Кроу

Автор:
Дем Михайлов

Кроу

Дем Михайлов

LitRPGМир ВальдирыКроу #1

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

Дем Михайлов

Кроу

© Михайлов Д., 2015

© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2015

Глава первая

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

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

Чужаки же, либо чужестранцы, как называли здесь игроков, смотрели на проходящего мимо гнома с искренним удивлением, если не сказать недоумением. В первую очередь в глаза бросался «нубский» костюм, выдаваемый каждому новому персонажу автоматически. Ни малейшего намека на оружие за плечами или на поясе. А при дальнейшем осмотре странного игрока-гнома – а это был именно игрок – недоумение становилось лишь сильнее. Бросался в глаза странный ник «Crow Eater», не блещущий ни героизмом, ни смыслом, ни даже оттенком экзотичности. Гном, пожирающий ворон… смешно! А рядышком с мирно зеленым ником присоседилась жалко выглядевшая и абсолютно одинокая единичка. Первый уровень! Никакой экипировки, кроме стартовой! И шлепает себе преспокойно прямиком за пределы мирной Альгоры! Ну не нуб ли?

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

– Новичок! Погоди! Не рановато ли…

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

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

Не слышавший этих эмоциональных выкриков невысокий оборванец Crow Eater уже был за пределами города, где круто повернул и двинулся параллельно внешней стене, двигаясь к виднеющимся чуть поодаль изумрудным полотняным шатрам, расположенным под сенью пяти раскидистых вековых дубов. Босые ступни уверенно ступали по ярко-зеленой траве, взгляд не отрывался от цели. Что бы ни думали посмеивающиеся игроки, гном четко знал, что делал, когда уходил из надежно защищенного города. И вышел он точно в срок, успев подойти к шатрам за час до полудня. Здесь его и окликнули, едва только он приблизился к шатрам.

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

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

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

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

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

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

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

– Славное имя! Андрегвартиил! Если не ошибаюсь, такие имена дают далеко отсюда, в суровых северных краях, где выживают лишь сильнейшие. Никак вы родом из Зимнегорья, уважаемый Андрегвартиил?

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

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

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

Поздравляем!

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

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

– Благодарю за добрые и ничем мною не заслуженные слова. – Гном не поленился склониться в еще одном вежливом поклоне.

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

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

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

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

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

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

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

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

Кроу не забыл помахать на прощание Андрегвартиилу родом из Зимнегорья, выражая свою благодарность за помощь. Дождался, пока изумрудные шатры и развевающиеся на ветру королевские флаги окончательно не исчезнут из вида, после чего развернулся к ближайшему стражнику, чей конь неспешно шел совсем рядом с телегой, и завел разговор ни о чем, какие обычно заводят, чтобы скоротать долгую дорогу. Так казалось со стороны, но на самом деле Кроу старался завести если не дружеские и даже не приятельские отношения, то хотя бы добиться шапочного знакомства. И ему это вполне удалось. Спустя шесть

часов неспешного путешествия, когда впереди показалась одинокая сторожевая башня, господствующая над пологой местностью, гном-оборванец успел узнать и запомнить десяток новых имен. И не просто запомнить, надеясь на авось и цепкую память. Кроу тщательно записал всю новую информацию во встроенный в интерфейс блокнот, не забыв сопроводить имена небольшим описанием внешности с указанием особых примет, ежели таковые имелись.

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

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

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

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

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

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

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

– А сдюжишь ли? – чуть насмешливо поинтересовался черноволосый Сцепий, чье имя гном уже успел вызнать и записать.

– Постараюсь! – обрадованно отрапортовал коротышка, взглядом нащупывая самые малогабаритные мешки и емкости. – Сильно тяжелого веса не сдюжу,

конечно, по силе мне с вами не сравниться, но сделаю, что смогу! Не могу не отплатить за доброту стражей!

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

Поздравляем!

+1 доброжелательности к отношениям со стражами поста Серый Пик!

Повторного приглашения Кроу дожидаться не стал. Зная возможности своего персонажа, он ухватил небольшой белый мешок с надписью «Соль», прижал его к груди и поспешил за Сцепием, который с легкостью закинул на плечо большущий мешок с мукой пуда в четыре весом. Направлялись они к невысокой, но капитально сложенной бревенчатой постройке, прилегающей к каменной сторожевой башне, увенчанной широкой наблюдательной платформой под соломенной крышей. Как оказалось, внутри постройки располагался склад общего назначения. Зайдя внутрь, Кроу поостерегся выказывать излишнее любопытство, поэтому глянул по сторонам лишь уголками глаз. На полках разложено продовольствие, связки стрел, немного доспехов… это и все. Только самое необходимое для несения службы. Не стремясь приглядываться пристальней, гном бережно опустил белый мешочек с солью на указанную полку и поспешил обратно к телеге, с тревогой поглядывая на заполнившийся на четверть уровень усталости. Филонить он не собирался.

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

бочонок на место. В награду за сей подвиг сжалившаяся игровая система вывесила перед ним сообщение:

Ваша сила повышается на 1 ед.

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

Внешний вид персонажа играет важную роль в мире Вальдиры!

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

– Надеюсь, сумел помочь хоть немного, добрые стражи.

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

– Верно!

– Истинно так!

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

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

– И от меня прими! – Сцепий вручил гному большое красное яблоко. – Перекусишь.

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

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

– Спасибо! Спасибо большое!

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

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

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

Местность вокруг довольно ровная, земля каменистая, растительность есть, но довольно жидкая. Ближайшие деревья довольно далеко, но опять же не слишком. Больше всего локация напоминала небольшую холмистую долину, посреди которой торчала сторожевая башня, сложенная из грубо отесанного дикого камня. И все, более никаких построек не имелось, если не считать за таковые бревенчатый склад и два навеса по соседству, один из которых использовался как кухня, и там же располагался десяток гамаков, другой представлял собой импровизированную конюшню, способную защитить лишь от дождя и зноя, но не от ветра.

В общем, все полностью соответствовало представлениям Кроу, заранее изучившего всю доступную информацию об этом новом сторожевом посте, заложенном буквально неделю назад особым королевским указом. Самое главное – стража уже здесь. Локация получила статус условно безопасной. Большой квадрат с расположенной по центру башней свободен от монстров, стража бдительно осматривает окрестности. С вершины холма, где сидел Кроу,

было отлично видно, как десяток новоприбывших стражей отправился патрулировать близлежащие местности, как еще несколько воинов заступили на посты, а оставшиеся занялись хозяйством, то бишь приготовлением пищи и прочими мелочами.

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

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

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

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

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

– Простите, – вновь улыбнулся гном-оборванец.

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

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

– Но выбранная вами локация… не будет ли скучно?

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

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

– Я в полном порядке.

– Что ж, тогда позвольте откланяться. Удачи!

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

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

– Живите спокойно и радостно… я постараюсь. Ну что? Пора начинать? Да, пожалуй.

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

Базовые характеристики персонажа:

сила – 2,

интеллект – 1,

ловкость – 1,

выносливость – 1,

мудрость – 1.

Скептически просмотрев ничтожные показатели, гном со вздохом стянул с себя трещавшую по швам рубаху и со смешком взглянул на свои мощные бицепсы и

выпуклую грудь. Торс выглядел крайне мускулистым, еще бы, Кроу самолично создавал облик персонажа – вот только силы было ни на грош. В данный момент одна видимость снаружи и полная пустышка внутри.

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

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

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

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

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

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

Через десять минут гном со скорбью убедился, что портной из него и правда никакой. Ему удалось зашить лопнувший шов и залатать все прорехи на одежде, но как это выглядело… Неумелые крупные стежки шли вкривь и вкось. Усугубляла положение отчетливо выделяющаяся чернота ниток на белом холщовом фоне. Зато рубаха восстановила часть прочности, исчезли все позорные дыры. Да и полученное достижение не было лишним:

Достижение!

Вы получили достижение «Портной» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0,5 % к качеству создаваемой одежды,

+1 % к качеству ремонта одежды,

+1 % к успешному шансу создания одежды.

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

Похлопав по одежке руками и сбив серую пыль, гном спустился с холма и тут же согнулся в пояснице, подбирая с земли кривую палку с остатками коры. Теперь со стороны Кроу выглядел как кланяющийся чуть ли не на каждом шагу паломник, идущий к святому храму. Но гном направлялся не к храму, а к навесу, под которым располагался каменный очаг с подвешенным над ним внушительным медным котлом с потемневшими от копоти боками. Рядом примостился крепко сколоченный стол с грубо обстроганной столешницей.

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

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

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

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

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

– Слушаю! – радостно выпалил гном-игрок.

– Принеси еще парочку таких вот… щепоток. – Дредин пренебрежительно ткнул ногой принесенный хворост. – А в благодарность будет тебе миска наваристой

похлебки да кусок хлеба. Что скажешь? Берешься?

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

Поздравляем! Вы получили свое первое задание!

Достижение!

Вы получили достижение «Рука помощи» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

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

Текущий шанс успешной идентификации: 0,3 %.

Вы получили задание «Сбор хвороста»!

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

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

Награда: большая миска наваристой похлебки и кусок хлеба.

Абсолютно довольный гном, радостно насвистывая, направился прочь от кухни, следуя прямиком к условной границе «влияния» поста, к месту, где заканчивалась безопасность. По пути прошел мимо холма с девственно пустой каменной площадкой – местная точка возрождения, сыгравшая немалую роль при выборе гномом локации. Границу Кроу предусмотрительно переступать не стал. И не обратил ни малейшего внимания на стригущего травку жирного

кролика пятого уровня. Зато пристально посмотрел на приникшую к земле огненную рыжую лисицу десятого уровня, охотящуюся за кроликом. Местная экосистема в действии. Этой невеликой лисице понадобится секунд пять, чтобы отправить хилого гнома прямиком на возрождение.

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

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

Когда он принес еще одну охапку веточек, Дредин открыл было рот, но не успел вымолвить и слова, потому как пришлый чужак уже испарился, отправившись за новой порцией древесины. При его третьем возвращении Дредин снова открыл рот, на этот раз от удивления. Натужно пыхтя, напрягаясь всем телом, Кроу рывками подтаскивал к кухне короткий обломок гнилого и, как назло, сучковатого бревна. Последнее неимоверное усилие – обрубок бревна замер около очага, и перед взглядом игрока проявилось короткое сообщение:

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

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

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

Поздравляем!

+1 доброжелательности к отношениям со стражами поста Серый Пик!

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

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

Молча кивнув, Кроу отошел от кухни, чтобы не надоедать повару. Уселся на нагретый уже заходящим солнцем камень и вновь открыл окно характеристик.

Базовые характеристики персонажа:

сила – 4,

интеллект – 1,

ловкость – 1,

выносливость – 3,

мудрость – 1.

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

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

наполняет человеческую жизнь смыслом.

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

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

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

Опустошив миску, гном навестил имеющийся неподалеку ручей и тщательно вымыл посуду, после чего вернул ее на место. Прошелся взглядом по осоловелым после еды стражникам и, поняв, что никаких заданий в ближайшее время не светит, вернулся к ручью, в воде которого во время мытья тарелки приметил кое-что интересное. Сам ручей вытекал из округлого и довольно глубокого бочага, на дне которого, судя по всему, бил сильный холодный ключ. Весело журчащая вода уходила в бесконечность по довольно узкому руслу с белым песчаным дном. И тут имелась живность. В воде просто сновали небольшие рыбешки с палец длиной, имелись и важно надувшиеся лягушки.

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

медленных движений.

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

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

Неохотно оторвавшись от ручья, Кроу проверил свой статус. Приготовленная стражником похлебка давала двухчасовой бонус на «+2» к выносливости и «+1» к силе. И временное усиление следовало использовать с толком. Несколько десятков широких шагов, и гном оказался рядом с вросшим в землю невеликим камнем, довольно тяжелым на вид. В прошлый раз, до ужина, Кроу даже не смог пошевелить булыжник, силенок не хватило. Теперь же он снова решил испытать свою силу. Сняв рубашку и оставшись полуголым, гном с кряхтеньем обхватил камень и с натугой потянул на себя, напрягая цифровые мускулы. Несколько томительных секунд ничего не происходило, затем вросший в землю валун неохотно шевельнулся и начал выползать из земли. Приложивший оставшиеся силы кряхтевший игрок напрягся до предела, выпрямил согнутые ноги и вывернул-таки камень! На победный клич силенок не хватило – уровень усталости «полыхнул» багровым – гном попросту свалился рядом, уткнувшись лицом в землю. Выждал пару секунд, подскочил, налег плечом на непокорный камень, обхватил руками и попытался приподнять. Камень остался равнодушен к жалким попыткам, зато сострадательная игровая система не выдержала мучений несчастного гнома и торопливо послала ему небольшую прибавку.

Ваша сила повышается на 1 ед.

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

По истечении двух часов Кроу сидел перед собственноручно выложенным каменным очагом, глядя на потрескивающий огонь и понемногу скармливая ему мелкие хворостинки. Пылающий уголь для розжига собственного костра ему любезно дали стражники.

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

Базовые характеристики персонажа:

сила – 6,

интеллект – 1,

ловкость – 1,

выносливость – 4,

мудрость – 1.

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

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

Таинственный Навигатор!

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

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

Ваш интеллект повышается на 1 ед.

Вы получили достижение «Чтец» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

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

Текущий бонус скорочтения: 0,5 %.

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

Свернувшись калачиком у затухшего костра, Кроу медленно прикрыл глаза.

Системный запрос: Вы действительно желаете погрузиться в сон?

Да…

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

– Спасибо, – тихо прошептал игрок, проваливаясь в темный омут сновидений.

Глава вторая

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

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

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

добродушный стражник-ветеран.

– Доброе утро! – поприветствовал он «соседей».

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

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

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

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

– И долго еще здесь задержишься?

– Наверное, долго. Мне здесь нравится!

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

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

Вы получили ежедневное задание «Сбор хвороста»!

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

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

Награда: трехразовое питание каждый день.

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

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

Дело грозило обернуться плохой стороной. Сейчас ему пришлось поднапрячься, чтобы обеспечить горючим материалом очаг при кухне, ведь веток на территории сторожевого поста почти не осталось. Ну конечно, здесь не девственный лес с обилием валежника и сухостоя. Обычная, слегка холмистая равнина с каменистой почвой и редкими группками деревьев вдали. В том-то и проблема – деревья слишком далеко. На это и было рассчитано задание. Вальдира любит поощрять игроков расширять свой «ареал» обитания. Легко можно выйти за пределы условно безопасной территории, что кончается в пятидесяти шагах отсюда. Там-то уж точно найдется достаточно валяющегося на земле хвороста. Но там же найдутся и агрессивные монстры.

Еще вчера Кроу заметил бегущего поодаль шакала двадцатого уровня, опять же лисицы могут оказаться серьезными соперниками. Зубастой и когтистой живности здесь хватало. Умереть не проблема – локация возрождения расположена в нескольких метрах поодаль. Но в данный момент гном абсолютно не горел желанием побеждать врагов, получать единицы опыта и повышать уровни. Это успеется. Для начала он хотел максимально повысить необходимые

ему для выбранного класса характеристики, причем повысить их благодаря изматывающей работе и тренировкам. Конечно, можно было бы просто повышать уровни, но не распределять полученные «пятерки баллов», но без повышения характеристик противника не одолеть. Сейчас он просто мешок с мясом. Безоружный мешок с вкусным мясом. Следовательно, вступать в схватки нельзя.

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

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

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

Отравление!

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

Причина отравления: ядовитый укус!

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

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

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

Достижение!

Вы получили достижение «Воскресший» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

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

+0,5 % к шансу не получить штраф на накопленные баллы опыта.

Текущий размер бонуса: +1 %.

Дополнительная информация:

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

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

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

– Уважаемый Дредин…

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

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

– Так спрашивай.

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

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

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

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

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

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

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

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

– Ясно! Спасибо за науку, Дредин!

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

До обеда он собрал дневную норму хвороста, аккуратно разложил добычу около своего личного очага, расположенного у подножия облюбованного холма. Судя по доносящимся запахам, до того момента, как кашевар позовет всех на заслуженную трапезу, оставалось не больше часа, и Кроу решил использовать это время с пользой, потратив его на пробежку.

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

Да… эта недельная смена обещала быть интересной…

Вовремя подоспевший к кухне Кроу сиял довольной улыбкой на тщательно отмытом в ручье лице. Волосы аккуратно приглажены, на руках ни пятнышка. Передавая ему до краев наполненную миску с густой кашей, Дредин проворчал:

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

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

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

– Не забуду!

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

– С радостью!

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

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

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

Базовые характеристики персонажа:

сила – 6,

интеллект – 2,

ловкость – 1,

выносливость – 6,

мудрость – 1.

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

Высоко в небе раздался яростный клекот. Задрав голову, гном нащупал взглядом стремительно рассекающую небеса черную точку. Большая птица. Наверняка хищник, вылетевший на охоту. И судя по всему, взлетел орел с вершины скалистого пика, над которым медленно ползли тяжелые серые облака. Где-то там, в самом поднебесье, в скальной расщелине, могло располагаться орлиное гнездо. И по старательно поддерживаемой привычке Кроу внес это предположение в свой блокнот, после чего с тревогой вновь взглянул на сгустившиеся облака…

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

Тщательнейшим образом отряхнув многострадальную рубаху и штаны, Кроу пригладил волосы, глубоко вздохнул и направил стопы к башне, единственному капитальному строению локации. Капитальному настолько, что имелась даже тяжелая деревянная дверь, окованная железом. В нее-то игрок и постучал. Изнутри немедленно последовало зычное приглашение. Потянув на себя ручку,

гном вошел и коротко поклонился сидящему за грубо сколоченным столом седоволосому десятнику с украшенным несколькими шрамами суровым лицом.

– Здравствуйте, уважаемый Маврикий!

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

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

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

– Хотел узнать, можно ли застолбить небольшой участок земли, – как в омут прыгнул гном, разом выложив все карты. – Здесь, на сторожевом посту.

– Отчего же нельзя? Для того пост и поставлен. Дабы оживить сию местность, привлечь путников и охотников, – пророкотал седой десятник, пододвигая к себе толстую конторскую книгу и чернильницу. – Много ли земли надобно? Купить аль в аренду? Да с какой целью?

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

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

– Понятно.

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

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

– Говори.

– Можно ли выплатить серебряную монету через неделю? Денег нет, а укрытие от дождя строить надо, да и участок я уже присмотрел. Могу и отработать!

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

– Остаюсь!

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

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

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

Достижение!

Вы получили достижение «Поселенец»!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Примечание: данное достижение не имеет рангов.

Ваша награда за достижение:

один из трех предложенных «Наборов поселенца» на выбор.

Набор можно получить у главного в локации, где вы решили обосноваться в качестве поселенца.

Достижение!

Вы получили достижение «Первый житель»!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Примечание: данное достижение не имеет рангов.

Ваша награда за достижение:

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

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

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

– Ага!

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

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

– Так что брать-то будешь? Решил уже?

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

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

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

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

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

– Знаю, уважаемый Маврикий.

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

– Большое спасибо!

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

– Конечно! Слушаю!

– Озаботься забором вокруг своего участка. На следующей неделе сотник с проверкой приедет. Проверять будет, как служба идет, как строительство продвигается. Вот и хочу ему показать хозяйство первого нашего поселенца.

Дом ты выстроить не успеешь, это дело небыстрое, а вот забор поставить сумеешь. Ну что? Сделаешь?

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

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

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

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

– Я согласен! Обязательно все сделаю!

Вы получили задание «Забор вокруг участка»!

Построить вокруг своего земельного участка забор.

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

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

Штраф за невыполнение:

возвращение инструментов десятнику Маврикию, падение уровня отношений со стражем Маврикием на пять единиц (–5).

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

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

Внимание!

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

Да/Нет.

– Да!

Сиреневый кристалл нестерпимо ярко вспыхнул, взорвавшись миллионом искр, разлетевшихся во все стороны, но не слишком далеко, как раз до границ обычного земельного участка плюс бонусные пятьдесят процентов. Медленно затухающие искры звездопадом опустились на землю и исчезли. А перед взором игрока, вступившего в права временного владения, показался едва заметно подсвеченный зеленый квадрат с холмом точно посередине. Это и был его участок.

Поздравляем!

Вы вступили во временное владение стандартным земельным участком!

Местонахождение участка: королевство Альгора, сторожевой пост Серый Пик.

Текущая арендная плата: 1 серебряная монета в неделю.

Внимание!

Арендная плата является непостоянной!

Сумма зависит от оживленности данной территории и объема товарооборота!

Об увеличении или уменьшении арендной платы будет заблаговременно сообщено.

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

Несколько мгновений Кроу выжидал, когда на экране появится достижение «Землевладелец», но вспомнил, что подобное дается лишь тем, кто купил землю, и огорченно вздохнул. Судя по имеющейся у Кроу информации, «Землевладелец» помимо прочего автоматически давал плюс один к отношениям с местной стражей. Мол, не гопота какая-нибудь, а местный добропорядочный землевладелец, достойный доверия.

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

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

Это ЕГО земля!

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

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

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

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

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

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

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

Топор, кстати, оказался не ахти…

Грубой выковки топор поселенца.

Одноручное оружие.

Урон: 4–7.

Тип урона: физический, рубящий.

Минимальный уровень: 1.

Прочность: 49/50.

Изготовлено игроком-подмастерьем.

Но это вполне логично. Если каждому поселенцу вручать качественный дорогущий инструмент, то так и топоров не напасешься. Потому и пихали в наборы дешевку, способную, впрочем, выполнять свое предназначение. Печалила только довольно низкая прочность инструмента. Копеечная штамповка массового изготовления. Даже имя подмастерья неизвестно.

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

Вы получили новую профессию – «лесоруб»!

Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 1.

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

Оглядевшись и убедившись, что вокруг не наблюдается подлых ядовитых гадюк и иных злобных обитателей Вальдиры, гном ухватился за верхушку и с натугой поволок тонкий стволик к своему любимому холму. По пути пришлось сделать

две передышки для восстановления сил, но, в конце концов, срубленная елка оказалась у остова шалаша. Обрубить ветви было делом нескольких минут. Вскоре Кроу стал обладателем большого количества пышных еловых лап. Разместить их поверх шалашного остова оказалось легкой задачей, по завершении которой игровая система немедленно отреагировала.

Вы пытаетесь создать жилище «Лесной шалаш»?

Да/Нет.

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

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

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

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

Ночью, когда гном Кроу спал в своем шалаше, разразился настоящий ливень. По земле забарабанили крупные капли, пелена дождя была настолько плотной, что

на расстоянии вытянутой руки ничего не было видно, а протекающий ручеек едва не вышел из берегов, гоня мутные потоки воды в неизвестную даль. Сверкали молнии, слышались перекаты грозного грома. Но гном ничего не слышал и не видел. Он просто спал и видел радостные сны. А в шалаш, кстати, не просочилось ни капли…

Глава третья

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

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

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

Базовые характеристики персонажа:

сила – 14,

интеллект – 2,

ловкость – 1,

выносливость – 11,

мудрость – 1.

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

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

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

Рядом с черноволосым гномом из земли торчал один из предметов, заставивших десятника Маврикия довольно улыбаться. Кол. Грубо отесанный еловый кол, глубоко вбитый в каменистую землю. Их было несколько десятков, идущих на равном расстоянии друг от друга по периметру большого квадрата, показывающего границы земельного участка. Это только тень будущего забора, обещанного десятнику, но уже было ясно, что Кроу изо всех сил старается сдержать свое слово. Причем ценой своей жизни – за три дня несчастный гном погибал смертью храбрых целых двенадцать раз, то есть в среднем по четыре раза на дню. В большинстве случаев его кусали проклятые гадюки, таящиеся среди камней, веток и редкой травы. Один раз на Кроу рухнуло подрубленное им же дерево, причем ситуация была до нелепости смешной – он вовремя начал

уходить в сторону от падающего ствола, но наткнулся на гадюку, вынужденно отпрыгнул назад и получил по голове сокрушительный удар бревном. Гадюка, вероятно, едва не померла со смеху при виде столь нелепой смерти. И один раз Кроу прикончили шакалы. Смерть была быстрой, но умные шакалы не отходили от сгустка серебристого тумана, радостно отыгрывая роль падальщиков, собравшихся у «вкусной туши». Пришлось звать на помощь стражников, быстро убивших гадких монстров и спасших «труп» горемычного игрока, беспомощно наблюдающего издали за расправой.

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

Достижение!

Вы получили достижение «Воскресший» второго ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

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

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

Текущий размер бонуса: +1,5 %.

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

Окликать ушедшего десятника Кроу не стал. Побоялся, что тот найдет для него работу, а оставшееся до обеда время гном собирался употребить с куда большей пользой, чем махание метлой у входа в сторожевую башню. Отрабатывать повисший долг, конечно, надо, но лучше перенести эту «почетную» обязанность на более позднее время. Шесть медных монет Кроу уже отработал – десятник платил за уборку по две монетки. В серебряной монете ровно десять медяков. А в неделе семь дней. Так что игрок надеялся не только отработать серебрушку, но еще и заработать четыре медяка сверх того.

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

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

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

Сказано – сделано. Гном налег на камень всем телом, поднапрягся и рывком сдвинул его с места, катя вверх по склону холма. Гном кряхтел, камень надменно молчал, но мало-помалу дело двигалось. Кроу удалось втащить валун на целых три метра из шести. В этот момент шкала усталости яростно замигала багровым. Руки сами собой разжались, гнома повело назад, и он упал навзничь. Больше ничем не поддерживаемый валун резво покатился вниз, по пути радостно «переехал» Кроу, за пару секунд преодолел весь склон и замер шагах в пяти от холма и от своей распластанной «жертвы», которая вскоре зашевелилась, поднялась на ноги и торопливо потащилась к камню, чтобы начать все сначала.

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

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

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

– Ничё, ничё, потом и у тебя получится.

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

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

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

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

Две характеристики, две основы, на которых будет прочно стоять его невысокий персонаж, – вот о чем думал Кроу, с хрипом налегая на каменный бок. Два краеугольных камня: сила и выносливость. Именно их гном с яростной целеустремленностью пытался поднять на максимально возможный уровень, придумывая все новые и новые методы тренировок. Кроу не собирался становиться самым сильным персонажем, «физовиком», в мире Вальдиры. Об этом он вообще не думал. Все дело в выбранной им специализации.

Кузнец.

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

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

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

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

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

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

Способен раздробить в пыль все что угодно! Если не раздробит – расплющит в лепешку! Даже без изученных в гильдии воинов навыков подобное оружие обладало весьма и весьма впечатляющими добавочными плюсами для персонажа. Если не удастся раздобыть именно молот, придется воспользоваться обычной толстой палкой, представив, что это палица или посох, – главное, чтобы оружие было именно «дробящего» типа. Никаких мечей, топоров, копий или стрел – основным оружием гнома Кроу будет увесистый молот в правой руке! А в левой – прочный щит! И развивать он будет именно дробящее оружие, пытаясь довести его до заоблачного максимума.

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

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

– Малой! Кроу!

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

– Пару медяков заработать хочешь?

– Очень, очень хочу! – заверил кашевара гном.

– Тогда топай сюда… только портки надень для начала!

– Уже бегу! Извините за штаны!

Заданием на «миллион», а точнее, на «два медяка», оказалось поручение по доставке двадцати среднего размера камней для кухонного очага, ибо Дредин решил его подновить и немного расширить. Кроу таким инновациям был только рад и управился с поручением за десять минут, нагрузив заплечный мешок вдвое большим количеством из своего собственного запаса, хранящегося в углу участка. Покосившись на аккуратно выложенные в несколько рядов у очага камни – именно выложенные, а не сброшенные в кучу – гном-кашевар одобрительно хмыкнул, покопался в не шибко пухлом поясном кошельке, и в ладонь Кроу упало три медных монетки.

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

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

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

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

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

– Конечно! Уже подметаю!

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

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

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

Эх, лишь бы раздобыть молот…

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

Базовые характеристики персонажа:

сила – 21,

интеллект – 4,

ловкость – 6,

выносливость – 17,

мудрость – 1.

Персонаж все еще первого уровня.

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

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

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

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

Единственная основная характеристика, не повысившаяся даже на один пункт, – это мудрость. Впрочем, характеристика далеко не основная для выбранного класса персонажа, но в будущем гном собирался ее немного поднять, чтобы лучше пользоваться базовыми исцеляющими заклинаниями. А пока все упиралось в силу и выносливость, над которыми черноволосый улыбчивый гном потел несколько дней кряду.

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

Едва заметно кивнув, соглашаясь сам с собой, Кроу широко улыбнулся, изогнувшись, встал на мостик, а затем и на ноги, легко исполнив почти акробатический трюк. Оказавшись на ногах, придирчиво себя осмотрел. Латаная-перелатаная рубашка и штаны, готовые развалиться в любой момент просто от неловкого движения. Заплечный мешок. Веревочный пояс, дающий «+1» защиты – несмотря на название, это был просто обрывок веревки, найденный около склада и никому не надобный. За поясом обычный молоток с короткой и широкой ручкой. Тот самый желанный плотницкий молоток, неказистый, но увесистый, примитивный, но прочный. Оба бойка плоские и блестящие, чем-то молоток напоминал миниатюрную кувалду. Пользоваться данным орудием можно было прямо с первого уровня, никаких требований к силе или другим характеристикам. Урон и вовсе смешной, если верить описанию:

Дешевый плотницкий молоток.

Одноручное оружие/инструмент.

Урон: 4–6.

Тип урона: дробящий.

Прочность: 39/40.

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

Небрежно вытесанный еловый кол.

Двуручное оружие.

Урон: 4–8/6–10.

Тип урона: дробящий.

Тип урона: колющий.

Прочность: 29/30.

В общем, какой стороной ударишь, тот тип урона и сработает. Если острым концом – враг будет заколот. Если тупым – у врага будет большая шишка. Причем от воздействия колющего повреждения куда серьезней, но только в том случае, если враг не облачен в броню, надеваемую или природную.

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

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

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

Битвы с кем именно?

А кто первый под руку попадется.

Глава четвертая

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

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

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

кричи!

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

Постоянное общение и несколько поднятых уровней в отношениях делали свое дело. Вот уже и стражи переживают за единственного «коренного» обитателя местных земель. И это приятно – по-человечески приятно, когда о тебе проявляют искреннюю заботу. Конечно, все здешние стражи всего лишь визуальные воплощения простеньких искусственных интеллектов, но все равно на душе сразу стало теплее. Жаль только, что вскоре эта смена стражей вернется в Альгору, а их место займут другие. Но как бы то ни было, общий уровень доброжелательности со сторожевым постом Серый Пик уже поднят, и резкого похолодания в отношениях не случится.

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

Регулярно патрулирующие окрестности стражи безжалостно истребляли агрессивных хищников, но не трогали прочую живность. Подлежащими уничтожению «агрессивными» считались все монстры, что нападали на «местных» или игроков первыми, не дожидаясь удара с их стороны. Те же шакалы и гадюки полностью соответствовали этому критерию. Их Кроу и опасался. Обитающих поблизости шакалов – за их кучность, в их стае всегда не меньше пяти особей, а гадюк – за их противный яд. Потому гном и не отходил

слишком далеко, чтобы в случае чего суметь добежать до безопасной зоны.

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

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

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

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

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

на землю тяжелый заплечный мешок. Утро прошло неплохо.

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

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

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

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

Рассортировав добычу, Кроу уселся по-турецки на травянистом склоне собственного холма, вывел на экран ежедневник и в области «утро» с чувством удовлетворения поставил галочку напротив пункта «первая вылазка». После чего коротко описал добычу и перешел на распределение пунктов. В распоряжении имелось целых тридцать свободных пунктов.

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

Текущий уровень персонажа: 7.

Базовые характеристики персонажа:

сила – 30,

интеллект – 4,

ловкость – 10,

выносливость – 34,

мудрость – 1.

Доступных для распределения баллов: 0.

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

Достижение!

Вы получили достижение «Здоровяк» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+5 к защите от атак физического типа,

+75 к количеству пунктов жизни.

Текущий бонус к защите: +5.

Текущий бонус к количеству пунктов жизни: +75.

Достижение!

Вы получили достижение «Силач» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+5 к физическому урону,

+20 к максимуму переносимого веса.

Текущий бонус к урону: +5.

Текущий бонус к максимуму переносимого веса: +20.

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

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

В первую очередь Кроу интересовали все достижения, направленные на повышение уровня жизни, на регенерацию, на устойчивость к повреждениям и на наносимый урон. Гномы, одна из доступных игрокам рас в мире Вальдиры,

обладали своими недостатками и достоинствами. Только одна раса была в этом отношении нейтральна – люди. У них нет расовых бонусов и пенальти. У коротышек-гномов имелось и то и другое. Если взяться их перечислять, как мелкие, так и крупные, уйдет немало времени.

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

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

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

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

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

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

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

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

Мы гномы, гномы, гномы!

Плевать нам на людей!

Мы любим злато, злато!

Всегда спасем мы брата

И эльфов пнем под тощий зад!

Врага завидев, не повернем назад!

Зеленых полуорков нарежем, как салат!

Но прежде нагребем деньжат,

чтобы построить град!

Вели-и-и-икий гномий гра-а-ад…

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Теперь вы знаете, как выглядит гриб беловик круглоголовый.

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

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

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

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

– Спасибо, дядька Дредин! Науку твою не забуду!

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

– Да?

– С мясом, мукой и крупами у нас нехватки нет, а вот с грибами беда. Нет времени их выискивать по буеракам здешним. Сам знаешь, сегодня наш

последний день здесь, завтра с утра смена прибудет, вот я и подумал – устроить бы сегодня вечером пир горой. Что скажешь?

– Хорошо придумано!

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

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

Вы получили задание «Грибы к ужину»!

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

Минимальные условия выполнения задания: принести стражу Дредину как минимум пятьдесят съедобных грибов.

Награда: подарок от стража Дредина (неизвестно).

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

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

– Будь по-твоему.

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

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

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

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

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

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

Нанеся последний удар, гном отступил на шаг и полюбовался на дело рук своих – еловый кол ушел глубоко в землю, встав в один ряд со своими собратьями.

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

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

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

Схоронившись за большим серым валуном, глубоко вросшим в землю, игрок пристально вгляделся в несколько далеких теней, медленно уходящих в сторону. Шакалы. На редкость большая стая – шесть крупных приземистых тварей с низко опущенными головами. Уровни колеблются от двадцатого до двадцать второго. Смертельная опасность для одинокого игрока пятнадцатого уровня, не обладающего магией исцеления или эликсирами, без хорошей экипировки и абсолютно без умений. Пока что шакалы не засекли его, но ходили кругами, все так же опустив головы к земле. Плохо. Очень плохо – у этих падальщиков по умолчанию должен быть великолепный нюх, то бишь природное умение обнаруживать потенциальную добычу по оставленному запаху.

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

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

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

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

Маскировка +10.

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

Маскировка +15.

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

Покружившись на одном месте, шакалы разлетелись в разные стороны, продолжая вынюхивать, пытаясь напасть на внезапно исчезнувший след вкусной добычи. На месте остался только вожак стаи – одноухий шакал с пятнистой мордой. Зверь подступил к кромке воды и пристально вгляделся в мерцающую гладь озерца, испуская глухое, но крайне грозное рычание. С оскаленных клыков медленно стекала слюна, два глаза сверлили воду с таким рвением, словно шакал точно знал, что гном скрывается именно там, осталось лишь его высмотреть и напасть. Кроу ошибся – уровень вожака был не в диапазоне между двадцатым и двадцать вторым. Тридцатый – вот правильный уровень одноухого зверя.

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

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

Текущий уровень персонажа: 15.

Базовые характеристики персонажа:

сила – 30,

интеллект – 4,

ловкость – 10,

выносливость – 34,

мудрость – 1.

Доступных для распределения баллов: 40.

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

Прямо перед носом злобного вожака шакальей стаи гном Кроу аккуратно распределил баллы, резко повышая живучесть персонажа практически вдвое. Оставшиеся крохи ушли в ловкость, для повышения быстроты удара и

уворачиваемости. Результаты оказались весьма неплохи, а если учесть, что персонаж всего пятнадцатого уровня, итог вышел очень впечатляющим.

Текущий уровень персонажа: 15.

Базовые характеристики персонажа:

сила – 30,

интеллект – 4,

ловкость – 20,

выносливость – 64,

мудрость – 1.

Доступных для распределения баллов: 0.

И самое ожидаемое:

Достижение!

Вы получили достижение «Здоровяк» второго ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+7 к защите от атак физического типа,

+125 к количеству пунктов жизни.

Текущий бонус к защите: +12.

Текущий бонус к количеству пунктов жизни: +200.

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

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

К глубокому счастью поглядывающего на часы Кроу, шакалы не отличались терпением. Не обнаружив добычи, они, обиженно поскуливая, собрались в стаю и медленно поплелись прочь, двигаясь в сторону от сторожевого поста. Последним ушел одноухий вожак, бросив на неподвижное озерцо подозрительный взгляд. Засевший в воде гном не стал торопиться и продолжил выжидать, не шевеля ни единым мускулом. Шакалы очень быстры, пусть отойдут подальше от греха. Угораздило же нарваться! Весь день избегал встречи с этими монстрами, а в самый неподходящий момент вляпался по ноздри в неприятности.

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

поста Серый Пик.

Ноги у гнома коротенькие, никак не спринтерские, но игрок выкладывался на полную, летя на максимальной для него скорости вперед. Встреченные на пути препятствия Кроу не обегал, а перелетал через них рыбкой, затем перекатывался вновь на ноги и продолжал бежать.

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

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

Р-р-р-а-ах!

Короткий взрык, удар в бедро, гном чудом удержался на ногах и продолжил бег, не обращая внимания на понизившийся уровень жизни и продолжая вопить во всю глотку. Бьют по ногам! Значит, у них есть умение наподобие волчьего, способное замедлить или обездвижить цель. Лишь бы не сработало!

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

мчащегося к нему одноухого вожака стаи. Этот точно не промахнется…

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

Р-р-р-р-ах!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

А сегодня… сегодня у него посиделки на прощальном пиру стражников, достойно отслуживших здесь целую неделю и завтра возвращающихся домой. Да и грибы жареные намечаются, после которых совсем не грех будет подкатить к одному из стражников и попросить взять с собой кроличьи шкурки, среди которых затесалась и пара лисьих. Вдруг выгорит дельце…

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

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

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/dem-mihaylov/krou

надано
Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: Купити