трудных уроков в будущем... амазонка мстительна... А еще Лори умела концентрироваться на текущей проблеме, оставляя все на потом.

— Смотрите.

В воздухе перед их лицами зажглось мерцающее изображение. Скриншот, который видели только члены группы и больше никто. На картинке пещерка. Действительно небольшая, но с высоким сводом — что очень важно. Это позволяет бить во весь замах и дает свободу маневра. У задней стены пещерки расставлены закаменевшие ящики, сундуки и заплечные мешки. Там же стоит прислоненное оружие. Копья, луки, алебарды. Все покрыто каменной коркой. Это уже не предметы. Это очень реалистичный каменный барельеф. Печальный барельеф — в углах несколько закаменевших человеческих и звериных фигур. Гном, человек, полуорк, еще человек, два мула, уткнувшихся головами в стену и навеки так застывших.

Ближе к центру пещерки площадка из разрозненных костей. А на площадке огромный медвежий скелет, лежащий в позе спящего животного, уронившего тяжелую голову промеж когтистых передних лап. В глазницах усиленного каменной броней черепа мерцают синие искры. Каменные шипы вдоль хребта, целые пластины брони на ребрах и лапах. И не стоит забывать про кости под ним — они запросто станут строительным материалом, усиливая силу твари и повышая ее уровень, а вместе с ним сопротивляемость ударам и магии, количество жизни и маны, количество умений, и добавляя прочие неприятные особенности. Сейчас над страшной головой мерцала надпись: «Медведь Умертвие. 100 уровень».

Рубиновая капля привела их прямо к берлоге умершего, но не переставшего охотиться и убивать медведя.



— Выманивать нельзя, — пробормотал гном. Амазонка кивнула и добавила:

— Не стоит давать ему время. За счет запаса костей в грязи он запросто вырастет уровнем на пятьдесят. Только натиск. Ты первый. Я на твоих плечах. Миф долбанет массой звериной. Аму нас взбодрит. Шансы очень неплохие, главное, не дать ему «вдохнуть» кости и подрасти.

— Принято. Аму, песню на силу и скорость. Но начинай играть только внутри пещеры. Снаружи шуметь не станем. Миф, кто у тебя из не слишком больших, но быстрых и сильных? И желательно стойких под ударами.

— В особой колоде...

— Нет. Ее не трогай. Остатки рядовой.

— Да там только крысы и остались! И еще какая-то мелочь. Две обычные выдры и один хорек...

— Всех и запускай. Разом. Едва я первый раз шарахну его молотом. И следи за своим здоровьем, держись у самой стены, стреляй из жезла по готовности, но только не зацепи нас. Аму, ты держись за Мифом, он твой живой щит, пусть его царапают — не жалко.


— Не жалко?! — шепотом возопил мастер карт, доставая жалкую тоненькую колоду.

— Ты же мужчина?

— Это да! Защищу!

— Нет такого слова. Все, долго собираться не будем. На удачу стукнем.

Выставив руки, четверка обменялась ударами кулак о кулак. Вооружившись новым молотом, Кроу сделал пару быстрых и по возможности тихих шагов к берлогу. Достиг линии предательски хруст-



кого окаменевшего кустарника и рванулся вперед, кроша ветви и стволы, давя комки грязи и расплескивая воду. В его груди сияла «искра», на группе висела «ментальная стойкость».

Ворвавшись внутрь, он тут же прыгнул дальше, благо осматриваться не требовалось — скриншот, сделанный Лори, был весьма детальным, запомнить местоположение важных объектов труда не составило. Медведь ожил, начал вставать, раздался страшный рык, из еще сомкнутой пасти повалил синий искрящийся туман. Кости под костяком медведя зашевелились, начали подниматься в воздух, прилипать к ребрам и лапам.

В первый удар Кроу вложил все свои силы, весь опыт. С коротким криком он опустил оружие на затылок врага. Захрустевший череп рухнул вниз, ударился о землю, полетела каменная крошка. Удар. Молот пролетел маятником, врезал по левому виску медведя, заставляя лобастую башку мотнуться в сторону, снова сбивая ему попытку встать. Лори уже успела оседлать умертвие и обоими саксами наносила удар за ударом, кроша медвежий хребет. Выстрел. Сноп картечи ударил по ребрам и задней лапе, не зацепив союзников, но заставив тварь снова осесть и в ярости зареветь. Струнная ритмичная мелодия заполнила пещеру, к ней присоединился голосок пританцовывающей за спиной целящегося Мифа девушки-барда.

Удар... из пасти медведя вылетело несколько выбитых молотом клыков. Брызнул синий густой туман, чем-то похожий на кровь. Картечь. Быстро-быстро бьющие кинжалы. Струнный перебор... многоголосый писк и визг юрких мелких хищни-



ков, рванувшихся в атаку. Выдры и хорек кусали так же быстро, как били кинжалы Лори. Одолеваемый со всех сторон медведь-умертвие ревел, но все его внимание было сосредоточено на коренастом гноме с «искрой» в груди. Метнувшаяся вперед лапа с легкостью отбросила выдру и ударила по щиту гнома. Щит пробило насквозь — не зачарованный и уже ослабленный металл попросту сдался. Чудовищные когти вылезли из пробоин, медведь подался вперед и нанес следующую оплеуху, в то время как его костяная задница уже встала. Гнома отбросило назад. Щит разлетелся на куски. Перехватив рукоять молота обеими руками, Кроу прыгнул вперед и с удвоенной силой шарахнул точно в переносицу. Затрещала кость, череп лишился последних каменных «украшений». Жизнь медведя просела наполовину — друзья делали свое дело. Взревевшая нежить разинула широко пасть, синий туман заполнил всю пещерку. Игровая система тревожно сообщила о резко ускорившемся окаменении материи живой и мертвой. И о навалившемся на них проклятье.

Петрификация добавляла лишнего веса, лишала одежду и тела гибкости, тем самым влияла на скорость движения.

Проклятье замедляло и ослабляло. Причем сильно. Если пробьет через первый уровень «стойкости» — все они потеряют десять процентов силы и скорости. А вместе с силой — грузоподъемность и физический урон.

— Ха! — Амазонка вбила саксы так глубоко, что даже ее сжавшиеся на рукоятях руки ушли внутрь медвежьего костяка. И там острия оружия наткну-

лись на что-то важное — с обратной стороны грудинной кости.

Медведь снова заревел. Но на этот раз слышалась не угроза, а испуг. Лори нащупала критическую точку.

— Разом! — крикнул гном. И уподобился гольфисту. По короткой дуге он ударил по грудинной кости врага, а Лори сделала выпад одновременно с ним. От такого попадания медведя тряхнуло, резонирующий рык оглушал, нежить перекаtilась, пытаясь подмять жалящую пчелу. Но Лори легко ушла от опасности, зацепившись на потолке. А когда медведь тем же кульбитом перевернулся на брюхо, амазонка вернулась на прежнее место и снова оказалась на вражеской спине. Такой номер с опытными игроками не пройдет. Жалкая попытка.

Финальный удар нанес Миф выстрелом из жезла. Чтобы никого не зацепить, ему пришлось ступить вперед, выгадать момент и выстрелить в многострадальную грудинную кость. И грудь попросту исчезла. Застывшая тварь «красовалась» огромной дырой в груди около трех секунд, застыв в неподвижной позе. А затем медведь рассыпался кучей гремящих костей.

— Живы, — выдохнул гном, глядя на свою грудь, исполосованную страшными следами. Доспехи едва держались.

— Минус кинжал, — отозвалась Лори, пряча в рюкзак сломанное оружие. — Минус пятьдесят процентов жизни. Чертовы спинные шипы! Будто на сырной терке прокатилась.

— Я цела, но минус два комплекта струн.

— Молодец, — улыбнулся Кроу. — Музыка нас здорово выручила. И ты тоже молодец.

— Минус выдры и хорек, — устало ответил Миф. — Здоровье упало. Минус восемь зарядов жезла. Но мы сделали его!

— Сделали, — согласился гном. — У меня еще один уровень.

— И у меня!

— И у меня!

— И у меня!

— Где цель? Ищем, — прервал гном всеобщее ликование. — Живо. Обрыщем здесь все и валим. Мы в ловушке с одним выходом. Не стоит здесь задерживаться. Поторопимс...

Он прервался, не закончив последнее слово. Прервался и затих.

Из-за кустарника, закрывающего вход в медвежью берлогу, донеслось пронзительное насмешливое хихиканье.


— Чтоб тебя! — в досаде рыкнул Кроу, ударяя молотом о земляную стену пещеры.

— Может, еще не засекала... — прошептала Аму.

— Засекла, — ответили гном с Лори хором.

— Полный обыск. Живо, — добавил гном, выворачивая из раскисшей земли большой камень и швыряя его у выхода. — Надо найти горшок. Я пока выход прикрою.

Камней не хватало, для блокировки двери гном воспользовался комками земли и различными окаменевшими предметами, в числе коих оказались и застывшие навеки трупы или их части. Через несколько минут вход в пещеру был блокирован пугающей на вид стеной, на первый взгляд состоящей из сломанных манекенов. Торчащие руки указывали в разные стороны, редкие головы печально смо-



трели в землю, ноги упирались в стены, каменными пятками продавливая грязь. Едва увидев стену, Миф сдавленно охнул и невольно перекрестился. А затем сделал скриншот и продолжил обыск. Привыкает к боевым будням юнец...

Хихиканье повторилось. На этот раз оно звучало в другой стороне, казалось, что оно удаляется. Но Кроу не вчера родился. Укрепив стену еще одним трупом — одноухим мулом с отломанными седельными сумками, — гном прижался к мокрой стене и, повысив голос, рявкнул:

— Ведьма!

Мерзкий тоненький смешок раздался совсем рядом, с другой стороны кошмарной баррикады. И на этот раз Кроу был уверен — ведьма именно там. И смеялась она сама, это не потустороннее звучание ее игрового класса. Стоящий в тумане агр веселился.

— Свали, проклятуша! Я с тобой вражды не ищу. И поживиться у нас особо нечем.

Снова хихиканье — снова настоящее и еще более ехидное.

— Ведьма! Я убью тебя, ведьма! Лучше свали! Давай не будем бодаться!

Сейчас гном тянул время, давая друзьям шанс отыскать квестовый предмет. Мимоходом он проверил показания системы. Пока все хорошо — телепортация не заблокирована. Но им смысла нет улетать отсюда: найти горшок — это только половина задания. Для полного выполнения им надо найти некий холм, подняться на его вершину и там разбить горшок. Но на их пути стоит зеленая ведьма.

— «Свали», «бодаться»... какие простецкие словечки. — Насмешливый женский грубоватый голос донесся сверху. Ведьма заняла позицию наверху. Отпрыгнув от выхода в пещеру, гном огляделся, подхватил с грязи покрытую каменной коркой лопату, отломал от черенка чью-то заостренную ладонь, выбрал место и начал долбить потолок пещерки. Вниз полетели комья земли. Ногами он отбрасывал комки к выходу, добавляя прочности баррикаде.

Пока ситуация патовая. Ведьма не рискнет зайти сюда. И это говорит о многом — ее уровень и экипировка не настолько круты, чтобы она решилась на открытое столкновение с четырьмя игроками. Впрочем, ее класс на это и не рассчитан. Она подлая ментальная убийца, мастер проклятий. Она волк — нападает на отбившихся от стада слабых и больных животных. Но и расслабляться не стоит. Ведьма хитра. Глуповатый медлительный игрок не сможет убивать таким персонажем, как зеленая ведьма. Тут нужны змеиная хитрость, жестокость и подлость.

Но выследившая их ведьма недостаточно опытна — на их счастье. Будь она поматерей, не стояла бы на месте. Метнувшись к выходу, гном выглянул наружу между двух эльфийских голов с застывшими в муке лицами и крикнул:

— Простецкие? Ну да. Слушай, свали. Реально не хочу махаться.

— «Реально», «махаться», «убью тебя, ведьма»... а ты мне нравишься, крестьянин. Выходи, поболтаем...

И опять тонкое глумливое хихиканье, наполненное злобной радостью и удовольствием. Ведьма

просто нежится в порождаемых ею же волнах зябкого ужаса, насылаемого на своих жертв. Не нужно быть психологом, чтобы понять — она здесь не ради наживы. Ну или не жажда наживы является главным мотивом загадочной особы с противным хихиканьем.

— Ну чо, оторвашки-потеряшки, — смеется ведьма. — Так и будете прятаться в норке? Выходите, оттянемся по-крупному. Попляшем в тумане. Поищем друг друга. Найдем друг друга. Убьем друг друга. Как там сказано у Киплинга?

Затворы щелкнули в ответ, пальцы легли  
на курки —  
Но складками добрый пополз туман  
на безжалостные зрачки.  
По невидимой цели гремел огонь,  
схватка была слепа,  
Не птичьей дробью котиков бьют —  
от бортов летела щепа.  
Свинцовый туман нависал пластом,  
тяжелела его синева

Прервав декламацию, ведьма разразилась громким хохотом. А потом опять захихикала.

— Да кто она такая? — в ужасе спросил Миф, трясущимися руками наводя негодный к стрельбе арбалет на стену из «манекенов».

— Образованная женщина, — отозвался Кроу, обрушивая вниз настоящий земляной водопад.

— Это Вальдира вообще? Или мы в фильм ужасов попали?

— Миф! — прошипела зло Аму. — Ищи горшок!

— Ага...

— Где ведьмы — там всегда ужас, — буркнул Кроу и, шагнув к баррикаде, добавив чуть-чуть напряжения в голос, крикнул: — Уходи, ведьма!

— А что же не убегаете, птички в лукошке? Улетайте! Или крылышек нет? Кончились свитки? — В голосе ведьмы жадное любопытство, смешанное с надеждой. Вдруг они в ловушке?

Гному этого хватило. Он понял, что ведьма так и стоит на вершине холма. Обернувшись Кроха переглянулась с Кроу и, понятиливо кивнув, схватила Аму, всунула ей в руки жезл, подтолкнула к центру пещеры. Туда же пихнула Мифа, сама взялась за кинжал.

— Готовы, — шепнула она и глянула на учеников. — Жезлы в пол! Стрелять по всему, что движется!


— Р-рах! — прорычал гном, мотая облепленной грязью головой и с силой вбивая лопату в потолок — Р-рах!

Свод дрогнул, просел и рухнул огромной земляной кучей. А вместе с землей упал кричащий игрок — девушка в длинном черном платье с излишне пышными рукавами и невероятно большим декольте.

— Ну, ведьма! — крикнул Кроу, перехватывая лопату и вздымая ее вверх. — Я предупреждал — убью!

— Залп! — скомандовала Лори.

Два жезла шарахнули огнем и картечью. Огненный факел облизнул закричавшую еще громче девушку, скрыл ее языками пламени, туда же ударила яростная каменная картечь. Побивание камнями и



сжигание заживо. Инквизиция вернулась. Вопящую ведьму казнили по всем мрачным законам жанра. Лопата ударила по пылающему горлу. И вопль ведьмы прервался, как обрезанный. Лори стояла и глядела на корчащуюся у ее ног горящую жертву, и по ее лицу сразу становилось ясно, что ей не по себе. Гном понял и, шагнув к подруге, обнял ее. Ученики сделали еще несколько выстрелов, и дело было сделано. Они не заметили испуга, мелькнувшего на лице Лори, когда она увидела корчащееся, будто от боли, горящее женское тело. Они были заняты образом уничтожения темной нечисти. Ведьма была казнена.

— Молодцы, — буднично сказал Кроу, отпуская пришедшую в себя Кроху. — Смачно вы проклятушу замесили.

— Это настоящий ужас... — закачала головой Аму. — Мы такие злые стали...

— Ищем горшок и уходим отсюда! И заберите трофеи с ведьмы. Как ее там по батюшке? Легро? Да уж... живее, живее, дамы и господа! Медведь скоро вернется! И задаст нам жару! Шустрее!

Команда приключенцев с жаром продолжила обследовать берлогу медведя-умертвия. Они разбивали закаменевшие заплечные ранцы и мешки, крошили седельные сумки, разбивали ящики. Гном разобрал баррикаду, внимательно оглядел каждое тело. Его тщательность дала плоды — он и обнаружил горшок, оказавшийся скорее горшочком, подвешенным за шнурок на шее длинноволосого чело-века с трагичным лицом. Кроу не стал вглядываться в трагичные черты, сорвав горшочек и прислонив обломанный торс к стенке.




Через несколько минут группа уже уходила прочь от берлоги, где случилось столько всего удивительного и опасного. В мешках они уносили немало добычи — внутри закаменевших мешков предметы сохранились, будто законсервированные. Зелья алхимии, оружие, одежда, части брони, несколько свитков, три больших щита, наконечники для стрел и болтов, запасные тетивы. Много чего обнаружилось в сумках погибшего отряда.

На этот раз они не петляли. Двигались прямо, как стрела, направляясь к указанным координатам. Кроу проламывался через крошащиеся кусты, как медведь — только живой, — тащил за собой товарищей, постоянно заставляя их двигаться все быстрее, а порой переходить на бег. Встреченных монстров убивали, на этот раз уже не экономя заряды жезла — до цели всего ничего.

Крутой склон вынырнул из тумана неожиданно. Жидкая грязь потоками стекала вниз, неся с собой запах гнилостного болота. В воде мелькали синеватые вспышки. Обувь аж захрустела — с такой скоростью на ней начала образовываться каменная корка. Заревевший гном погнал всех наверх, Лори его поддержала, с такой силой толкнув Мифа, что он взлетел вверх, как воробей.

На вершине высокого холма шел дождь. Вонючий и темный. Шел каменный град — мелкий гравий сыпался с небес, стуча по головам. Каждая такая «капля» отнимала несколько хитов жизни. Упавший на колени Миф разбил горшочек, присоединившаяся к нему Аму помогла «раздуть пламя жизни», как было указано в пояснении. Попросту говоря — они согрели блеклый чахлый росток, торчащий из ком-



ка почвы, заключенного в разбитый горшочек. От теплого дыхания росток вздрогнул, позеленел, подрос, потянул к грохочущему злому небу. Кроу с Лори прикрывали друзей щитами. Барабанная злая дробь свидетельствовала о том, что нехороший темный дождь пытался добраться до ростка, пытался не дать ему вырасти, даже если им и удастся его посадить в вонючую землю.

Им удалось.

И едва росток выбросил первый листок, разъяренное небо начало швырять булыжниками размером с орочий кулак. Застонавшие щиты начали разваливаться. Гном с Крохой едва стояли на ногах. А Миф с Аму все дышали и дышали на росток, согревая его дыханием.

Второй листок... третий... новая тоненькая веточка... земля вокруг юного саженца светлеет.

Взбесившаяся непогода швыряет скалой. Промахивается лишь чуть-чуть. Но грязевая волна бьет пощечиной, грозя раздавить хрупкое растение. На пути грязевого вала встает коренастый гном, выставивший щит. И принимает на себя удар, что сбивает его с ног, заливая грязью и камнями. Но саженец спасен.

Еще несколько мгновений...

И напружинившийся саженец вырастает, за секунду стократно увеличившись в размерах. Зеленая, как весенняя первая трава, крона уходит в гневно шумящий туман, ствол становится все толще, ветви зонтиком накрывают избитых авантюристов, защищая их от камней.

Изумрудная вспышка... и вершина холма озаряется солнечным светом. Настоящим солнечным све-



том. Высоко над их головами покачиваются ветви с множеством листьев и синими яркими цветами. Каменный град прекратился. Серый туман испуганно стелется прочь, утекая от холма. Под ногами пробиваются из почвы зеленые растения, накрывая ковром темную и совсем еще недавно мертвую почву.

Победа...

Утирая с лица грязь, Кроу осмотрелся, оценив взглядом дерево, пожал плечами и заключил:

— Дело сделано. Все, давайте домой. Меня наковальня ждет.

## ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

Уныло-полезный урок. Ковка и ковка.

Копка и копка. Горный город

По возвращении Кроу не сразу взялся за молот.

Первым делом он обошел собственные надземные владения, пообщался с каждым работником, расспросил их о нуждах, не надо ли чего купить, не приболел ли кто. Пожелания имелись, их он аккуратно записал. Поговорил гном и с проходящими мимо стражами, постоял с топорщиком четверть часа, поглядел на высящийся вдали пик, послал пару проклятий на головы орков.

Убедившись, что на сторожевом посту все нормально, гном спустился под холм. Там усадил Аму и Мифа рядом, встал перед ними и разразился короткой, но эмоциональной речью, в коей перечислил ошибки, допущенные новичками в последнем походе. Вступившая в дело Лори от себя добавила несколько замечаний. Затем ветераны плеснули па-

ру ложек сдержанных похвал, отметили смелость и умение выполнять приказы, сделали вывод, что новички растут как бойцы и члены рейдовой группы.

Урок занял около получаса, отличался некоторой унылостью и скукой, но был зело полезен. Железо надо ковать, пока горячо. Закиваввшие ученики дали понять, что назидания запомнены, старых ошибок допущено больше не будет. И друзья приступили к изучению трофеев. А их оказалось на удивление много.

Деньги. Больше двадцати золотых монет. Чуть больше серебряных. Под пять сотен медных монет.

Украшения медные, бронзовые, серебряные, редко с вкраплениями скромных полудрагоценных камней.

Испятнанные ржавчиной металлические части брони, оружия и инструментов. Попадались и целые — сбить корку минеральной «накипи» и можно пускать в дело. Но большей частью на переплавку, причем металл неплох, куда лучше орочьего мусора.

Алхимия. Средние зелья на ману и здоровье. Эликсиры для выносливости и силы. Снадобья для обострения ума — характеристики интеллект, стало быть.

Свитки магические. Три — массовая боевая магия. Все три — огненный шторм. Еще два свитка созданы в храмах, заряжены светлой божественной магией. Один — массовое упокоение нежити. Второй — святой свет исцеления и ободрения Ивавы. Шесть свитков с огненным шаром высшего ранга и два с ядовитой терновой пущей. Один свиток с водяным тараном. Больше десятка свитков очищения от яда. Два свитка божественного кулака — упоко-



ение для одиночной нежити, если та не увернется. Один свиток на святую стену той же Ивавы. Кольцевая защита от темных тварей, действующая пять минут.

Побочные находки. Пара странных и уже виденных цветов, похожих на руку скелета, сомкнутую, как бутон. Охапка вонючей желтой травы. Склянки с зеленой и красной жижей. Три предсмертных письма, кои нашедшему по умолчанию предлагалось доставить адресатам. Двадцать каменных птичьих яиц. Пятнадцать закаменевших мелких существ — преимущественно вороны. Обросший каменными сосульками каменный же истукан не слишком больших размеров — новое украшение для стены вокруг холма. Много пустых закаменевших бутылок — что внутри, неизвестно. Как запертая каменная шкатулка. Бутылки надо разбить и проверить.

Трофеи неплохие. И жаль, что большая часть припасов покойного отряда оказалась безнадежно испорченной каменной «изморозью». Добычу разделили поровну. Свою часть ученики предпочли оставить на хранение у гнома с Лори — раз уж они и сами здесь, считай, прописались.

Отдельно отложили иные трофеи. Содержимое «трупа» зеленой ведьмы. Черное платье, пропитанное темной демонической эссенцией. Черный же чепец, обшитый черным жемчугом. Черные кружевные перчатки. Удивительно практичные — по сравнению с одеждой — походные ботинки на толстой подошве. Это если не брать во внимание кожу — на ботинки пошла шкура лохра. А шнурки — из волос рыжей русалки. Подошва из нескольких слоев носорожьей шкуры, единственная нормальная состав-

ляющая, но опять же пропитана темной эссенцией. Такие ботинки прекрасно держали в болотистой местности, в обувь была вшита магия, дающая способность к бегу прямо по трясине сроком на три минуты и раз в час.

Одежда зачарована на устойчивость к влаге, стрелам и арбалетным болтам, добавлены чары незаметности и «цельности» — считалось, что платье прикрывало все тело от верхней точки шеи до пят. И декольте не являлось уязвимой точкой для удара.

Тонкий хрупкий сюдяной нож, смазанный ядом, зачарованный на прочность и дополнительную пробиваемость. Миниатюрный легкий арбалет превосходного качества, к нему десяток различных болтов.

У ведьмы оказалось много обычных и специфичных зелий. Три боевых свитка — один каменный град и две струны рока. Два свитка телепортации и три кристалла со схожим действием. Два свитка исцеления. Эликсиры для видения в тумане и ночью, здоровье и мана, усиление интеллекта и мудрости, повышение ловкости и быстроты бега, блок выносливости, защита от болезней. Были и другие. Дорогая алхимия. И все они были направлены на одно — на долгое автономное «плавание» в нездоровых мрачных локациях вроде затопленной туманной ложины. Алхимия прямо идеально заточена под эту локу. Все для одиночного убийства игроков. Эта девушка профи... и то, как глупо она проиграла, не может не ранить ее душу. Она сейчас в бешенстве. И она обязательно даст о себе знать. Причем очень скоро.

Спустя десяток минут Кроу остался в одиночестве и тишине — остальные отправились сдавать выполненное задание и брать следующее. В темпе разнесут



предсмертные письма. Потом Миф закупит съестные припасы, перезарядит жезлы и вернется на Серый Пик помогать в раскопках. А девушки отправятся в один из Великих городов, где Лори собралась навестить одного дедушку, живущего в каменных чертогах у пропасти рядом с Храдальроумом. Дедушка сведущ в истории и легендах Вальдиры. Может и помочь — если согласится принять юных чужеземок. Поэтому для начала девушки купят особый сыр, а к нему бутылку ядреной гномьей вырвухи.

Сделав еще один обход, Кроу спустился под землю и разжег кузнечный очаг в новой кузне. До возвращения Мифа надо успеть перековать весь клам и создать как можно больше предметов. К сторожевому посту как раз подошел большой караван, но обслужить его возможности не было. Караванщики обойдутся без горячих лепешек, кроличьего мяса и свежих яиц.

Не успело эхо от первого звонкого удара молота о наковальню заполнить собой проходы и затихнуть, как послышался следующий, и дрожащая звуковая волна снова ожила. Снявший доспехи гном сосредоточенно ковал металл. Шипящие железные слитки один за другим падали в бурлящую воду, раскаленные части доспехов подхватывались клещами и отправлялись на наковальню. Ни одного лишнего движения. Скупая рациональность и равномерная производительность. Кроу вполне бы мог трудиться на кузнечном конвейере.

И даже звенящее сообщение не прервало труда, разве что рука дрогнула, когда он прочел имя отправившего.

Ленолия Легро.

Злая и насмешливая женщина в черном. Главный враг туманной лощины. Хихикающий агр.

«Привет, злой кот. А ты ведь КТО-ТО, а не просто кто-то, да?»

Задумчиво доковав слиток, гном отправил его в бочонок с водой охладиться и написал ответ:

«Привет и тебе, туманная кошка. Задавила тех бедолаг? Они так кричали...»

«Их — да. Половина разбежалась, только трое попытались дать отпор вслепую. Один даже сумел портить мне прическу. А вот вас задавить не смогла».

«Нам повезло. Я верну твои вещи. Все до последнего медяка, до последней склянки нурротлена».

«Не каждый узнает по склянке без этикетки о том, что в ней прозрачный как слеза нурротлен. Уже навестил алхимиков?»

«Навестил. Что о моем предложении?»

«Если бы не слишком плохой экипаж — я бы вас сделала».

«Экипаж у тебя отменный для уровня чуть за сотый».

«Но это не сет! Был бы у меня сет «предвестницы горя»...»

«А почему не сет «изумрудной ласточки»? Для зеленой ведьмы в соло заплыве он подойдет куда лучше. Но и стоит дороже. Сильно дороже. Это если покупать. Найти же самостоятельно... проще душу продать. Последний раз спрашиваю — что о моем предложении?»

«Отдашь просто так?»

«Да. Оставляю в удобном для меня месте, сброшу тебе координаты — заберешь свои вещи».

«Но что взамен, злой кот?»



— Чует она меня, что ли? — буркнул удивленно гном. — Почему кот? Я гном бородатый. Ладно медведь или кабан, но кот?

«Взамен — что-нибудь попрошу. Когда-нибудь. А может, не попрошу».

«А если я откажусь?».

«Значит, откажешься».

«И все?»

«И все».

«Знаешь, ты очень странный. Но ты точно КТО-ТО, а не просто кто-то. Может, выпьем сейчас по бокалу вина? Или чего покрепче? Знаю я один портовый кабачок в Акальроуме. А можно и в «Циклопе» в Альгоре. Отдашь мне вещи. Пообщаемся. Подружимся».

«Сегодня никак, извини. Я весь в работе. Ну что насчет уговора, ведьма?»

«Я услышала тебя, злой, мудрый и странный кот. И запомнила. Жду координаты. Когда придет время — я прочту предложение и дам ответ».

«Отлично».

«Когда-нибудь я убью тебя, злой кот».

«Ты уже пробовала. Смотри не обожги свои черные крылышки снова, проклятуша».


«Уж лучше обжечься, чем замерзнуть. Не люблю холодных вялых типов. А ты вроде мужик горячий. Так что я попробую однажды снова тебя убить. Ты где сейчас?»

«Я? На лодке у острова Аль Дра Дас. А ты?»

«Стою на горячей телеге караванщика. Хочешь посмотреть, как я буду убивать уцелевших?»

«Жди координаты. И удачи в бою».

За время беседы гном доковал остатки хлама, чуть притушил очаг, собрал в мешок пожитки ведьмы и



достал свиток телепортации. Целью прыжка он выбрал небольшую деревушку не слишком далеко от Альгоры, и спустя мгновение магия доставила его по назначению. Оглядевшись, он увидел на холме старое кладбище. Добравшись до невысокой стены, обнаружил рядышком несколько свежевыкопанных могил. Прекрасно... еще через несколько минут черноволосый гном растаял во вспышке телепорта. А к ведьме ушло сообщение с коротким и точным описанием тайника, где он спрятал ее вещи.

Дело сделано.

Осталось дожидаться результата — не сейчас, а в будущем. Удочка заброшена, агр с крайне специфическими умениями заглотнул наживку. Она заинтересована. Ожидала насмешек и брани, угроз и проклятий, а вместо этого нарвалась на спокойный деловой разговор и последующий договор без каких-либо обязательств. Атакует ли она гнома или любого из участвовавших в ее убийстве его соратников? Несомненно. Ударит в спину, не задумываясь. Ясно, что она мстительна до жути, умна и жестока.

И этот чертов нурротлен! Опять он проговорился. Прозрачная жидкость в пузырьках особой формы продавалась крайне редко, по невероятно дорогой цене, товаром являлась темным и запрещенным, причем на пузырьки накладывалось мощнейшее заклинание неприметности, в связи с чем нурротлен оставался незамеченным даже для стражей. И чаще всего нурротлен использовался как радикальная отмычка. Разбитая склянка запросто сожрет почти любое препятствие и одновременно наложит темное проклятье. Например, толстую дверь тюремной



камеры и заодно часть коридора. Но цена... цена за-  
предельная. Одиноким агр, едва перешагнувший со-  
тый уровень, вряд ли мог позволить себе подобную  
покупку. Кто-то ей подарил? Выиграла в лотерею?  
Нашла? Украла? Вариантов море.

Всемирной загадкой являлось и имя производи-  
теля нурротлена. Никто не знал создателя адской  
жидкости. Игрок или «местный»? А рецепт? А по-  
чему пузырьки так редки?

Пока гном размышлял, без дела он не стоял.  
Успеть раздуть огонь и уложить на рдеющие угли  
слитки. Перековка хлама закончилась. Время за-  
няться делами.

Слитки медленно раскалялись не в самом со-  
вершенном кузнечном очаге. Кроу же проверил  
проход, убрал появившиеся кучи земли и мелкие  
камни, вытащив все на поверхность. Вернувшись,  
занялся огромными валунами. Их было всего два,  
и каждый достигал в размере пони. Напрягая  
цифровые мускулы, гном вытащил каменюги на  
поверхность, едва не оказавшись задавленным,  
когда пришлось поднимать их в гробницу. Назад  
игрок принес еловые бревна и с их помощью хо-  
рошенько укрепил созданный Мифом коротень-  
кий проход. Едва завершив это дело, взялся за  
молот. Никаких пауз. Сегодняшний день прошел  
пусть и не зря, но при этом он не продвинулся ни  
на шаг к главной цели, не нашел ни одного раз-  
ноцветного кирпича, не выковал ни одного нового  
изделия. Одно утешает — день еще не закончился.  
Позже нужно распределить баллы характеристик,  
появившиеся благодаря полученным сегодня двум  
уровням.

Раскаленный слиток выбросил сноп искр от удара молотом. Металл сплющился, яростно заалел. Но его ярость никого не напугала, гном сосредоточенно наносил удар за ударом. Начать производство он решил с гвоздей и наконечников для арбалетных болтов. Прекрасное сочетание. Предметы мирные и военные. Первые пробьют крепкие доски. А вторые — не менее крепкие шкуры орков. Или иных злыдней...

К возвращению Мифа гном успел сделать многое. Наковал немало гвоздей и бронебойных наконечников, когда устал от мелочи — выковал три тележные железные оси и один кузнечный молот. Потом взялся за подковы, делая по четыре штуки для одного вида тягловых и скаковых животных, затем переходя на следующий. Конские, верблюжьи, бычьи... Кроу работал непрерывно, двигаясь и действуя, как отменно отлаженный механизм.

Но когда в коридоре раздалось эхо от гулкого радостного вопля вернувшегося соратника, гном с удовольствием бил баклуши, сидя в роскошном бархатном кресле, вытащенном из откопанной почивальни, и попивая темное пиво. Заслужил. Он поднялся еще на одну ступеньку по лестнице, ведущей к званию «Начинающий Подмастерье Кузнеца». Если точнее — он почти поднялся. Еще немного — и откроется следующий лестничный пролет. Текущего прогресса более чем достаточно для осуществления давно продуманного, но все откладываемого плана. Время навеститься на суровую заснеженную родину настоящих гномов — в Великий град Храдальроум, знаменитый своим консерватизмом и закрытостью. Еще закрытее — только эльфийский град. Остро-



ухие настолько большие параноики, что словами не выразить. И чем выше ранг эльфа — тем более он подозрителен, особенно по отношению к представителям иных рас. А если ты гном... высокородный и высокопоставленный эльф скорее предпочтет насладиться полным вдохом болезненного пука горного огра, чем подаст тебе руку для рукопожатия.

— Будем копать?! — судя по полыхающему в глазах юного помощника огню, его желание стать копателем ничуть не уменьшилось.

— Будем, — согласился Кроу, вставая и потягиваясь всем телом. — Кузнечные дела я на сегодня закончил.

— Отлично!

— Ты все сделал? Жезлы? Продажа трофеев? Покупка припасов?

— Ага! Припасы отдал повару, заряженные жезлы в гробнице, часть денег забрала Лори, остаток вместе с жезлами, — бодро отчитался Миф.

— Спасибо. Прямо спас ты меня. Бери лопату и копай. Заслужил.

— Супер!

Гном отвернулся, пряча смущенную усмешку. Сейчас он чувствовал себя Томом Сойером, что умудрился задорого продать побелку забора. Миф так торопился только ради того, чтобы вооружиться лопатой и начать месить грязь и камни. Так себе награда, если начистоту. Но судя по радостным воплям ученика — ему нравилось.

— Про глоторота не передумал?

— Нет! А что? Есть на продажу?

— В Вальдире всегда можно все купить, — пожал плечами Кроу. — Все зависит от суммы.

— Даже легендарного зверя можно купить? А существует глоторот легендарного класса?

— Хм... легендарный класс питомцев... — почесал в затылке гном. — Никогда особо не интересовался. Лучше у Лори спроси. А вообще, вроде бы есть золотой дракон...

— Еще акула и донный червь! И черно-белый волк! По кличке Тиран. И принадлежит волк Росгарду — игровой легенде знаменитой!

— Никогда не слышал.

— Ты это уже говорил. Откуда можно начинать?

— Вполне, — одобрил Кроу выбор ученика.

Ухнув, Миф всадила лезвие лопаты в земляную стену. Работа началась. Гном присоединился к работе минутой позже, выбрав позицию чуть левее. Глупо соревноваться с гномом в скорости копки. Миф вскоре начал уставать, но это его только подзадорило. Едва он выдохся, принял специальный эликсир и продолжил копать с новыми силами. Его лопата радикально отличалась от инструмента Кроу — удобная ручка из красноватого дерева, наточенное до блеска медное лезвие, парочка рун там и сям. Дорогой инструмент, купленный на собственные деньги. Мифу действительно нравилось происходящее. И он настолько вжился в роль, что приобрел не только лопату, но и каску шахтера с небольшим световым столбом на макушке. А на мизинцах кард-мастера поблескивали перстеньки с зачарованными камнями серо-зеленого малахита. Тоже связано с шахтерским делом. И поэтому Миф хоть и отставал, но ненамного. К тому же Кроу взял на себя обязанность избавляться от куч земли и камней, на своем хребте периодически вынося их наружу. За-



тем снова брался за лопату и продолжал копать, не забывая слушать дельные советы Мифа, незнамо когда успевшего подковаться в шахтном деле.

— Вагонетку зачарованную на пятикратную вместимость всего за сто золотых продают! Но рельсы к ней дорогие! Я слышал, такие на клановые рудники покупают. Но тяжесть никуда не девается, и толкать такую вагонетку не каждый сможет. Если только великана к ней приковать. Но мы же не рабовладельцы, верно? Эх! Тут без глоторота никак! Кроуччи, а ты сможешь толкать вагонетку с пятикратной вместимостью? Тебя даже можно не приковывать...

Не дожидаясь ответа, воодушевленный ученик продолжал:

— Еще есть големы-копатели! Но они больше для подкопов под вражеские укрепления подходят. У них такие ручища! Плоские, зазубренные, а ноги как ковши для экскаваторов! Это я сегодня увидел в большом магазине «Шахтное снабжение». Голем прямо в витрине стоит. Жуть! Красотища! О! Красный кирпич, Кроуччи, это тебе. Сегодня уже четыре кирпича откопали... О! Еще видел супер-пупер-дупер лопату! Вот это вещь! Лезвие из странного металла, рукоять такая же, драгоценные камни вставлены, все золотыми линиями исчерчено! Это для элитно-потомственных шахтеров, что ли, такая лопата?

— Ну...

— Стена... пробиваем или сворачиваем? О, окошко! А что там? Ай! Отпусти, отпусти, сволочь зубастая! Кроуччи, сэнсэй, меня дохлая женщина схватила за самое дорогое для мужчины — за лопату! Отпусти, отпусти!

— ...Ого... как это ты такой крупный скелет через такое маленькое окошко протащил? Ух ты! У нее в сапогах три медные монетки. Это если у каждого скелета по три монеты, самое малое... жить можно! А еще я видел свитки с заклинаниями для укрепления сводов! Прочел свиток — и на неделю за проходы можно не волноваться! Но вот цена... это ж у скольких дохлых женщин в сапогах пошариться придется, чтобы на такую магию накопить? Я лучше в копилку к Аму заберусь... О! Чья-то нога дергается! Босая... черт! Где твой сапог, пятка ты гнилая?! Куда сапог с деньгами спрятал?! Ух ты! У меня сила выросла на единицу! Вот что труд физический творит — мужчину из картежника, женщину из пасьянщицы!

Кроу слушал и слушал, стараясь вмешиваться только в экстренных случаях, позволяя ученику научиться действовать самостоятельно. Излишняя опека — заранее подготовленный гроб для будущего приключенца. Лучше пусть ошибается и набивает шишки сейчас, чем потом, когда опасности возрастут многократно.

А еще гном сделал простой и очевидный вывод — Миф нашел свою профессию. Шахтер. Рудокоп. Копатель. Трудно сказать, что нравилось ученику больше — копать землю или совершать находки. Скорее все, вместе взятое. Но одно очевидно — он нашел свою стезю. Кайло, кирка, волшебная вагонетка и верная лопата — вот наиболее подходящие инструменты для него. И что самое смешное — его класс мастера карт считался элитой, высокомерными богатыми чистюлями, убивающими в белых перчатках, полководцами рати монстров. Кроу не мог при-




помнить ни одного мастера карт, в свободное время подвизающегося в качестве рудокопа или того хуже — копателя на подхвате. Но Миф не задумывался о чистоте рук и обуви. Он самозабвенно копал, и улыбка на его перепачканном лице становилась все шире. Это болезнь... ему следовало родиться в Вальдире гномом. Просто раньше он этого не знал.

Благодаря Мифу темпы работ резко ускорились. Молчаливый гном и болтливый паренек-человек прекрасно дополняли друг друга. Едва под очередным осыпавшимся пластом сырой земли начиналось грозное шевеление чего-то реально крупного, гном «зажигал» в груди «искру», врубал «ментальную стойкость», привлекая внимание на себя и защищая напарника от возможных проклятий. После шести ожесточенных подземных схваток Миф сбегал наверх и принес один из жезлов, заряженных «стужей». Белый и люто морозный луч прекрасно замедлял редких зомби. Действовал он и на скелеты, блокируя им суставы и примораживая к земле. Рачительный гном не пошел бы на такую трату, но противники становились все серьезней. Медленно, но верно становилось понятно — в неглубоко погребенном городе действовал принцип классического данжа.

Чем глубже в подземелье — тем страшнее враги. Принцип, многократно с успехом примененный во множестве компьютерных игр слэшеров.

Здесь же — чем ближе к центру города, тем серьезней сопротивление замурованных в земляной толще тварей.

Последним противником был еще один скелет полуорка, но на этот раз костяной гигант обладал сто



десятым уровнем, был облачен в настоящий рыцарский доспех, вооружен копьем и толстым щитом, что превосходно сдерживало удар мороза. С полурорком справились. Разбили его по косточке. Но определившаяся тенденция не радовала: изначально гном надеялся, что здесь будет применен несколько иной принцип — средний уровень врагов, но при наличии пары десятков особо опасных логовищ нежити, которые можно осторожно обойти.

Унывать Кроу не стал, предпочитая думать, что это только жалкие цветочки, а ягодки будут сильно позднее. Лучше готовиться к худшему. К тому же вместе с количеством и силой врагов росли количество и ценность трофеев. Одних только медных кувшинов, сплюснутых и целых, отыскалось столько, что закрадывалось невольное подозрение — а не являлись ли погибшие жители ярими кувшинофилами? Попадались золотые и серебряные монеты — пусть и редко. Снова выросла горка ржавогохлама, годного лишь для перековки. Нашлось немало неплохо сохранившихся наконечников для стрел. Попадались инструменты. Отыскивались еще три разноцветных кирпича. Много истлевшего тряпья. Два гобелена. Кое-какая мебель. Вилки и ложки — не счесть. Тарелки глиняные чуть меньше. Камней и обычных кирпичей — море! Нанятый гном-каменщик не останется без работы. И кстати говоря, его завтра же надо спонсировать и отправить на дальнейшее обучение. А назад пусть вернется вместе с помощником. Круговая стена вокруг холма закончена, теперь пора строить дом.


Когда находок стало так много, что Кроу не успевал их сортировать и вытаскивать, он принял не-



легкое решение приостановить раскопки, за шкирку вытащил из очередной норы грязного Мифа, немножко его отряхнул, вручил мешочек свежевыкопанных монет, все еще пахнущих грустными пятками зомби, и отправил кардмастера на ночной шопинг. Ученик сначала уперся, но, изучив полученный список, воссиял и мгновенно испарился. Раз уже появились деньги — надо их потратить до возвращения девушек, чьи разъезды, подкупы заинтересованных лиц и прочие расходы возрастали с каждым днем. Денег не жалко, но ведь на инструмент не хватает! — а лопаты изнашиваются быстро.

Пока Миф не вернулся, гном успел освободить коридоры от земли и камней, расставил вдоль стен отобранную мебель, все гнилье ушло на древесину, пополнив собой количество дров у кузнечного очага. Сразу использовать не получится — все насквозь сырое, дыма будет больше, чем огня и жара. Последний пяток бревен пошел на крепы, затем пришлось пройтись по всей длине уже прокопанных проходов и убрать осыпавшуюся землю, подправить укрепления, проверить потолок, вырвать из одной стены половину ожившего скелета и раскрошить его. Респауна здесь нет — в этой области, — поэтому пока все относительно спокойно. Но вот ближе к центру города... там можно не надеяться на доброту создателей. Монстры обязательно будут возрождаться.

Завершив работу, постояв в задумчивости в пустом коридоре, Кроу махнул рукой и вернулся к кузнице. Разжег огонь, проверил и расставил инструменты, по-новому разместил бочки и ящики, отнес ближе к выходу сундук с готовыми товарами. Вторую и еще не занятую половину башни гном от-



вел под другие нужды. Там он поставил два вместительных и чуть покосившихся шкафа, рядом поставил четыре кресла различной степени сохранности, перед ними встал большой стол из мореного дуба — настоящий монстр на ножках. Расставил бокалы. В один из шкафов поместил имеющиеся зелья, на другую полку положил магические свитки. Во второй шкаф поставил откопанные бутылки с вином. Едва закончил все приготовления — жара стало достаточно. Погнутые и пробитые доспехи быстро накалились, и гном взялся за молот. По подземным чертогам снова разнеслись удары молота...

Миф вернулся через час. И удивленно заморгал, поражаясь тому объему работы, что был выполнен гномом в одиночку. Все расчищено, рассортировано, убрано или уничтожено. Равномерный звук ударов свидетельствует, что после завершения работы Кроу не стал отдыхать, а нашел себе новое занятие. Вот он, пример, которому можно слепо следовать. Впрочем, Миф так и поступал...

Заглянув в подземную кузню, Миф поразился еще сильнее — в кузне появился офис. Кресла, шкафы, стол. Радости мастера карт не было предела. Он по очереди посидел в каждом кресле, проверил на прочность стол, поохал и поахал, от избытка чувств постучал по плечу работающего гнома. Затем принялся за дело и начал разгружаться.

Ученик принес три боевых свитка с массовой магией для наземных будущих баталий. Можно не сомневаться, что орки обязательно нанесут новый удар. И на этот раз вряд ли прилетят красные драконы, да и суперстрелок вряд ли явится спасти их. Шесть свитков со «струной» третьего ранга. До-



статочно дешево, и наносимый заклинанием урон вполне достаточен для текущего уровня врагов. Немного алхимии на выносливость и силу. Десять зелий и три свитка, повышающих грузоподъемность. И для своих профильных классовых умений — шесть игральных карт с королевскими кротоми. Существа мирные, подземные, когтистые и слепые. Роят просто прекрасно, и это главный их показатель. Еще Миф приобрел две новые лопаты — такие же, как его особая, — и две кирки. Некоторые стены проще не обходить, а пробивать — в одну такую стену они и уткнулись, перед тем как прекратить земляные работы. Были закуплены и прочие мелочи, в число коих входили толстенные свечи, связка отменных факелов и две магические лампы.

Доковав еще один слиток, гном отправил его остужаться, а сам уселся в одно из кресел передохнуть и дожидаться Мифа, решившего потратить немного времени на благоустройство их «Логова Отпетых Приключенцев», как он его назвал. Дабы достичь своей цели, ученик воспользовался уже имеющимися ценностями. На стены он повесил два гобелена с боевыми сценами. Рядышком пристроил большую подпорченную картину, изображающую вглядывающегося в даль охотника, у чьей правой ноги сидел ушастый камышовый кот. На стенные выступы встали самые красивые кувшины, несколько серебряных изделий, части оружия, штук восемь погнутых и пробитых воинских шлемов, а еще насквозь прогнившая зеленая шляпа волшебника с огромными полями, изъеденными мышами или гнилью. Только затем парень позволил себе усестись в кресло по соседству с учителем, и они чокнулись кружками со свежим пивом «Абл и

габр», налитым из только что купленного небольшого бочонка, стоящего на столе.

— Наше Логово Отпетых Приключенцев! Круть! Подземное логово! Ух!

— Отпетых приключенцев?

— Звучит шикарно! Отпетые Приключенцы... ну, есть и другие варианты, конечно! Море их! Герои Кровавых Ристалищ, например! Или Великие Копатели Забвенья! О! может, так?

— Можно и так, — фыркнул гном, устало вытягивая ноги. — Твой запал еще не кончился?

— Спать не собираюсь. Приключений на сегодня хватит. А вот копать... меня прямо тянет копать! И я буду копать! Вопрос где — здесь или в мире реальном.

— Лучше здесь, — после короткой паузы заметил Кроу, успев представить, как полиция реально-го мира задерживает воющего в экстазе копателя с лопатой. На кладбище... или на рельсах метро...

— Вот и я так думаю!

— Давай прикинем наши достижения в копке... и перспективы на сегодня.

— Та-а-ак...

Сидящие в богатых креслах грязнули возвели задумчивые очи к земляному своду и начали прикидывать. За прошедшие часы упорного копания они продвинулись в глубь закопанного города на двадцать метров. Это очень неплохо — учитывая, что убраны весь мусор и земля из проходов. Особую радость вызывает главный факт — гном не ошибся, и, пробившись вперед, копатели окончательно убедились, что они идут точно по реальной узкой и мощенной камнем улочке средневекового



города. Они двигались между каменными стенами с редкими небольшими окнами. Неведомые создатели уничтоженного чудовищным катаклизмом града строили по всем канонам ранней боязливой архитектуры — на окраинах копатели пока не встретили богатых домов с огромными окнами-«витринами». Тут надежно защищенные постройки. Стены почти метровой толщины, во многих окнах железные решетки, двери сгнили, но раньше, несомненно, могли неприятно удивить любого грабителя своей прочностью. Между этих зданий и двигались авантюристы-копатели, решительно минуя наглухо забитые землей дверные проемы, собирая с земли частые находки и большей частью смотря только вперед.

Время уже позднее. День выдался тяжелым. Осталось дождаться женский состав, и можно отправляться на боковую с пронзительно радостным ощущением, что день прошел не зря. У двух парней в запасе не больше часа. И отсюда дилемма: продвинуться вперед еще метра на четыре либо же вскрыть пока что закрытые земляными пробками двери построек и посмотреть, что им пошлют игровые боги — награду или проблемы. Впрочем, можно не гадать — исходя из своего богатейшего опыта, гном мог заранее с уверенностью заявить, что боги пошлют им всего понемножку — будут и награды, будут и проблемы.

— Пойдем налево, — предложил Миф, вспомнив о стене из темно-красного камня. — Там кто-то шибуршился. Может, горшок с золотом охранял?

— Может, — согласился гном, допивая пиво. — Ладно. Пойдем налево. Бери жезл и лопату. А я молот и кирку.

На том и порешили.

Спустя всего несколько минут допившие пиво копатели ввязались в очередную авантюру, лихо «постучавшись» киркой по земляной пробке, запечатывавшей вход. Земля после нескольких сильных ударов обрушилась шуршащей кучей. Из открывшейся черной дыры метнулся сразу пяток почерневших иссушенных рук, так спешащих, что отпихивающих друг друга. Послышалось многоголосое злое мычание, на свет показалась серокожая харя с выпученными бельмами глаз. Миф вступил в бой первым, проведя заморозкой по рукам и морде зомби, со стороны походя на перепуганного художника, чья постапокалиптическая картина внезапно ожила, и он спешил закрасить воющих с холста тварей кистью, окунутой в белую краску. Его щедрые «мазки» замедляли тварей, но не заставляли исчезнуть. С этим помог Кроу, страшным ударом молота отбросив почти вылезшую из дыры нежить обратно. Лоб хрустнул и просел, тварь отшатнулась, ей на смену явилась из тьмы новая голова. С ней гном поступил иначе — острое кайло кирки ударило снизу, глубоко вошло под подбородок, игрок рванул инструмент на себя и выволок мертвяка в коридор. Миф ударил лопатой, гном добавил молотом. Мертвяку сотого уровня не хватило для упокоения, он начал с мычанием вставать, одновременно выдирая из тела кирку. Кардмастер не двинулся с места, морозящим лучом замедля лезущих из дыры дружков зомби. А Кроу перехватил молот двумя руками и несколькими размашистыми ударами довершил дело, превратив врага в безобидную труху.

— Лезут двое! — предостерегающе крикнул Миф.




Два подмороженных и побелевших, как от седой старости, зомби расширили дыру, лезли вперед. Один срывал с головы женский чепец, второй пытался вставить на место упавшую на грудь челюсть, что у него не слишком получалось. За ними маячил третий — с пробитым лбом, за которым ничего, кроме черной пустоты. Нет мозга — нет печалей и комплексов, а из чувств только вечный голод. Кажется, их всего трое.

— Пусти парочку голодных крыс. — Гном врезал молотом по плечу самого настырного мертвяка. Рука отвалилась и задергалась на земле, как перерубленная змея.

— Так точно, сэнсэй. — Разряженный арбалет выплюнул болт, влетевший в огромный зев однорукого мертвяка. Кроу ударил по болту молотом, всаживая его поглубже. Со злобным писком черные крысы набросились на оторванную руку и принялись за вечернюю трапезу.

Авантюристы лидировали на поле боя. Очень скоро схватка завершилась. Мертвяки проиграли всухую. Им удалось задавить одну крысу и вскользь пару раз задеть гнома с «искрой», что не причинило ему почти никакого вреда, а естественная регенерация живо залечила повреждения. Опыта дали на удивление мало — монстры рядовые, никаких умений, никакой тактики. Тупо лезут вперед и плюют на повреждения.

Опустевшая постройка оказалась в полном их распоряжении, и, не став чураться дармовой добычи, герои принялись за тщательный осмотр. Гнилая разбитая мебель — только на дрова, не иначе зомби постарались. Странные надписи и



корявые рисунки на стенах. Возможно, это предсмертные проклятья или записки умирающих, сделанные прежде, чем они обратились в нежить. Черные отпечатки рук — с шикарными потеками. В лучших традициях жанра. Аж мороз по коже. Обломки оружия и кухонной утвари. Много целой посуды. Хоть продавай теперь — у них накопилось не меньше полусотни разнокалиберных тарелок. А ложек и вовсе не счесть. Деньги нашлись. Старые добрые медные и серебряные кругляши. Горшка с золотом, к сожалению, не обнаружилось, из настоящих сокровищ не нашлось ничего. Если оценивать в целом — награда покрыла расходы, но ненамного. К тому же часть находок еще предстоит продать.

— Теперь пойдем направо, — предложил сияющий Миф.

И они пошли направо, вежливо постучав молотом по чьим-то вылезшим наружу из оконца длинным черным пальцам с такими ужасными ногтями, что, прежде чем убить зомби, хотелось схватить напильник и сделать ему маникюр...

— Мы вернулись! — заявила Аму, спешащая следом за Лори.

— Ага, — отозвались копатели, полулежа в креслах и лениво созерцая грудку добра, лежащую на большом столе.

— Вот это у вас штаб! — с одобрением заметила Кроха, упирая руки в бока и оглядываясь. — Прямо логово! Даже название дать хочется!

— Точно! — поддержала ее бард. — Крутое какое-нибудь название. Ого, сколько всего на столе!



Это хрустальная ложка? Ой... какая милая брошка-бабочка... ой! Она крыльями шевелит! А тарелок-то сколько...

— Присаживайтесь, — предложил Миф, привставая и указывая на два свободных кресла. — Есть свежее пиво и очень старое вино. Могу откупорить бутылочку. Еще есть вяленое мясо, покрытое белой плесенью...

— Мы принесли свиной окорок по гномьему рецепту, деревенский свежееиспеченный хлеб, лук и помидоры, — перечислила Аму. — Я сейчас все нарежу. Может, чего-нибудь и приготовлю, если Миф поставит котелок над вон тем очагом.

— А вы неплохо поработали! — снова удивилась Кроха, смотря на уходящую вдаль темную подземную улицу, освещенную одиноким факелом, горящим в самом ее конце.

— Наконец-то дело сдвинулось, — отозвался Кроу. — И ковка, и копка. Завтра brave разведчицы и разведчик останутся здесь. А я отправлюсь познавать вершины кузнечного дела.

— Вершины?

— Ну или низины... Меня не будет полдня. Потом вернусь и продолжу ковку.

— И копку! — поспешно добавил Миф.

— И копку. А вы хоть один день поторгуете спокойно. А то обозники уже начали забывать, что на Сером Пике продают снедь, дрова и кузнечные изделия.

— Сделаем! — пискнула Аму, нарезающая помидоры.

— Ладно, — вздохнула, неохотно соглашаясь, Лори. — Но вечер — наш! У нас дел много. Мы еще и

попутных квестов нашли. Надо же девушкам расти и становиться сильнее в этом страшном мире.

— Постараюсь управиться, — кивнул гном. — А вы чем можете нас порадовать, кроме свиного окорока и помидоров? Есть сведения?

— Кое-что откопали. Но это та еще муть, требующая проверки. Цап, помнишь КМП?

— Таких упырей не забудешь.

— КМП?

— Клан Мертвых Песков скорей всего — за Кроху ответил Кроу, удивленно теребя бороду. — Но они тут каким боком замешаны?

— Верно. Клан Мертвых Песков, самый воинственный, кровавый и жестокий клан обитателей Северной Пустыни. Те еще лютые вояки. — Лори с нескрываемым уважением покачала головой. — Пустынные ниндзя с уникальной магией и умениями. Клан находится в состоянии постоянной войны с Королевством Альгоры. Особенно же они ненавидят короля Альгоры, этого сластолюбца-прелюбодея. И магов, возглавляющих Гильдию Магов Альгоры.

— Как-как? — пораженно выдохнул Миф. — Король Альгоры — сластолюбец и прелюбодей?! Ого! Вот это да!

— Тот еще кобель, — фыркнула Лори. — Мужчинам вообще нельзя связанный с королем Альгоры компромат читать — чтобы от зависти не помереть. Альфа-самец в квадрате, похотливая обезьяна в кубе. Одним словом, кровать его не остывает, трудится король не только днем, но и ночью в поте чела. Но речь не о его успехах в романтике.

— Я бы послушал, — вздохнул Миф.



— Помимо прелюбодейских подвигов, король знаменит как Светоч, ратующий за изничтожение Тьмы во всех ее проявлениях. А к Тьме, по его мнению, относятся и любые мертвящие техники.

— Которыми в узком круге особо сведущих лиц печально знаменит Клан Мертвых Песков, — встал гном и подал Лори бокал вина.

— Они темные? — прижала ладони к щекам Аму. — Ну да! Ведь не зря слово «мертвые» в их названии!

— Верно, — кивнула амазонка. — Не зря. Детишки, вы ведь неглупые, хоть раз задумывались, почему такая большая пустыня расположена так далеко на севере? Это ведь немного неестественно — даже для волшебного мира.

— Ну... — вытянула смущенно Аму губы дудочкой и указала на Мифа. — Я хотела изучить карты, но он мне помешал. Утащил за собой в приключения...

— Что?! Я?! Да я мирно сидел в библиотеке, изучая книгу «Искусство карточного боя», когда ты позвала меня в ту деревню, где начинается цепочка заданий! Все, что я успел прочесть из книги, — половина предисловия! Вот и все мое загубленное образование...

— Так... — прервала Лори спорщиков. — Продолжу. Или идите спать.

— Нет-нет, продолжай. Очень интересно!

— Вот карта изведенного мира Вальдиры, созданная неким придворным картографом Серджиусом Колеснусом. — Лори достала плотно свернутый бумажный рулон. — Надо ее повесить в штабе. Рассмотрите ее внимательно. Карта того стоит.

Кроу убрал часть трофеев со стола, и четверка авантюристов склонилась над расстеленной на столешнице красочной картой, продолжая слушать пояснения.

— А вот гигантская Северная Пустыня. Видите? Сплошные пески. Барханы и пыль. Но есть легенда, что, до того как КМП явились в Северную Пустыню, ее, если честно, никак нельзя было назвать «пустыней». Скорее плоская как стол огромная и несколько засушливая долина с парочкой небольших рек, редкими дождями, но все же покрытая растительностью, а кое-где и деревьями. Имелись там и поселения — людские, орочи и гномьи. Возделывали пшеницу, сажали репу, косили клевер и люцерну. Но затем сюда появился незнамо откуда Клан Мертвых Песков, и очень быстро долина превратилась в пустыню.

— Вот это да... они убили долину! — заявил Миф, гневно тыча пальцем в центр отмеченной на карте пустыни. — У них мертвые сердца! Вот откуда вся скверна!

— Вряд ли, — не согласилась Лори. — Когда члены КМП оказываются вне пустыни, вокруг них не умирает природа. Обычные люди с очень необычными боевыми умениями. Это касается и воинов, и магов, и смешанных классов. Дело либо в старейшинах клана, либо в некоем особом большом артефакте, привезенном кланом с собой. Причем таком мощном артефакте, что его сила продолжает мертвить землю и Северная Пустыня продолжает расползаться в стороны. Так она может и до Альгоры доползти когда-нибудь... Волна песков перехлестнет городские стены и губящим валом накатится на



мирные улицы, сметая на своем пути все живое...  
Представили?

— У-у-у-у... — хором протянули невольно обнявшиеся Аму с Мифом.

— Некогда королевские силы уже пытались лишить Клан Мертвых Песков страшного артефакта, но у них не вышло. С тех пор война не прекращается. Две стороны остаются непримиримыми врагами.

— Аньрулл-то здесь при чем? — не выдержал Кроу, жуящий бутерброд с мясом.

— Толком неясно, — развела руками Лори.


— Издеваешься?

— Надо копать дальше, Цап. Но кое-что мы с Аму выяснили.

— Да! — задрала гордо нос Аму, глядя на Мифа со снисхождением победителя. — Выяснили.

— И что же?

— Мы искали хоть что-нибудь, связанное с Аньруллом или его последователями в недавнее время. Любой всплеск. Сам Аньрулл непонятно где, может, даже низвергнут. Но вот последователи его живы и продолжают строить темные планы — что доказали события с Вурриусом. Мы начали копать. И сегодня разморенный гномьей вырвухой дедушка вспомнил, что в одной из его волшебных тайных книг, кроме него, никогда не виденных книг появлялось туманное описание некой темной безрассудной авантюры — попытки покушения на жизнь короля Альгоры. Группа молодых, но превосходно обученных воинов Клана Мертвых Песков отправились к городу Альгора, в чьих подземельях они должны были встретиться с мертвыми, но продолжающими жить последователями культа Аньрулла. И объединив свои силы, умения



и магию, они сообща должны были тайно пробраться во дворец, найти монарха и прикончить его!

— О-о-о! — опять хором протянули замороженные Миф с Аму. Причем Аму уже слышала эту историю или даже читала — ведь она была вместе с Лори в их поисках информации. Но это не помешало ей впечатлиться еще раз. Причем искренне. Идеальный зритель.

— Но что-то пошло не так, и затея провалилась, — развела руками амазонка. — Король до сих пор жив и продолжает прельщать женские сердца. А про культ Аньрулла и ассасинов КМП никто больше не слышал. Они все словно пропали. Кто знает, что с ними случилось. Может, их перебила стража на подходах. А может, их сожрало какое-нибудь подземное чудовище. Вариантов много. И вряд ли кто-то знает всю правду.

— И это всего лишь легенда, — заключил гном. — О давно минувших временах.

— Ну, не настолько далеких. Но да — это легенда, не доказанная ничем, кроме несвязных слов подвыпившего дедушки-отшельника. Но дедушка все же не из простых любителей сольных спиртовых заплывов. Не зря у его пещеры страшная тварь мирно посапывает.

— Ладно... погоди, — поднял руку Кроу. — Я понял. Есть легенда, а в легенде зацепка. Ты клонишь к тому, что раз у фанатиков КМП и у темного культа не получилось устранить тогда короля, жрецы Аньрулла решили повторить попытку, но на этот раз в королевский дворец должен был отправиться заслуженный полководец Северных Кампаний некий громила Вурриус.



— Да.

— И во время церемонии он должен был выпустить из себя злобного духа, накачанного темной божественной энергией.

— И дух разнес бы там все. Но Вурриус сделал то же самое, что и предыдущие посланцы, — попросту не явился в уговоренное место. Еще один эпический провал. Заключенный в теле сотника дух негодует, насылает морозные проклятья, устраивает катаклизмы — благо силушки у верховного храмового жреца немерено. Вурриус предпочитает держаться мировых захолустных окраин, где ужасные снежные бури не приносят слишком много вреда окружающим. Пронюхавшие собственную выгоду старые кланы регулярно наведываются к сотнику и «снимают сливки» в виде дармовых морозных ураганов. Так и будет все продолжаться до бесконечности — ситуация выгодна не только кланам, но, как бы это странно ни звучало, самому Вурриусу. Если честно, Цап, ты прав — лучшим выходом для нас было бы дождаться, пока стражники сменятся и Вурриус уйдет куда-нибудь к далеким горам. И пусть его и дальше доят. Но... у нас здесь разгорается война.

— Да, — мрачно кивнул Кроу, потеряв некоторую часть благодушия. — Я тоже задумался над самым главным. Что случится, если Вурриуса убьют?

— Засевший в его теле злобный дух жреца вырвется на свободу. Мы с тобой уже думали над этим.

— И первым делом разрушит первое, что попадется под призрачную руку, чтобы хоть немного унять бешенство.

— И это мы, — закончила за гнома Лори. — Я не уверена, что даже высший храмовый жрец исчезнув-

шего бога сумеет убить короля, которого защищают так хорошо, что он пережил столько покушений, что и не сосчитать. Но в любом случае Вурриус — транспорт. Спятивший автобус, обманувший единственного пассажира и катающий его — уже сколько? Годы?! Будь я этим пассажиром...

— Ты бы не только автопарк разнесла, — поддакнул Миф. — Страх! Кататься пару лет и до места так и не доехать. Годы смотреть в мутное окошко, а за стеклом только горы и горы, а из пищи только собственные ногти и странные катышки под мышками...

— Фу! — запищала в негодовании Аму.

— Я бы разнес не только автопарк! Я бы и весь город вокруг по камешку раскатал!

— Миф! — возмутилась такой жестокостью Аму.

— А что?! Ты только представь — села ты, скажем, в такси, а оно давай тебя катать по захолустью несколько лет!

— Да-а-а... выйдя, я бы поговорила с водителем, — закивала девушка.

— Если дух покажет свою ярость здесь — будет разрушено все в радиусе нескольких сотен метров как минимум. — Гном глянул на потолок. — И его гнев стешет земляной покров, как сырная терка ярости. Город покажется обществу. Сюда хлынет столько народа, что...

— Что всем нашим планам здесь придет конец, — завершила его фразу Кроха. — Да-да. Я все больше склоняюсь к тому, что Вурриуса надо кончать чужими светлыми ручонками и обязательно под благостную храмовую музыку, чтобы его крики агонии не были слишком слышны.



— Лори! — еще сильнее возмутилась Аму.

— Главное, чтобы жрецы увели его отсюда по-  
дальше. А у них вряд ли получится. Вурриус — ка-  
лач тертый. Сразу беду почует.

— Обсуждение пошло по кругу, — вздохнул  
гном. — Чуть другими словами мы уже говорили  
об этом.

— Но сегодня узнали кое-что новое.

— Этого мало, Кроха. Способ. Нам нужен способ  
достаточно мирного извлечения из туши Вурриуса  
злобного темного духа. Причем найти и применить  
его нужно как можно скорее. Иначе лезущего на  
рожон сотника прихлопнут орки или проходящая  
мимо богиня Гуорра — а она тут шастает, мы ее с  
Мифом видели.

— Уж-жас! — закивал кардмастер.

— Разведчицы brave! Найдите способ! Мы зна-  
ем, что это наверняка Аньрулл. Знаем, что в теле  
сотника не рядовой сотрудник, а верховный жрец  
в зеленой шапке. Так найдите слабости культа  
Аньрулла. В свое время несколько кланов разори-  
ли немало их темных капищ. Они взяли там много  
трофеев, и далеко не все было уничтожено. Кроха,  
Аму, первым делом проверьте темные аукционы.  
Нам нужны храмовые книги, а их можно найти ли-  
бо в уцелевшем капище, либо купить. Последнее ве-  
роятней. Еще проверьте в библиотеках доступные  
светлые книги, связанные с искоренением и из-  
гнанием великого зла. Должен найтись способ про-  
гнать «джинна» из тела Вурриуса без обязательного  
троекратного потирания «ламп» в особо чувстви-  
тельных местах. Справиться с темным духом жреца  
Аньрулла мы не сможем. Есть только два вариан-

та — либо мы его прогоняем метлой светлой божественной магии, либо мы с ним просто разговариваем, подсказываем, как выскользнуть и уйти. Оба варианта сводятся к одному — мы должны избавить сотника от темных глистов, не причиняя вред самим паразитам. В этом помогут знания — либо темные, либо светлые. Про предосторожности в использовании темных вещей Кроха знает, она научит и Аму.

— А нас? — встрепенулся Миф.

— Спасение нашего дома возложим на хрупкие женские плечи, — ответил Кроу. — Мы же с тобой займемся копкой.

— Ладно!

— Но завтрашнее утро — мое! — поспешно добавил гном. — А вы сидите дома. Потом уже отправитесь покупать книги.

— Договорились... Но ты же понимаешь, что с нашими средствами реально хороших книг не купить? Ладно... завтра мы с Аму попробуем справиться сами. Но заберем все ваши деньги!

— Отличное заявление. Миф, копнем еще немного? Чтобы спалось хорошо?

— Копнем! И девчата помогут, да?

— Нет, — хором отозвались девчата.

— Так и знал, — пробурчал Кроу, таща за собой Мифа. — Пошли...

— Пошли... — вздохнул Миф, уже нацелившийся глазами на прислоненную к стене лопату. — Люблю копать на ночь глядя! Чтобы потом спалось отлично!

С легким звоном гному пришло сообщение от ведьмы:

«Вещи забрала. Все на месте. Да, ты слова на ветер не бросаешь, кот. Убила в твою честь двух



визгливых дурех и одного крикливого фазана. Чтобы тебе спалось хорошо. Сладких снов, кот. И до скорой встречи...»

## ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

### Стылый коридор. Претенденты

Камень вокруг сплошь покрыт резьбой. По углам наросты сероватого старого льда, с потолка свисает десяток-другой сосулек. Грубые каменные лавки растут прямо из пола и настолько низкие, что лишь у гномов колени не окажутся у макушки, воспользуйся они ими. В огромном каменном горшке с облегчением издох и с великой радостью засох кривой растительный росток. На пересохшую землю в горшке, кою никто и никогда не поливал — если не считать плевки проходящих мимо гномов, — было бы больно смотреть любому садоводу. Под сводом ярко горит начищенная до блеска медная масляная лампа. Одним словом — все вокруг идеально подходило под вкусы суровых гномов, в особенности тех коротышек, кто родом с севера, родом с Храдаль-роума, где и находился выбранный Кроу коридор.

Перекрывающие коридор высокие двустворчатые двери были настолько массивными даже на вид, что сразу становилось ясно — вздумай кто пробиваться силой, ему придется изрядно попотеть безо всякой гарантии на успех. Сам коридор длиной в пятнадцать крупных орочьих шагов и достаточно широк, чтобы собравшиеся в нем претенденты не толкались локтями. Противоположный от дверей конец коридора выходит прямо на покрытый све-

жим снегом склон горы, дальше спуск в несколько километров по вихляющей узкой горной тропе, что приведет к паре домишек и наблюдательной башне. Сторожевой гномий пост. Есть конюшня и торговая лавка.

Туда и принесла вспышка телепорта гнома Кроу, оттуда он и начал упорное восхождение еще затемно, иногда отрывая взор от покрытого льдом и снегом камня и любясь черным звездным небом, что только-только начало сереть. Кроу шагал не один. Впереди и позади — такие же одинокие фигурки с облачками пара, срывающимися с губ. Когда с рассветом он добрался до коридора и уселся на свободный край лавки, их здесь уже было десять. Когда подошли остальные, их число увеличилось до семнадцати. Пятнадцать игроков и два «местных». Из рас — гномы, люди, полуорки. Нет ни одного эльфа, что и понятно. Гномы и эльфы — жуткие расисты. Причем гномы наиболее честные в этом плане — они не скрывают свою неприязнь за тонкими улыбками, мелькающими веерами и ничего не значащими вежливыми словами, которыми с тщательно завуалированной трех- или даже пятисмысленностью посылают тебя куда подальше.

Все, кто пришел сюда, хотят стать учениками у любого кузнеца из обитающего за резными каменными дверями богатого гномьего рода. Степень древности, известности, богатства и доверия гномьего короля к этому роду видны невооруженным глазом, если умеешь не только глядеть, но и видеть. Сам коридор, выходящий прямо на снежный склон горы, прямо на волю, громко заявляет о том великом доверии, что оказано сему роду. Они могут входить




и выходить в любой миг, не пользуясь городскими воротами. Они могут впускать и выпускать любого. Они сами охраняют проход от врага — и было бы глупо думать, что единственной защитой являются двустворчатые двери и пара обряженных в доспехи гномов с алебардами.

Игроки украдкой переглядывались, перешептывались. Кроу никто и не замечал — он отступил в дальний угол, прижался к стене, скрестил руки на груди и замер. Полуприкрытые веками глаза внимательно осматривали каждого из пришедших, пытаясь выяснить степень их умелости по поведению, расслабленности или скованности, по позе, по словам. Это важно.

Сегодняшний быстрый и небрежный отбор пройдут только пятеро.

Кое-что интуиция и наблюдательность подсказали. Девять людей и гномов — зеленые новички. Очень зеленые. Аж скулы сводит при одном их виде — будто лимон раскусил. Они сами понимают, что зря пришли сюда, но, видимо, надеются на чудо. Еще пятеро выглядят более уверенно. Они явно простояли пару десятков часов за наковальней, изучили несколько рецептов, возможно, даже сумели продать кое-что из выкованного. Последние же трое — полуорк, человек и сам Кроу — самые «мутные». Предпочитают молчать, терпеливо ждут, глядя либо в стену, либо на поблескивающую сосульку, либо же на пять огоньков медной масляной лампы.

Ожидание длилось не больше четверти часа. Тяжело грохнув, двери начали быстро и бесшумно открываться. Ни скрипа, ни заминок, толстые каменные плиты скользили как по маслу. Видимо,



первый «грох» был для пущего эффекта. И сигнал возымел свое действие. Все вскочили, отошли от центра коридора, давая место главной фигуре, что тоже не заставила себя ждать.

Первыми вошли стражи — приземистые, широкоплечие, закованные в металл с макушки до пят, сжимающие в стальных ладонях щиты и топоры — они прошли к выходу из коридора, где и заняли позицию у края наметенного белоснежного сутроба. Самих новичков никто не боялся. Равно как и опасных предметов, что они могли бы принести с собой — в стенах коридора скрыты мощные артефакты, что уже проверили тела и снаряжение чужаков. Это, кстати, несло определенную, но не слишком большую угрозу для самого Кроу.

Широко и уверенно шагая, в коридор ступил гном в клетчатом зелено-красном плаще поверх серых доспехов. Шлема нет. Непокрытую голову обрамляет настоящая грива волос, жестких и непокорных, торчащих во все стороны. Гном похож на взбешенного зверя, вздыбившего шерсть. Крохотные, истинно по-гномьи крохотные глазки сердито буравят собравшихся, и явно он уже успел составить вывод. Правая рука гнома лежит на рукояти висящего на поясе молота, левой держит перед собой обычный с виду кусок горной черно-желтой руды. Обычный камень — только чересчур уж чистый.

Тратить слова на произнесение речи гном и не подумал. Не стал он и расходовать силу на приветствие. Даже не представился. Шествуя между двумя неравными рядами пришедших сюда новичков, он каждому молча протягивал кусок камня. Заминки не возникло — явившиеся сюда уже успели изучить



хотя бы базовые правила и знали, что камень — это аналог книги в любой гильдии. Булыжник мгновенно проверит все твои кузнечные умения и достижения.

Вердикт выносился сухо и столь же быстро, как и скорость проверки.

— Нет, — бросал гном и шагал дальше.

А съездившийся от неудачи новичок покидал ряд и спешил к выходу из коридора. У него будет шанс попытаться еще раз — когда чуть поднимет свои умения. Спорить никто не пытался. Об этом тоже предупреждали — здесь не терпели возражений и сомнений в их решениях. Мигом вышвырнут, и тогда уже путь сюда будет закрыт навсегда.

— Нет.

— Нет.

— Нет...

Звуковая отрывистая волна быстро приближалась. И приостановилась она только пять раз. Сперва рядом с орком, затем с человеком, третий и четвертый — «местные». А пятой, более долгой остановкой, оказался гном Кроу. И в пятый раз важный гном в клетчатом плаще произнес:

— Да.

После чего развернулся и, убирая камень в черный мешочек, пошел к дверям. Вот и вся важная церемония. Хотя скорее похоже не на церемонию, а на процедуру. При проверке лицо важного гнома осталось непроницаемым. Но рядом с Кроу он задержался на крохотную долю секунды дольше, чем у остальных. Почти такой же чести — крохотного промедления — удостоились полуорк, человек и один из «местных». Рядом же с Кроу задержка

была еще чуть дольше. Важный гном увидел в стоящем перед ним парне что-то еще. И Кроу был готов биться об заклад, что нечто увиденное заключалось не в его умениях, а в его теле, и было скорее нелицеприятным. Болезнь. Эта чертовая могильная горячая лихоманка, что съедала изнутри. Вот что представитель древнего гномьего рода увидел у сердца Кроу. Но его ответ прозвучал как «да». И выждав, когда остальные выстроятся куцей цепочкой следом за широкой спиной немногословного важного гнома, игрок присоединился к ним. Следом зашагали стражи. Вскоре коридор опустел, а затем бесшумно закрылись каменные двери, напоследок издав басовитый «грох».

Дело сделано. Еще одна ступенька к цели успешно преодолена. Осталось показать себя в работе. С этого момента начинается новая страница в его цифровой жизни.

Кроу единственный, кто не обернулся на звук закрывшейся за их спинами тяжелой двери. Он жадно рассматривал открывшуюся ему промышленную панораму во всей ее волшебной средневековой красе.

Печи, печи, домны, домны. Пробитые в камне отверстия различной величины источали просто чудовищный жар. Множество мехов сами собой нагнетали воздух, на звенящих цепях под потолком стремительно носились подвешенные грузы, чудом не задевая многочисленные масляные и артефактные светильники. Воздух сухой и горячий, под ногами идеально выглаженный камень. Звон молотов, пытение мехов, шипение пара и раскаленного металла сливается в странную, но приятную муж-



ским ушам мелодию. На стенах, полу и потолке — художественная резьба, воспевающая кузнечное дело. На единственном свободном от резьбы участке стены висят три десятка портретов в тяжелых серебряных и позолоченных рамах. Стена почета. Заслуженные кузнецы, отличившиеся своими делами, — кузнецы, вышедшие из этого рода или же получившие здесь профессиональное образование. Здесь куют не только металл. Здесь куют кадры. И минуту назад Кроу стал таким кадром, и ему еще предстояло пройти процесс становления, результаты которого покажут, кем он станет — хорошим, но обыкновенным кузнецом, либо же истинным мастером своего дела.

— Чужеземец Кроу.

Короткие слова важного гнома заставили Кроу обернуться и шагнуть к источнику звука. Остальные прошли дальше. А они остались в небольшой стенной нише со стеллажами, заваленными кожаными фартуками и нарукавниками.

— Мое имя Тормунд, — представился гном, не дожидаясь неизбежного вопроса. — Я младший мастер в родовых кузнях Дуквов.

— Я Кроу. Ученик, едва познавший азы, — в свою очередь, ответил гном, особенно следя за тем, чтобы по дурости не назвать себя «кузнецом». У гномов, связанных с кузнечным делом, слово «кузнец» равнозначно титулу. Негоже свинопасу именовать себя князем. Негоже ковалю, умеющему создавать рядовые предметы, называть себя кузнецом.

— Изнутри сжигает тебя болезнь. Дурная болезнь. Она частенько поражает тех, кто роется в чужих могилах. Скажи, чужеземец Кроу... — Гном

сделал паузу, а Кроу поежился. Его до сих пор не называют учеником, продолжая кликать чужеземцем. Сейчас все решится. Главное, не сплеховать в ответах. — Ты любишь рыться в прахе усопших? Любишь раскапывать могилы в надежде легкой наживы?

— Нет, — четко ответил игрок, понимая, что прямо сейчас его слова проверяются каким-нибудь мощным артефактом. — Я не ищу могил для разграбления. А заболел, когда, роя подземный ход в личных владениях, наткнулся на старую заброшенную гробницу. Это мои земли. Мне решать, где копать собственную землю и дробить собственный камень.

— Хм... — изрек Тормунд Дукв, пристально глядя на игрока. — В своих землях гном — полновластный хозяин. Никто и ничто ему не указ. Я не обвиняю тебя, юный ученик. И не порицаю.

Как и следовало ожидать. Подгорные коротышки — жуткие собственники. Попробуй любому гному указать, что ему сделать на личном участке земли — и он поспешит сначала послать тебя куда подальше, а затем сделает все наоборот. По молчаливому и одобрительному мнению правильных гномов, Кроу полностью в своем праве на личном участке. И коли там могила — стало быть, могиле не повезло, если только хозяин земли не решит проявить уважение. А уж слова о копке проходов и дроблении камня — истинный бальзам для ушей гномов. Вот если бы Кроу сказал, что нечаянно наткнулся на старую могилу, когда копал ямку, дабы посадить прелестное зеленое деревце... его бы поспешили проводить на выход, заподозрив в совер-



шенно неправильной для настоящего гнома ориентации...

— Но болезнь такая — не дело.

— Я коплю средства для излечения, — поспешил сказать Кроу. — И обязательно излечусь.

— Сначала попробуем излечить тебя работой, юный ученик, — едва заметно улыбнулся в бороду Тормунд. — Жар жаром. Я вижу, ты силен, как молодой бык. Спина твоя крепка. А у нас как раз приболел один из учеников, что работал у большой печи кочегаром. Не сменишь его?

— Конечно! — без малейшей заминки ответил игрок, хотя он понятия не имел, каким образом пышущая жаром печь излечит его от могильной лихomanки.

К тому же их сначала должны были протестировать на профпригодность старым как мир способом — попросить выковать свое лучшее изделие на глазах у мастера. Чем лучше образчик, вышедший из-под твоего молота, тем к более опытному наставнику ты попадешь в ученики. А если уж умудришься удивить своей работой — можешь и бонус заработать особый. Или подарок.

— Идем, — произнес Тормунд и покинул нишу. Кроу поспешил за ним.

Они миновали стоящих у небольших печей остальных четверых претендентов и, не останавливаясь, прошли дальше, направляясь к раскаленному гиганту из камня и металла. Гнома Кроу проводили четыре пары внимательных глаз. Остальные ученики друг другу не друзья. Тут сплошная конкуренция. И лучшим учеником может стать только один из них. Кто первый проходит каждый этап,

получает особые подарки и, может быть, даже умения. Так что своей заботой важный Тормунд сразу же выделил Кроу из общей группы, тем самым привлекая к нему внимание и не самые лучшие эмоции.

Впрочем, напряженность чужих взглядов резко упала, когда Кроу вручили здоровенную совковую лопату, шапку, длинный кожаный фартук, нарукавники, защитные очки и указали на люк в стене, откуда высовывался толстый и бесконечный язык превосходного антрацита. Тормунд вернулся к прочим ученикам, а гном взялся за дело. Лопата загребла приличную дозу угля, сделав три шага, Кроу оказался у ритмично открывающегося и закрывающегося отверстия в стене печи и, выгадав момент, забросил топливо внутрь. Его обдало диким жаром, волосы затрещали, от плеч пошел пар. При открытии огнедышащего зева печи температура возрастала так сильно, что казалось, он заглядывал в адские врата. Три шага назад. Зачерпнуть угля. Три шага вперед. Четкий швырок. Три шага назад. Выбрав правильный ритм, гном начал работать, как машина, — в своем любимом непрерывном темпе. Игрок понятия не имел, как обдающий его невероятный внешний жар затушит внутреннее пламя болезни, может, это всего лишь злая шутка, но работать он будет на совесть и до тех пор, пока его не остановит Тормунд Дукв. Хм... интересно, а он успеет вернуться к полудню на Серый Пик? А молоко за вредность ему дадут?


Остальные ученики предъявили Тормунду собственный инструмент, выбрали наковальни, затем



сырье. А затем приступили к ковке, уже не обращая внимания на становящегося все грязнее кочегара Кроу.

Новоявленный кочегар орудовал лопатой два часа без передышки. Только внушительные показатели выносливости и силы помогли справиться с такой долгой нагрузкой. А уровень здоровья помог не умереть — дважды из открывающейся заслонки вырывался длинный сноп гудящего пламени, успевающий очень сильно ожечь, прежде чем железная плита отсекала его. Дважды гном загорался. Буквально. Горел заживо, превращаясь в весело скачущий до ближайшего чана с водой матерный факел и с шипением туда окунающийся. Пока регенерация наверстывала свое, гном выбрасывал прожженные фартук, нарукавники и шапку, сдирал с почерневшего от угольной пыли лица треснувшие очки, после чего облачался в новое и со всей прыти возвращался на рабочее место, прекрасно понимая — работа не ждет. Жар в печи не должен уменьшиться. После второго происшествия прогорела вся личная одежда. Остались только сапоги и подгузник. Пришлось надевать фартук поверх подгузника. Причем Кроу проделал это с таким невозмутимым видом, что вздумавший было засмеяться один из новых учеников осекся и призадумался — а вдруг тут так положено? Кто этих гномов поймет с их странными обрядами инициации...

К концу второго часа Кроу обожгло третий раз. И обожгло очень серьезно. Белоснежный язык пламени ударил, как копьё бога, можно сказать, пробил его грудь насквозь. Жизни осталось меньше двадцати



хитов. Кроу спешно схватил два зелья здоровья, собрался их выпить, но незнамо откуда возникший Тормунд перехватил его руку и покачал головой. Нельзя... и что делать? Кроу робко приподнял лопату и сделал вид, что черпает уголь. Тормунд одобряюще кивнул и ушел. Ясно... после ожогов лечиться нельзя. Но... как работать? Здоровье медленно растет, скоро он восстановится и без медицины, но только в том случае, если не случится еще одного прорыва инферно...

С хрустом захватив побольше угля, Кроу сделал несколько шагов, забросил топливо, поспешно отступил. Здоровье немного выросло. Снова зачерпнуть, пройти вперед, швырнуть в гудящую огненную дыру уголь, отступить. Игры с пылающей смертью жутко напрягали нервы, умирать не хотелось, однако злобная раскаленная печь пока миловала новичка. Но милосердие ее было недолгим. Едва-едва здоровье почти восстановилось, как новый удар яростного огня оставил гному всего четыре хита жизни.

Четыре хита! Мышка пукнет — здравствуй кома.

Не дай боже кусочек угля на мизинец правой ноги упадет — сразу смерть в корчах! А если на мизинец левой...

Следующую порцию угля практически мертвый гном нес на цыпочках. Забрасывал с максимальной дистанции. Суетливыми шажочками вернулся к угольному люку, застывшим взглядом смотря на растущие показатели здоровья. Хоть бы не чихнул никто рядом... обошлось. И опять началась игра в жизнь-смерть, когда каждый поход к злорадно ревущей печи был сущим кошмаром. Нервы натянуты, как якорные цепи в шторм!



Только-только он успокоился — пятый удар рукотворной огненной стихии оставил ему один хит. Это уже не может быть совпадением. Игра идет на убывание... это уже самая грань. Дальше просто некуда. Сдерживая рвущийся из глотки вой, нервный, как только что попавший в ад грешник, испуганно смотрящий на раскаленный кол с надписью «Глубокое Раскаяние», гном с обреченностью смертника загреб лопатой угля и пошел на штурм печи. Здоровье медленно росло... швырок... живо обратно...

— Хватит на сегодня, ученик, — на плечо Кроу легла широченная ладонь Тормунда. — Выпей водицы, охладись.

Приняв запотевший от холода медный кубок, гном в два глотка выпил воду, проглотил плавающее в ней крошево льда.

— Хороша водица, — сипло выдохнул он. — Я могу еще поработать.

— На сегодня хватит, — повторил Тормунд, забирая кубок. — Эта водица — с самой горной вершины. Даже солнцу не нагреть ее толком — тает неохотно, едва сочится. Такая вода остудит любой жар. Такую воду оценит любой гном.

— Спасибо! — скумекал Кроу, живо проверяя показатели цифрового тела. Болезнь никуда не исчезла. Но из активной перешла в «спячку», ее роковое название посерело, почти слилось с фоном виртуального экрана.

— Еще два-три дня, и подземный жар вкупе с ледяной горной водой с вершины Храдальроума вышибет из тебя мерзкую заразу, — пророкотал Тормунд Дукв. — А теперь иди к наковальням. И покажи, на что способен с молотом в руке.

— Да, учитель, — склонил голову Кроу, сдвигая с груди иссохший и прожженный фартук. — Я покажу.

Так... осталось решить, что именно он хочет выковать. Не тележную ось точно. Вряд ли мастера оценят большой железный дыр.

Во время кочегарства Кроу был очень занят, но все же ему удалось кое-что подглядеть. Орк выковал ятаган. Человек — медный цветок. Двое «местных» гномов — наручи и нож. И качество созданных каждым из них предметов было на высоте. Не шедевры уж точно, но и не мусор. Вполне надежные предметы, могущие долго служить хозяевам. Даже медный цветок — он, кажется, составная часть фигурной решетки или забора. Сразу видно, что четверо прошедших первый отбор парней не полагались на авось. А выкованные ими предметы выбраны не просто так. Это их будущая специализация.

Орк — кузнец-оружейник. Скорей всего хочет стать мастером по режущему холодному оружию. Отсюда ятаган. Такой же, что у него за спиной, — стало быть, настолько доверяет собственному оружию, что сражается именно им.

Человек — тут филиграннаяковка. Украшательства, решетки и двери — именно такие мастера защищают клановые здания, склады, дома, прочие постройки и убежища красивыми, но очень прочными дверями, решетками и запорами. Такую специализацию редкий новичок выберет самостоятельно. Наверняка посоветовали. Об этом же говорит его рекрутская принадлежность к клану Лемминги Хаоса.



Первый гном «местный» — будущий dospешник. Старая как мир и всегда востребованная специализация.

Второй — создание различных бытовых инструментов. Тоже без куска хлеба не останется.

Ни один из четверки не ушел. Все они закончили работу, вооружились метлами и хорошо все вокруг подмели. Таков первый короткий рабочий день. Сейчас они прервались. Стояли и ждали. Им интересен выбор гнома Кроу, странного черноволового парня, стоящего в фартуке поверх подгузника и ничуть этим не смущающегося. К тому же еще не вынесен вердикт по их первой ковке.

— Подкова. Лошадиная. Шипованная. Железная, — лаконично произнес игрок, подходя к крайней и самой простенькой печи и вытаскивая из рдеющих углей небольшой раскаленный слиток.

Игроки удивленно фыркнули, чувствовалась и тщательно скрываемая насмешка. «Местные» что-то пробормотали и продолжили мести пол. Орк с человеком к ним присоединились. Они были и обрадованы, и разочарованы. Похоже, пятый новичок не собирается соревноваться за звание лучшего ученика, раз уж выбрал дляковки практически самый простой вариант и самый простой металл.

За прошедшие дни Кроу выковал столько подков, что мог даже не смотреть на наковальню. И управился в рекордно короткие сроки. Всего пара минут — и железная аккуратная подкова с шипением утонула в окутанной паром каменной бочке. Опустив в воду руку, Тормунд вытащил подкову, осмотрел ее со всех сторон, взглянул на игрока.

— Подкова?



— Подкова, — улыбнулся Кроу, убирая верный молот в мешок и утирая грязь с лица. — Я хочу ковать лучшие в мире подковы, мастер Тормунд.

— Никогда еще не слышал такого пожелания, — произнес важный гном. — Что ж, каждый сам выбирает свой путь. И нет ничего хуже, чем идущий по обледеневшей узкой горной тропе скакун на скверных подковах. Ты принят учеником низшего ранга. И сегодня ты показал худший результат из пяти новых учеников. Ты последний.

— Спасибо, мастер Тормунд.

Гном принялся перечислять результаты остальных. Лидером стал орк. Второе место — человек. Два «местных» коротышки поделили третье и четвертое места. Кроу последний. Им он и покинул родовые кузни Дуквов. Последним перешагнул порог, пролетел через коридор и активировал свиток телепортации. Серый Пик ждет.

\* \* \*

— О-о-о... — стонал прикрывший полотенцем чело гном Кроу.

Рядом с ним суетилась непривычно нежная Лори, действительно испугавшаяся вида вернувшегося гнома, сделавшего пару шагов и рухнувшего, как подрубленное дерево.

— Что с тобой? Что?

— О-о-о-о...

— Так было сурово, да? Дуквы дукванули тебя, да, милый?

— О-о-о...

— Так сильно устал? Ты стал таким холодным на ощупь...



— У-у-у...

— Как-как? Все были лучше тебя? А ты главный лох и лидер подметальщиков?

— О-о-о-о!

— Даже плесень достойна жизни, милый, не волнуйся. Я и не жду от тебя свершений. Ты и так всем хорош для меня. Сейчас пойду нарублю дров, а ты лежи, любимый мой мужчина, лежи.

— Р-р-р-р!

Привстав, Кроу утер лицо и поведал о своих промышленных приключениях. Рассказал все без утайки. Подоспевшие Аму с Мифом слушали, затаив дыхание, — не каждый день тебе рассказывают о важной церемонии принятия в гномьи ученики. Мифа подкосила весть, что по результатам первого негласного соревнования его любимый учитель оказался последним. Но юный ученик держался достойно, хотя скорбь с лица убрать не сумел.

— Все прошло по плану, — подытожил Кроу и, закрихтев, поднялся на ноги. — Девчата могут испаряться на разведку. А мы с Мифом...

— Копать! — аж подпрыгнул кардмастер. — Кро-тов надо испытать! Сразу трех!

— И копать тоже, — согласился гном. — Но сначала я займусь ковкой. Не знаю уж чем, но почему-то зацепили меня взгляды остальных учеников. Чувствую себя пацаном, самому смешно, но горю жаждой производственной мести. Надо выковать чего-нить такое особенное, чтобы утереть им носы.

— Пф! — фыркнула амазонка. — Пошли, Аму. Пусть кузнецы и дальше молотами меряются.

— Рецепты подков! — оживился Кроу, — Купите

мне пару кузнечных рецептов подков. Я скину тебе список, чтобы не покупала те, что у меня уже есть.

— Если встретятся.

— И рецепты железных саксов. Выкую тебе оружие. Пока плохонькое, а дальше посмотрим.

— Это уже дело! Найду! Все, мы ушли. Вальдира ждет!

Девушки ушли под холм собираться. Оттуда же и «улетят» телепортом. Радостно потирающий руки Миф внезапно притих и, обернувшись к наставнику, сказал:

— А ведь вначале мы с ней хотели вместе побывать в разных уголках Вальдиры. Держась за руки, подняться на вершины и спуститься в пропасти. М-да... она уже половину Вальдиры увидела.

— Завидуешь? — усмехнулся понимающе Кроу.

— Немножко, — чистосердечно признался мастер карт.

— Ладно. Мы с тобой побываем в таком месте, что они от зависти скукожатся.

— Ух! Круть!

— А теперь расскажи, чего вы достигли здесь, пока я позорился там.

— Ну... дел сделали много!

Миф начал рассказывать, и с каждым новым его словом лицо Кроу светлело. Ибо Миф не преувеличил. Дел бедовая тройца сделала много.

С раннего утра Миф с Аму хлопотали на хозяйстве, разом включившись в торговое дело и продав подошедшим к сторожевому посту караванам все запасы дров, продовольствия, пива и почти все железные изделия. Только они успели чуть отдохнуть, как вернулись уходившие в круговой рейд работ-



ники, принесшие немало бревен и хвороста. Лори принесла много яиц, крольчатину и мясо куропаток, зеленый лук, шакальи шкуры. Кашемор наготовил масляных лепешек — целую гору лепешек, обильно политую гречишным медом. Благодаря новым запасам удалось успешно накормить огромный обоз полуорков, этих рыкающих ненасытных гигантов, живо умявших вообще все съестное и выпивших все пиво. Кладовая опустела. Поняв, что торговые дела вынужденно завершены, герои собрали работников и снова ушли в долину, начав новый виток собирательства. Вернулись только через полтора часа, попутно уничтожив пару десятков врагов и набрав грибов, лука, яиц. Набили и кроликов. Только вернулись — следующий обоз. Ему продали все набранное. Ему же ушла последняя железная ось, остатки арбалетных наконечников и горсть гвоздей.

Таковы итоги утренней хозяйственной битвы. Девушки с радостью смылись из производственного ада, прихватив в собой половину заработанных денег, но при этом пообещав прикупить пару окороков и сливочного масла.

— Вы молодцы, — с чувством произнес Кроу, выслушав рассказ. — Спасибо!

— Было интересно! Но копать интересней... ты у гномов про глоторота ничего не слышал? Не продают они земляную косатку?

— Не спрашивал, — признался Кроу. — Но теперь буду интересоваться. Если ты реально так уперся — найду я тебе мамонтенка.

— Косатку!

— Ну да. Теперь бери половину заработанных денег — и на закупки. Вот список. Продукты нужны

быстро, или старый Кашемор нам все мозги вынесет. А для брата его Древолома купи новый молот и долото. Порадуем стариков. О! Кашемору — половник хороший! Как вернешься — начнешь копать. А я пока по хозяйству пробежусь, поздороваюсь и раздам работу.

— Ок! Я живо! И лопату себе прикуплю еще одну! Про запас!

Парень испарился. Кроу бросил в кухонный نارужный очаг изгвазданное полотенце и зашагал по огороженному участку. Стена — вещь! Высоченная, каменная, окружает со всех сторон, даря ощущение защищенности. Стоящие поверху стены фигуры мрачно смотрят наружу, будто предостерегая — не суйтесь!

Жестом поздоровавшись с работниками, отсалютовав сидящему на вершине холма стражу, окруженному блаженно дремлющими собаками, Кроу заглянул в пруд, полюбовался на две жирные золотые тени и сыпанул корма. А затем поздравил к себе горестно бродящего гнома-каменщика.

Навыки Лукри исчерпали себя, уперлись в лимит. Он уже не мог поднять стену выше — умения не хватало. Не мог сделать стену толще — умения не хватало. Но Кроу знал, как помочь этой беде. Усадив каменщика, он начал быстро и сжато говорить, помогая себя рублеными жестами. Внимательно слушающий Лукри оживленно закивал, когда ухватил суть предложения, и радостно затряс руку хозяина. Через пять минут юный каменщик уже был собран, облачен в походную одежду и нетерпеливо ждал. Кроу его не разочаровал, вручив ему свитки телепорта и позвякивающий мешочек монет. Они попрощались, и Лукри исчез во вспышке портала.




Гном отправился домой. Там он вновь станет студентом. Но на этот раз он будет изучать постройку каменных лестниц и каменных же домов. Причем изучать будет параллельно. Обучение — насколько знал Кроу — продлится пару недель. Но периодически Лукри будет возвращаться для отдыха от учебы и помощи по хозяйству. И при первом же возвращении он приведет с собой помощника. Раз уж пошла такая петрушка — надо расширять штат и его возможности.

Проводив Лукри, Кроу отправился за стену. И целый час провел со стражами, что постепенно оттаивали и относились к нему все лучше. Он прошелся с патрулем, посидел под кухонным навесом, не трогая чужую еду, но побеседовав с поваром и рассказав об их достижениях в охоте за скальпами. Поздоровался и с мрачным, как туча, Вурриусом, выглянувшим из башни, дабы оглядеть горизонт. И Вурриус на приветствие ответил — ворчливо и коротко, но ответил.

Еще десяток минут ушли на уборку территории сторожевого поста. Раньше здесь поддерживалась армейская чистота. Но сейчас военное положение и все силы стражей направлены на истребление орков и патрулирование. Кроу деловито утащил на свой участок непонятно откуда взявшееся гнилое бревно, убрал кучу щебня и выворотил из земли пару валунов. Собрал оставшийся после ушедших караванов мусор — битые горшки, пустые рваные бурдюки, перья и шерсть. Все это исчезло бы само со временем, Вальдира чистит себя, но зачем дожидаться?

Только затем игрок спустился под холм и разжег пламя в кузнечном очаге. Сегодня сделано много дел



и кое-что достигнуто. Но останавливаться нельзя. К тому же, если брать как есть, сегодня он просто попал внутрь, прошел первый отбор, но еще ничего не получил взамен. А ему нужно несколько особых гномьих кузнечных умений, не слишком уж и сильных, но при этом являющихся очередной ступенькой, ведущей дальше. Все сложно. Даже слишком сложно и запутанно. Одно хорошо — всерьез конкурировать с прочими учениками ему не требуется. Умения раздаются всем — даже лентяям. Причем можно выбрать — пусть из небольшого списка, но все же выбор есть. Однако позднее состоится еще один отбор. Для Кроу — последний. Пройдя второй тур и получив свой скромный приз, он вежливо попрощается с Дуквами и тихонько отчалит либо возьмет «академический отпуск» до лучших времен.

Соблазн найти и освоить новые и особые кузнечные рецепты никуда не делся — и собственный здоровый энтузиазм только радовал гнома. Приятно, когда к работе лежит душа. Но по-настоящему хорошие рецепты — пусть даже простые по исполнению — стоят реально дорого. Там уже счет на десятки золотых монет. Однако есть отличный способ раздобыть кузнечные рецепты — продолжать раскопки.

Чудовищный древний катаклизм похоронил город как есть. Изуродовал и законсервировал. Закованная подземная консервная банка. А зомби — ожившая тушенка. Вместе с домами и сторожевыми башнями были закопаны торговые лавки, алхимические магазины и прочие заведения — среди коих обязательно отыщется несколько кузней. Да и в обычном магазине есть шанс откопать какой-ни-




будь кузнечный рецепт. Все, что нужно, — посвятить некоторое время ковке, а затем вооружиться неплохой лопатой и начать долбить земляную стену, продолжая следовать узкой улочке, должной вести прямо к центру города.

Грюкнувший молот расплющил раскаленную разбитую кирасу, откопанную вчера. Предварительно Кроу высыпал из нее горсть переломанных костей. Чья-то реберная клетка превратилась в лепешку — видать, на кого-то рухнула ну очень большая тяжесть. Вот еще один плюс личного затерянного города — всегда найдется ржавый хлам для перековки. Теперь, когда он серьезно подрос и окреп, ему уже не требуется отправляться в гости к коротышкам гихлам ради их ужасных по качеству успехов. И воровать уголь не приходится — сейчас и Миф притащит пуд хорошего антрацита. Угля надо гораздо больше, но кардмастер далеко не «ишак» по профессии, переносить большие тяжести не может.

Вспомни о черте — он и появится. Миф полностью оправдал поговорку. Едва думы работающего гнома коснулись персоны Мифа, как он тут же и явился, топающим неандертальцем примчавшись по коридору от гробницы. Вот что страсть к копанию делает — ускоряет до невероятности!

Спешно переодевающийся Миф — в прикупленный серый комбинезон с вставками из двойной кожи и усиленным капюшоном — быстро доложил. Из рапорта следовало, что все нужное куплено, доставлено, уложено в кладовую и отдано заказчикам. Половник Кашемору, инструменты Древолому, крепкий кинжал — стражу-лучнику вместе с новыми ошейниками из попавшейся на



пути звериной лавки. Ошейники подрастающим псам. Ну и пакетик хорошего рыбного корма — половина коего уже высыпана в пруд. Кроу искренне поблагодарил — шустрый парень позволял сэкономить уйму времени. Но вряд ли Миф услышал благодарность — он уже умотал в открытую улицу и со странно зловещим хохотом начал копать. При этом он мимоходом сообщил, что у него уже второй уровень копки и что он получил небольшое умение — дополнительную выносливость при выполнении земляных работ. Все... Миф свихнулся на копке. Это на всю жизнь...

Трудолюбивые мужчины пахали несколько часов без передышки. Гном поднялся на еще одну ступеньку кузнечного мастерства. До следующей теперь работать и работать. Хлам перекован в слитки, часть последних превратилась в кузнечные изделия, готовые к продаже. Миф пробил проход, отодрал от каменных стен грязь, открывая большой барельеф изображающий высоченную башню, отдаленно напоминающую ветряную мельницу, построенную безумным гением. Барельеф уцелел частично. Едва Кроу увидел его, как тут же сделал несколько скриншотов, старательно запечатлевая внешний облик постройки, что теперь наверняка разрушена или же в лучшем случае очень серьезно повреждена. Под барельефом, прямо в грязи, обнаружили три цветных кирпича, кои были бережно спрятаны.

Работая совместно, они прокопали еще десять метров прохода и занялись выносом земли и камней. Едва закончив с нудной рутинностью, Миф попытался снова нырнуть в подземелье, но был остановлен железной рукой гнома, который напомнил о



еще одном их обязательстве — охоте за скальпами. Кардмастер обреченно покорился неизбежному, и, вооружившись, они наведались к повару, где в дополнение к основному неожиданно получили еще два задания. Повар попросил их раздобыть десять дюжин куропаточьих яиц, так как обоз снабжения застрял где-то на севере, пережидая атаку орков. И он же велел прибить десяток непентесов — просто так, без особой причины. Почему нет? Отличные поручения. Сначала небольшой перекусон с работниками, а затем — в долину! Радостно клекочущий на столбе орел Крис расправил крылья — наконец-то дурной хозяин соизволил выбраться из сырого подземелья! Коротким приказом гном отправил питомца в небо — размять крылья и осмотреться.

За следующую пару часов начинающие паладин и мастер карт навели неслабого шороху в окрестностях сторожевого поста Серый Пик. Стоящий на башне наблюдатель-лучник только головой в изумлении качал, глядя на облачка пыли, появляющиеся то там, то сям. Эти два чужеземца просто мастера находить себе проблемы! Тут они буквально за ноги вытаскивают из-под куста визжащего гихла, там с особой жестокостью растоптали непентеса — причем тот так страдал, что даже закаленному сердцу стража стало жалко темную тварюшку, помирающую в таких страшных муках. Не удовольствовавшись содеянным, чужеземцы отыскивали подраненного орка-мечника. Тот ревел и отбивался, скалил клыки, но его догнали и забили молотом.

Страж передернул плечами и продолжил наблюдение... а там было на что посмотреть: два злодея отыскивали гнездо милующихся непентесов и сло-

мали им всю идиллию, а заодно и все стебли, под конец порвав им пасти. Вцепившийся пальцами в перила башни страж с ужасом ждал следующей трагедии. И с небес пала злорадно кричащая гарпия. Упала несчастная крылатая старушка прямо на любезно подставленный гномом Кроу острый кол. Как она билась... как жалобно стонало морщинистое зло, пока гном не оглушил ее молотом. Увидевшие, как страшные монстры добивают насаженную на вертел гарпию, три случайно проходящих мимо гихла благоразумно попытались скрыться. Но с их коротенькими ножками разве убежишь... клекочущий орел со злобной радостью ударил каждого по макушке, а одного и вовсе — ухватив когтистыми лапами за плечи, приподнял над землей и оттащил поближе к хозяину. Не успел страшный молот ударить коротышку, как вдруг ниоткуда появился рычащий степной волк и начал терзать гихла... Нервно сглатывающий страж надеялся, что чужеземцы уже утолили свою первобытную ярость, но тут из-за елки выбежали весело играющие в догонялки шакал и три непентеса... донесшиеся из долины шмякающие дробящие удары молота, кровожадные крики, приглушенные стоны и предсмертные хрипы отбили аппетит у многих...

Когда двойка воинов вернулась на сторожевой пост, сгибаясь под тяжестью добычи, закаменевший от пережитого страж на вершине башни едва-едва сумел им кивнуть в знак приветствия. Ну или так казалось стороннему наблюдателю...

Доложившись повару, получив в награду ставшие привычными кинжалы и шесть порций мясного супа, герои вернулись к родному холму и устроили



настоящее пиршество на его вершине. Сидя на толстом еловом бревне, они обзоредали каменистую долину, глядели на закутанное в облака серое небо, подолгу не сводили пытливых взоров с высящегося вдалеке гранитного пика. Там поднималось к небу множество темных дымов. Сидящий на крае бревна Крис терзал мясо шакала, утрюмо посматривая на завистливо смотрящих собак — вдруг попробуют забрать? Тогда хвостатым носильщикам блох несдобровать! Присоединившийся к внеочередной трапезе старый ветеран внимательно вслушивался в слова гнома-хозяина, занятого тем, что пояснял товарищу-новичку допущенные им ошибки в недавних схватках. А товарищ молодец — он слушал внимательно, запоминал каждое слово, не ленился переспрашивать.

Они уже собрались спуститься под землю и продолжить раскопки. Но вернулись девушки — и раньше срока. Злой вид Лори и насупленность Аму говорили о том, что новости есть, но вряд ли они окажутся радостными. Кроу внутренне подобрался, ожидая услышать самое худшее. Едва усевшись в штабные кресла, девушки разразились бурным словесным потоком, который едва не унес не ожидавших подобного парней. С трудом добравшись до свободного кресла и усевшись, гном принялся слушать и довольно быстро понял, что их надежды на энциклопедическое — то бишь книжное — решение проблемы с Вурриусом рушатся прямо на глазах.

Темные фолианты культа Аньрулла отсутствовали в продаже за исключением одного-единственного лота. Какая-то тощая книжонка в кожаном пере-

плете выставлена на темном аукционе, и стартовая цена равнялась тридцати тысячам золотых монет. До этого запретных книг было больше, но все они были выкуплены. Личности покупателей не разглашались, это правило соблюдалось строжайше — на нем все и держалось. Но Лори с Кроу не вчера в Вальдире родились и прекрасно понимали, что все зависит от намерений. Книги купили кланы. Либо для паладинов, коим требовалось сокрушение темного предмета ради достижения очередного ранга или получения храмового умения, либо для проведения запретных ритуалов — иным классом игроков, само собой. Те же книги могли выступать предметом торговли в крупных закулисных сделках. Одно ясно — на аукцион фолианты культа Аньрулла не вернутся. Поэтому оставшаяся тощая книжка стоит так дорого.

В обычных библиотеках нужного темного чтива не найти. Есть в Вальдире несколько подходящих книгохранилищ, но попасть туда настолько сложно, что на это потребуются недели, если не месяцы. А пара мест и вовсе требует от читателей крайне черной репутации и широкой известности в темной «изнанке» Вальдиры. (Кроу невольно подумал о зеленой хихикающей ведьме.)

Светлые книги — в которых мог описываться ритуал по изгнанию из тела Вурриуса злобного духа. Таких было побольше, причем на обоих аукционах — темном и официальном. Цены кусались столь же сильно. Нет, некие книги были по доступной цене. Одну Лори даже купила — краткий молитвенник для паладина, еще не выбравшего себе бога. Молитвы светлые и общие. Хоть к небу взы-



вай. Может, и дозовешься — с крайне малой вероятностью. Всего одна золотая монета за тоненький молитвенник с дешевой обложкой.

О светлые силы добра!  
 Даруйте мне волю и стойкость!  
 Взываю я к небу! Взываю я к солнцу!

И тому подобный бред.

Но сам молитвенник, носимый в специальной кожаной «кобуре» на поясе, давал +2 к мудрости, причем давал вне зависимости от класса персонажа, лишь бы тот был светлым или хотя бы нейтральным.

Чем толще, и важнее, и мудрее книга — тем она дороже. Цены бешеные! В середине списка такие суммы, как двести семьдесят тысяч золотом. И книга того стоит! — все окупится через несколько лет регулярного использования в крутых данжах и новых локах. Помимо содержащихся в них знаний — на которые многим игрокам просто плевать! — в зависимости от «цвета» и типа, книги даруют массовые ауры, насылают проклятья и болезни, вытягивают жизнь и ману, кастуют поразительные заклинания, причем порой магия уникальна.

Кроу понимал, что им не купить подобного чуда. Далеко не каждый клан может себе такое позволить. А если позволит — сто раз подумает, прежде чем вытащить такую ценность из хранилища в клановой цитадели. Хотя в наше время даже цитадель не всегда может защитить от сильных врагов.

Кроу надеялся купить обычную книгу, но с умными светлыми знаниями, причем общего типа. Еще лучше — книга легенд, связанных с Аньруллом. Но

ни того ни другого в продаже не было, либо же товар стоил как... Бедным авантюристам из провинции уж точно не по деньгам.

Еще один минус — на данный момент все эти товары считались неходововыми. Из-за Великого Похода к Затерянному Материку, на который гному было глубоко наплевать с вершины родного холма. Клань не были готовы тратить бешеные деньги на цифровую макулатуру. Они предпочитали покупать корабли и целые флоты. Недавно от обозников гном услышал, что какой-то клан скупил совершенно все речные суда на пяти соседних реках! Тамошним обитателям теперь и реку переплыть не на чем! Вся речная торговля встала!

Откашлявшись, Лори глянула на Кроу и, убедившись, что тот весь внимание, сказала:

— Седри.

— Ых... — передернуло гнома. — Что с этим злобным, мелким, нечестным, гадким паразитом?

— Да ничего. Но у него могут быть нужные нам книги. А еще Лемминги Хаоса. Алмазный Молот — правда, торгаши вроде бы почили в бозе и распустили клан, но вряд ли все так просто. Но с игроками связываться чревато... разве что общаться через казематы Лживого Эха, которые под Акальроумом. Из «местных» коллекционеров кроме Седри Поганого — Черный Глумх, Лстивая Эли, Костяной Брумбос, Южный Джо, Дапла Мокала. Дальше перечислять?

— Они все очень жадные, — буркнул Кроу, делая упор на слове «очень». — И нам нечего им предложить.

Ученики, затаив дыхание и развесив уши, следили за «взрослым» разговором опытных наставников



и жадно прихлебывали вино. Еще подъедали кольца жареного лука, принесенные девушками с собой.

— У нас полно супервалюты, — не согласилась Кроха. — В виде стопки разноцветных кирпичей.

— Шутишь?

— Не-а. Кланы точно клонут. Костяной Брумбос — тоже. С него советую тебе и начать. Я бы сама, но этот псих просто не переваривает прекрасный пол.

— Да погоди ты, пол прекрасный. Дубовая моя, ты в курсе, что кирпичи тратить никак нельзя?

— Выбор? Тогда иди и сдавай Вурриуса светлым паладинам! Цап! Давай начистоту, воин! Ты размяк! Мы легко можем избавиться от сотника прямо сейчас. Стукануть нужным «местным», те тихонько проверят сотника на одержимость, а затем и возьмут его умело под могучие ручки, уволочут куда-нибудь далеко-далеко, причем сделают все так быстро, что сотник не успеет «взорваться». И бояться нечего — есть в этом мире такие старцы лихие, что одним движением мизинца упакут сотника в магический кокон и отправят телепортом в глубочайшую пропасть. А там уже что будет — нам все равно. На смену Вурриуса пришлют нормального ветерана, с которым вполне можно будет договориться. Если я правильно помню твой план, к этому моменту ты уже должен был скупить большую часть сторожевого поста и четверть долины! А ты все с сотником возишься — не хмурится ли он, не бурчит ли он, ой, ой, посмотрите, сегодня он мне даже кивнул!

— М-да... — только и смог выдавить гном.

— А что? Не так? Последние дни ты буксуешь! А все почему? Я тебе скажу почему — Вурриус тебе

понравился, и ты не хочешь его губить. Более того, ты хочешь его спасти! Ты новичок, что ли? Откуда сопли?

— А ты не хочешь ему помочь?

— Хочу, — признала Лори. — Но не до такой степени! Я не готова рисковать нашими планами из-за одного одержимого стража! И это при том, что про все планы я узнала от тебя — как вспомню, аж бесит!

— Чего бесит-то?

— Того! Решили они меня не впутывать.

— Кое-кто был в коме!

— Ничего не знаю! А Синеглазому я фингал поставлю! Два фингала! Или нарисую — раз уж тут они не ставятся. И не меняй тему! Я не права на счет Вурриуса?

— Права... жаль его гробить.

— Он как чертова баррикада на нашем пути!

— Он стал к нам добрее.

— Он тебе всего лишь кивнул разок и по плечу похлопал! А до этого он разрушил все, что ты создал тяжким трудом! И самое главное — территории! Нам нужны эти земли! Мы должны стать здесь владыками и генеральными спонсорами местного аванпоста стражи Альгоры. Ты ведь именно эти слова нежно шептал мне на ушко?

— На ушко... нежно... — пискнула Аму и покосилась на Мифа. — Учись, лопух!

— А че я?! — до глубины души поразился Миф. — Тут про сотника терки! Я за Лори! Вурриус — тот еще гад! Чего он нам доброго сделал?

— Все же его жалко, — вздохнула Аму.

— Он продаст тебе земли? Даже если война с



орками закончится. Продаст? Его не обойти — он сейчас здесь главный. Можно через верховных лиц, конечно, но мы до них не дотянемся пока что. Продаст он тебе земли? Причем не когда-нибудь в далеком будущем, а прямо сейчас, пока эти земли уходят по бросовой цене. Продаст?

— Вряд ли...

— А точнее?

— Нет. Не продаст.

— Тогда либо берите несколько кирпичей и вместе с Мифом топайте разговаривать с Костяным Брумбосом, благо как раз вечер на дворе, либо я сама решу проблему с Вурриусом.

На гнома уставилась прежняя Кроха, та, какой она была до случившейся с ними трагедии. И это решило дело. Едва Кроу увидел разгорячившуюся и покрасневшую амазонку ставшей *прежней*, он молча встал, поднял за шиворот Мифа, и они потопали к тайнику.

— А мы пока поторгуюем, — успокаивающе крикнула им вслед Аму и тут же спросила у зло фыркающей Лори: — А кто такой Костяной Брумбос и почему он не любит прекрасный пол?

## ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ

### Переговоры. Акулы в мутной воде

Казематы Лживого Эха.

А по сути — надежно защищенные комнаты для переговоров. Используемые в тех случаях, когда одна или несколько сторон желают остаться анонимными для собеседника. Эту функцию и выполняют

казематы, расположенные под полузатопленным городом Акальроумом. Для того чтобы туда попасть, достаточно использовать свиток телепортации высшего ранга. И ты окажешься в не слишком большой каменной комнате с крайне скудной обстановкой в виде одного стола и нескольких лавок. Если желаешь попасть в комнату вместе с соратниками или деловыми партнерами — вы должны состоять в группе. И как только телепортация завершена, в этот зал больше никто не сможет попасть. Следом надо положить на стол в центре комнаты сумму в тридцать три золотые монеты. Оплата за анонимность сроком на час. После завершения срока казематы выбросят переговорщиков в желаемое ими место. Положил монеты на стол. Дождался, когда золото волшебным образом исчезнет, а вместо него появится строгая чернильница с пером и стопка чистой бумаги. Дальше уже просто — пишешь суть послания, вписываешь имя адресата, складываешь лист пополам — и он мигом отправляется к адресату с пометкой «Казематы Лживого Эха», но без упоминания имени самого отправителя. Упоминание о казематах для людей серьезных служит таким «звоночком» — письмо серьезное, ради его отправки было заплачено тридцать три золотые монеты. Сумма не слишком большая, но редкий шутник захочет тратить такие деньги просто так. Это дает гарантию, что послание будет прочтено вне очереди — а у серьезных людей корреспонденции хватает.

Кроу выполнил все по инструкции, даже не заглянув в пояснения, лежащие на столе рядом со стопкой чистой бумаги. Рассвирепевшая из-за про-



медления Лори — а она просто ненавидит промедление — послала его сюда ради переговоров с любой стороной, заинтересованной в приобретении цветных кирпичей. Гном решил не мелочиться и отправил послания сразу нескольким адресатам. Теперь осталось только ждать.

Притихший Миф изумленно крутил головой, рассматривая каменные стены, испещренные сеткой уродливых символов. Изнутри казематы Эха более загадочны. Снаружи же они представляют собой гигантский каменный шар, лежащий внутри затопленной подземной пещеры. Есть два входа в шар — под водой и на суше. Именно так и были открыты казематы в давние времена отрядом игроков-приключенцев. Те сначала решили, что наткнулись на новый опасный данж или храм. Все оказалось проще и сложнее одновременно.

Когда разобрались — казематы стал регулярно использоваться для переговоров. Конечно, многие кланы пытались и пытаются взломать магическую защиту казематов ради получения доступа к чужим тайным переговорам. Но пока такая попытка не удалась. Это место ценно тем, что неравные стороны могут здесь общаться на равных. Заполучивший крутую штуковину новичок может смело торговаться и не бояться обычных в таком деле угроз. А когда стороны договорятся — каземат возьмет на себя передачу предметов.

Вот только неизвестно, для чего каменному шару деньги и кто вообще построил это место. Должна же быть легенда с обоснованием?

Все это Кроу рассказал другу за время ожидания, длившегося чуть меньше получаса. На серьезное

предложение реагируют быстро. На стенах помещения один за другим начали загораться магические экраны. На каждом экране лишь мутные туманные пятна вместо лиц собеседников. На некоторых экранах туман развеялся — эти приглашенные не нуждались в анонимности. Другие остались подернуты зыбкой шторой, дарующей статус инкогнито.

На первом экране толстая, но могучая фигура мужчины в полном костяном доспехе. Выглядит как зебра — из-за полосатой раскраски необычной экипировки. Шлем украшен стольким количеством рогов, что кажется лесом различных антенн, установленных на крыше здания. Это Костяной Брумбос, «местный», фанатичный коллекционер, ненавистник женщин. Терпеть их не может.

Второй собеседник скрыт. Но гном почти уверен, что это наместник Седри, тоже «местный», невероятно хитрый, подлый, жадный и беспринципный коллекционер, собравший столько ценных редкостей, что по праву может считаться одним из лидеров в этой бесконечной гонке неукемного собирательства. О сокровищнице Седри, находящейся в его поместье, ходят легенды — она погубила множество игроков-взломщиков, сумевших добраться до ее многочисленных дверей. А уверен гном в том, что это Седри, из-за его пунктика являться на подобные сборища между пятнадцатой и двадцатой минутой ожидания.

Следующие пять экранов закрыты. Кроу послал приглашения нескольким кланам. Архитекторам, Алмазному Молоту, Леммингам Хаоса, Неспящим, Наутилусу, Грозным Пираньям и Серым Хранителям. И четверым «местным». Можно только догады-



ваться, кто прибыл, а кто нет. Все пожелали остаться инкогнито — во всяком случае пока что.

Выбранный гномом режим общения настроен так, что собеседники слышат только его, а он каждого. Но гости не могут слышать друг друга. Пока никто не говорил — магический полог блокирует звуки. Хотя умный Костяной Брумбос ожесточенно жестикулирует, стараясь привлечь к себе внимание. Его жесты довольно красноречивы и говорят примерно следующее: «К черту остальных, давай все обстригаем вдвоем, если только ты не проклятая женщина, о это сосредоточие темных помыслов и поступков, подобное ядовитейшей змее со сладострастными речами». Да, Костяной Брумбос хорошо знал язык жестов.

Убедившись, что остальные проигнорировали послание либо не могут явиться, Кроу решил начинать. Шагнув к столу, игрок опустил на столешницу стопку из пяти разноцветных древних кирпичей. Помедлил немного — давая возможность разглядеть представленный товар, — а затем добавил еще три кирпичика. Отшагнул, топнул ногой, давая сигнал убрать общую ауру молчания. Магия развеялась. Комната тотчас наполнилась голосами. Пара экранов убрала туманное прикрытие, явив своих «обитателей». Кроу слышал каждого, они слышали только себя и собравшего их здесь гнома — но он пока молчал.

Глупых слов гном не услышал — потому что подобных слов не могло прозвучать. Здесь собрались умные люди и умные искусственные личности. Те и другие с богатым опытом. Те и другие с нажитой осторожностью. Никто не рискнет рассердить таинственного продавца глупой шуткой вроде: «И на



кой ты черт грязные кирпичи на стол выложил?» — или: «Мы тут не стены строить собрались», а также: «И всего-то?» Приглашенные на переговоры знали — продавец мог одним жестом изгнать их из обсуждения. Таковы жесткие правила работы Казематов — инициатор диалога владеет всеми правами.

Первым делом прозвучали попытки перевести общую беседу в диалог.

— Предлагаю обсудить условия сделки в узком кругу.

— Брумбос хочет кирпичи! Все! Договоримся сами — без них!

Еще бы Костяной Брумбос не хотел — этот ненавистник женщин строит из разноцветных кирпичей настоящий королевский трон. Пока у него лишь зачатки царского стула, с жалкими наметками спинки и будущих подлокотников. Но он уже не раз появлялся на подобных мероприятиях — с визуальным, а не физическим присутствием, — восседая на недоделанном троне. И многие пытались вызвать местонахождение логова Брумбоса, дабы наложить лапу на трон и прочие сокровища. Пока никому не удалось.

— Мы готовы предложить неплохую цену.

— Заинтересованы. Каковы условия? Может, стоит поговорить наедине?

Один из экранов посветлел, картинка проявилась, анонимность пропала. Женщина в боевом серебристом доспехе с зелеными вставками, с цепким умным лицом и глазами хищной птицы наклонилась вперед:

— Алмазный молот готов выкупить все немедленно! Даже если это кирпичи из наших клановых



хранилищ, что недавно были разграблены во время атаки на нашу цитадель, хотя это крайне злая ирония. Но бизнес есть бизнес. Какова цена? Аукцион?

— Мы готовы к торгу!

— Уважаемый продавец, наша сторона готова сделать весьма щедрое и, возможно, уникальное предложение. Мы обладаем очень большими ресурсами.

Зажглось еще два экрана, подернутых туманным маревом. Опоздавшие с ходу включились в беседу, быстро поняв, что за ценности лежат неровной стопкой на столе.

— Прошу прощения за опоздание! Мы заинтересованы. Торг уже начался?

— Доброго дня. Прекрасные кирпичи. Нам интересно.

Интересно, что только малая часть собеседников решила открыться. Хотя приглашения рассылал гном и он понимал, что никто другой не может прибыть по отправленному посланию — каждое письмо являлось телепортом и действовало оно либо на конкретных личностей, либо на членов организации. Друг друга собеседники не видели, если не снят полог. Голоса «закрытых» искажались. Но они предпочитали покупать так, чтобы остаться в тени даже для продавца. Что ж — разумная осторожность. Однако анонимность не абсолютна — многие обладают уникальным стилем ведения разговора, используют специфические словечки, зачастую этого не замечая. Витающая перед лицом туманная штора не сможет скрыть твой сленг. Однажды, давным-давно, они по предоставленной им записи сумели отыскать наглеца, посмеявшегося оскорбить гла-

ву одного клана. А на записи была только пляшущая на веревочках деревянная кукла и потоком лились грязные слова. Тогда им пришлось развернуть целое детективное расследование...

Похоже, беседа свернула немного не туда. Многие решили, что вот-вот начнется торг и валютой, как всегда, послужит игровое золото. Нет уж... Опять шагнув к столику, гном положил на него руки и, дождавшись, когда это заметят, сказал:

— Уважаемые дамы и господа. Я глубоко благодарен, что вы откликнулись на мое столь неожиданное предложение. Не хотел никого отрывать от дел, понимаю, что у каждого из вас очень много неотложных забот. И потому сразу перейду к делу. Но для начала хочу уверить открывшуюся леди — кирпичи не из разграбленных хранилищ клана Алмазный Молот. Ручаюсь в этом на все сто процентов. Я лично достал кирпичи из холма отработанной шахтной руды.

Полная деза. Вряд ли ей поверили — тут такие мастаки зубастые параноидальные, что лучше вообще молчать. Из корыта лжи они могут выжать ложку правды и отыскать тебя. Так что лучше не добавлять подробностей.

— И мне не требуется золото. Я нуждаюсь в знаниях. И готов уступить кирпичи за настоящие храмовые книги, светлые или темные, связанные с культом бога Аньрулла или описывающие его. Мне годится общая информация. Годится и специализированная информация. Мне не нужны атакующие темные заклинания, равно как и зачарованные боевые фолианты, носимые раньше жрецами Аньрулла. Нет. Эти ценности не требуются. Только зна-



ния. Условие — книги должны быть настоящими, взятыми из любых храмов. Никаких копий — пусть даже и заверенных печатями жрецов, подтверждающих достоверность копии. Нет. Только оригиналы. Старые пыльные книги. К самим фолиантам никаких требований нет. Мне не важно, наложено ли на них благословение или проклятье. Но книги должны быть в читабельном состоянии. По каждой такой книге я готов провести индивидуальный торг здесь и только здесь. Я не стану ни с кем встречаться лично. Не стану соглашаться на иной предмет, кроме книг в качестве вознаграждения. Мне не нужны даруемые вами лично или же вашими кланами привилегии, меня не интересуют уникальные предложения. Чем лучше предлагаемая книга — тем выше на нее цена. Книг требуется много. Те, кто предложит мне действительно стоящие книги на интересующую меня тему, получают от меня приятные бонусы — действительно приятные. На этом на сегодня все. Считаю, что заинтересовал достопочтимых гостей. И еще раз прошу прощения, что отнял драгоценное время. Связаться со мной можно через любую гостиницу Вальдиры. Для этого прошу оставить письмо с детальным описанием предлагаемого предмета и его названием. Письмо прошу оставлять на имя...

На миг прервавшись, гном перебрал в голове подходящие, но не связанные с ним и его друзьями варианты. Сначала в голову лезло запомнившееся имя новой игровой легенды с легендарным волком. Чуть изменить — и готово. Но Кроу решил так не поступать — наверное, у того парня итак проблем хватает. Черт, надо было это раньше сделать! Вот он

дурак — совсем расслабился с этой провинциальной жизнью. Сейчас придется быть очень быстрым.

— ...на имя Пузоглавой Жирной Прелестницы! — выпалил Кроу. — Жду ваших предложений. Желаю хорошего вечера. До свидания.

Кроу хлопнул в ладони. Экраны потухли. Они остались в одиночестве.

— Лети домой, — крикнул он Мифу. — Я живо! Акальроум!

Казематы телепортационным пинком вышвырнули гнома прочь. Через миг он оказался на улице и, мгновенно определив свое местонахождение, во всю прыть бросился к ближайшей гостинице, кляня себя на все корки. Влетел внутрь и облегченно выдохнул — у стойки ни одного игрока. Ему хватило золотой монеты и одной минуты, чтобы убедить симпатичную световласку в том, что хочет открыть «абонентский ящик» для некой Пузоглавой Жирной Прелестницы. Он успел. Теперь все послания будут скапливаться в гостиницах, и он сможет получить их у любой стойки. А так торопился потому, что понимал — кто-нибудь из решивших отказаться от торгов мог узнать, не занято ли еще это имя, и застолбить его в случае удачи. Тогда бы он сумел получить чужую корреспонденцию. Но Кроу успел и сам себе сделал строгое внушение быть более собранным в следующий раз.

А вообще пришлось пойти на многие уступки. Те же проклятья... некоторые книги накрыты страшнейшими проклятьями. Но книги могут оказаться уникальными. И гном не хотел показывать собеседникам, что он и его возможные компаньоны пасуют перед проклятьями. Пусть их принимают за мощ-



ный клан, нащупавший путь к Аньрулле, — а именно об этом подумают в первую очередь те, кому он предложил такую странную сделку. Это их сильно напрягает. Ведь древний бог смерти уже очень давно остается неразрешимой загадкой.

Опять же тематика... ведь он не мог сказать: «Ищу способ избавить одержимого сотника от засевшего в нем злобного призрака верховного храмового жреца Аньрулла». Пусть ломают головы, и чем дальше они от правды, тем лучше. И стало быть, «пустых» книг будет предложено много. Но он сможет отсеять совсем уж полный хлам благодаря представленным названиям и описанию...

Как все сложно...

Гном заскочил в продуктовую лавку и принялся закупаться, своим размахом приведя хозяина лавки в полный восторг. Тот аж закудахтал, когда задумчивый гном потребовал мешок гороха и пять свиных окороков. А что? Обозники любят такую сытную и простую громкую еду, как гороховый суп с копчениной. А Кашемор прекрасно ее готовит.

Через десяток минут тяжело нагруженный игрок исчез в телепортационной вспышке.

На Сером Пике его ждало несколько новостей, и поступать они начали еще до того, как гном добрался до стены, окружающей холм. Два встреченных стража сообщили, что к засевшим у гранитного пика оркам подошло крупное подкрепление. А стало быть, вскоре следует ожидать столь же крупного штурма. Время готовиться к славной битве и героической смерти. Не моргнув глазом, Кроу принял информацию и заверил, что ради родной земли и победы света во всем мире он готов и к битве, и к

смерти. Страж одобрительно похлопал отчаянного чужеземца по плечу. Второй воин похлопал гнома по другому плечу. Тоже одобрительно. Гном улыбнулся, угостил стражей парой спелых яблок, купленных в торговой лавке. И пошел невозмутимо дальше. Хотя внутри все кипело.

Как же не вовремя! Чертовы орки никак не могут утомиться, и на этот раз Гуорра разбушевалась сверх всяких границ! Это не первая война с серокожими клыкастиками и их четырехрукой богиней. Но раньше они не вели боевых действий на столь обширных территориях. И хуже всего то, что орки выбрали для крупного военного лагеря их долину, что накрыла каменистым земляным покрывалом заснувший город. Лучше бы они Альгору осадили, вот честное слово!

Проходя мимо кухонного навеса — специально, но якобы случайно, — гном убедился в наличии на рабочем месте сурового повара и, будто что-то вспомнив, хлопнул себя по лбу и, подойдя ближе, выложил на стол два свиных окорока, немалую долю гороха, четыре килограмма яблок, горшок сливочного масла, пять килограммов вяленой говядины, небольшой мешок ржаной муки. Перед этим не забыл пояснить — «в дар!». Кроу прекрасно помнил об упомянутой поваром задержке с поставками съестного. Принесенного им, вкупе с бегающей вокруг поста дичью, вполне хватит на первое время. Голодные воины — плохие воины.

Повар дары принял молча. Даже уголком губ не дернул и бровью не шевельнул. Кивнул. Хлопнул гнома по уже ушибленному плечу. Сгреб все припасы. И поручил собрать еще двести яиц и сорок



куропаток. И можно пучков двадцать дикого зеленого лука. Гном поручение с радостью принял, уже зная, кого пошлет на его выполнение — двух злобных фурий. День кончается. Темно уж на дворе. Но девушкам не повредит пробежаться глухой ночью по враждебной пустоши, собирая в темноте хрупкие птичьи яйца и выискивая под кустами спящих куропаток.

Потом наткнулся на широко и зло шагающего Вурриуса. Вот черт...

Остановившись рядом с замершим гномом, седой гигант сверху-вниз обозрел крепко сбитого коротышку, с размаху хлопнул его по плечу, качнул головой в сторону высокой стены, украшенной статуями, проревел:

— Верю, что мирных путников и беглецов укроешь в случае чего, поселенец Кроу.

Надо же... почти похвала... гном чуть не расплылся от радости. Поспешно закивал, но только зря шею напрягал — сотник уже ушел дальше и ничего не видел. Все же хороший мужик Вурриус... злой, бешеный, психопатичный, но хороший... надо обязательно его спасти.

Чтобы попасть домой, пришлось перебираться через стену — в единственном проеме толпилась немалая толпа разнообразнейшего люда, спешащего прикупить съестного и хвороста. Никто не горел желанием отправляться на охоту и сбор дров в накрытую ночной тьмой долину, оккупированную кровожадными орками. А девушкам придется... но сначала пусть распродают запасы.

На всей территории сторожевого поста горит множество ярких костров. Запах дыма и готовящей-

ся пищи. Вскрапывают лошади и быки, тоненько и протяжно пищат верховые ящеры, ревут верблюды. Неспешный говор плывет над Серым Пиком. Добравшись до верха стены, гном уселся на ее вершине и ненадолго замер, со сладкой ностальгией прислушиваясь к реву голодных голосов:

— Две дюжины яиц! Три тарелки каши со свиной!

— Кашу, лепешки, пиво и всего по пять! Вот деньги!

— Четыре вязанки хвороста! Из кузнечного есть что? Подковы бычьи? Есть?! Давайте! Два десятка!

— И нам подков! Что за земля здесь окаянная! Подковы на каждом шагу слетают, подметки рвутся!

— А вон тот сундук продается? Куплю!

— Яиц и мяса! И хвороста пять вязанок!

— Вон ту связку арбалетных болтов! А чего так дорого? Скидывай цену, продавец!

— Зеленого лука, двадцать яиц, грибов десяток, немного специй, если найдется, пару кусков мяса. Эх... сделаю сегодня яичницу по южноморскому обычаю!

— Кашу! И побольше!

Повздыхав, гном прыгнул во двор. И подлетевший к нему Миф изо всех сил начал стучать Кроу по плечу, мотая головой как оглашенный и приговаривая:

— Вот это переговоры! Ну ничего себе! Ну ни фиги себе! Ну ни хрена себе! Ну ни...

— Миф!

— Ой, увлекся... но ничего себе! Это было быстро, кратко и круто! У меня аж мурашки! Даже по молчанию тех туманных личностей было ясно — они



очень важные и крутые! А та тетка с глазами навывкат? Не дай бог такую маму — ребенок на каждом втором шаге будет писаться, а на каждом первом...

— Миф!

— Все, все... умолкаю... с большим трудом умолкаю! Только не забудь меня взять с собой в следующий раз!

— Хорошо.

— И это... пошли копать, а? Кроты застоялись, копытами стучат, рылами клыкастыми ворочают, землю сырую вспороть жаждут, аж изнемогают!

— О-о-о... ну пошли... но копать будешь ты. А я на подстраховке и ковке.

— Еще лучше.

— Но чуть позже помогу. Просто сначала надо хоть немного еще опыта в кузнечном деле набраться. Про мои рецепты не слышал чего?

— Лори две штуки купила. Подковы. И скрамасаксы грубые и железные. Я уже прочитал.

— Вот ими и займусь, — заключил Кроу. — Обозники уже расходятся?

— Ага! Это жалкие остатки той дикой толпы, что атаковала нас почище серых орков! Мы уже думали, что они стену снесут! Но обошлось... Кашемор доволен — сегодня он весь день у очага простоял. С новым половником...

— Я спускаюсь. А ты сначала шепни Лори, чтобы она попыталась узнать у одного из только что отоварившихся караванщиков рецепт южноморской яичницы. Это чернобородый и лысый детина, человек в длинном кожаном плаще поверх красной рубахи на шнуровке. Нам хорошая рецептура не помешает, а тут и состав простой.

— И как ты услышал? Сейчас передам.

Миф умчался, а Кроу снова принялся разгружаться, заполняя родные закрома. Пора делать новую кладовку и новый вместительный шкаф. И пар ларей не помешает. С каждым днем обозов и караванов все больше. Если бы не война — их бы еще больше было. И у каждого путешественника в кармане бренчит денежка — и ее надо вытянуть. А еще многие путники несут секреты, которыми всегда готовы поделиться — по пьяному делу, из болтливости или за деньги. Но нужен кто-то свой вроде хитрой Лори или наивной Аму, — чтобы бродил и собирал информацию.

Кузнечный очаг зажегся быстро и охотно. Резво набрал жар. Порция доброго угля отправилась к хворосту. Заглянувший в логово-штаб гном взял со стола два кузнечных рецепта. Рядком выставил в шкаф для алхимии пять средних зелий здоровья. Надо обрести складом. На стол высыпал из карманов остатки денег. Долго здесь тяжелые крутяши не залежатся — Лори быстро найдет куда их потратить. Как сюрприз для Мифа рядышком легла карта с бешеным кротом. Зверь не будет слушаться приказов господина, когда его выпустят. Но будет копать как оглашенный. А если упрется в стену — развернется и атакует первого попавшегося. Зато карта очень дешевая. Для Аму игрок купил набор новых гитарных струн. Для Лори приобрел один стальной кинжал. Небольшой набор подарков.

Когда раскалились первые железные слитки, гном уже принял решение. Он будет ковать саксы. Половину времени, отведенного на ковку. А затем перейдет на создание подков по новому и старому



рецептам. Раз уж подковы охотно раскупаются обозниками, следует поддержать спрос.

Вернувшийся ученик сообщил, что он честно пытался отправить Лори на разведку, но был ею так далеко послан, что повторить просьбу не решился и отступил в подземелья, дабы за копкой восстановить поникший дух и вернуть утраченную смелость. Не успел гном переварить столь витиеватый и пышный ответ, а Миф уже схватил лопату, с радостным воплем сцапал со стола карту с бешеным кротом и галопом умчался в откопанную улицу. Кроу покачал головой и продолжил стучать молотом. Из подземного прохода раздался вибрирующий грозный рев, что ну совсем никак не подходил миролюбивому работающему кроту.

— Поп-е-е-ер! — Крик Мифа был преисполнен нездоровой радости. — Камни из-под когтей так и летят!

— Вызови степного волка на защиту! Если что — зови меня.

— Хорошо!

Тут надо держать ушки на макушке. Больное существо непредсказуемо. Никто не знает, когда прущий бульдозером крот развернется и набросится на своего призывателя.

Но видимо, боги трудолюбия были на стороне пылающего энтузиазмом Мифа. Огромный, по меркам реального мира, крот пробил глубокую нору и продолжал рыть, уходя все дальше к центру подземного города. Поспеть за ним не получалось — Миф был занят уборкой все растущей кучи земли. Вскоре из норы послышался новый кротовый рев, в ответ прозвучал тонкий и злой крик нежити. Далекие удары

и хруст костей оповестили о начале битвы, а затем гном и Миф получили немного опыта — взбесившийся крот победил. Но и сам пострадал, как сообщил Миф. Следовало ожидать.

Крот погиб через десять минут, когда столкнулся с крупным вражеским соединением. И погиб путающе быстро. Его прихлопнули буквально одним ударом. Миф получил откат и занялся спешным лечением. Гном же велел ему быть настороже и поставить волка поглубже в прорытую кротом и частично засыпанную нору. Вдруг враги решат пробежаться по направлению к свету...


Ученик призвал еще одного крота — уже нормального, но далеко не столь сильного и выносливого. Раскопки продолжились. Метр за метром обнажались мрачные фасады каменных зданий как уцелевших, так и раздавленных. Редкие деревянные раскопки большей частью превратились в смешанные с землей блины, щерящиеся острой гнилой щепой. Часто под темными бревнами кто-то мерзко копошился и верещал, но Кроу оценил ситуацию и понял, что самостоятельно выбраться нежить не сможет. Их они оставили на потом.

Самозабвенно машущий лопатой Миф вынужденно останавливался на каждом шагу, нагибаясь, подбирая очередной трофей и убирая его сначала в рюкзак, а затем, когда добыча накапливалась, оттаскивая все в штаб и вываливая на пол. Утварь, предметы мебели, картины, сломанное оружие, ржавые инструменты, пара обычных магических слитков. А еще камни и кости, камни и кости, камни и кости. И тех и других просто огромное количество. Камни отесанные и нет, кости сломанные и целые. Зако-



номерно. Они миновали окраину затерянного города и продвигались глубже — а чем ближе к центру, тем выше количество жителей и тем плотнее они живут. На одном участке шириной в два шага Миф шел по сплошному ковру желтых хрустящих костей, обращающихся в труху при одном прикосновении. Пара взмахов лопаты — и все кости исчезли. И подобного мрачного антуража становилось все больше. Саспенс нарастал...

Внутренним чутьем уловив переломный момент, гном остановил Мифа. С разочарованным стоном перепачканный живой землеройный комбайн замер. Ненадолго — настало время разгрести завалы. И тут к ученику присоединился завершивший ковку учитель. За последние часы гном переработал немало железных слитков в неплохие железные кинжалы — качество произведенных предметов напрямую зависит от мастерства, от количества пройденных «ступенек». Все чаще в описании предмета, созданного гномом, появлялись такие слова, как, «хороший», «неплохой», «крепкий». Они означали многое — повышенную прочность, повышенный урон от оружия, повышенную защиту от доспехов. Еще несколько ступенек в кузнечном деле, и, возможно, в описании появятся такие слова, как «очень хороший», «прекрасный», «превосходный» — касательно предметов из железа, само собой. Чем выше в ранге металл — тем сложнее с ним работать и тем больше мастерства надо. С завтрашнего дня, если удастся подняться еще на ступеньку, можно и нужно начинать работать с медью, желтой и красной. Можно попытаться и сейчас, но медь капризна. Много материала будет утеряно.



За следующий час Миф и Кроу с головой погрузились в странную и порой ужасающую пародию на доблестную работу спасателей, разгребающих завалы обрушившихся домов. Они вынимали камни и поднимали бревна, оттаскивали целые фрагменты зданий и разбивали ногами кучи треснувшей черепицы. Они высвобождали запертых под зданиями существ. Но те, едва оказавшись на свободе, не благодарили спасателей со слезами на глазах, а с голодным рыком бросались к их горлам, вытянув длиннющие когти и оскалив страшные черные клыки. Уровни от девяностого до сто десятого. Зомби, скелеты, что-то среднее между ними и первые скелеты-маги. Неприятно получить в лицо огненную очередь, когда поднимаешь плиту, прижимающую умертвие к земле. В таких случаях гном той же плитой превращал наглого скелета в крошево — ему подобное оружие привычное, такого же дробящего типа, что и молот.

Ближе к полуночи вымотанные, но счастливые копатели вернулись в штаб, оставив коридоры частично засыпанными горами почвы и камнями. Крот и волк погибли. Мир их праху. Вытянув ноги, авантюристы полулежали в креслах и потягивали пиво, умиротворенно глядя в потолок. За этим занятием парней и застали девушки, вернувшиеся с работ на поверхности. Обозники раскупили совершенно все! Вообще ничего не осталось... даже одной хворостинки. Девушки высыпали на стол большую кучу меди с серебряными крапинками. Отдельно положили три золотые монеты, которые придавили листок с записанным рецептом яичницы по-южноморскому. Воительницы уселись в сосед-



ние кресла и взялись за бокалы с вином. Полилась неспешная усталая беседа. Они делились впечатлениями, размышляли лениво о планах на завтра.

Закончился еще один долгий день. И закончился просто отлично. Сделано очень многое. Зброшено несколько удочек. Определелись с судьбой Вурриуса — все же будут его спасать, а не убивать. Раскопки и ковка идут по плану — наконец-то без отставаний. Сопротивление подземного города все сильнее. Завтра им понадобятся дополнительные силы. Поэтому Миф отправится на обучение в профильную гильдию. Получит пару новых умений мастера карт. А затем купит игральную карту с глиняным големом. Им нужно существо, способное выдержать немало сильных ударов. Заодно закупит съестные припасы. Пополнит запасы алхимии — сегодня они использовали только пару пузырьков, но вскоре все изменится.

Девушки останутся на хозяйстве. Они вырабатывают новые планы по получению информации по интересующим их вопросам.

А гном... ну, он хорошенько выпится, прямо вот от пуза выпится. Потом неспешно позавтракает. И только затем отправится к Дуквам. Надо же продолжать кузнечное обучение...

## ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ

### Упертый гном — нормальный гном

Кроу ни в коем случае не хотел выглядеть на фоне остальных четверых учеников более выгодно.

Ни в коем случае его душу не задело последнее пятое место в их общем рейтинге. Ни в коем случае.



Нет, он совершенно спокойно отнесся к тому, что созданное им изделие оказалось самым простым и непрезентабельным.

Он же не мальчишка. Он серьезный взрослый муж, крепкий телом и духом, легко переносящий любые проигрыши и относящийся к ним с философским спокойствием.

Поэтому факт, что гном Кроу приперся в родовые кузни Дуквов в четыре часа утра по местному времени, можно объяснить только легкой бессонницей и непреодолимым желанием ощутить на лице леденящий ветерок снежных склонов Храдальроума. Какой гном не соблазнится подобным?

Ради едва начавшего обучение ученика двери настежь распахивать никто не стал. Одну створку едва приоткрыли, Кроу без малейшего роптания с трудом протиснулся в щель, ему в лицо ударил сухой ровный жар продолжающей работать даже ночью кузницы.

Вежливо поздоровавшись с сонным и сердитым гномом-стражем, игрок шагнул в нишу, содрал с себя лишнюю одежду, оставшись в крепчайших и устойчивых к огню кожаных штанах, купленных в Альгоре, куда он заглянул посреди ночи только ради них и кожаной же безрукавки. Снарядился в фартук, нарукавники и сапоги, надел очки, прикрыл волосы шапкой, вооружился лопатой. И шагнул к пыхающей печи, что так и не обзавелась пока что постоянным штатом в виде бессменного кочегара. Угольный язык все так же чернел на полу, ничуть не уменьшившись со вчерашнего дня. Здесь проблем с топливом не знают. Благословенное место.

Работа началась...



Уже через полчаса печь нагрелась так, что выгодно отличалась от своих соседок куда большим жаром в яростно пышущей домне. До этого рядом не было никого — гномы не дураки, не станут работать с почти холодной печью. Но стоило печи превзойти ближайших товарок, как около нее мигом появилось два «местных» кузнеца. Они заложили в печь прекрасные стальные слитки, кивнули сухо новому кочегару, затем углубились в диалог друг с другом, обсуждая вчерашнюю певицу с пышными формами. Мужики есть мужики...

К семи утра печь-рекордсменка докрасна накалила немало слитков, стоящие рядом с ней наковальни сотрясались от частых звонких ударов, со злым шипением в воду окунались готовые мечи, наручи, кирасы, прочие части доспехов и редкие инструменты. Дымящийся кочегар в прожженной одежде словно проклятый метался от угля к стучащей за-слонке, лопату за лопатой швыряя топливо в нена-сытную огненную утробу. Гном внимательнейшим образом наблюдал за сосредоточенно работающими кузнецами, стараясь при этом не снижать темпа работ. И к началу восьмого часа его кузнечное мастерство выросло само собой еще на одну ступеньку — наблюдая за работой мастера, растешь и сам. Кроу не рассчитывал на такую удачу, но надеялся. И надежда оправдалась.

За прошедшие часы игрок не меньше десятка раз оказывался на грани смерти. Беспощадный язык пламени с регулярностью смертельного метронома бил и бил его в многострадальную грудь, выжигая хиты здоровья, заставляя обливаться ледяным цифровым потом страха. Гном выживал как мог. Семе-

нил на цыпочках, крался с нагруженной лопатой, боясь споткнуться, переступал малейшие препятствия, дожидаясь работы регенерации. У него имелись свободные баллы характеристик, он мог повысить уровень здоровья, но не делал этого — боялся, что начатый Тормундом Дуквом странный процесс огненного очищения от болезни может быть нарушен таким вмешательством. Не использовал он и зелий. Никакой целительной магии. Все как вчера. Адская работенка, inferнальный жар, холодный пот, осторожность и большие надежды.

Тормунд явился незадолго до восьми утра. Важный гном сыто отдувался, ковырялся в зубах настолько огромной стальной зубочисткой, что ею спокойно можно было заколоть огра. Брови Тормунда удивленно поползли вверх, когда он увидел царящее у недавно почти остывшей печи оживление. Груда уже готовых изделий, стопки подготовленных к нагреву слитков, почти испарившаяся вода в каменных бочках, ставший почти черным кочегар, мотыляющийся с лопатой наперевес. Еще два кузнеца, стоящих за спинами работающих гномов и нудно ноющих, что хорошим жаром надо уметь делиться. Кузнецы отпихивали наглицов и продолжали махать молотами, явно надеясь перевыполнить сегодняшний план — они из ночной смены, вот-вот отправятся либо кушать в одной из многочисленных подгорных таверн, либо сразу спать, либо гулять по бесконечным подземным улочкам Великого града Храдальроума, освещенным магическими фонарями и светящимися гигантскими улитками.

И кстати говоря, намеченный план очень даже было бы неплохо перевыполнить — война с орками



длилась уже довольно долго! И как каждая война, она пожирала огромное количество оружия, экипировки, расходных материалов и жизней. В этих кузницах нельзя выковать новые жизни, а вот все остальное — запросто. Стальные доспехи и оружие безо всяких изысков и украшательств живо распродавались в магазинах рода Дуквов. Прочно, качественно, достаточно дешево — идеальное сочетание. Затем проданный товар грузился на телеги обозников и по пыльным дорогам отправлялся к тем или иным воинским соединениям, нуждающимся в пополнении запасов. Если не нападали разбойники или орки — все благополучно оказывалось на складах. А оттуда выдавалось воинам — в том числе игрокам. Так что уже через пару дней созданные на глазах гнома доспехи и оружие окажутся в бою. Здесь все по-настоящему. Это не просто красочная анимированная декорация, созданная специально для глаз игрока. Руда была добыта рудокопами, переплавлена в слитки, что снова были нагреты и перекованы в оружие, что отправится в бой, переживет пару схваток и придет в негодность, если не будет вовремя починено. Но со временем все равно обратится в прах. И воин возьмет новый меч. Бесконечная цепочка... непрерывно крутящиеся колеса торговли.

Тормунд понаблюдая за работой кузнецов и кочегара до восьми часов утра. А затем раздался долгий басовитый рев медного рога, висящего высоко под потолком. Ночная смена завершила работу. В полдевятого начнется смена дневная. Кузнецы спешно доковывали последние слитки. Лопату у Кроу принял тощий паренек-гном с длинными косами, до-

стигающими лопаток. Утирая лицо, Кроу подошел к Тормунду, вежливо поздоровался. Кивнув в ответ, мастер протянул чашу с водой, жестом остановил ученика и добавил в чашу десяток капель янтарной густой жидкости с частыми рубиновыми вкраплениями. Гномья вырвуха — адски сильное алкогольное пойло. В чистом виде ее пьют только сумасшедшие, кого уже не заботит здравость рассудка и мнение окружающих. Говорят, что пара глотков чистой вырвухи делает из эльфа человека. Но Кроу так и не понял смысла сего выражения. Приняв чашу, он без раздумий выпил бодрящий холодный коктейль, прожевал окрасившееся в красный цвет ледяное крошево.

— И сколько ты уже здесь, ученик Кроу? — спросил Тормунд, принимая чашу от благодарно улыбающегося чумазого игрока.

— Четыре часа. Не спалось. Чего попусту в постели лежать? Решил поработать.

— Хм... сие похвальное стремление.

**Поздравляем!**

**+1 доброжелательности к отношениям с Тормундом Дуквом, мастером-кузнецом, старшим наставником учеников рода Дуквов!**

— Нечасто увидишь юного гнома с такими большими устремлениями и усердием, — добавил Тормунд, поглаживая ухоженную бороду. — Если продолжишь, если воля твоя не угаснет — далеко и высоко пойдешь. К самой горной вершине с ее вековыми снегами.

Такое высказывание считалось высокой похвалой и одновременно пожеланием дальнейших успехов. Не то чтобы эти слова редко произносились, но

никогда они не адресовались лентяям. Возвысься в мастерстве своем, как горная вершина высится над облаками. Все гномы стремятся к вершине. Гномы-кузнецы — особенно сильно.

На такую похвалу ответить следовало соответственно.

Прижав ладони к груди, Кроу склонился в полупоклоне, опустив голову на грудь.

— Благодарю за такие слова, добрый мастер Тормунд.

— Еще и вежливости учен, — хмыкнул мастер. — Экая диковинка среди нынешнего молодого поколения. Берись-ка за молот, юный ученик Кроу. Я наблюдаю за твоей ковкой. Что за вещь хочешь ты создать сегодня?

— Два предмета мыслю я создать, мастер, — кашлянул гном. — Железный скрамасакс. И медную укрепленную бычьей подкову. Но если времени у вас недостаток...

— Время есть. Ведь прочие ученики еще не явились, — с отчетливым неодобрением в голосе прокотал Тормунд, усаживаясь на высокую каменную лавку. — Приступай!

И гном приступил.

К чужому инструменту, разложенному на столах, он и не прикоснулся. Взял собственноручно выкованный молот, рядышком положил почерневшие от частого использования кузнечные клещи. Придирчиво оглядел железные и медные слитки, высокими стопками лежащие в стенных нишах, — вот это богатство! Выбрал медный слиток, засунул его в пышущую жаром печь. Следом, поближе к центру, где температура куда выше, положил же-

лезный брусок. Отступил, утер лицо, замер в ожидании.

Наблюдающий Тормунд заметил:

— Мы, Дуквы, молимся славному богу Титанору Гремливому. Превыше всего он ценит кузнечное мастерство, усердие в делах, разумную храбрость в бою. Особо почитает тяжелоходящих воинов, вооруженных молотами. И палицы сойдут, но молоты Титанору особо по душе.

— Я много раз слышал о великом боге Титаноре, — ответил Кроу, ничуть не покривив душой. — Он надежный покровитель, могучий и яростный бог. Любому гному великая честь поклоняться такому владыке небесному. Не раз он спускался с небес и вступал в бой в обличье гнома в сверкающих доспехах с раскаленным молотом в руке. Враги разлетались десятками! Погибали сотнями! Таков Титанор Гремливый.

— Усерден, вежлив, знающ, — удивленно прокомментировал Тормунд. — Далеко и высоко пойдешь. Далеко и высоко.

— И снова благодарю, мастер.

— Если продолжишь усердно трудиться, придет время, и сможешь ты посетить храм Титанора, поклониться, испросить покровительства в ремесле и в бою. И он не откажет...

Узкий момент... Кроу ответил расплывчато:

— Трудиться продолжу, мастер. Еще усерднее.

Этого хватило. Мастер замолчал, погрузившись в чтение длинного свитка.

А тут и железный слиток раскалился, налился белизной. Аккуратно вытащив его и уложив на наковальню, Кроу воздел над головой молот, выждал



мгновение, отрешился от всего. И нанес первый удар. Брызнувшие искры зло зашипели, ужалили гнома, впились в лицо. Но гном привычно не заметил мелких укусов. И ударил снова. Слиток сплюснулся, заалел разъяренно, наковальня отозвалась одобрительным звоном. Тормунд внимательно наблюдал за работой, оторвавшись от чтения.

Привычно превратившийся в производственную бесстрастную машину Кроу управился быстро. Дымящийся сакс был извлечен из парящей воды и осторожно уложен на стол рядом с мастером. Не дожидаясь его реакции, гном ступил к печи и вытащил медный слиток, успев как раз в тот миг, когда металл раскалился до нужной температуры. Тут главное успевать и не тормозить — если хочешь работать беспрерывно.

Крепко сжимая молот и нанося сильные удары, Кроу не думал о будущей подкове. Нет. Он машинально размышлял о намеке Тормунда на нужное божество, идеально подходящее гному кузнецу, сражающемуся в тяжелых доспехах и вооруженному молотом. Титанор — идеальный бог для гномов-паладинов с дробящим оружием. Светлое, могучее и очень популярное божество среди гномов. Ему могут поклоняться и прочие расы. Разве что эльфов не жалует Титанор.

Но Кроу не суждено стать адептом храма Титанора Гремливого. Нельзя полагаться на божественное постоянное покровительство в кузнечном деле и в бою. Ибо одна из конечных целей должна привести их к такому месту, которое ни одно божество не захочет увидеть открывающимся. И тогда из покровителя Титанор превратится в лютого врага. И не

только Титанор. Ни одно божество не благословит игрока или «местного» на поход туда и вскрытие запечатанной страшной бездны, заполненной безумным хохотом, звериным воем, мучительными стонами и жалобным плачем. Ни один игрок, отправившийся к древним замкнутым дверям, не может рассчитывать на покровительство свыше. Никто из богов не даст своего благословения. Скорее наоборот — ныне правящий пантеон богов будет категорически против сего начинания. В том числе и Титанор.

На богов рассчитывать нельзя...

Вскоре рядом с еще не остывшим железным саксом с тихим звоном легла большая медная подкова.

Через приоткрывшиеся двери вошел игрок-полуорк. Вот и еще один ученик. Остальных пока не видно, но тут строгих критериев явки не установлено. Администрация изначально понимала, что не каждый день игроки смогут являться в Вальдиру к началу «рабочего дня» и что далеко не каждый день игроки могут проводить в дымных кузницах сутки напролет. И посему все куда более мягко — когда пришел, тогда и пришел. Тормунда можно застать в дневное время суток. От рассвета до заката — он здесь. Игрок пришел, доложил, выковал пару предметов, учитель дал пару мудрых советов, дал небольшое поручение — если таковое имеется. И все — можно бежать навстречу приключениям.

Поэтому заявившийся посреди ночи блудный гном явление скорее обычное. То, что гном отработал четыре часа без передышки, — весьма поразительно.



Прибывший к началу утренней смены полуорк — зрелище на редкость удивительное. Тормунд при виде полуорка одобрительно хмыкнул, одобряя такое отношение к ученичеству. Кивком поздоровался и склонился над выкованными гномом предметами. Внимательно осмотрел их со всех сторон, после чего глянул на скромно стоящего поодаль Кроу и, подозвав его, начал говорить:

— Вот здесь толстовато. А тут край излишне тонок. Вот этот изгиб непонятен. Выкованная тобою подкова неплоха, прослужит долго, деньги за нее не зря отдадут. Но если учтешь указанные мною ошибки, следующие подковы прослужат дольше, удары о камень держать станут лучше. И заплатят за твой труд больше. А в следующий раз, когда подковы износятся, снова обратятся к тебе.

— Спасибо, мастер!

— Кинжал тяжелый. Железный. Грубый. Не заточенный. Что ж, неплохо! Вижу, практиковался ты немало, не первый раз выковываешь сакс. Острие легковато, оставить на нем чуть больше металла — и удар станет тяжелее. Рукоять чуть толще быть должна, вот здесь я вижу три огреха, коих кузнец допускать не должен. Учти мои советы — и вышедшие из-под твоего молота саксы будут крепче, бить станут сильнее, в руке сидеть надежнее.

— Спасибо, мастер!

*Вы прислушались к совету старшего наставника и младшего мастера кузнеца Тормунда Дуква.*

*Известный вам рецепт «Укрепленная медная бычья подкова» улучшен! (подробности в приключениях)...*



**Вы прислушались к совету старшего наставника и младшего мастера кузнеца Тормунда Дуква.**

**Известный вам рецепт «Крепкий железный скрамасакс» улучшен! (подробности в примечаниях)...**

Помимо этого, завоевана еще одна ступенька кузнечного мастерства. От учителя к ученику. Древняя как самое время и самая прямая профессиональная лестница во всей своей красе и эффективности.

— На сегодня достаточно, ученик. Еще раз хвалю твое усердие.

— Большое спасибо, мастер! — склонил голову Кроу.

— И настало время помечать свои работы, ученик Кроу, — добавил наставник. — Дабы всегда тебе могли позднее сказать слова благодарности или... высказать недовольство твоим трудом.

— Да, учитель. Будет сделано.

— До скорой встречи, ученик. — Тормунд повернулся ко второму ученику.

Проявив вежливость, Кроу поздоровался с полукором и вышел через приоткрывшиеся двери. Прошел по коридору и оказался на небольшой площадке, от которой начиналась ведущая к подножию горы дорожка. Еще один день обучения закончен. Немало сделано.

Подпись... ладно... раз учитель сказал — значит, подпись надо выбрать. Это легко — не требует ни обучения, ни времени, ни денег. Просто покопаться в настройках, вписать короткую подпись, выбрать тип предметов, на которые она будет ставиться, подтвердить, и дело сделано. И какие слова выбрать?



«Сотворено гномом Кроу Мудрым?»

«Сляпано гномеусом Кроу?»

«Сделано КРОУ! — величайшим кузнецом всех времен?».

Нет уж. Спускаясь по заснеженной дорожке, прислушиваясь к хрустящему под сапогами свежему снежку и ловя лицом падающие снежинки, гном забрался в категорию ремесленничества, затем заглянул во вкладку кузнечества и, активировав одну из пиктограмм, в открывшемся окошке ввел короткий текст. Дело сделано. Отныне на каждом созданном им кузнечном изделии будет лаконичная и емкая надпись-подпись:

«Выковано кузнецом Кроу с Серого Пика».

Хотя... тут еще надо убедиться...

Окошко с введенным текстом мигало еще пару минут — умная система проверяла выбранную подпись на совпадение с другими. В мире Вальдиры много гномов, многие могли выбрать в качестве подписи слово «Кроу». Даже слишком многие. Но возможно, сама судьба была на стороне спешащего к подножию горы гному. Мигнув последний раз, надпись зажглась мирно-зеленым, окошко закрылось, пиктограмма подписи осталась активной. Теперь уж точно — дело сделано.

Гном-кузнец с Серого Пика.

А ведь звучит! Улыбнувшись в бороду, черноволосый гном продолжил спускаться. Он мог воспользоваться свитком телепорта — да и придется это сделать, не пешком же отправляться в долгий путь на юг, от Храдальроума к расположенному далеко-далеко отсюда Серому Пику. Но хотелось погулять, подышать свежим морозным воздухом. Собраться с

мыслями. В последнее время дела набрали обороты, различные события участились, времени не хватает. Надо воспользоваться возможностью.

Храдальроум. Официальная родина гномов. Если гном пробудет на горе или в ближайших ее окрестностях восемь часов, то получит бонус к характеристикам персонажа — бонус временный, конечно, но хороший. Определенные чисто гномьи классы получали плюс не только к характеристикам, но и к умениям. Это же касалось и профессий. Рудокопы, рудознатцы, копатели... Тем игрокам, кто только начал свой игровой путь и оказался в Яслях Храдальроума, бонусы давались через два часа непрерывного пребывания в Яслях. Малышам поблажки.

Родина всегда придает сил. Такова мощь Великих городов.

Правда, не каждый Великий город таков.

Храдальроум — питает мощью гномов.

Рогхальроум — дает силы оркам и полуоркам.

Вхассальроум — сосредоточие силы для эльфов.

Акальроум — бодрит ахилотов.

Альгора... она не дает ничего. Человеческий город. Великий город. Никаких бонусов.

Это пустой город. Центральный город. Подавляющее большинство игроков вообще ничего не знает о Великих городах и об их истинном предназначении, об их особой роли. Да, многим известно, что Великие грады созданы ушедшей расой таинственных Древних. На этом их познания кончаются. Большинство игроков настолько не любознательны или же настолько заняты игровым процессом, что никогда и не вглядывались пытливым взглядом в мировую карту Старого Континента, даже не пытались взглянуть



на пять Великих городов с «высоты» и заметить их странное расположение относительно друг друга.

Что примечательно, в Вальдире возвышаются самые пытливые из игроков. Кроу мог легко вспомнить нынешних глав многих мощнейших кланов в те времена, когда они, прилежно склонив головы и уткнувшись носами в пыльные книги, жадно впитывали в себя знания. Легенды, сказки, мифы — им годилось все. Даже жалкие обрывки текста шли в дело — чтобы затем, увеличившись в числе, эти обрывки соединились причудливым образом в единое целое. В те времена гордые лидеры кланов легко кланялись, часто и широко улыбались сильным мира сего, хвостиками вились за царственно шагающими архивариусами, известными историками и путешественниками. И впитывали, впитывали в себя знания. Для того, чтобы, опираясь на этот мощный пласт накопленного информационного багажа, однажды неожиданно воспрянуть и возвыситься. Возвыситься, как гигантская гора вздымается из земли благодаря чудовищному давлению тектонических плит.

Пламя, жар, смерть! — вот так зарождались старые игровые кланы. Вот так они продолжали расти. И это невыносимое пламя вечной войны, опаляющий жар междоусобицы и бесконечной конкуренции уничтожили слабых и закалили сильных.

Многие тайны Вальдиры раскрыты, многие загадки разгаданы. Полученная информация использована кланами и редчайшими одиночками себе во благо. Но остались еще тайны. Остались еще неизвестные места. Не кончились загадки. Постоянно появляются новые секреты — ими и предпочитают

заниматься любители шарад и головоломок. Лучше новое, чем старое. По очень простой причине — оставшиеся старые загадки являются настолько крепкими и даже зубодробительными орешками, что никаких зубов и челюстей не напасешься! Пыльные ниточки, ведущие к разгадке, то и дело обрываются, а некоторые из таких ниточек и ключиков намеренно оборваны и спрятаны конкурентами — дабы осложнить путь остальным.

В области древних загадок зачастую царит на-смешливый обман.

Чего только стоит провернутая кланом Архитекторов авантюра с охраной входа в недавно открытое подземелье, проход в которое находился в высоком речном берегу. Архи устроили боевой лагерь, отрыли укрытия, установили мощную круглосуточную охрану. Черные драконы барражировали над сонной безымянной речушкой, даже комары пугливо прижимались к земле и боялись пискнуть! В реку то и дело выбрасывались огромные объемы выкопанной почвы.

Все ясно — Архи нашли что-то особое и прямо сейчас ведут земляные работы, пробивая себе путь!

Что они нашли?!

Остальные кланы срочно подняли архивы, перерыли кучу информации. Четыре клана независимо друг от друга пришли к выводу, что клан Архитекторов, возможно, наткнулся на вход в древнюю подземную крепость легендарного и ныне исчезнувшего гномьего рода Камнелобов. По обрывочным преданиям, род Камнелобов был известен своей дуростью, упертостью, непримиримостью, устойчивостью к смрадному выдоху гнилостных



чудищ и любовью к пиву вприкуску с круто посоленной гномьей оранжевой репой, что немилосердно пучит живот. Не зря неизвестные художники всегда добавляли над изображением Камнелобов витающую зеленовато-бурую дымку. А у гостей Камнелобов всегда были страдальческие лица — видать, запашок в жилищах Камнелобов витал особый... Еще Камнелобы были известны частыми упоминаниями особой экипировки, что на редких изображениях выглядела как несколько полных каменных рыцарских сетов, что вполне могли оказаться уровнем не ниже легендарных. Ну и прочая мелочь — рецепты, знания, ключики к новым загадкам...

Четыре клана ударили по лагерю Архов почти одновременно. Ударили изо всех сил. Архи не устояли и большей частью погибли, остальные ударились в позорное бегство, оглашая воздух криками ужаса и оставляя за собой зеленовато-бурую дымку. Ну или воображение агрессоров эту дымку пририсовало... Улетели и драконы с трусливой поспешностью.

От Архитекторов избавились. Освободили от них вход в подземелье. А затем ударили друг по другу, безжалостно истребляя недавних союзников. Редкие разведчики проникли в подземелье и были тут же убиты засевшими внутри остатками сил Архов. Кланы заключили временное перемирие и вошли внутрь. Добили Архов. И снова ополчились друг на друга. Битва шла у больших каменных двустворчатых дверей. Закрытых дверей. Двери находились в глубине недавно открытого тоннеля — вот куда пробивались Архитекторы! Пробились, но открыть не успели. Воодушевленные радостным известием,

кланы утроили усилия и буквально изничтожили и себя и врагов. И тут подоспел десяток новых кланов. Первые четыре попытались объединить поредевшие силы, но их добили. В задымленном подземелье творился суший кошмар. То одни, то другие отряды пробивались к дверям, закрывали щитами умельцев взломщиков и умников, что пытались открыть двери, накрытые мощнейшим заклинанием скрытности. Ни замочной скважины, ни резьбы, нет вообще ничего...

Несколько часов дверь пытались вскрыть то одни, то другие. Прибывали все новые кланы, с ходу вступающие в грызню за скрытое за дверями сокровище. В этой мясорубке было уже некогда подбирать отмычки к отсутствующей замочной скважине. Дверь начали ломать. Магией и взрыв зельями. Подействовало неплохо. Пробили глубокую дыру. Шага в три. Но не насквозь. Двери оказались из прочного и невероятно толстого камня. Продолжали пробивать. Один клан сменял другой — на сильно сменял, убивая предыдущих вскрывателей и занимая их место.

В конечном итоге дыра в дверях превратилась в настоящий десятишаговый тоннель!

Но не сквозной. В конце тоннеля — тупик.

Кланы начали задумываться...

И тут поступила недоуменная нота от Архитекторов, вопрошающих, почему им помешали строить подземный склад для речных грузов, причем помещали строить на официально ими приобретенной земле. А еще уведомление, что Архитекторы уже подали официальную жалобу королям, наместникам, стражам и вообще всем, кому можно было ее



подать, протестуя против невероятной жестокости, направленной против мирных тружеников...

Никто не знает точно, сколько было заплачено дурными искателями сокровищ клану Архитекторов, чтобы те не порочили их имя. И чтобы не убили их — ведь многие сунулись в бой сгоряча, не подумав о том, что позднее Архи сотрут их в порошок, ибо глупо соревноваться новичкам в силе с самым первым кланом мира Вальдиры...

Поэтому всегда лучше разгадывать новые загадки, не боясь, что в мутной воде притаилась матерая злобная щука, надежно охраняющая подступы к древнему сокровищу.

Нагулявшийся гном поздоровался со стражами у торговой лавки рядом с заснеженной дорожкой. Зайдя внутрь, приобрел немало съестного, прихватил пару бутылей браги и крохотный флакончик с зеленоватой гномьей вырвухой. А затем использовал свиток телепортации и отправился домой — на Серый Пик.

Едва марево магического переноса исчезло, гном разом пожалел, что покинул пустой, тихий, холодный и такой мирный заснеженный горный склон. Его будто пыльным мешком с оркестром внутри по голове хлопнули. Уши оглохли, глаза ослепли, мозг собрал пожитки и, покинув череп, отправился вдоль позвоночного столба вниз, надеясь найти место поспокойнее.

Сначала гном подумал, что попал не туда. Либо назвал не то место, либо свиток телепортации свихнулся, отправив пассажира напрямик в центр Площади Семи Фонтанов города Альгоры, известной

своим шумом и разнородным причудливым сборищем кукукнутых личностей.

На посту — рыл триста! Может, и больше.

Плотная толпа с частыми вкраплениями тягловых и седельных животных всех мастей и размеров. Вся масса колышется из стороны в сторону, гомонит, кричит, вопит, смеется, чавкает, хрупает, топают, хлопают, поет, ругается, а какой-то гад еще и насвистывает немзыкально, саксофон с мухоморами ему в глотку...

Прибывшего после трудовой смены в кузницах игрока выбросило прямо посреди столпотворения.

— Где я? — в легком ужасе прошептал коротышка-гном, оказавшийся среди частого леса плотных ляжек полуорчиц, танцующих что-то среднее между эротическим и боевым танцем. Над головой гнома колыхались внушительные выпуклости, еще выше скалились зазывно клыки, еще выше — воздуж секли распущенные волосы.

На плечо гному упала мускулистая донельзя зеленая ручища, хриплый голос проревел скорее утвердительно, чем вопросительно:

— Ты смотреть на мухсол моя жена?!

— Я? На мухсол? Не-не-не, — замотал головой игрок. — Я не смотреть на мухсол твоя жена.

— Что?! Почему?! У моей жены красивый мухсол! Обидеть хочешь?

— Что вы, уважаемый! Я просто... э-э-э... — Обычно быстрый на слова и действия гном слишком устал и не успел отдохнуть. Неспешного спуска по хрустящему снежком горному склону не хватило для полноценного отдыха. И посему сейчас он немного буксовал.



Одетый в сыромятную кожаную одежду полуорк решил помочь бедолаге мямле, которого боги уже обидели, сотворив гномом.

— Мал ты еще, чтобы смотреть на мухсол моей жены! — радостно заревел детина.

— Да! — согласился Кроу и поспешно дал деру. — Мал я еще для таких мухсолов...

Достаточно умело вихляя и уворачиваясь, Кроу пробежал по прямой не меньше двухсот шагов, и неожиданно живой лес ног закончился, гном оказался на открытом пространстве. Не успел он обрадоваться, как толпа качнулась вперед, и Кроу прижало к такой родной каменной стене. Уцепившись за щели между камнями, он пополз вверх. Ему вслед возмущенно заорали что-то про очередь, чья-то рука вцепилась в штанину и потянула игрока вниз. Чудом вырвавшись, он подался выше, перехватился, дернулся, тут его схватили уже за руки и тащили на гребень стены.

Миф... его спас Миф. Спас и тут же убежал с во-  
плем:

— Я за похлебка-о-о-ой...

— Какого черта происходит?! — простонал Кроу, оборачиваясь и глядя со стены вниз.

Его родной холм окружила беснующаяся толпа. Добавить им сотню вил и столько же горящих факелов — вот и войско погромщиков. За плотным кольцом мешанина прибывших была чуть пожиже, там все разделились на небольшие группы, сидящие у костров и нетерпеливо смотрящие в котелки. Готовят пищу. Вон там уже отобедали и сыто развалились на расстеленных пополах. А костров никак не меньше пяти десятков.

— Кроу! — Львиный рык Лори вырвал гнома из созерцания. — Припасы нужны! Любые! Еда! Нам нужна еда!

— Я чуть-чуть принес!

— Тащи! И лети за товаром! Вместе с Мифом. И чтобы мухами! Иначе нас снесут...

— Понял!

Расспрашивать некогда. Сейчас нужно что-то делать. И для начала Кроу в пару прыжков добрался до прилавков и вывалил на них все закупленное в подгорной торговой лавке. Из ящика выхватил пригоршню серебряных монет, схватил за плечо подбежавшего Мифа, и они исчезли во вспышке.

Оставшиеся вдвоем девушки-игроки напрягли последние силы и попытались сдержать чудовищный напор обалдевших от голода и усталости путников. К их лицам тянулись десятки грязных рук с зажатой медью и серебром, десятки хриплых голосов требовали еды и дров, вина и пива, компота и кваса. Требовали хоть что-то прохладное и жидкое, способное увлажнить пересохшие и забитые пылью глотки. Плакали дети в материнских руках, по перепачканным щекам тянулись светлые дорожки слез, мерцающие от слезной пелены глаза смотрели с обидой на таких плохих тетенок, что не дают им кушать. А ведь так хочется кушать...

Первой заплакала Аму. Неожиданно всхлипнув, он продолжала шарить в пустом ящике, где больше не осталось ничего — остатки принесенных гномом припасов уже были проданы. Капля воды в море. Капля воды в пересохшую от зноя пустыню.

— Что же это... — шмыгнула носом Аму.



Лори крепилась. Сказывался прежний опыт. Но и ее проняло. Еще бы немного — и возможно, зашмыгала бы носом и бравая рыжая воительница, обычно ехидная и насмешливая. Еще бы немного... но парни вернулись. К прилавку шагнули два мужских силуэта, на доски опустились тяжелые свертки, два небольших бочонка, здоровенная кастрюля, немало связок с вялеными мясом и рыбой, что отличались легкостью и питательностью. Сказав цену, за которую товар был куплен, мужчины снова исчезли, прихватив еще немного денег. Быстро прикинув крохотную совсем прибавку — только чтобы окупить свитки телепортов, потраченные на закупку деньги и добавить малую толику прибыли, — Лори с новыми силами бросилась в торговый бой, первым делом отдавая еду родителям с детьми.

За девчачьими спинами, под кухонным навесом, с неимоверной быстротой орудовал поварешками старый Кашемор, крикнувший, что сейчас подоспел похлебка. Рядом сутились работники, моющие кухонную утварь, стопками выставляющие тарелки в боевые порядки.

Только-только ушла последняя связка рыбы — парни принесли еще. Холм Серого Пика работал, можно сказать, без прибыли. А порой и в убыток самим себе. Трудно окупиться, доставляя обычную деревенскую снедь дорогими магическими свитками. Можно накрутить цену, оголодавшая толпа не пожалеет лишних медяков. Но Лори предпочла остаться при своих, хотя, проявив женскую мудрость, ввела гибкую ценовую политику. Если к прилавку протискивался пузатый мужик в богатом кафтане — ему одна цена. Если появлялась серая

от пыли и пережитого женщина с плачущим спиной, прижатым к груди, — цена совсем другая. Кто-то попытался воспротивиться такому ценовому произволу. Но амазонка так рывкнула, что дюжий мужчина, кричащий что-то о равенстве для всех, предпочел быстро заплатить за еду да побыстрее исчезнуть.

А вот и похлебка. Дымящиеся глиняные миски не успевали касаться прилавка — их тут же забирали голодные дрожащие руки. О доски стучали перекатывающиеся монеты. Горячие капли летели на землю. Изнемогающие от голода люди начинали орудовать ложками, не успев добраться до костра.

Закусившая нижнюю губу, Аму баюкала на руках спящего полуорчонка, в то время как согнувшаяся и раненой волчицей припавшая к земле его громадная мускулистая мать жадно поглощала вторую порцию похлебки.

А ее — похлебку — раздавали условно бесплатно.

Есть чем заплатить — хотя бы медяк — плати. Нет? Бери так. Десятки мисок улетали одна за другой. Забирайте, забирайте, кушайте, кушайте. Грешно наживаться на обездоленных. Поэтому платили только те, кто прибыл сюда по делам обозным. Эти могут себе позволить оплатить тарелку похлебки и кусок сыра.

Миф с Кроу вернулись, вывалили припасы, гном передал Лори четыре плотно скрученных магических свитка. И парни опять испарились в магической вспышке.

Амазонка не стала медлить и, одной рукой подвигая к голодным тарелки с похлебкой, другой развернула первый свиток и активировала его. Над




этой частью стены и участком земли перед ней за-  
жглось отчетливо видимое зеленоватое свечение ис-  
целяющей ауры. Никакой божественности. Только  
дорогая и сильная целительная магия. Зеленоватым  
искристым сиянием аура окутала толпу, приникла к  
грязной коже собравшихся, языками расплзлась в  
стороны. Мерцающие серебряные и алые искорки  
метались в воздухе волшебными рыбными косяками.  
Кроу успел заметить, что очень многие из прибыв-  
ших серьезно изранены. Еле идут, хромают, опира-  
ются на костыли, некоторых несут на руках, другие  
плашмя лежат на носилках. Несущие здесь службу  
стражи делают, что могут. Но в таком деле не грех  
и помочь — хотя столь мощная магия ой не дешева.

Котел Кашемора опустел. И он тут же заложил  
в него мясо для следующей порции. Толпа вокруг  
холма огромна. И продолжает прибывать!

— Караван с севера! — протяжно оповестил си-  
дящий на вершине холма ветеран, на чьем загоре-  
лом морщинистом лице отчетливо читалось великое  
сострадание к собравшимся здесь беженцам.

Да, это беженцы. Они сумели ускользнуть от  
страшной смерти.

Армия Альгоры и Стражи Альгоры не смогли в  
паре особо «узких» мест сдержать ревуший натиск  
обезумевших от жажды крови орков. Серокожие  
берсерки прорвались сквозь воинские порядки и  
влетели в мирные долины, поджигая пшеничные  
поля и леса, уничтожая хутора и пасеки, а затем до-  
брались и до деревень. Шесть селений полыхнуло  
разом. Гигантские чадные столбы дыма поднялись  
так высоко, что их было видно за десятков киломе-  
тров. Остатки стражей и солдат попытались сохра-



нить крохи уцелевших после атаки орков мирных жителей. Ценой собственной жизни им это удалось. Они вывели жителей на тропы и дорожки, отправили в нужном направлении, а сами остались прикрывать тылы и героически погибли, выполняя свой долг. Вечная память героям!

Часть тропок и скрытых дорожек, через леса и холмы привели беженцев сюда — на сторожевой пост Серый Пик. Сюда они и нагрянули. Голод не тетка. Даже в находящемся на военном положении сторожевом посту узришь спасение от терзающего голода.

Отсюда и такая разнородность толпы. Отсюда такая полярность в царящих здесь эмоциях. Тут собрались спокойные обозники и караванщики, обычные путешественники и рыдающие беженцы. Еще один «котел» с булькающим разнородным месивом. И если не накормить, не успокоить сытостью — кто знает, что случится.

Но окруженный каменной стеной холм с его деловитыми и сострадательными обитателями сумел накормить голодных, исцелить раненых, успокоить всех пивом и вином, да еще и снабдить хворостом и чурбаками покрупнее. Горящие костры пожирали немало топлива. Спрятанные за стеной запасы таяли со скоростью льда на солнце. Но самый страшный удар выдержан. Снабжение не прервалось. Сгрудившиеся вокруг костров беженцы притихли, большинство погрузилось в сон — первый сон с тех пор, как в их деревни нагрянули орки-разорители.

Еще два раза мужчины мотались туда-обратно за припасами. Затем в командировки начал от-



правляться только Миф. Грузоподъемность кард-мастера просто удручающая. Но он выпил зелье, повышающее силы, а следом сжевал травяную таблетку, повышающую грузоподъемность, но понижающую привлекательность противоположного пола. Странное снадобье... Миф продолжил закупаться — на этот раз тратя деньги на более дорогие продукты. Заодно он заказал малый обоз из той же деревни, где они купались. Удалось сэкономить и на свитках — в деревню возвращались с кристаллами, купленными на небольшой площади.

А гном... гному пришлось остаться во дворе и спешно перетащить из подземелья наковальню с инструментом.

Продовольственный кризис завершился. И грянул кризис пострашнее — транспортный!

У караванщиков извечная беда с повозками. Но у беженцев беды победовее. Они ударились в бегство либо пешим ходом, либо побросав на подводы и телеги попавшее под руки барахло, усадив туда же женщин и детей, впрягли лошадей, быков, коров, ослов, мулов и прочий условно тягловый скот. Ну или впрягались сами — любой полуорк посильнее осла будет. А некоторые и с быком по силе и выносливости сравнятся. Выбранный транспорт и животные никак не годились для долгих переходов по каменистым дорожкам или вовсе по бездорожью. Подковы слетали и ломались, оси гнулись и ломались, колеса разлетались на куски, доски трескались. Полная катастрофа. Сюда беженцы едва дотащились. Чуть перекусили благодаря добрым жителям холма, чуть отдохнули, а затем

усталые мужчины начали оценивать ситуацию и схватились за головы — повозки дальше двигаться не могли. Требовалось крайне много дешевых и прочных кузнечных изделий, чтобы восстановить ущерб и суметь двигаться дальше.

И куда несчастные лишенцы обратили взоры?

Верно. На тот же самый холм, окруженный стеной.

Остатки толпы медленно расходились, осторожно держа перед собой миски с похлебкой, прижимая к бокам хлеб и рыбу. Можно подходить и задавать новые важные вопросы. И вопросов было множество.

Найдутся ли за стеной подковы?

А оси тележные?

А гвозди?

А какие подковы вообще есть? Бычьи? Лошадиные? Ослиные?

А колеса? Большого размера... и малого... и среднего... и оглобли нужны...

А оружие на продажу не сыщется? Вдруг орки догонят и придется обороняться?

Беженцы даже не представляли, насколько им повезло. Умный гном Кроу предугадал следующий кризис. И еще во время «командировок» за съестным он заскакивал то туда, то сюда, прихватывая колесо или жердь, доску или колесный обод, оглоблю или еще пару досок.

И когда первые вопрошатели робко подошли к стоящим за прилавком девушкам, их встретил звонкий и частый звон кузнечного молота. Звон доносился из-за стены и разлетался над окружающей их каменистой пустошью. Звон нес с собой надежду.



— В продаже подковы лошадиные и бычьи! Дешево! — начала Аму.

— Оглобли и колеса тележные! Гвозди в ассортименте!

— Наконечники арбалетные бронебойные! Болты арбалетные готовые, дешевые!

— Походное продовольствие — мясо копченое говяжье и свиное, солонина, лепешки пресные!

— Доски для ремонта! Кинжалы тяжелые, железные!

— И все очень дешево!

— Р-Р-Р-Р-Р-А-А-А-А!!! — отозвалась вновь собравшаяся толпа и ринулась на приступ прилавка.

— О-о-о! — отозвались продавцы, покрепче хватаясь за товар и готовясь отбиваться им от штурмующих.

Волна налетела и схлынула, оставив после себя деньги и унеся все остальное. Из товара — ноль. Распродано и роздано совершенно все. В ящиках, ларях и сундуках даже таракану нечем поживиться будет. Мошка с голоду удавится. Несчастные обессилевшие игроки — а ведь только к середине дня время идет! — с трудом усьелись под кухонным личным навесом и перекусили чем Кашемор послал. А послал он наваристую мясную кашу. Едва успели пару ложек каши в рты забросить, как над прилавками показались черные вихрастые макушки — вечно голодные полуорчата учуяли запах каши и с надеждой прибежали. Вдруг что обломится от бледнокожих чужеземцев?

Обломилось детишкам многое. Через несколько минут за длинным столом сидели два десятка мальчишек и девчонок всех рас и возрастов. И все

они старательно орудовали чересчур большими для них ложками, уминая кашу так, что за ушами трещало. Кормились детишки бесплатно, само собой. Кашемор бормотал что-то под нос про дармоедов малолетних, но таким разнеженным тоном, что становилось ясно — сердце старого кашевара тронuto. И не только его — Кроу, Лори, Миф и Аму получили сообщения игровой системы, указывающие, что работники гнома Кроу прониклись до глубины души добротой чужеземцев. Работники стали более преданными, стали больше доверять, начали ставить хозяйские интересы наравне со своими. Это важно. Это приятно. И показывает, что гном не ошибся, когда нанимал именно этих разгильдяев, молодых неумех и старых ворчунов.

Такие же сообщения — о повышении личной доброжелательности — пришли от десятка стражей. Это совсем хорошо. Поступили сообщения и от незнакомых караванщиков, беженцев, путешественников и прочих, кто видел доброту и усердие чужеземцев. А видели многие — бесплатно раздаваемую еду, питье, дрова, наброшенные одна за другой две сильные целебные ауры, что смогли поставить на ноги не только беженцев, но и животных. Третья аура была аурой бодрости, ускорившей восстановление сил, прогнавшей усталость. Вместо десятка часов, требующихся для отдыха и восстановления, беженцы смогут продолжить путь уже через пару часов. Это важно — они проведут в пути светлую часть дня, а когда наступит вечер, вполне уже могут достичь земель, еще не охваченных пожаром войны.




А война разгоралась... настоящий луговой пожар — когда едва заметное под солнечным светом обжигающее пламя грозным трескучим валом губит траву, оставляя за собой черный мертвый ковер. Войска сдерживали пока орков, но тут уже многое зависит от удачи — что не всегда на стороне добра. Ведь удача любит не добрых, а отчаянных. Такова уж капризность удачи. А оркам в отчаянной храбрости не откажешь. Они любят жизнь, цепляются за нее, но могут и бросить ее к ногам Гуорры — богини войны.

Дети остались внутри двора, живо найдя себе занятия. Некоторые уснули, другие занялись бросанием камушков, третьи купались в пруду и заворуженно наблюдали за шустрыми золотыми молниями, шныряющими у дна.

Игроки же, чуть отдохнув, чуть придя в себя, устроили короткое совещание. И едва закончив оное, принялись действовать. Аму осталась на хозяйстве — проконтролировать посуду, помочь Кашемору с готовкой новых порций каши и похлебки, а также с выпечкой множества лепешек. Миф с Лори ушли в пустошь, прихватив с собой работников — запасы растрочены. Остались только камни — а их трудно есть и они не горят. Требовалось срочное пополнение кладовок Дома На Холме — как прозвала Аму жилище Цапа и Крохи. Видимого широкой публике дома как такового не наблюдалось, но он все же был — хотя и под землей. А вершина холма недолго будет пустовать — если Кроу удастся воплотить свои планы в жизнь.

Гном же, отряхнув угольную пыль с плеч, собрав в мешочек двадцать золотых монет, широким ша-



гом смело направился к сторожевой башне. А чего бояться? Послать куда подальше могут, конечно, но уже не привыкать. Кого Вурриус не посылал — тот жизни не видал! Да-да!

\* \* \*

Гнома не послали. Гному дали кружку пива. Сам Вурриус вручил. Сам!

Такой дар можно смело приравнивать к жидкому ордену доблести первой степени. Даже пить не хочется — скорее имеется желание повесить полную кружку на стену и каждый день любоваться...

— Ты и твои соратники — достойные воины!

Прогудел вставший могучий седой великан, опустивший лапищу на многострадальное плечо гнома.

**Внимание!**

**+1 доброжелательности к отношениям с сотником Вурриусом, главой сторожевого поста Серый Пик!**

Кроу сумел промолчать, хотя небольшие от природы глаза гнома выпучились так сильно, что Кроу стал походить на страшненького эльфа карликовой породы.

Пиво, доброжелательность, хлопок по плечу. Может, Вурриус так растрогался, получив письмо от любимой бабушки? Или все же вспышка его суровой доброты связана с происходящим на посту?

— Многих сегодня вы накормили, напоили, обогрели, подлечили и даже приютили, — по-военному четко и чеканно перечислил старый ветеран достижения группы обосновавшихся на Сером Пике игроков. — Благодарю! И от себя лично, и от всей стражи Альгоры!

**Внимание!****+1 доброжелательности к отношениям со стражей  
Альгоры!**

Вот это да...

Как бы ни был могуч Вурриус, как бы ни был он сердит от природы и пережитого предательства, но и он растрогался. Все же осталось что-то светлое в замороженной душе мужика.

— Тут не за что благодарить, — ответил Кроу, ничуть не кривя душой. — Всегда надо помогать обездоленным. Всегда.

— За это и благодарю. Что не ради наживы и не ради славы сегодня старались. Не ради себя. А ради них — несчастных, коих было так много, что мы не справлялись.

Тут Вурриус точно сказал — не справлялись. Стража не осталась безучастной к проблемам заполнивших сторожевой пост беженцев. Повар наварил и раздал немало каши. Многие получили со складов одеяла и лекарства. Но при этом стража продолжала патрулирование, наблюдение, участвовала в постоянных мелких стычках вокруг поста. Одним словом, на посту если стражники и присутствовали, то в малом числе. Остальные в поле. Те же, кто остался на посту, были вымотаны почище беженцев — схватки и ночной дозор кого хочешь укатают. Стражи лежали вповалку под жилыми навесами, выглядя скорее трупами, чем живыми людьми. Опять же — нельзя расходовать чересчур много лекарств и магии, ведь задача главная — защищать пост, окрестности и путников. А больной страж этого сделать не может...

Вурриус сделал, что мог, но их усилий не хватало. Игроки с лихвой переплюнули достижения стра-



жей, сами того не заметив. Да и попробуй что-то увидеть, когда вокруг колыхнется изнемогающая от голода, холода и болезней толпа.

— Аура целительная от простуд и болезней многих защитила, — продолжил глава поста. — Еще одна бодрости придала. Некоторые уже отдохнули и в путь собираются.

Гном коротко кивнул. Об этом он подумал в первую очередь — эпидемии. Зараза цепляется в первую очередь к слабым и поникшим. Толпа лишившихся крова беглецов — прекрасная и «жирная» цель для любой поганой болячки, будь то чума, банальная простуда, жаркий мор, черная нукха или же стошаговая краснуха. Только такого не хватало на родном посту.

Опустившись на стул, Вурриус устало потер заросшее щетиной лицо, повел могучими плечищами. Выдохнул сокрушенно:

— Ко многим селениям орки прорвались. Причем кое-где так далеко, что мы и в ум взять не можем — как им удалось? Везде дозоры стояли, заслоны. А все одно просочились твари... будто им помогал кто! Но кто?!

Взгляд ветерана скользнул по лицу гнома. Сейчас сотник видел перед собой не знаконца Кроу, а типичного чужеземца. Ведь он уже успел убедиться, что чужеземцам верить нельзя, что они легко идут на страшное предательство и часто плетут злокозненные черные планы, не забывая при этом широко улыбаться и обещать манну небесную.

Кроу кашлянул. Очнувшийся сотник тряхнул головой, вздохнул, продолжил:

— Будто помог им кто скрытно пройти. По воде? Под землей? По воздуху? По земле прошли между



заслонами? Магией глаза отвели? Уже и не узнать. Эх! Натворили дел! К семи деревням прорвались твари! И шесть — ближайших к нам — подчистую разорили и сожгли. Многих убили.

— А седьмая? — уточнил осторожно Кроу, чей опытный к подобным делам разум требовал подробностей и прояснения неясностей.

— Устояла. Кхм... странная там история, — дернул щетинистой щекой Вурриус. — Тридцатка орков прорвалась во главе с двумя шаманами, с ними каменный великан шагал. Сила серьезная! И ведь прямо в глубине защитных порядков! К югу от Альгоры — и не слишком и далеко от града Великого! Следопыты быстро их путь нашли, повели за собой воинов. Но куда уж — отставали они от орков слишком уж сильно. Так быстро не догнать. Выскочили на полном скаку к деревушке небольшой и сонной. До околицы добрались... да и застыли как вкопанные. Бойня жестокая и страшная открылась их глазам.

— Бойня? — удивился Кроу, помнивший, что сотник до этого сказал, что деревня уцелела.

Жители дали отпор? Скорей всего. Крутые, однако, селяне — если уж мирные крестьяне дали отпор боевым оркам, шаманам и каменному великану!

— Бойня...

— Селяне отбились.

— Селяне и не видели ничего, — буркнул Вурриус. — Это если верить их словам. Был бы я там — уж расспросил бы старосту, аль хозяина торговой лавки — эти всегда все знают. Взял бы их за отвороты рубах да встряхнул бы пару раз. А так селяне отмолчались, руками развели — не видели ничего.

Разве что крики и визг перепуганный слышали. Да уж... мне описал знакомый страж в красках. Попа- ленная трава, взрытая земля, поваленные деревья, разбитые заборы, разваленный сарай. Орки, пере- битые повсюду. Великана на куски. Шаманов в ло- skutки. И тишина... мирная такая, сонная тишина с редким стрекотанием кузнечика, сидящего на останках великана...

— Ого... жуть...

— М-да... может, герой какой мимо проезжал? Все склоняются к такой мысли... не селяне же ор- ков перебили, а затем снова овечками мирными прикинулись?

— Это что же за деревня такая?

— Да обычная. Мшистые Холмы. Ничем не при- мечательная. Так зачем ты пожаловал, добрый по- селенец Кроу? Помощь какая нужна?

— Да, — мигом сориентировался допивший пиво гном и разом перешел к делу. Будто в печь огнен- ную прыгнул головой вперед. — Земли мне нужны! В личное владение. Навесы хочу поставить. Столы и лавки расставить. А затем и трактир начать стро- ить — на одном из участков земли.

— Хо... — несколько помрачнел Вурриус, ушед- ший в глубокое раздумье.

— Я гном, — улыбнулся игрок. — А гном только о приращении и думает. Больше земли и больше за- боров.

— Война вокруг. До стройки ли ныне?

— Потому трактир как малое укрепление стро- ить мысляю. Есть чертежи на продажу. Такие зда- ния, как на крайних рубежах и сторожевых постах у опасных мест.



— Хм... — снова замер сотник.

У Кроу упало сердце. Не получилось?

— Ладно! — Тяжелая ладонь ударила по столу так, что тот брыкнул всеми четырьмя ножками. — Бери! Вот план поста и земель округ него. Показывай.

— Этот кусок. — Грязный палец гнома прочертил полукруг рядом с уже отмеченной на плане круговой стеной. — И вот здесь большой квадрат. А вот тут во-о-о-от такой кусище за территорией поста в сторону гранитного пика.

— Ошалел? Ты сейчас землицы под целое поле пшеничное очертил!

— Поле и хочу, — развел руками гном. — Картошку и капусту выращивать решил. Планы у меня с самого начала большими были. Да вот мы характерами не сошлись, сотник Вурриус.

— Не сошлись, — согласился Вурриус. — Не люблю чужеземцев.

— Честно сказано.

— А чего юлить? Ладно! Забирай! Есть у тебя такие права как у первопоселенца и доброго мужа, заботящегося о земле и обездоленных. Нечем мне тебя попрекнуть.

Вот это да... сотник вспомнил о правах гнома, которые до этого бесцеремонно пограл.

— У меня вот здесь задаток в двадцать полновесных золотых монет.

— Местность здесь отдаленная, земля каменистая, положение военное. Цена невелика. Посчитаем...

Процесс счета не затянулся. Математик из Вурриуса никакой, это видно по шевелению губ и напряженному лицу. Но считать особо нечего. Земля на

Сером Пике не подорожала с последней сделки. Наоборот — резко упала в цене. По причинам, перечисленным сотником. Война — лучший делатель скидок. И новые плюсы в репутации сделали свое дело.

Через четверть часа ошалелый и до сих пор не верящий в свое счастье гном вернулся на холм, бережно неся несколько свитков, заверенных всеми нужными печатями и подписями. Туда же бегом вернулись Миф с Лори и работниками, успевшими за двадцать с небольшим минут собрать немало яиц, хвороста, лука и прочих столь нужных мелочей. Едва Кроу показал бумаги друзьям, холм огласился ликующими воплями. Взбежавший на вершину холма Миф попытался сделать радостно сальто победы, но у него не вышло. Он шлепнулся на пузо и с натужными оханьями сполз по склону, скрывшись с глаз обалдевших беженцев.

За территорию поста быстрым шагом ушли два стража, несущие несколько шестов и пару особых кристаллов. Землемеры военные, иначе не скажешь. Еще один пробирался через сонную пригревшуюся массу беженцев. Когда Лори повела небольшой отряд за добычей, дело уже было сделано — когда требовалось, Вурриус действовал очень быстро. Новая земля перешла в собственность рачительного гнома Кроу, первого поселенца и постоянного жителя поста Серый Пик.

Большой кусок земли чуть правее ворот в кольцевой стене и длинный земляной язык перед воротами, тянущийся влево вдоль стены на сорок шагов. Небольшое расширение. Первый кусок — будущий трактир. Второй — место для навесов, могущих защитить от непогоды и солнца.



Большой прямоугольный кусок, начинающийся в двадцати шагах от границы поста, — будущее поле под картошку и капусту. Тут гном не соврал. Но он и не сказал, что поле расположено точно над местом подземных раскопок и точно над окраинными крышами древнего погребенного города.


Не давая себе удариться в чрезмерную радость, Кроу схватился за молоток и взялся за дело. Беженцы еще здесь. И чует гномье сердце — придут и новые. Нужны запасы продовольственные. И нужно много кузнечных изделий первой необходимости. А стало быть, надо ковать и ковать. Растить и растить мастерство. Стоящий у наковальни сосредоточенный чумазый гном никак не походил на самого богатого землевладельца округи. Скорее на любящего выпить и пренебрегающего гигиеной наемного работника. Но внешность часто бывает обманчива — у работающего кузнеца имелись поистине грандиозные планы... и на будущее, и на сегодняшний вечер...

\* \* \*

Предчувствия гнома не обманули.

Денек выдался адский. А вечер поистине чумовым — до хрипа, рвущегося из посинелых от изнеможения губ.

«По-детски» орки, как оказалось, «баловались» лишь около таких мест, как Серый Пик. В других же несчастных местностях темная армия разошлась не на шутку. И для самых мощных ударов они выбрали территорию, находящуюся севернее и чуть восточнее Серого Пика. Область к востоку и югу от Альгоры превратилась в бурлящий котел, куда с



разных сторон заходили и залетали все новые воинские отряды. Клубящиеся серые и черные тучи сплошной пеленой наступали с востока, то и дело раздавался ликующий страшный хохот и боевые кличи, после коих у орков, огров и великанов многократно прибавлялось сил — богиня Гуорра взялась за дело всерьез.

Защитники делали все возможное, чтобы обеспечить уцелевшим жителям разоренных селений безопасные проходы на север, запад и юг, подальше от востока, где сосредоточились основные силы орков. Громыхающие обозы с пожитками с трудом проезжали по узким каменистым тропам, хромали раненые, ковыляли больные и старые. Не каждый поток проходил через Серый Пик. Даже не каждый из тех, кто направлялся на юг. Но это и к лучшему — даже крохотной части беженцев было достаточно для кошмарной перегрузки небольшого сторожевого поста.

Несчастные беглецы прибывали группами. И в изнеможении валялись на землю. Далеко на горизонте клубились темные тучи, предвещающие беды. Тучи не давали расслабиться, заставляли торопиться. Чуть передохнув, беженцы поднимали лица и начинали искать продовольствие, лекарства, расходные материалы для ремонта. И к чести четверки игроков, живущих в Доме На Холме, — все необходимое находилось.

Целебные и бодрящие ауры накладывались одна за другой. Не довольствуясь этим, Аму, в редкие минуты относительного спокойствия металась среди лежащих вповалку бедолаг и подлечивала их своим «малым исцелением». С собой девушка таскала



сумку с малыми зельями маны, чтобы процесс не прерывался. Подлечивала она раненых так часто, что вскоре заклинание поднялось до ранга «исцеление», а к вечеру почти подошло к рангу «среднее исцеление».

Миф превратился в опытного закупщика. Только за сегодняшний день он завел знакомства с тремя владельцами деревенских магазинов, обладающих большим ассортиментом дешевого продовольствия. Миф же заказал два малых обоза, должных подойти с юго-запада этой же ночью, — обозы заказаны в ближайших деревнях.

Лори вместе с Аму занималась торговлей и бесплатной раздачей. На ее отнюдь не хрупкие плечи Кроу возложил проблемы денежного баланса. Если с беженцев денег не брать, значит, надо их побольше брать с богатых караванщиков, кои тоже во многом нуждались после утомительного перехода. Караванщики брыкались, выражали недовольство такой высокой ценой, но платили. Военное положение-с. Не хотите — не берите. Вон там у одинокой скалы орки сидят — сходите к ним, они вас бесплатно угостят...

Кроу ковал и ковал, ковал и ковал, Господи, он ковал и ковал, ковал и ковал!

Молот превратился в его крепкой руке в смазанную дугу. Металлический звон наковальни стал настолько привычным, что, когда он внезапно прекращался, вздрагивали все без исключения. Все произведенное гномом улетало с прилавка вмиг. Иногда, прямо на ходу, он менял намерение, слыша доносящиеся от ворот мольбы о железных осях, лошадиных или бычьих подковах. Беженцы получали

все необходимое. Вместе с остальными они меняли оси, перековывали животных, вбивали еще горячие гвозди, насаживали колеса.

От наковальни гном отрывался всего несколько раз. И не ради отдыха. Он не забывал прислушаться. И стоило уловить что-то, могущее оказаться интересным, он бросал молот, сгребал в карманы пригоршни монет и вылетал за стену. Уже через секунду можно было услышать его ровный спокойный голос, что убеждал, улещивал, настаивал, успокаивал, предлагал.

Таким образом гном купил довольно странный набор товаров.

Две разбитые повозки с высокими бортами. Гном купил их за гроши у деревенских обозников, сумевших скрыться от атаки орков. Пустые повозки — те возвращались с рынка, где был распродан весь груз.

Крепкую телегу, груженную мешками с репой, морковью и картошкой. Один бык пал, другой уже не мог тащить такой груз в одиночку. Крестьяне были рады продать чумазому гному телегу вместе с грузом — и в убытке не остались. Мешки пошли на кухню, где обрадовавшийся Кашемор начал готовить супы в невероятных количествах. Телегу поставили на двор. Пусть стоит. Земли теперь больше, места завалились.

Только глубокой ночью большая часть беженцев ушла дальше на юг, а оставшиеся группы завалились спать. Все затихло. Сторожевой пост почти опустел. Игроки со стонами повалились на землю, дрожащими руками налили себе белого вина из пыльной бутылки. Привалившись к стене, затихли, бездумно глядя на звездное небо. Без движения и



разговоров пролежали так не меньше получаса, постепенно приходя в себя.

— Денег заработали, — нарушила тишину Лори. — Как про завтрашний день думаю — так мороз по коже.

— Прорвемся! — заявил Миф. — Черт! Мне копать надо! А еще обозы встречать — они часа через два придут. Кроуччи, поможешь разгрузить?

— Само собой, — хрипло ответил гном. — Копать? А не надорвешься?

— Это же отдых!

— Тот еще отдых, — фыркнула Лори.

— Это точно не отдых! — добавила Аму.

— Я буду копать! — уперся фанатичный шахтер.

— Да я только рад, — вздохнул гном и сделал большой глоток вина. — Но внесу коррективы. Слушайте меня, торговцы, лекари и копатели! Сейчас девушки занимаются своими делами. Мы с Мифом пару часов копаем и куем металл. Затем встречаем обозы. Разгружаем. И все вместе отправляемся в Альгору. В какой-нибудь хороший ресторан. И устраиваем себе ночной ужин. Или завтрак.

— Супер! — воодушевилась Аму. — Куда-нибудь, где барды играют!

— В «Ройяль-де-Канне»? — предложила со смешком Лори.

— Это нам не по карману! — поспешил заявить Кроу. — Ты что? Это же самый дорогой ресторан Альгоры. Наших денег на один сухой бублик с трудом хватит, да и то — на вынос. Что-нибудь попроще и подешевле найдем. И поближе к воде. Ну что? Договорились?

— Да!

— О да!

— Но сначала копать! А так — да!

— Ну и отлично. Форма одежды — демократично-праздничная. Надо же немного отдохнуть от таких адских будней. Так что сегодня пьем вино и веселимся!

— Заодно и пару новых лопат купим...

— Миф! Не порти настрой! Иди уже копай!

— Иду-иду...

— И покупку земли отпразднуем. Вурриус прямо оттаял сегодня.

— Кроуччи! А сколько еще земли надо-то?

— Сколько? Да всю долину, если в идеале, — со смешком признался гном. — Всю ту землю, что прикрывает саваном погребенный город. Ведь то, что под нашей землей, — наше по праву.

## ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ

### Дождливости волшебной шаманизм

Начиная с прошлого дня славный гном Кроу любую работу в родовых кузнях Дуквов воспринимал не иначе как за отдых. Или даже за праздничное времяпрепровождение. Гном и вчера пылал рабочим энтузиазмом, сегодня же, маша лопатой несколько часов вплоть до восьми утра, игрок еще и весело напевал, светясь такой радостью, будто занимается желаннейшим и приятнейшим делом в мире.

Прочие гномы поглядывали на певучего кочегара с подозрением. Не принял ли отрок двадцать капель вырвухи? Уж больно радостно он пыль угольную глотает...



Знай они причину радости обуревавшей гнома — поняли бы.

Когда в пять утра Кроу выполз из объятий сонной Лори, поспав всего девяносто минуток, на сторожевой пост со скрипом закатились первые повозки новых беженцев, влекомые хромающими клячами и подталкиваемые так грязно выражающимися мужиками, что аж солнце покраснело от смущения и поспешило забраться повыше, скрывшись за облаками. За спиной пьющего молоко гнома слышался обреченный стон выползшей следом за ним амазонки. Воздух разорвал первый детский плач. Затем заголосила женщина, поминая окаянных орков и в целом не забывая пройтись по всем мужикам, громко перечисляя недостатки мужского сословья. Чмокнув подружку в нервно дергающую щеку, Кроу улетел на такой спокойный, такой тихий, такой волшебно пустынный заснеженный холм. Улегся там в снежок и минут десять лежал на снежной кровати и наслаждался покоем. Стражники с подозрением косились на улегшегося на обочине гнома — не принял ли отрок прохожий тридцать капель вырвухи?

Зато после прибытия Тормунда, получения пары новых уроков и выковки четырех кузнечных изделий гному настала пора возвращаться домой, и его радость как огнем печным слизнуло. Лицо осунулось, погрузтело. Гном попытался развести Тормунда на дополнительный урок, но старый мастер на лезть не поддался, к просьбам не прислушался, поблагодарил гнома за усердие и выпнул того за дверь.

Стоящие на посту стражи увидели понуро плетущегося гнома с поникшей головой и уверились в

своих подозрениях — принял-таки он чарочку вырвухи до этого, а сейчас его прикрыло похмельем. И куда молодежь гномья катится? С утра пораньше вырвуху пить... покачав головами, стражи аккуратно разлили по медным стаканчикам бражку, и выпив за снежную шапку Храдальроума, занюхали заиндевевшими бородами друг дружки и проводили удаляющегося чужеземца укоризненными взглядами. Не та нынче молодежь пошла...

Но Кроу печалился не от похмелья. Он просто уже представлял, что его ждет. И заранее пытался смириться с неизбежным. Может, и стоило выпить чего-нибудь бодрящего...

Гном ошибался.

Все было куда хуже его представлений.

Едва он вернулся домой, как по лицу ударили косяе струи проливного ливня, порывистый сильный ветер заставил отступить на шаг назад, под сапогами зачавкала раскисшая земля. Пронизанные молниями черные тучи стелились над самой вершиной холма, задевали вершину наблюдательной башни. Грохочущий гром смешивался с ритмом далеких грозных барабанов.

Десятки повозок и телег сцепились бортами, ворочали колесами в жидкой грязи, падали быки и лошади, с ревом заваливались тягловые ящеры. Навскидку здесь не меньше пяти десятков повозок, тридцать из них застряли. Двадцать медленно уходят по южному тракту. За ними следом идут укрывшиеся плащами, попонами и одеялами беженцы. Едва плетутся тяжело нагруженные ослики, недовольно мотающие головами и ревущие во всю глотку.



— Давно ли барабаны бьют?! — перекрикивая непогоду, спросил гном у комка грязи, выуженного им из-под одной из завязших телег.

Только пара рыжих прядей и любящее сердце гнома помогли ему опознать в этом существе милую Лори.

— Только начали! Но это точно шаманы клятые! Бубны им поглубже в...

Порыв ветра заглушил слова воспитанной девушки.

— Только начали, — задумчиво молвил гном, разжимая руки. Амазонка шлепнулась в грязь и «стекла» обратно под телегу. — Нехорошо... нехорошо...

— Цап!

— Да-да, продолжай толкать, милая. А я пойду рыбок покормлю...

— Цап!

— Черт! — сдался гном и налег на дощатый борт телеги. — Навались!

— Надо их всех отправлять отсюда! — крикнула вставшая Лори. — Скоро атака орков.

— А я только собрался в Альгору! Проверить письма на имя Пузоглавой Жирной Прелестницы! Уже должны были накопиться предложения!

— Торговля все равно закончена. Главное этих отправить. А там у нас будет время почтой заняться.

— Где Миф с Аму?!

— Под холмом! У нас там океанариум!

— Что?!

— А ты как думал! Накопали блин коридоров! С потолков дождь льет. Все залило, и вода поднимается. Самое плохое — из размытых мест нежить лезет! — Лори не кричала, говорила на ухо гнома, в то время как они раскачивали телегу, помогая про-

мокшему до нитки вознице сдвинуть чертову телегу с места. — О! Пошла! Пошла!

Они отскочили, пара быков потащила телегу по грязи. Возница бежал рядом. Теперь им главное не останавливаться.

— Там скелетов мокрых рать! Миф с Аму держат оборону в башне. Бегом туда, Цап. А я пока здесь подопну оставшихся.

Гном редко впадал в ступор. Не случилось этого и сейчас. Развернувшись, он рванул по грязи, быстро оказавшись у стены, а затем и дыры в теле холма, куда и нырнул. Под ногами чавкало. Нехорошо. Ой нехорошо. Но в середине холма грязь исчезла, сменившись сухой почвой. В гробнице, облицованной каменными плитами, — ни капли. Сдвинутые к стене саркофаги наполнены личными вещами живущей здесь пары, с крайнего свисают яркие женские платица — одеяния Лори для мирного выхода в свет. Крайнее — зеленый сарафан с яркими желтыми цветами — она надевала вчера, когда вся четверка игроков отправилась в небольшой портовый ресторанчик поглазеть на множество боевых и торговых кораблей и насладиться вкусом жареной на гриле рыбы. Вечер прошел отменно. Ночь — тоже. Правда на сон крайне мало времени осталось. Но речь о другом — речь о зеленом платице с желтыми цветами. Прямо над ним витали два бородатых призрака, отличающихся мерцающей зеленоватостью тел и желтушностью светящихся глаз. Призраки скорбно смотрели на саркофаги и зеленое платице, которое вполне вписывалось в их цветовую гамму. Вполне пошло бы к цвету грустных харь.



— Вот черт! — проорал пронесшийся мимо Кроу и головой вперед прыгнул в тоннель под гробницей.

— У-у-у-у! — злобно проорали в ответ призраки.

Шлепнувшись в тоннель, гном понял, что Лори не преувеличила, — он оказался по середину бедра в мутной ледяной воде. Издалека доносились отчаянные крики сражающихся. Кроу побрел в воде, костеря свой невеликий рост. В подобных ситуациях гномам всегда тяжелее остальных. Но двигался он достаточно быстро и не забыл отписать подруге предупреждающее сообщение.

«Кроха! В гробнице два духа! Призраки роются в твоём нижнем белье!»

Ответ не заставил себя ждать и даже в письменном виде показал, насколько амазонка против того, чтобы кто-то — пусть и призрак — копался в ее личных вещичках.

«Что??!!! Убей их! Развоплоти! Выжги им глаза и руки! Убей их!»

«Бегу к ученикам. Пока никак. Ищи свиток экзорцизма. Пока они не вытащили твоё белье и не показали окружающим с невинным вопросом: «А чьи это шелковые красные и такие миниатюрные? Покажите проказницу!»

«Цап! Убью тебя! Убью! Духов в тебя, а тебя в духовку!»

«Я у башни. Ту проблему решу позже».

Дискуссия завершилась. Кроу прибыл. И несмотря на тяжесть ситуации, он улыбался во весь рот. И даже сгибался от приступа смеха. Это не осталось незамеченным двумя воителями, прикрывающимися перевернутым на бок кедровым столом, утыканным сотней стрел и десятком арбалетных

болтов. Там же торчали кинжалы и метательные топоры. Смех смехом, а заметить Кроу успел многое, прежде чем рухнул за кедровую баррикаду, украшенную резьбой, — весьма недешевое укрытие, однако. Антикварное. Покажи происходящее любому дедушке, торгующему стариной, — он лично прибьет всех за такое антиквариатохульство...

— Как наши дела?

— Плохо! — ответил булькающий в воде Миф, перезаряжая арбалет. — Мы уже хотели тебе отписаться. Их ведь все больше! А жезлы мы бережем. Кроуччи, а чего ты смеешься?

— Да! Кроу-сэнсэй, чего вы смеетесь? — пробулкала и Аму, чья гитара висела над водой, подвешенная за ремень за ножку перевернутого стола. — Мы тоже хотим посмеяться перед смертью!

Гном пожал плечами и рассказал все как есть, не забывая при этом осматриваться — выглянул из-за стола в паре мест, швырнул в ту сторону выуженный из грязи камень, активировал в груди «искру», бросил друзьям приглашение вступить в группу под его началом, открыл допуска. Все на автомате. Все на затверженных умениях. Когда Кроу закончил рассказ и подготовку, Миф с Аму рыдали под водой, над грязью виднелись лишь их содрогающиеся спины. Выудив товарищей из грязи и отряхнув, гном прислонил их к столешнице баррикады.

— Круть! — икнул Миф.

— Так делать нельзя! — возмущенно сверкнула глазами давящаяся смехом девушка. — Ничо себе призраки!



— К бою, — вздохнул гном, доставая молот и щит из рюкзака.

В стол ударило несколько камней, вонзились загудевшие ржавые кухонные ножи. Над головами игроков просвистели позолоченные ложки, сверкающими искрами улетев в темноту и там упав в воду.

— Бодрящую, пожалуйста, — бросил гном, и отложившая жезл Аму взялась за гитару.

Миф встал за спиной поднявшегося Кроу, уложил гному на бронированное плечо жезл с картечью. В выставленный щит ударили стрелы и камни. Гном шагнул вперед, двигаясь по пояс в воде. Одинокой масляной лампы, висящей на другой ножке баррикады, совершенно не хватало. Ребята мудро экономили ресурсы до прибытия танка. И вот танк здесь. Активированное заклинание магического света высветило участок коридора перед баррикадой. На колышущуюся воду упали ломаные тени от ветвей пересушенного бледного кустарника — такое впечатление создалось в первый миг. Затем стало ясно, что в воде застыли десятки удивленных появлением света мокрых скелетов. Голые черепа с мрачным обещанием смотрят на вторженцев, посмевших начать раскопки. В костистых руках сжато оружие ближнего боя. Стоящие за их спинами другие скелеты вооружены луками, арбалетами, подбирают метательные снаряды прямо с пола, выискивая их в жидкой грязи. Скелету плевать, что метать — в щит гнома ударилась хрустальная ваза, наполненная медными монетами, и разлетелась колкой стеклянно-металлической шрапнелью. Большой горшок с маслом со звоном разбился. С шипящим звуком воздух

прочертил огненный комок, затем еще один. Первый ударил в щит. Второй упал в воду. Разлитое по щиту, броне и воде масло вспыхнуло. Кроу загорелся. Пылающий рыцарь шагнул вперед, коротко бросил:

— Скелет-маг! У него «пламенеющие угли». Второй ранг. Миф, давай карточек.

— Удар!

Положенный на плечо гнома жезл дважды ударил снопом каменного крошева, что с убийственной силой забарабанил по лесу старых пожелтелых костей. С гулками ударами пораженные черепа откидывались назад, некоторые отрывались и улетали прочь, тогда костяк рассыпался и оседал в воду разваленным карточным домиком. Все зависело от уровней. Их гном сейчас и выяснял — их соотношение. Тут скелеты сто пятидесятого уровня и пятидесятого. Полная мешанина. Нежить с окраин и нежить с мест, что ближе к центру города. Гном видел кое-что еще. Далеко за спинами скелетов, в земляных стенах виднелись истекающие грязью черные дыры. И оттуда то и дело «рождался» еще один скелет, выплывающий в потоках грязи и похожий на чудовищного новорожденного. Скелет вытряхивал грязь из черепа и вставал в ряды войска нежити, попутно вооружаясь и определяя свой статус — воин ближнего или дальнего действия.

Вовремя гном подоспел. Тут намечается полномасштабная мясорубка.

Залп. Залп. Струнная музыка и тихий голос Аму добавляли сюрреализма. Магический свет освещал пространство перед столом. А с другой стороны светил покачивающийся над грязью масляный фонарь.



Вот прямо под ним и вылезла из мутной воды костистая рука, схватившая девушку за ногу. Взвизгнувшую Аму подбросило над столом тугой пружиной. И она тут же схлопотала несколько попаданий ржавых вилок и двух ножей. А в прикрытую только шелковой лентой голову ударил булыжник...

Оглушенная Аму рухнула в воду и застыла лицом вниз. Охнувший Миф упал на колени и поднял лицо подруги над водой. Вырутавшийся Кроу качнул головой. Учить их еще и учить. Нога гнома ударила в грязь, безошибочно угодив по едва заметному светлому пятну — череп нежити. Вода забулжила, показался обрубленный выше пояса хребет. Экий придонный хищник располовиненный. По щиту нескончаемым потоком били прямой наводкой скелеты. Пусть тратят снаряды. Пусть уродуют прочность старых луков и арбалетов.

Добив костяного лазутчика, гном шагнул дальше. Шагнул в гордом одиночестве. Защелкавшие челюстями скелеты-воины подались ему навстречу. Прячущийся за их спинами боевой маг взмахнул рукавами драного балахона и выпустил очередь «углей». От щита полетели искры. Гном взмахнул молотом...

Скелет, получивший таранный удар в лоб, попросту сложился, прежде чем улететь назад. Игрок взмахнул молотом как косой. Костистый частый звук резал уши. Молот прошелся по ребрам четверки самых смелых скелетов. По щиту и плечу гнома ударили мечи и топоры. Перебив шею скелету в гребенчатом шлеме, Кроу вбил край щита в разинутый рот с черными зубами.

Боязливо выглянувшие из-за баррикады ученики, разинув рты, смотрели на пляску смерти в за-

топленном тоннеле. Крепкая фигура невысокого рыцаря умело крутилась среди наседающих на него врагов. В гнома стреляли, били, обжигали его магией. Кто-то попытался проморозить воду под его стальными ногами. Но Кроу с легкостью сломал ледяную корку. Он крушил и крушил скелетов, перебивая им ноги, руки, шеи, отрывая головы. Жизнь гнома опускалась вниз — он пропускал многие удары. Но не прерывал танца. И молчал. Ученикам понадобилось еще несколько секунд, чтобы понять — учитель терпеливо дожидается, когда его юные помощники сами сообразят, что пора бы помочь наставнику.

С тихим плеском в воду упали два обычных речных бобра. Нырнули. Исчезли из виду. Следом в воде оказался черный медведь средних размеров. С протяжным рыком медведь пошел вперед. Миф рванулся следом. Прикрылся сначала медведем, а затем опять оказался за спиной отшагнувшего назад гнома. Взревевший медведь восьмидесятого уровня ударил наотмашь. Двух скелетов впечатало в земляную стену, где они и залипли в грязи, уподобившись живому барельефу. Выстрел жезла успокоил трех недобитков. Песня и звуки гитары даровали ускоренную регенерацию, жизнь отступившего Кроу поползла вверх быстрее.

Опомнились ученички. Кроу облегченно вздохнул. Пристыженный Миф умудрился одним выстрелом покалечить сразу шестерых скелетов. С плеском в воду полетели мелкие кости. Ворвавшийся в костяные ряды медведь повел себя как слон в посудной лавке. От размашистых оплеух ревущего зверя скелеты разлетались, словно кегли. Те враги, кому



посчастливилось избежать когтистой медвежьей за-  
трещины, воздели ржавое оружие, натянули треща-  
щие луки, приготовились нанести удар. Но в этот  
миг им перекусили ноги... ну или создалось такое  
впечатление — взмахнув руками, скелеты упали и  
скрылись под водой.

Получивший передышку гном шагнул к стене, где  
ворочался «барельеф». И четырьмя ударами молота  
заставил настенное украшение исчезнуть, проявив  
тем самым первую цензуру в откопанных галере-  
ях подземного города. Выразив «любовь» к живым  
украшениям, гном вернулся назад как раз вове-  
ря, чтобы прикрыть чересчур увлекшегося Мифа.  
На грохочущий щит гнома посыпались осатанелые  
удары скелетов, привлекаемых «искрой» танка.  
Жаль, он не успел наложить на щит и доспехи чары  
«жгучего огня» или «кислотных брызг». Начавшие  
действовать куда более слаженно игроки быстро  
подавили сопротивление исконных обитателей за-  
топленного подземелья, чуть поднажали, вытеснили  
их из башни, погнали дальше по коридорам. Нежить  
отступала с боем. Бобры погибли, израненного мед-  
ведя едва спасли, Аму снова досталось — прямо в  
горло влетела меткая стрела засевшего далеко во  
тьме скелета-лучника. Стрела оказалась с «немо-  
той», и Аму замолкла на целую минуту. Осталась  
только музыка. Следующая стрела того же лучни-  
ка ударила по Мифу. Все верно — «искра» в груди  
гнома действует на определенное расстояние. Ни-  
что не мешает далекому снайперу выбирать цель  
по своему усмотрению. А гному никто и ничто не  
помешает прикрыть друзей собственным телом, тем  
самым лишив стрелка выбора.

Они добрались и до снайпера, жестоко наказав его за злодеяния. И забрали его лук — удивительно мощная штукавина из почерневшего крепкого дерева, с золотистой тетивой и колчаном соответствующих оружию стрел. Просто отличный трофей, что будет стоить немалых денег, если заранее снять с предмета не слишком сильное проклятье.

Через час с момента прибытия гнома битва была завершена. Сухая победа — если не считать издохшего все же медведя и ранее почивших бобров. Миф дважды побывал на грани смерти. Аму — четырежды. И все из-за чрезмерного увлечения боем и любопытства. Один все время рвется вперед, воображая себя терминатором с дробовиком. Вторая не может не взглянуть на происходящее «хотя бы одним глазком».

Собрав трофеи, вдоволь нарадовавшись, герои оттащили все добытое в штаб. Забаррикадировали в него двери, пошли на второй тур сбора трофеев, логично полагая, что могли что-то и пропустить из-за мутной воды. Но для начала гном заставил друзей забраться на широкий каменный козырек, нависающий над дверями и окнами постройки в одной из откопанных улочек. Свесив ноги, герои утерли лица, подкрепились парой глотков вина и несколькими кусками копченого мяса. К своему удивлению, на козырьке они обнаружили застрявший в щели истлевший кошелек с шестью серебряными и одной золотой монетами. Неожиданный подарок для самых настырных искателей. Но гном всех затащил сюда не ради поиска денег. Он настоятельно рекомендовал друзьям распределить свободные баллы характеристик, при этом не забывая про столь не-



любимую бардами и мастерами карт выносливость. Мозги — это хорошо. Но запас жизни важен.

**Текущий уровень персонажа: 77.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**Сила — 150**

**Интеллект — 20**

**Ловкость — 30**

**Выносливость — 150**

**Мудрость — 34**

**Доступных для распределения баллов: 45**

Едва гном задумался над мудрым распределением, его бесцеремонно затормошил еще не остывший после мясорубки со скелетами Миф, рассматривающий текущую по улице пенную грязную воду с клочками мусора, пляшущими на поверхности.

— Кроуччи! Сэнсэй!

— А?

— Тут прямо как в катакомбах, да? Мы как-то выполняли задание в Альгоре. Надо было плесень светящуюся паразитную со стен соскрести в подвале одного зажиточного мужичка. Платил он щедро. И дал мне карту черной крысы. Так вот! Там дверь была в том подвале — на засове, — и мы ее открыли и заглянули внутрь.

— А там коридор длиннющий! — встряла Аму. — А стены зеленым светятся. Крысы шныряют! Кто-то пищит предсмертно, рядышком другого для аперитива колбасят! Ух! Мы дверь закрыли и ушли...

— Да... — закивал кардмастер. — Мы тогда совсем маленькими были. Но я к чему — наши подземные улицы покруче катакомб Альгоры будут! И внешне, и по монстрам!

Кроу рассмеялся. Громко, искренне. Да уж, такое можно услышать часто — от несведущих игроков, мнящих, что повидали уже многое. Новичкам простительно. Но лучше их предупредить. Отложив на минуту распределение характеристик, он решил просветить друзей:

— Никогда и никому не говорите, что катакомбы под Альгорой не настолько круты как... да любой из прочих данжей. Запомните — круче и страшней подземелий Альгоры нет ничего!

— Да ладно? — поразился Миф.

— Там обычный же коридор!

— Это начало. Чем глубже — тем страшнее. Есть одна достаточно достоверная легенда. Если ей верить, то большую часть тамошних коридоров, тупиков, отдельных лабиринтов, непонятных залов, пещер, настоящих замков и прочих сооружений построено штрафниками и новичками. И для теста.

— Кем-кем?

— Штрафниками. Наказанные за что-то дизайнеры локаций. Накосячил — вместо того чтобы ударить его по зарплате, заставляют создавать мили и мили пустых коридоров. Или лабиринт. Или руины какие-нибудь безымянные. Новичков — туда же. Им не поручат важную локацию. Для начала их отправят под землю, где заставят хорошенько потрудиться над теми же коридорами — продолжить их, запутать, отделать различными материалами, добавить дверей и сделать все прочее, чтобы отточить мастерство до такого уровня, дабы тебе позволили поучаствовать в оформлении кладовки в замке Черного Властелина. И только потом, когда наберутся опыта, начинают строить «наружные» ландшафты. Под Альгорой же



тестируют всякие пакости или странности — как это будет работать, если пустить в свободное плавание и существование. Там же проверяют экзотические экосистемы — на которых в Вальдире просто повернуты. А после проверок, дабы ничто из созданного не пропадало — не уничтожая, оставляют как есть. Малая часть будет использована для крохотных отдельных подземелий там и сям. Остальное, массивное, огромное, уродливое или слишком обычное, «уходит» под Альгору, присоединяясь к уже имеющимся сотням миль катакомб. Поэтому ничто и никогда не сможет переплюнуть катакомбы Альгоры. Никогда. И никто достоверно не знает, как глубоко уходят подземные коридоры.

— О-о-о...

— О да. Там правит хаос. Но это еще не все! Ведь помимо дизайнеров локаций имеются создатели квестов, дизайнеры монстров и персонажей, писатели всех мастей, любящие создать странные легенды. Материала море. И его тоже куда-то надо девать — жалко же просто так хранить, тем более все время прибавляется новый. Тогда уродливых монстров — туда же, под Альгору. Книжки рваные с дешевым текстом — туда же. Это свалка токсичных отходов, что постоянно бурлит, перемешивается, живет собственной жизнью и все время растет. Говорят, что там даже какая-то особая, никогда раньше не встречаемая разумная раса обитает. Где-то очень-очень глубоко.... Еще есть два игровых клана. Они заклятые враги. Друг друга просто ненавидят. Мифические Дигтеры и Данжкраулеры Завета. Эти два клана соревнуются в спуске под Альгору, каждый раз стараясь уйти как можно глубже. Так вот — эти кланы

далеко не бедные. И все благодаря обычным грязным катакомбам Альгоры. Но видят ребяток редко — они как уйдут, так на месяц или больше. Поэтому состав у клана специфический... это ж с прибабахом надо быть, чтобы буквально жить в подземелье с монстрами. Но приключений им точно хватает...

— А-а-а... я захотел все бросить и отправиться под Альгору! — признался заворуженно слушающий Миф.

— Фу! — отрезала Аму. — Токсичная свалка и грязное всякое... нет уж! Нам и здесь неплохо!

— И дел здесь неспор, — согласился Кроу. — Давайте-ка распределим характеристики.

Кроу завершил первым.

**Текущий уровень персонажа: 77.**

**Базовые характеристики персонажа:**

**Сила — 165**

**Интеллект — 30**

**Ловкость — 30**

**Выносливость — 170**

**Мудрость — 34**

**Доступных для распределения баллов: 0**

**Достижение!**

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

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

**Ваша награда за достижение:**

**+1% к шансу идентификации предметов.**

**+50 к количеству пунктов маны.**

**Текущий шанс успешной идентификации: 4,8%**

**Текущий бонус к количеству маны: +50**



Количество маны выросло. Это немаловажно — «искра» жрала немало, ауры тоже требовали «топлива». Сила и выносливость увеличились. Гном уверенно превращался в танка с претензией на роль паладина, хотя с божеством проблемы...

Гном был доволен. Его уровень пусть впритык, но соответствовал уровню имеющихся проблем и задач. Вот и окупилась те старания, когда явившийся на Серый Пик чудаковатый гном принялся таскать тяжести, кувыраться, взбираться на холм и вообще делать все, чтобы поднять драгоценные единицы характеристик. На своем семьдесят седьмом уровне он намного превосходил «ровесников». Больше чем на голову. Вкупе же с огромным опытом, накопленным в прошлые времена, гному вполне по плечу были такие задачи, что поставили бы в тупик многих игроков, гордящихся преодоленным рубежом в сто пятидесятый уровень.

Завершив дела, игроки вернулись в воду. Гном шел впереди, за ним брел Миф, несущий на плечах играющую на гитаре Аму. Музыка бодрости и повышения сил. Как гордо заявила девушка, ей уже давно пора наведаться в Гильдию Бардов, в это невероятное по внешнему облику удивительнейшее здание на одной из центральных улочек Альгоры. Не любящий отставать Миф поспешил вставить пару словечек — и ему уже можно навестить наставника с глазами шулера, дабы получить пару новых умений или же углубить старые знания. Прекрасные новости. Вся четверка достигла многого за последние дни. Волчата превращаются в молодых зубастых волков. Таких волков, что, сами того не замечая, с шутками и прибаутками творят довольно серьезные дела.

Вернувшись в подтопленный штаб — откуда вода почти ушла благодаря каменной крыше, — они открыли и снова захлопнули за собой дверь, установили в помещении еще один стол. Тот самый — кедровый, огромный, изрубленный, истыканный стрелами, немножко обугленный и с десятком отпечатков зубов. Скелеты грызли кедр во тьме...

По шкафам и полкам расставили трофеи, могущие пригодиться самим авантюристам. Подземный штаб на самом деле становился таковым, быстро обрстая обстановкой, прибавляя в содержимом шкафов и прирастая колоритными предметами, дарующими атмосферу.

Самая главная на сегодняшний день находка — макет пятимачтового боевого корабля, способного выдержать долгий изнурительный океанический переход. Едва макет встал на каменный карниз, в помещении сразу же появился отчетливый соленый запах призрачного моря. Карта изведанного мира Вальдиры перебралась на стену. Серый Пик был отмечен гордым белым флажком.

В шкафах посверкивали боками десятки склянок, пузырьков, флаконов и фиалов с разноцветными жидкостями и клубами тумана. Алхимия на любой случай. Ниже стопки найденных и приобретенных колдовских свитков. От самых дешевых до действительно дорогущих. Магия целительная, защищающая, атакующая, проклинаящая...

На стенных крюках повисла одежда. Длинные дождевые плащи с большими капюшонами мирно соседствовали с плащами шерстяными и шелковыми. Пара орочьих плащей из хорошо выделанных звериных шкур. Изящная женская накидка с на-



шитыми серебряными и золотыми нотными знаками. Чуть выше — различные головные уборы. Ниже — обувь. Высоченные сапоги «АнтиПрот» рядышком с обычными туфлями и даже домашними тапочками.

Другая стена стала арсеналом. Миф как раз призраивал огромный двуручный меч на свободное место, стараясь, чтобы рукоять, оканчивающаяся злобной драконьей мордой, была на виду и смотрелась хорошо. Палаши, топоры, мечи, палицы, молоты, кинжалы, магические жезлы, вилы.... Большая часть оружия требовала хорошей чистки и кузнечного ремонта. Кроу уже пообещал привести оружие в порядок — когда дорастет до этого уровня.

Чуть левее — доспехи. Кирасы, щиты, кольчуги, шлемы, костяные и кожаные нагрудники, тканевые многослойные доспехи, пропитанные особой смолой, такие же штаны, наколенники, наплечники, налокотники, железные и кожаные сапоги.

Новички жаждали иметь логово приключенцев. Берлогу матерых авантюристов. И они ее получили благодаря собственным усилиям и фантазии. Кроу был только за. Лори — рыжая вообще балдеет от такого антуража.

Еще шкура! Гигантская шкура белого полярного саблезубого медведя. Девушки ее привезли из воюжа к Северным Приделам. Купили в портовой лавке у вкованных в лед кораблей. Шкура висела на стене, злобно скалясь страшной мордой на любого вошедшего.

Расставив добычу, игроки уселись в кресла и довольно заулыбались. Логово пополнилось. Не успели они передохнуть, как все трое разом полу-

чили краткое сообщение от оставшейся наверху Крохи.

«Орки атакуют!»

— Чтоб меня, — прокряхтел Кроу, вставая с кресла и снимая со стены большой молот и железный щит.

— Проклятье темным оркам! — вошел в роль «местного» воителя Миф, выпятив челюсть. — Божью кару на их головы! — довершил он, снимая со стены пару дополнительных магических жезлов.

— Чего им в дождь дома не сидится? — молвила Аму, несколько портя картину. — Простудятся ведь...

— Не простудятся, — заверил ее Кроу.

— Потому что мы их убьем, — кровожадно оскалился кардмастер.

На этой ноте они завершили экипировку, не забыв про свитки и зелья, после чего закрыли штаб, он же «Логово Приключенцев». Да и потопали наверх уверенным неспешным шагом. Лори сообщила об атаке, но призыва торопиться не было. Стало быть, орки только начали наступление...

За их спинами осталось очищенное подтопленное подземелье с единственной плотно закрытой и для надежности подпертой бревном дверью. Там все же настоящая сокровищница. Скоро придется ставить сейфовую дверь...

\* \* \*

Ливень ужасал. Ливень потрясал. Ливень... да это просто не описать.

И само слово «ливень», это столь ясное обычно определение погоды, в этот раз совершенно не подходило.



Шагающий по щиколотку в жидкой грязи гном первым выбрался из-под холма и застыл. Не в ошеломлении, скорее в выжидании, стараясь собрать как можно больше сведений о происходящем. Выползшие следом на свет божий новички тоже замерли, но вот они как раз-таки пребывали в шоковом состоянии. Настолько шоковым, что Миф даже выругаться не смог, Аму же прижала ладони к ушам и уставилась на сошедший с ума мир широко распахнутыми глазами.

И тут было на что посмотреть.

И одновременно не было.

Разверзшиеся по магическому призыву черные небеса обрушили на землю не капли, не струи, а настоящие потоки воды. Включенный на полную мощность великанский душ. Награди этот дождь любым эпитетом, воспевающим мощь ревущей падающей воды — и ничуть не преувеличишь. Скорее преуменьшишь. Более того — увидев этот кошмар, многие бы вспомнили строчки из Библии, где описывались предкатастрофные времена, когда Ной уже заканчивал сколачивать ковчег. И едва он вбил последний гвоздь — хляби небесные разверзлись.

Орки-шаманы не были столь милосердными и никого предупреждать не стали. Просто взяли и обрушили на землю магический ледяной ливень. Хотя... все начиналось с дождика, переросшего в проливной ливень, а теперь ставшего «дождем».

Вокруг только вода. Буквально повсюду — сверху, с боков, снизу. Кроме шума воды, не слышно практически ничего. Вибрируют не только барабанные перепонки, но и уши целиком.

В пятки колотит обезумевшая захлебывающаяся земля. Где-то вдалеке, с трудом преодолевая рев небесных водопадов, прорывался чей-то крик, по-нукающий какое-то животное, отказывающееся ступить и шаг дальше. Животное можно было понять. Куда?! Куда ступать-то?

Застывшие под земляным сводом новички тарасились словно едва оперившиеся птенцы, попавшие под свою первую летнюю грозу. Вот только их «родители» не закрывали их телами от холодных капель, а заставляли покинуть гнездо...

**Внимание!**

**Погода ужасна!**

**Невероятный ливень накрыл обширные территории! Падающие с грозных небес ревущие потоки дождевой воды подобны палицам гневных великанов!**

**Находиться на открытой местности крайне опасно!**

**Сейчас самое время отправиться в сухой и ярко освещенный трактир, где всегда найдется бокал вина или пива!**

**Сегодня в затронутой суровой непогодой местности будет ждать неудача травников, грибников и охотников — им не стоит надеяться на обильную добычу. Фермерам, пасечникам, животноводам и прочим пора начинать мужаться — их поля, пасеки и пастбища будут затоплены.**

**Видимость сокращена в два раза, ноги и колеса вязнут в глубокой жидкой грязи, ливень так силен, что его потоки буквально вбивают в землю!**

Сообщение тянулось на несколько страниц. Гном не стал читать. Он и так прекрасно знал, что происходит.

— Орочий ливень, — без малейших эмоций подытожил Кроу и шагнул вперед.

Друзья последовали за ним и охнули, разом почувствовав разницу в гравитации между нахождением под сводом и снаружи. Ливень на самом деле вбивал в землю. Непрестанно бил мокрыми ладошками по голове и плечам. Ослеплял, оглушал, отрубал обоняние и осязание — трудно что-то ощутить, когда ты похож на скалу под водопадом.

Вызванный орочьими шаманами дождь был злодейской штукой. И вызвать его мог только очень сильный шаман, причем с помощью еще двух десятков шаманов рангом поменьше. Ливень «рубил» грузоподъемность персонажей, практически обезоруживал стрелков из луков и арбалетов, очень сильно ограничивал магов, пагубно влиял на зверей и магических созданий. Погода «улучшала» шансы заболеть в пять раз. Ловкость уменьшалась в четыре раза. И это только часть негативных эффектов, чей список можно было долго перечислять.

Правда, были и плюсы — многие заклинания природной магии становились сильнее. Если огненный шар взорвется прямо в руках мага, то призванное им же растение вымахает в два раза больше. Магия камня почти не страдала. Все что связано с землей — размывалось. Магия воды, как это не парадоксально, ослабевала в этом ливне.

Еще смешнее — в этом дожде могли плавать ахилоты. Буквально плавать. То есть не просто шагать по земле, а буквально взлетать над нею! Парить в

дождевых струях над землей... какая рыба не мечтает об этом? Само собой, ахилоты могли и ходить по суше, аки по океаническом дну. Могли и плавать в грязи. Но зачем ходить или плавать, если ты можешь летать? При этом подводные создания не страдали от недостатка дыхания — ливень так силен, что их жабрам вполне его хватает.

А вот у остальных дыхание порой пресекается — в некоторых местах небесные потоки так сильны, что система воспринимает это как ныряние в озеро и врубает убывающий таймер. И вот это уже не весело, особенно когда сражаешься с врагом и случайно оказываешься в таком вот «котле». Или тебя враг убьет, или ты захлебнешься, находясь при этом на суше...

Звучит страшно, и это на самом деле страшно. Умрешь, еще не успев вступить в бой. Подобный ливень не зря сравнивают с прорывом божественной ярости — когда эмоции бога материализуются и превращают какую-нибудь область игрового мира в настоящий филиал ада, заполненный драгоценными артефактами и смертельными опасностями.

Но сейчас Кроу был спокоен. Ему уже приходилось сталкиваться с подобным в прошлом, и он знал, что делать. А еще — после недавно разыгравшейся здесь снежной и пронзительно холодной выюги нынешняя непогода казалась детской шалостью.

Но главное в том, что Кроу знал, что делать. И Лори знала.

А где, кстати, Лори?

Амазонка нашлась довольно быстро. Она сидела в воротном проеме кольцевой стены, опоясы-



вающей Дом На Холме. Сверху проем был накрыт перевернутой повозкой с торчащими вверх двумя колесами. Остальные отсутствовали. Внизу проем был перекрыт высокой каменной баррикадой. На суровую преграду Лори постелила платочек и усе-лась.

Над головой Лори трепыхался на ветру рванный красный зонтик. У ее ног стояло здоровенное ко-рыто, в воде мелькало два длинных золотых гребня, слышалось щелканье зубастых челюстей. Свобод-ной от зонтика рукой Лори удерживала над коры-том мокрого, несчастного визжащего шакала, пере-путанно поджавшего хвост даже не к животу, а ко лбу. И задние лапы туда же. И прочие важные при-датки, на которые покушались засевающие в корыте золотые злыдни.

Сразу видно — Кроха жутко злая, совершенно мо-края и жаждет вырвать у наступающих орков самое дорогое: пояс с особыми скляночками из мутного стекла, заткнутыми пробками из сушеных ядовитых ножек грибковых гигантских многоножек... Благо-даря мощнейшим зельям орки не попадали под дей-ствие чудовищного ливня. Орки и их союзники. Хо-тя не все — гарпиям и зелье не поможет. Им нечего делать в дождливом небе. Это же касается и гигант-ского бражника Другхоана Испепелителя. Гихлам зелье поможет. Но это смертельная доза. Выпившие зелье коротышки превратятся в крикливых бойцов, начавших свой последний бой — зелье ядовито для столь маленьких созданий и прикончит их рано или поздно. Рисефины, эти шипастые насекомые, зелье пить не станут, но учитывая форму их тел и хитин, они мало страдают от потоков воды. Непентесы...

хищным растениям не позавидуешь. Их наверняка уже расплстало в грязи...

— Готова? — крикнул гном, подходя к баррикаде и помогая взобраться туда друзьям.

— Рыбок покормлю — и пойдем, — ответила Лори, разжимая пальцы. С последним визгом шакал шлепнулся в корыто...

## ГЛАВА ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ

### Пламя души моей

**Внимание!**

**Вы испили зелье «Пепламос Угра»!**

**Ваша душа пылает негасимым огнем!**

**Эффекты:**

**Сила + 15%**

**Ловкость +10%.**

**Выносливость +5%**

**Мудрость -10%.**

**Интеллект -10%**

**Грузоподъемность +40%**

**Быстрота ходьбы и бега +30%**

**Высота прыжков +100%**

**Безопасность уровня падения +25% (так же зависит от загруженности персонажа)**

**Видимость в магическом великом дожде: +75%**

**Стойкость к великому магическому дождю: +50%**

**Скрытность в великом магическом дожде: +40%.**

**Вы ощущаете действия эффекта «Целительный ливень»!**

**Ваша регенерация при нахождении под великим магическим дождем увеличена на 40%.**



**Вы ощущаете действие эффекта «Очищающий ливень»!**

**Ваша стойкость к любым ядам при нахождении под великим магическим дождем увеличена на 50%.**

**Вы ощущаете действие эффекта «Защищающий ливень»!**

**Ваша стойкость к любым ударам физическим и магическим при нахождении под великим магическим дождем увеличена на 15%. (за исключением ударов божественного типа)**

**Все ваши удары (физические) наделяются дополнительным пламенным уроном магии орков!**

**Дополнительно:**

**При использовании оружия ближнего боя: +5% дополнительного пламенного урона магии орков!**

**При использовании голых кулаков: +20% дополнительного пламенного урона магии орков!...**

**Внимание!**

**Вы отравлены древним орочьим огненным ядом Пепламос Угра!**

**По преданиям, в состав яда входит пепел одного из верховных могущественных орочьих шаманов добровольно прошедшего через особый темный ритуал, а затем принявшего мучительную смерть через сожжение заживо.**

**Дополнительно:**

**Яд крайне силен!**

**Яд не влияет на количество хитпоинтов персонажа. Его действие — отсроченная смерть.**

**02.59.55.**

**02.59.54.**

**02.59.53.**

**Внимание!**

**Вы успешно и полностью исцелены от болезни  
«Могильный жар»!**

**Поздравляем!**

**Внимание!**

**Вы первый, кто сумел исцелиться от «Могильного  
жара» подобным способом!**

**Возможно, вы стали обладателем ценных сведений?**

**Уникальное достижение!**

**Вы получили достижение «Асклепий»!**

**(Данное достижение не имеет рангов и не  
совершенствуется.)**

**Памятное достижение для всех игроков, кто  
вольно или невольно нашел новый рецепт или  
иной способ излечения от любой болезни.**

**Поздравляем!**

**Ваша награда за достижение: статуэтка  
Асклепий Мудрый с памятной надписью: «Це-  
лительные силы».**

**Фигурка выточена из серо-белого камня,  
Асклепий воздел над головой руки с зажатым в  
них посохом обвитым змеем.**

**Дополнительно: фигурка является готовым  
навершием для любого лекарского посоха, спо-  
собная существенным и удивительным образом  
усилить уже имеющиеся эффекты и добавить  
новые.**

**Класс предмета: очень редкий.**

**Статус предмета: часть коллекции «Асклепий  
Бессмертный».**

**Количество собранных предметов: 1\3**



Утерев рот, Кроу отбросил опустевшую склянку, покрытую сажей, оглянулся на друзей.

Друзья дымились. По ним барабанил ливень, но мокрые плечи и головы весело курились серым дымком. Над каждым из товарищей то и дело возникало искаженное невыносимой мукой клыкастое лицо пожилого орка в странном головном уборе. Тут загадки не было — это лик сожженного заживо орка-шамана, причем сожженного вместе со всеми личными принадлежностями и ритуальными одежаниями. Призрак жестоко убиенного будет витать над каждым, кто проглотил пусть даже крохотную частичку его праха.

— Они идут! — сверкая глазами, в которых бушевало яростное пламя, изрек Миф. — Идут они!

По его вытянутой вперед руке били струи дождя. Вернувшие себе зрение игроки стояли над останками нескольких обезумевших от зелья орков, превратившихся в берсерков и на свою беду вырвавшихся далеко вперед. Они смотрели в сторону, куда указывал Миф. Там, полускрытые дождевой пеленой, шагали орки. И над их головами зажигались лики сожженного верховного шамана. Лик за ликом, лик за ликом — по мере того как подступающие орки выпивали зелье Пепламос Угра. Минута... и множество крохотных мерцающих призрачных ликов слились в одно единое громадное лицо, повисшее над наступающей армией орков, как гигантский воздушный шар. Лицо ожило, загримасничало, яростно вспыхнувшие глаза под тяжелыми веками мрачно и многообещающе уставились вперед — на одинокий сторожевой пост Серый Пик, что лежал за спинами игроков.

— Я излечился от «Могильного жара», — поведал Кроу боевой подруге, стоящей рядом и проверяющей кинжалы.

— Отлично. Значит, умрешь здоровым, — обрадовалась Лори.

— Хорошая перспектива, — усмехнулся в ответ гном. — Моя агония будет мощной и брутальной.

— Вот это крутецкая беседа перед битвой! — закрутила головой Аму и фыркнула на Мифа. — Учись!

— Хе! Да я уже много таких слов выучил, — подбоченился тот. — О! Гихлы дохнут!

— Дохнут, — подтвердил Кроу. — Поэтому зелье Пепламос Угра и весь сопутствующий ритуал орки проводят только при полном отчаянии. Победа не за горами. Светлые силы теснят темных врагов. Большая часть орков помрет здесь, остальные вернутся в горы и снова начнут строить злобные планы.

— Ясно... но почему гихлы дохнут?

— Не по Сеньке шапка, — развел руками гном. — Слишком уж малы и хилы, чтобы выдержать силу огненного призрачного зелья. Самые слабые начнут умирать и сходить с ума пачками. Причем еще дошибки. Смотрите...

Будто услышав мрачное пророчество гнома, четверка неуклюже бегущих коротышек разом спятила и с воплями набросилась на проносящегося мимо орка. Тот с ревом принялся отбиваться, разбрасывать обезумевших гихлов, которых поддерживало несколько рисефин. Образовалась свалка, на которую налетели бегущие сзади. Это столкновение породило десяток безумий и пяток моментальных смертей, когда гихлы попросту упали, еще до соприкоснове-



ния с землей обратившись в облачко дыма. Чуть поодаль сошел с ума смилодон. Доисторическая кошка рывком сбросила с себя наездника и принялась рвать его когтистыми лапами, действуя так, будто копала нору. Остальные продолжали бежать в атаку на сторожевой пост, попутно сходя с ума и умирая. В небе парило ухмыляющееся лицо старого шамана, радостно наблюдающего за многочисленными смертями, и, набирая яркость, становилось почти материальным.

Забухали барабаны. Забили бубны. Застрекотали трещотки. Завыли шаманы. На самоуничтожающуюся еще до битвы рать упали светящиеся ауры, бережно накрыв умирающих воинов, подпитав их силы, придав бодрости, чуть-чуть отсрочив смерть и умерив побочные действия особого зелья. Воспрявшие солдаты сомкнули ряды, закрыли бреши, шагая прямо через облачка серого тумана, остающиеся от только что умерших соратников, буквально попирая их цифровой прах ногами.

И никого...

На каменистой пустоши никого из противоборствующих сил, если не считать за таковые четверку игроков, бесстрашно стоящих на пригорке под струями все усиливающегося дождя в ожидании приближающейся армии. Что за безумие...

Закованный в далеко не самые лучшие доспехи гном с молотом в руке и с башенным щитом в другой. Непокрытую голову облепили мокрые черные пряди, глаза бесстрастно смотрят на шагающую к ним смерть.

О плечо гнома оперлась плечом рыжая и яркая, как солнышко, красивая эльфийка — яркая даже

под этим дождем и серым мрачным небом. Девушка поигрывает двумя тяжелыми кинжалами, с ленивым прищуром смотрит на врагов.

Рядом с эльфийкой чуть испуганно замерла человеческая девушка с большой гитарой в руках. Над ее головой бьется под струями дождя почти сломанный красный зонтик, прикрывая ее саму и гитару.

В полушаге от нее стоит внешне спокойный парень человеческих кровей, за его плечами большой арбалет, в руке чуть подрагивает магический жезл, другая прикрывает поясную сумку с драгоценными игральными картами, сдерживающими в себе различных монстров.

Всего четверо чужеземцев на каменистой равнине...

А к ним под грохот барабанов и стрекот трещоток шагает целая темная армия...

Между ними всего-то какая-то сотня шагов... жалкая сотня шагов...

Чуть в стороне от всех, между Четверкой и армией орков, вспыхивает яркая белая вспышка света. Темные силы ее даже не заметили. А вот игроки головы повернули, взглянув на повисшую под серо-черными облаками белоснежную фигуру крылатого ангела с пылающим золотым нимбом над головой. Огромные крылья не замечают дождя, ни капли не падает на златокудрую голову юноши с васильковыми глазами и ласковой улыбкой. Невидимой арфы перезвон заставляет исчезнуть шум дождя...

Ангел появляется и пропадает снова. Серость сгущается, грохот дождевых водопадов исчезает, пузырящаяся грязь отражает эхом затихающие ангельские слова:



— Фото дня! Поздравляем!

Гном отворачивается. Снова смотрит на противников. Между ними осталось всего девяносто шагов. Остальные из Четверки поступают так же. Хотя бард и мастер карт с куда большим трудом сумели сохранить бесстрастность лиц и не испортили великую и пафосную безразличность момента. Шагай, шагай армия Тьмы. Нам плевать. Как плевать и на ангелов, парящих в небесах...

Бедный Миф едва не взорвался от обуревающего его возбуждения. Так ведет себя каждый юнец перед битвой — да и не только он. Когда на тебя шагают ряды серых орков с витающим над ними ликом призрачного шамана — адреналин подпрыгнет еще как. У всех.

Между ними семьдесят шагов... всего семьдесят — не будь дождя, Четверку уже бы накрыло градом стрел и смертоносной магии. Но бьющие, подобно небесным водяным копьям, дождевые струи существенно уменьшали расстояние доступной атаки.

Шестьдесят шагов...

Кроу пошел вперед. Медленно, уверенно, широко. Шаг за шагом невысокий коренастый гном приближался к врагам, отдаляясь от прикрывающих спину друзей.

Между гномом и первыми рядами разгоряченных смертоносным зельем воинов всего сорок шагов. Между друзьями и орками — пятьдесят.

Гном вздел к небу молот, ударил нижним краем щита в землю, выбивая брызги грязи.

— Дунгадан! Дун ань!

— Что это он сказал? — хрипящим шепотом спросил Миф.

— Потребовал поединка. До смерти. Вроде бы. Это Кроу в нашей семье ботаник.

Вышедший вперед гном с вздетым молотом требовал у армии орков поединка один на один. Кроу опирался на древний и почти забытый племенами орков обычай. Некоторые орки чтит древнее правило, другие давно превратились в разбойников, жаждущих крови и наживы. В бесплодных горах живет неслладко. Какие, к чертям, обычаи ратных поединков, если в животе ничего, кроме тощей и еще дрыгающейся ножки непентеса? Опять же зелье, одурманивающее мозги...

Ответом гному стал дикий яростный вой. Многоголосый вой. Десятки глоток отозвались на столь наглое требование от какого-то стынущего под дождем грязного коротышки, возомнившего о себе столь много, что осмелился встать на пути у армии орков, идущей в атаку!

Если вражеский полководец принимает вызов, то выбирает самого сильного и умелого из своих воинов для такого боя. Но когда полководец пребывает в огненной ярости, вызванной ядовитым зельем...

Из замедляющихся вражеских рядов прыжком вырвался огромный серокожий детина в тяжелых доспехах, с гигантским двуручным мечом в руках и прыжками понесся к наглому гному, раскручивая оружие в воздухе.

Поединок принят... и армия встала... призрачный шаман разинул рот в беззвучном вопле бешенства, закатил глаза, затряс щеками. Его можно было понять — часики отсроченной смерти тикали! Вся

армия — бомба с часовым механизмом, причем у каждого из воинов взрыватели установлены на свой отрезок! Даже сейчас, просто стоя и ничего не делая, гихлы, рисефины и некоторые ослабленные ранами орки продолжали падать, как подрубленные деревья, чтобы больше никогда не подняться. Это что же? Верховный шаман зря принял мученическую смерть?

Одинокий гном остановил целую армию...

Воющий от переполняющих его ярости и сил орк мигом преодолел несчастные сорок шагов и обрушил чудовищный удар двуручного меча на непокрытую голову гнома. Меч разрезал воздух и воду, оставляя за собой серебристый размазанный след. И ударил по земле, уйдя глубоко в размокшую землю. Взревевший орк дернул оружие на себя и тут, будто бы даже лениво шагнувший вперед гном, со всего маху нанес свой удар. Молотом по затылку. Сверху вниз. Прямо как по наковальне, держа оружие двумя руками, вкладывая всю силу. Удар...

Орк упал на колени, сдавленно зарычал, попытался подняться.

Удар...

Браг окончательно поплыл, но не сдался, стараясь приподняться с колен, очнуться, стряхнуть оглушение и контузию. А Кроу снял с пояса магический жезл, убрал молот, схватился за заднюю часть воротника массивной вражеской кирасы и вспрыгнул на спину согнувшегося орка. Приставил жезл к многострадальному затылку орка и выстрелил рядом картечи в упор. И еще раз. И еще. Закричавший орк встал. Выпрямился во весь рост. Крутнулся. Бросил меч. Замахал руками, стараясь ухватить

хладнокровно убивающего его врага, так и не произнесшего еще ни слова! Куда там. Лапищи не дотягивались. Такой сильный, такой мощный и мускулистый, но такой неповоротливый. Выстрел следовал за выстрелом. Покрутившись под дождем в безумном танце восхваляющего дождь шамана, орк упал в грязь спиной, упал со всего маха, стараясь раздавить и утопить в грязевой жиже врага. Но гном не сдался, не отцепился, продолжая стрелять из жезла. Столько снопов картечи из не самого плохого жезла... это оружие условно массового поражения, могущее зацепить много врагов, если использовать умеючи. Но тут вся мощь жезла направлена только на одного врага. Редкие камни пролетали мимо цели, взбивая грязь.

Еще немного и вставший в последнем усилии орк рухнул на подломившиеся колени, а затем упал лицом в грязь и исчез в посмертной вспышке. Рядом с вбитым в землю башенным щитом снова стоял гном, поднимая к небу молот и повторяя насмешливый призыв:

— Дунгадан! Дун ань!

Армия орков ответила столь громким яростным ревом, что на несколько мгновений были заглушены и шум дождя, и бой барабанов. И опять ждать долго не пришлось. Неуклюже шатнулся вперед великан. Двухсотый уровень с лишним. Махина под три с лишним метра роста, с широченными плечами и пальцами рук, почти достающими до земли. Слишком маленькая голова агрессивно наклонена, зубы стиснуты в оскале, пузырящаяся пена и покрасневшие глаза говорят сами за себя — великан в лютom бешенстве. Горящее внутри пламя сжигает



его, не дает ждать, требует действий — любых! Но сейчас! Рвать, колотить, колошматить! Гигантская дубина волочится по грязи, оставляя за собой глубокую борозду, тут же заполняющуюся водой. За тяжело шагающим великаном тянулась канава, полная грязной воды, быстро приближаясь к спокойно стоящему Кроу.

Тихо ахнула Аму, прижала испуганно ладони к щекам. Помрачнел Миф, крепче стиснув в руке боевой магический жезл. Лори внешне осталась спокойна, хотя сузившиеся глаза говорили об обратном.

— Черт! Вот это великан! Кроуччи его не одолеет! Такой уровень!

— Не одолеет, — признала амазонка. — Но этого и не надо. Не в этом наша цель. Мы тянем время, как резину, размягченную огнем. Тянем и тянем... умрет Цап — следующей пойду я с тем же ключем. Вдруг подействует. Умру я — следующий ты, Миф. И так по очереди шагаем мы на смерть. Гихлы продолжают умирать. Орков крЮчит и калечит, пламя в груди сводит их с ума. И немудрено! Помните книгу «Легенда об Уленшпигеле»? Там пепел Клааса стучал в сердце героя. А здесь еще тлеющий пепел верховного шамана прожигает им сердца насквозь.

— И наши тоже прожигает. Но плевать! Я могу пойти и вторым, — предложил Миф, жадно наблюдающий, как недовольно ворочаются ряды врагов, как шагает и шагает великан, раззадоривающий себя несвязными криками.

— Если Кроу падет — вряд ли орки снова прислушаются к древнему призыву о поединке. После смерти второго поединщика с нашей стороны —

почти наверняка не прислушаются. Поэтому второй пойду я. А ты перемигнешься со смертью третьим по счету.

— А насколько древний призыв? Может, есть что поновее? Ну, как с лекарствами — что новее, то мощнее...

— Орки ненавидят все новое, — улыбнулась Аму, прикрывая глаза от дождя ладонью. — Просто ненавидят. Они живут так, как жили их предки и предки их предков. Если верить игровой легенде... удар!

Великан гнома попытался обмануть. Замахнулся дубиной, а ударил ногой. И поскользнулся. Рухнул на спину, задрал ноги к небу, дождь насмешливо застучал по его огромным расплюснутым пяткам. Кроу остался спокойно стоять, облокотившись о вбитый в грязь щит. Мокрый проливной дождь, может и, волшебный, а особое зелье, может и, прикрывает от его силы орков, но вот скользкая грязь играет по своим собственным правилам, и плевать она хотела на какое-то там волшебство. Не стоит слишком уж сильно задирать одну ногу, в то время как другая толком ни на что не опирается. Великан сполна познал эту горькую истину. А расположенная за ним армия завопила от огорчения и сделала пару шагов вперед. Кричали так громко и так обиженно, будто великану уже настал конец, хотя огромная туша яростно ворочалась, быстро поднимаясь.

Зелье дает сил... и прыгучесть... а вот мозгов не добавляет. Едва дурной гигант встал — тут же подпрыгнул в воздух, эпично вознесшись метров на пятнадцать. Гному пришлось задрать голову, чтобы сквозь струи ливня разглядеть темное орущее пят-



но. Зрелище напоминало взлет многотонного грузового самолета в дождливую погоду... и с заглохшими внезапно двигателями. Ревущий колосс не достиг небес и перешел в пике, с тяжеловесной грозностью устремившись к земле. Точнее сказать — не пике, а неконтролируемое падение. Совсем неконтролируемое. И поэтому, когда падающий враг увидел, что в месте его будущего приземления проклятый гном, особо не торопясь, укрепил в земле здоровенный двуручный меч острием вверх, его это совсем не порадовало.

Бух...

Будто минометная мина взорвалась. Во все стороны рванули грязевые брызги и потоки воды. Образовалась настоящая воронка, на чьем дне застыл враг. Воронку обрамлял грязевой вал, яма быстро превращалась в бассейн с мутной пузырящейся водой.

— Ох, ох, ох, — стонал упавший на стальной кол великан.

— Ух, ух, ух, — огорченно отзывалась рать поганая.

— Ох, ох, ох, — оглушенно продолжал жаловаться зашевелившийся великан, выплевывая грязь изо рта.

— Ух, ух, ух, — поддерживала его, чем могла, шатнувшаяся вперед армия темная.

— Ох, ох, ах! — начал было великан, но закричал и стал выбираться из воды.

Как не заторопиться — проклятый гном встал у воронки и принялся стрелять из жезла, метясь не куда-нибудь, а в спину в область копчика — самое уязвимое место горных великанов. Враг схватил-

ся за край воронки — и по пальцам ударил тяжело кузнечный молот. Здоровья сняло, но главное — лапища отдернулась и противник не смог выбраться. Выстрел жезла в колено, Кроу легко перепрыгнул через всю воронку, пролетев над головой великана. И выстрелил в копчик... ответом был разъяренный крик, великан подался к земле, но устоял и опять начал вставать.

— Жуть! — прошептала заворуженно Аму. — Давид и Голиаф! Но у Давида пулемет...

Выстрел, выстрел...

Приближающийся свистящий гул с небес заставил многих взглянуть в небо — не падает ли еще один великан? И да — там было что-то большое и темное! Это «что-то» прорвало облачную пелену и устремилось вниз со скоростью сброшенной с крыши кузнечной наковальни — чем, по сути, и являлось. Гном использовал свиток «Глыба», призвав с небес гигантскую каменюгу. Великан к тому времени уже согнул ноги для нового эпичного прыжка, готовясь вознестись к облакам. Напрягся, прыгнул, ликующе заорал, поднял лицо... увидел в паре метров от своего рыла бесстрастную каменную громадину, изумленно хрюкнул и... окаменел... Буквально.

Два камня с оглушительным треском столкнулись, на крохотный миг глыбы зависли в дождливом небе, окутанные струями дождя, стегаемые водными хлыстами. Напрягшийся титан пытается сдержать огромный камень. Вот кто в древние времена подпирал небесный свод, не давая ему пасть на головы людские! Но опоры у титана не нашлось, и оба камня — живой и мертвый — ухнули обратно



в воронку. Глыба запечатала ее, разбросала грязь и глину, замерла.

Великан был жив. Он использовал расовую способность петрификации, мгновенно окаменев, что многократно повысило его сопротивляемость к уро-ну любого типа, не считая божественного, хотя и там есть свои нюансы. И почти любое оружие по-просту разлетится на куски, ударив по живому камню. Упавшая великану на голову глыба повредила здоровью, но не убила. Однако радоваться ему пока рано — великаны не могут отменить свое умение самостоятельно. Три минуты он пробудет в каменном стазисе. Его жизнь за это время существенно восстановится. Затем он очнется и продолжит... к тому времени или чуть позже исчезнет и призванная с небес глыба. Великан выберется и наконец-то надерет наглому чертовому коротышке самоуверенную задницу!

Гном это знал. Но еще он понимал, что пока все выглядит следующим образом: на глазах у врагов он попинал великана, постучал ему по пальцам молотом, пострелял в него из жезла, поиздевался, как мог, а затем обрушил ему на голову исполинский валун, с чьей помощью вбил несчастного бедолагу обратно в воронку, которая и стала ему могилой с внушительным каменным надгробием... и в могиле никто и ничего не шевелится. Мертвая неподвижность и поминальные струи дождя, стучащие по камню могильному... скоро взбешенный громадный воин очнется и полезет наверх, но пока...

Пользуясь обалделым затишьем, Кроу тщательно очистил подошву сапога о «надгробие» над «моги-

лой» великана, повернулся к врагам и вскинул руку с молотом.

— Дунгадан! Дун ань!

Даже дождь пресекся от такой невиданной наглости. Орки поперхнулись, гихлы захлебнулись, великаны зачерпнули грязи из-под ног и размазали себе по лицам — жест поминания. Они на самом деле решили, что их соратника прихлопнуло как муху.

И тут витающего в темном небе призрачного шамана прорвало. Оскалившись, он разинул искривленный рот и бешено заорал:

— УМ-Г-Г-А-А-А!!! — Из разинутого рта вылетел светящийся тускло-синим сгусток некой энергии или более плотной субстанции, упав где-то среди плотных вражеских рядов.

— Чего-то он там отхаркнул? — осведомился Миф, с великим трудом скрывающий собственное обалдение.

Аму не скрывала. Подпрыгнув, она замахала двумя красными лоскутами, зажатыми в руках, и ликующе завопила:

— Кроу! Кроу! Гномы рулят!

Учитывая возросшие силы и прыгучесть, девушка едва не улетела к облакам.

— Призрачная шаманская мокрота? — продолжал допытываться Миф у Лори. — Плевок дерзновения? Слюна усиления? Кариес привиденческий? Аль попросту дедушка поперхнулся?

— Шаман умер, и его душа в ином мире, — коротко пояснила амазонка. — Но его прах использован в зелье, выпитом множеством живых существ. Они придают его душе особую силу. Поэтому шаман пребывает и в этом мире тоже. Это особый ри-



туал. На нашем называется «Призрачный мост», если перевести самую суть с орочьего. Шаман на том мосту. И поэтому он может изредка и понемногу — передавать особую мертвую энергию оттуда сюда. И тот, в кого попала сейчас мокрота шаманская, как ты ее назвал, мгновенно умрет. А затем оживет... ну, почти...

— Ух! Кроуччи!

— Кроу! Кроу! — завопила Аму. — Шаман плевками живительными губит! Осторожно!

— А откуда «оттуда»? — жадно полюбопытствовал гном. — Откуда? А?

— Из Аньгоры, Великого города Мертвых, — коротко ответила Лори, и закативший в экстазе глаза Миф шлепнулся в грязь и затих.

— Р-Р-А-ГХ! Дун ань!

Окутанный синим тусклым сиянием с зелеными искрами исковерканный силуэт одним могучим прыжком преодолел не меньше сорока шагов и тяжело рухнул в грязь вплотную к гному. Ручища с зажатым в ней гигантским магическим каменным жезлом ударила по «надгробию» над окаменевшим великаном, мгновенно раскрошив ее и уничтожив. Равно как и самого великана, превратив его в исчезнувшую каменную пыль.

— Дунь ань, гротх!

— Что он сказал? — дрожащим замогильным голосом поинтересовалась Аму.

— До смерти, гротх, — перевела Лори.

— М-м-м... — хором отозвались Миф с Аму.

— Да-а-а... — крайне задумчиво изрек Кроу, снизу вверх глядя на того, кто еще недавно был пусть крупным, но обычным орком, вооруженным сте-

нобитным магическим жезлом. Орк умер и ожил. Серая кожа потемнела, почти почернела, глаза полыхали яростным синим огнем, из клыкастого рта рвалось синее пламя, светились ногти и черные волосы, светился жезл, зажатый в намертво стиснутых ручищах. Разорванные доспехи стонали при каждом движении усиленного неведомой магией умертвия. Над его головой мрачно светилось короткое «Аньлум», что в переводе с мало кому известного языка Древних означало «Мертвый свет».

— Да-а-а... повторил Кроу, покосившись на быстро запылающую воронку. — Да-а-а...

— Унг!

Жезл врезал по земле с такой силой, что ее дрожь ощутили все вокруг. Страшный враг снова ударил по воронке, уничтожая ее окончательно. Враг не торопился — он знал свою силу и мог вдоволь и безбоязненно насладиться переполняющей его дикой мощью. Но призрачный шаман не разделял такого мнения и вновь подал свой глас:

— УМ-Г-Г-А-А-А!!!

Приказ возымел свое действие, и полыхающее потусторонней синевой умертвие шагнуло к гному.

— АРГ! — яростный рев раздался из-за спин Аму, Мифа и Лори. Испуганно дернувшись, они обернулись и изумленно вылупились на поднявшуюся на вершину пригорка мощную фигуру седого ветерана с громадным молотом в руках. Полный доспех, множество оружия, навешанного повсюду. Сотник Вурриус явился. И указывал молотом на аньлума. Рот сотника кривился зло и насмешливо, он перешел на быстрый бег, с его губ срывались едва заметные темные клубы дыма с зеленоватым оттенком. Глаза



чересчур темные для обычного человека. Сотника переполняет жуткая необычная сила, а дождь вокруг него превращается в град... Вурриус бежал в облаке белоснежного града и морозного воздуха... и похоже, плевать он хотел на волшебный шаманский дождь и его сдерживающую силу...

Кроу поступил мудро. Бой с новым противником еще не начался, они не успели скрестить оружие или обменяться оплеухами. Аньлум только и успел, что показать переполняющую его силу. Ну и славно. Гном отпрыгнул назад, хорошенько оттолкнувшись, взмыв повыше и по долгой высокой дуге вернувшись к товарищам. Вурриус пробежал прямо под летящим гномом. Промчался, как тяжело нагруженный товарный состав. И со всего маха налетел на аньлума, что как раз потянулся за посмевающим убежать гномом. Преображенный орк не дотянулся. Хуже того — рычащий, как дикий зверь, сотник ударил его с такой силой, что аньлума отбросило назад, он упал навзничь, в великом бешенстве завыл. Коротким прыжком медведеобразный Вурриус оказался на бронированной груди аньлума, вздел молот и принялся бить по забралу вражеского искореженного шлема с такой силой, что голова противника рывками начала погружаться в грязь. Орущий орк отмахивался, отбрыкивался, сверкал синими вспышками, но это ему ничуть не помогло. Он выглядел как едва подростший и набравшийся сил кот, что забрел в чужой двор в поисках новых ощущений и там нарвался на матерого тигра.

Удары сыпались один за другим. Порой сотник перехватывал молот одной рукой, другой срывал с

доспеха какой-нибудь образчик оружия и втыкал, врубал, вкручивал и всаживал его в аньлума.

— Жуть, — отнюдь не испуганным голосом выразила свои эмоции Лори, хлопнув по плечу приземлившегося рядом гнома. — Молодец, милый.

— Повезло, — выдохнул гном, подставляя грязное лицо дождевым струям. — Они дотянулись до Аньгоры!

— Я уже поняла. Ты о другом подумай — если в сотнике сидит жрец Аньрулла, древнего бога смерти, представляешь, как жрец воспримет покушение орков на Город Мертвых и на его посмертную энергию?

— Сейчас узнаем. — Кроу указал глазами на яростную схватку. — Дым...

— Дым, — поддержала писком Аму.

— Сэнсэй, браво! — откашлялся Миф. — Хочу быть таким, как ты.

— Звероватым мужиком с молотком? — уточнила невинно Лори.

— Да нет! Таким вот воином!

— Время и опыт, Миф, время и опыт, — ответил Кроу. — И спасибо. Ого!

Аньлум доказал, что может за себя постоять. Каким-то чудом орк выгнулся, извернулся, сумел сбросить убивающего его сотника. И прыгнул следом за кувыркающимся врагом, заноса боевой жезл и выкрикивая рычащие кличи. Армия орков отозвалась восторженным улюлюкающим долгим воем. Дождь зашумел с новой силой. Призрачный шаман закачался из стороны в сторону, его губы сложились в насмешливо-радостную улыбку.



— И возрадовались силы поганные! — вздохнул Миф. — У, Кощей призраковенный! Чего усмехаешься, чего пыжишься? Чтоб тебе поясницу схватило!

— У него нет поясницы... — развела руками бард.

— Тогда ежа ему в глотку!

Шаман резко прекратил улыбаться. Лоб сморщился, оскалились клыки. Миф испуганно подался назад. Одно дело — угрожать могущественному врагу, когда он тебя не слышит, и совсем другое... сейчас будут шинковать шулера...

Но Миф ошибся. Шаман снова озлился из-за Вурриуса, который наглядно доказал, что никакой аньлум или иной какой враг не сможет сломить королевского стражника, боевого ветерана, гордого воина.

Измененный загадочной магией орк ворочался в грязи вяло, как черепаха, его шею прижимал мокрый сапог сотника, глаза оглушенного, избитого орка заливал дождь, вода бурлила и в разинutom в немом крике рту. Досталось и сотнику — много оружия потеряно, доспехи изрублены, а кое-где и оплавлены. Вокруг врагов земля превратилась в лунный дождливый пейзаж — выплавленные магией жезла кратеры быстро заполнялись водой.

— Тьма будет повержена! — Хриплый крик сотника совпал с финальным ударом тяжелого молота.

Голова аньлума исчезла в серой вспышке, обмякло тело, начало растворяться медленно и неохотно. Зрелище жутковато удивительное — сопротивляющееся гибели умертвие не исчезло разом, как обычные монстры. Нет. Аньлум исчезал так же, как исчезает кусок сахара в горячем чае... Неохотное, но все же неизбежное исчезновение. Вскоре силуэт

орка практически исчез... это победа. Три-ноль в пользу сил света.

Армия орков на этот раз даже не закричала. Помедлив всего пару секунд, они медленно пошли вперед. Медленно и неотвратно надвигаясь на сотника, стоящего над павшим аньлумом.

Не успела Четверка выдохнуть, свободная рука сотника вытянулась вперед, он буквально окунул пальцы в серую растворяющуюся муть, сжал их, вырвал наружу сгусток пылающей тускло-синей энергии, что впиталась в его ладонь за долю секунды. Потянувшись всем телом, сотник развел руки, опустил голову, застыл в таком положении — будто распятый на кресте.

— Чтоб тебя! — рявкнул Кроу.

— А? — одновременно спросили Миф с Аму.

— Драка за руль.

— А?

От сотника рванул черный дым. Отовсюду — из щелей в доспехах, изо рта и глаз. Оживший Вурриус рывком развернулся, направил руку на огромного призрачного шамана, бешено закричал:

— Как смеешь ты посягать! Как смеешь черпать небеса Аньгоры! ДА КТО ТЫ ТАКОЙ?! НИЧТОЖЕСТВО!

Над фигурой сотника вырос гигантский призрачный силуэт облаченного в черно-зеленый балахон мужчины, чью макушку украшала зеленая же шапка. Глаза полыхают яростным зеленым огнем, вся фигура окутана черным дымом, что бьет из сотника, как от горящей автопокрышки.

— КТО ТЫ ТАКОЙ?! — громоподобный крик расколол небеса. Четверка и воинство врагов одно-



временно схватились за уши, будучи оглушенными злобным воплем.

Шаман испуганно отшатнулся. В его расширенных глазах плескался жуткий страх, а выражение лица такое, будто его поймали за воровством яблок из чужого сада. Очень жуткого сада, где сторожем служит настоящий кошмар, который вроде бы куда-то ушел, а тут вдруг вернулся и поймал с поличным.

— УМ-Г-Г-А-А-А!!! — ответил шаман, «стоящий на мосту».

Дождь упал с неба сплошной водяной стеной. Не помогло и зелье Пепламаса Угра. Разве что видимость сохранилась, а вот к земле придавило будь здоров. Гихлы, рисефины и слабые орки начали уходить в землю, погружаться, как в болото. Они пытались выбраться, хватались за соратников, утягивая их за собой. А земля уже перестала впитывать невероятное количество воды. Повсюду разлились грохочущие реки, разбив армию орков на множество островков. Многих смыло пенными потоками, унесло куда-то к гранитному пику. Утихли трещотки, замолчали барабаны, потухли ритуальные факелы. Серое небо обрушило на мир море.

— Р-Р-РА! — Сотник метнул молот, что сверкающей дугой разрезал воду и воздух и ударил в лоб привидению. Шамана откинуло назад так, будто он и не был призраком, будто его лоб был из твердой материи. Громадный лик упал на армию. И те, кого зацепил рухнувший призрак, умерли разом. Попросту упали и пропали в воде, небрежно исторгнувшей серые вспышки, что быстро потухли.

Витающий над головой сотника черный призрак развел руки, опустил голову к груди, начал гортанно

произносить загадочные слова. На стоящих позади сотника онемевших игроков призрак не обратил внимания. Попросту проигнорировал. Его занимали куда более важные дела, сравнимые, если верить искаженному в злобном бешенстве опущенному лицу, с самым настоящим святотатством.

Заклинание было произнесено быстро.

И подействовало мгновенно, но несколько неожиданно — в одном месте небосвод посветлел, тучи испуганно разбежались, вниз рухнул край сверкающего ажурного дугообразного моста, выточенного из цельного белого, а местами сине-прозрачного кристалла. Один конец здесь. Другой — далеко-далеко, но в пределах видимости — по крутой дуге уходит в землю.

Пульсирующее сияние накрыло огромное пространство. В этот миг из воды один за другим начали подниматься серые силуэты павших воинов, вздымающихся в воздух и летящих к мосту, скользящих по нему и уходящих вдаль — прямо к спуску на противоположном конце.

Призрачного шамана подбросило в воздух, раздута голова завопила, попыталась вцепиться в землю клыками, не желая уходить. Оскаленные клыки зацепили еще живых воинов, что тут же погибли. Черный призрак недовольно зарычал, и от его рыка по коже прошел колючий мороз. Ни одно живое существо не может так рычать. Еще несколько слов, и те вражеские воины, что погибли только что, приостановились на пути к мосту, подхватили полупрозрачными руками голову воющего шамана, приподняли ее и повлекли за собой. Верховный шаман жалобно завопил. Его мучени-



ческая смерть была напрасна, он не повел воинов на штурм... вот он уже на мосту... и гигантский шарик жалко сдулся за мгновение. Вместо грозной громадной головы показался старый седой орк, согнутый от старости, упирающийся на посох, едва переставляющий дрожащие тонкие ноги. Мост проглотил его, захватил еще несколько душ, полыхнул еще более ярким сиянием, что прошло насквозь через воинов... и мост пропал... растворился, канул в землю, просто исчез...

Вновь обрушился дождь, что быстро начал слабеть, став сначала обычным проливным, а затем просто частым и сильным.

**Внимание!**

**Поздравляем!**

**Зелье Пепламаса Угра нейтрализовано!**

**Вы отравлены древним орочьим огненным ядом Пепламас Угра!**

**Дополнительно:**

**Отравление понижено с очень сильного на весьма сильное.**

**Рекомендуется срочно принять противоядие или навестить опытного лекаря.**

**Яд не влияет на количество хитпоинтов персонажа. Его действие — отсроченная смерть.**

**02.17.12.**

**02.17.11...**

Черный гигантский призрак втянулся в зашатавшегося сотника.

Очнувшийся Вурриус сделал неверный шаг на встречу врагам, поднял молот, сделал еще шаг, преодолевая слабость, упал на колено, но сумел подняться и сделать новый шаг.

— За Свет! — хрипло произнес он, шатаясь под дождем и упрямо шагая вперед. — За Свет!

Оставшиеся в живых орки, гихлы, великаны, рисефины и прочие отозвались все нарастающим яростным криком. Скользя в грязи, они подбирали оружие, цеплялись взглядом за шатающийся силуэт старого воина и начали шагать к нему.

— За Свет! — с криком побежал вперед Кроу.

— За Свет! — поддержала его рыжая амазонка, быстро вырываясь вперед.

— За Свее-е-ет! — не остались в стороне Миф с Аму, устремившись за учителями в бой.

— Враг не пройдет! — зарычал Вурриус, нанося первый удар и вбивая гихла с копьем в землю.

— Не пройдет! — согласился гном, закрывая сотника с фланга щитом, принимая удар орка с ятаганом, пиная еще одного под колено, замахиваясь молотом.

— За Серый Пик! — крикнула Лори, вбивая кри-сы в горло великана и прыжком уходя от его удара.

— За Серый Пик! — Два призванных волка с рыком набросились на завизжавших гихлов. Выстрел из жезла посек картечью нескольких орков.

Край наш родной защитим,  
Землю отчизны не отдадим!  
Война так война!  
Нам крови не жалко!..

Песня девушки барда зазвучала в дожде, с каждым мгновением набирая силу.

— Враг не пройдет!

— Не пройдет!

— Никогда!



## ГЛАВА ПЯТНАДЦАТАЯ

### Мирное чтение в тишине...

Гном сидел на крыше навеса, расположенного на вершине его холма. Не бог весь какая высота — но она его собственная, им достигнутая, им защищенная, не сданная врагу. А врагов было много...

Закинув ноги на закрытый сундук, гном читал. Он наслаждался приключениями хоббита, что как раз путешествовал в подземельях под горами и наткнулся на странное золотое кольцо, спрятав его в один из своих объемных карманов. Впереди битва загадок...

Над головой гнома мирная небесная синева, лениво ползет парочка белоснежных облачков, вдали высится гранитный пик, над чьей вершиной парит расправившая крылья молодая орлица. А чуть выше нее парит еще один орел с человеческим именем Крис. Орел старательно и несколько неумело ухаживает за пернатой дамой, не забывая поглядывать на далекий холм, где занят глупым чтением его хозяин. Зачем тратить время на книги? Ведь можно охотиться! Орлица издала резкий крик и взмыла к солнцу. Крис легко последовал за ней...

Проводив их взглядом, Кроу набросил покрывало на дремлющую рядом Кроху, ставшую походить на разморенную солнечным теплом ящерицу — настолько она распласталась, чуть ли не растеклась по одеялу в сонном блаженстве.

Под локтем гнома невысокая, но широкая шкапулка из зачарованного дерева, скрывающая в себе книгу в черно-зеленом переплете. Хроника

деяний жрецов Аньрулла. Запретная книга, не обладающая волшебством, зато хранящая в себе не самые светлые исторические факты. Внизу, под холмом, в новом зачарованном шкафу, стоящем в штабе, лежат еще две книги. Из предложенных кланами книг гном выбрал три, честно расплатившись заветными цветными кирпичами и дав понять, что спрос еще есть, посему требуется и предложение. Вскоре он снова навестит гостиницу, проверит почту, затем совершит защищенный обмен.

Страшный призрак никуда не делся из тела сотника Вурриуса. Так и гнездится гад, где-то у мужественного сердца старого вояки. Сейчас смущенный и мрачный сотник заперся в темной башне и дуется, как сыч — сам на себя. Игроки уже успели в приватной беседе дать понять, что прекрасно осведомлены о ситуации, поэтому можно им не врать. Сказали они и о том, что попытаются помочь, ничего конкретно не обещая. Сотник молча выслушал и ушел в башню. И показался он только затем, чтобы вручить всей Четверке награды. Аму, Лори и Миф получили по «Бронзовому щиту». Кроу отхватил «Серебряный щит».

Призрак жреца Аньрулла затих. После той дикой вспышки фанатичного гнева и призыва удивительного моста, призрак, похоже, выдохся на время и затих. Все этому только обрадовались — появилось время. Да и сам Вурриус сильно ослаб — что неудивительно после такой-то битвы.

Кстати, о битве...

Орки разгромлены. Не полностью, если судить в глобальном масштабе, но вокруг сторожевого по-



ста Серый Пик не осталось ни одного орка. Ушли и остальные. Скрылись даже непентесы. Судя по словам разведчиков, следы уцелевших вели на восток и юго-восток. Орки отступили к родным горам. Там им не удастся отсидеться — война не закончена. Вскоре их снова бросит в бой безжалостная воля богини Гуорры.

Но битва запомнилась...

Сотника и Четверку быстро начали теснить. Врагов хоть и потрепало изрядно, но их все же было куда больше. С помощью щедро используемых свитков магии и жезлов игроки сумели нанести немалый урон врагам. Гихлы выкашивались десятками. Орки и великаны погибали неохотней, но тут помогал Вурриус. Но все равно справиться такими малыми силами невозможно. Но иногда, когда ты выкладываешься по полной, когда ты уже окончательно опустошен и обессилен, происходит настоящее чудо...

Первым чудом оказался повар в алом плаще, ведущий за собой пятерку стражников. Как оказалось позднее, с помощью магии они видели происходящее с самого начала. Видел и Вурриус подвиг гнома Кроу — оттого и примчался он на подмогу. А следом не выдержали сердца и у стражей, отправивших повара во главе пятерки воинов.

Вторым же чудом было боевое звено молодых фениксов. Семь огненных птиц упали с посветлевшего неба пылающим возмездием. Дождь почти утих, едва крапал. Окутанные облаками пара, похожие на подбитые реактивные самолеты, фениксы ударили по остаткам темной рати. Это подоспело запрошенное подкрепление, загодя отправленное стражами,

когда стало ясно, что орки намерены учинить настоящее безумие. Прекратившийся дождь позволил фениксам спуститься, и это стало концом вражеских сил, базировавшихся в каменистой долине у одинокого сторожевого поста.

Добычи было немало. И две трети ее Вурриус отдал игрокам, коротко пояснив, что именно они сыграли главную роль в битве. Спорить никто не стал. Можно было, конечно. Но зачем? Тем более Вурриус стал еще более благосклонным к игрокам, особенно к гному Кроу. И воспользовавшись возможностью, еще не смыв с чела остатки грязи боевой, гном выкупил три немалых размеров квадрата каменистой долины и заручился устным подтверждением, что как только продаст добычу и соберет денег, сможет приобрести еще несколько земельных наделов. Вурриус согласился. Хотя и морщился в недоумении — на кой черт упрямому гному столько земли, не годящейся ни для возделывания, ни для пастбищ, ни для охоты. Хотя кто их, этих гномов, поймет...

Все отдыхали. Ну... почти все...

Аму, неожиданно спрятавшись под землю, дрыхла в штабе, собравшись в комочек в кресле и укрывшись пледом.

Миф сбрендил. Он продолжал копать... такого от него никто не мог ожидать — после славной битвы, после церемонии награждения, после дружеской долгой беседы и почти бессонной усталой ночи, проведенной в таскании трофеев, Миф вернулся под землю и начал копать, пробивая шаг за шагом почву, высвобождая древние погребенные улицы мертвого города.



Кстати, о городе — призраки у саркофагов больше не появлялись. Видимо, возникший неподалеку призрачный мост их напугал... но вскоре они могут вернуться...

Но это потом. Сейчас же яркое пригревающее солнышко, сонно посапывающая под боком Кроха, отменнейшая книга в руке, бокал сладкого красного вина в другой. Что еще от жизни надо? Да ничего. Вот совершенно ничего. Ведь это и есть спокойное и ленивое полное счастье...

Никто и ничто не сдвинет его с места. Ни за какие коврижки пригревшийся и размякший гном Кроу не сдвинется с места.

— Кроуччи! Кроуччи! Это шибздец! — Приглушенный крик Мифа раздался из дыры в вершине холма, оттуда и появилась его грязная всклоченная голова. — Полный!

— А?! — обреченно отозвался застонавший гном.

— Пошли! Глянь!

— А может, завтра?

— Какой там завтра! Ты только глянь! Нет, я такого не ожидал. Никого не трогал, копал себе потихоньку... а тут бац!

— Так... не кричи...

Осторожно встав, гном отложил книгу, допил вино из бокала, крякнул, утер губы и прыгнул в яму. Рухнув в гробницу, нырнул в следующую дыру, следуя за Мифом. Они промчались коридорами, миновали башню, затем штаб, прошли дальше, войдя в откопанную частично улицу. Вот следы свежих раскопок, груды земли. А вот явно только что рухнувшая и развалившаяся кирпичная стена. А за ней — едва-едва освещенная уходящая вдаль улица,

свободная от земли. Тускло мерцают целые стекла в некоторых окнах. Глухо скрипят двери.

— Вот, — развел широко руками Миф. — И я тут ни при чем!

— Да-а-а-а.... — почесал затылок гном, читая сообщение системы:

### **ПОЗДРАВЛЯЕМ!**

**Вы первые из героев, кто оказался на территории мистического древнего града Гвактал!**

**Вам не повезло!**

**Но решимость и упорство помогут преодолеть все невзгоды!**

**Вы первопроходец!**

**Идти нетореной дорогой всегда было труднейшим делом в отличие от тех, кто пойдет по вашим следам!**

**Штрафы:**

**Физический урон по обитателям местных земель снижен на: 25%**

**Магический урон по обитателям местных земель снижен на: 25%**

**Шанс на выпадение трофеев с убитых монстров снижен на: 25%**

**Шанс нанесения критического физического\магического удара снижен на: 15%**

**Шанс на успешный сбор\добычу ресурсов снижен на: 25%**

**Физический урон монстров увеличен на: 25%**

**Магический урон монстров увеличен на: 25%**

**Качество картографирования снижено на: 25%**

**Скорость любого передвижения по местным землям снижена на 10%**

**Регенерация жизни\маны снижена на: 10%**



**Штрафные санкции будут действовать еще: 23.59.59.**

**Бонусы:**

**Наличие древних предметов: Да.**

**Текущее состояние\количество: 6\6.**

**Наличие древних не магических знаний\рецептов: Да.**

**Текущее состояние\количество: Неизвестно.**

**Наличие древних магических знаний: Да.**

**Текущее состояние\количество: Неизвестно.**

**Наличие особых, ранее не встречавшихся монстров: Да.**

**Количество видов: неизвестно.**

**Наличие каких-либо признаков бывшего присутствия здесь исчезнувшей расы Великих: неизвестно.**

**Памятка!**

**Множество гильдий будут крайне рады заплатить за столь уникальные трофеи или знания весьма и весьма большую сумму!**

***Уникальное достижение!***

***Вы получили достижение «Первопроходец»!***

***(Данное достижение не имеет рангов и не совершенствуется.)***

***Памятное достижение для всех приключенцев, первыми нашедшими путь в ранее неизведанные земли!***

***Поздравляем!***

***Ваша награда за достижение: нарочито грубо и небрежно вырезанная деревянная статуэтка усталого путешественника, из-под ладони смотрящего вгаль.***

***Класс предмета: редкий.***

***Статус предмета: коллекционный предмет.***

**ВНИМАНИЕ!**

**Покровитель местных земель НЕ уничтожен!  
Будьте настороже!**

**ВНИМАНИЕ!**

**Флора\Фауна — К.А.П.С.**

— И что теперь делать будем, Кроуччи? Мы туда пойдем? Ну, в Гвактал затерянный и мифический...

— Обязательно пойдем, Миф. Обязательно. Прямо завтра и пойдем... разве мы не герои?

— Еще какие! А может, прямо сейчас? Глянем краешком глаза на тамошних образин...

— Без подготовки? Я чему тебя учил? Кхм... ну если самым краешком...

— Ага!

— Девушкам о нашей вылазке — ни слова!

— Ага!

— Держись за мной... глянем, что тут за Гвактал такой мистический и древний...

— Нас ждут сокровища! Великие, великие сокровища! Сундуки со золотом и камнями! Короны с рубинами! И пара хороших лопат...

Осторожно шагающие приключенцы прошли по безмолвной улице до ближайшего поворота и исчезли из виду. Эхом пронесся мечтательный шепот:

— А может, найдется и кирка...

*Конец третьей книги.*

## **Оглавление**

ГЛАВА ПЕРВАЯ. Порядок в хаосе. Временное спокойствие .....	5
ГЛАВА ВТОРАЯ. Темной-темной ночью... Усиление. Укрепление .....	25
ГЛАВА ТРЕТЬЯ. Охота за головами .....	46
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. Боги ходят по земле.....	66
ГЛАВА ПЯТАЯ. Вол, скакун и караванщик .....	89
ГЛАВА ШЕСТАЯ. Предрассветная шумиха и кислое лицо по радостному поводу .....	107
ГЛАВА СЕДЬМАЯ. Дракониий удар. Стрелок. Зависть Мифа. Тикающий счетчик врагов убиенных. ....	133
ГЛАВА ВОСЬМАЯ. Унылая лощина и веселый настрой. Надежные сапоги .....	156
ГЛАВА ДЕВЯТАЯ. Уныло-полезный урок. Ковка и ковка. Копка и копка. Горный город. .	192
ГЛАВА ДЕСЯТАЯ. Стылый коридор. Претенденты....	226
ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ. Переговоры. Акулы в мутной воде.....	258
ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ. Упертый гном — нормальный гном .....	278
ГЛАВА ТРИНАДЦАТАЯ. Дождливости волшебной шаманизм .....	321
ГЛАВА ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ. Пламя души моей .....	347
ГЛАВА ПЯТНАДЦАТАЯ. Мирное чтение в тишине.....	374

*Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.*

Литературно-художественное издание

LitRPG

**Михайлов Дем**

**КРОУ  
АЗЫ МАСТЕРСТВА**

Ответственный редактор **И. Минаков**  
Редактор **Е. Кондратьева**  
Художественный редактор **А. Аверьянов**  
Технический редактор **О. Куликова**  
Компьютерная верстка **Г. Сенина**  
Корректор **Е. Холявченко**

ООО «Издательство «Э»  
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Өндіруші: «Э» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.

Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Тауар белгісі: «Э»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талғаттарды қабылдаушының  
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-89/90/91/92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107.

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайты Өндіруші «Э»

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ  
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Э»

Өндірген мемлекет: Ресей  
Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 22.02.2018. Формат 84x108 1/32.  
Гарнитура «Baltica». Печать офсетная. Усл. печ. л. 20,16.  
Тираж 2700 экз. Заказ № 41345.

Отпечатано в соответствии с качеством  
предоставленных издательством электронных носителей  
в АО «Саратовский полиграфкомбинат».  
410004, г. Саратов, ул. Чернышевского, 59. [www.sarpk.ru](http://www.sarpk.ru)

**ЛитРес:**  
ОДИН КЛИК ДО КНИГ



**Оптовая торговля книгами Издательства «Э»:**  
142700, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное,  
Белокаменное ш., д. 1, многоканальный тел.: 411-50-74.

**По вопросам приобретения книг Издательства «Э» зарубежными оптовыми  
покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж  
International Sales: International wholesale customers should contact  
Foreign Sales Department for their orders.**

**По вопросам заказа книг корпоративным клиентам,  
в том числе в специальном оформлении, обращаться по тел.:**  
+7 (495) 411-68-59, доб. 2261.

**Оптовая торговля бумагами-беловыми  
и канцелярскими товарами для школы и офиса:**  
142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,  
Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).

**Полный ассортимент книг издательства для оптовых покупателей:**  
**Москва.** Адрес: 142701, Московская область, Ленинский р-н,  
г. Видное, Белокаменное шоссе, д. 1. Телефон: +7 (495) 411-50-74.  
**Нижегород.** Филиал в Нижнем Новгороде. Адрес: 603094,  
г. Нижний Новгород, ул. Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза».  
Телефон: +7 (831) 216-15-91 (92, 93, 94).

**Санкт-Петербург.** ООО «СЗКО». Адрес: 192029, г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны,  
д. 84, лит. «Е». Телефон: +7 (812) 365-46-03 / 04. E-mail: [server@szko.ru](mailto:server@szko.ru)

**Екатеринбург.** Филиал в г. Екатеринбурге. Адрес: 620024,  
г. Екатеринбург, ул. Новинская, д. 2щ. Телефон: +7 (343) 272-72-01 (02/03/04/05/06/08).

**Самара.** Филиал в г. Самаре. Адрес: 443052, г. Самара, пр-т Кирова, д. 75/1, лит. «Е».  
Телефон: +7 (846) 207-55-50. E-mail: [RDC-samara@mail.ru](mailto:RDC-samara@mail.ru)

**Ростов-на-Дону.** Филиал в г. Ростове-на-Дону. Адрес: 344023,  
г. Ростов-на-Дону, ул. Страны Советов, д. 44 А. Телефон: +7 (863) 303-62-10.  
Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Ростове-на-Дону. Адрес: 344023,  
г. Ростов-на-Дону, ул. Страны Советов, д. 44 В. Телефон: (863) 303-62-10. Режим работы: с 9-00 до 19-00.

**Новосибирск.** Филиал в г. Новосибирске. Адрес: 630015,  
г. Новосибирск, Комбинатский пер., д. 3. Телефон: +7 (383) 289-91-42.

**Хабаровск.** Филиал РДЦ Новосибирск в Хабаровске. Адрес: 680000, г. Хабаровск,  
пер. Дзержинского, д. 24, литера Б, офис 1. Телефон: +7 (4212) 910-120.

**Тюмень.** Филиал в г. Тюмени. Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Тюмени.  
Адрес: 625022, г. Тюмень, ул. Алабашевская, д. 9А (ТЦ Перестройка+).  
Телефон: +7 (3452) 21-53-96/97/98.

**Краснодар.** Обособленное подразделение в г. Краснодаре  
Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Краснодаре  
Адрес: 350018, г. Краснодар, ул. Сормовская, д. 7, лит. «Г». Телефон: (861) 234-43-01(02).  
**Республика Беларусь.** Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Минск. Адрес: 220014,  
Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Жукова, д. 44, пом. 1-17, ТЦ «Outfit».

Телефон: +375 17 251-40-23; +375 44 581-81-92. Режим работы: с 10-00 до 22-00.

**Казахстан.** РДЦ Алматы. Адрес: 050039, г. Алматы, ул. Домбровский, д. 3 «А».  
Телефон: +7 (727) 251-58-12, 251-59-90 (91, 92, 99).

**Украина.** ООО «Форс Украина». Адрес: 04073 г. Киев, ул. Вербова, д. 17а.  
Телефон: +38 (044) 290-99-44. E-mail: [sales@forsukraine.com](mailto:sales@forsukraine.com)

**Полный ассортимент продукции Издательства «Э» можно приобрести в книжных  
магазинах «Читай-город» и заказать в интернет-магазине [www.chitai-gorod.ru](http://www.chitai-gorod.ru).**

Телефон единой справочной службы 8 (800) 444 8 444. Звонок по России бесплатный.

**В Санкт-Петербурге:** в магазине «Парк Культуры и Чтения БУКВОЕД», Невский пр-т, д. 46.  
Тел.: +7 (812) 601-0-601, [www.bookvoed.ru](http://www.bookvoed.ru)

**Розничная продажа книг с доставкой по всему миру.** Тел.: +7 (495) 745-89-14.



ISBN 978-5-04-092717-3



9 785040 927173 >





ISBN 978-5-04-092717-3



9 785040 927173 >



> Миф ударил лопатой, гном добавил молотом. Мертвяку сотого уровня не хватило для упокоения, он начал с мычанием вставать, одновременно выдирая из тела кирку. Кардмастер не двинулся с места, морозящим лучом замедляя лезущих из дыры дружков зомби. А Кроу перехватил молот двумя руками и несколькими размашистыми ударами довершил дело, превратив врага в безобидную труху.

– Лезут двое! – предостерегающе крикнул Миф.

Два подмороженных и побелевших, как от седой старости, зомби расширили дыру, лезли вперед. Один срывал с головы женский чепец, второй пытался вставить на место упавшую на грудь челюсть, что у него не слишком получалось. За ними маячил третий – с пробитым лбом, за которым ничего, кроме черной пустоты. Нет мозга – нет печалей и комплексов, а из чувств только вечный голод. Кажется, их всего трое.