

КРОУ 3

Автор:

Дем Михайлов

КРОУ 3

Дем Михайлов

Мир Вальдиры Кроу #3

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

Дем Михайлов

КРОУ-3

Глава первая

Порядок в хаосе. Временное спокойствие

Наковальня звенела.

Звонкий и частый звук ударов кузнечного молота дробным веселым эхом разлетался далеко-далеко, проносясь над серой каменистой долиной, огибая

редкие корявые деревья, влетая в дергающиеся уши шакалов и кроликов.

Звон наковальни говорил о многом.

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

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

А еще звон громко утверждал, что некий кузнец сохранил в руках достаточно сил, а в голове достаточно упорства, чтобы сразу после буквально только что закончившейся последней жестокой битвы начать кузнечные работы. Вздымающийся над большим и окруженным каменной стеной холмом столб серо-черного дыма свидетельствовал, что кузнечная печь разожжена на полную мощность.

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

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

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

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

Каменистая долина вокруг сторожевого поста Серый Пик разительно изменилась всего за день. Грянувшая битва оставила множество жестоких ран и рубцов на лице земли. Но на то Вальдира и волшебный мир – долина быстро возвращала прежний облик. Глубокие борозды в земле затягивались на глазах. Содранная со склонов пригорков жесткая трава вернулась первыми зелеными ростками. Растоптанные птичьи гнезда вновь спрятались у корней невысокого колючего кустарника, сбросившего сломанные ветви и отрастившего новые побеги. Даже раздробленные в щебень камни волшебным образом вернулись на свои места. А тяжелые и чужеродные этому месту предметы – огромные темные валуны к примеру – медленно погружались в землю, уходя в нее словно в трясину.

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

На территории сторожевого поста кипела работа. Часть мускулистых воинов убрали оружие, сняли доспехи и под прикрытием собратьев-стражей взялись за наведение порядка. Они действовали подобно венику в умелых руках опытной хозяйки. После них не оставалось ничего кроме чистой утрамбованной земли. Спустя всего два часа сторожевой пост Серый Пик блестел чистотой. На расстеленных полотнищах парусины двумя огромными грудями лежала трофейная добыча. К вечеру ее поделят. Часть отправится в Альгору ближайшим обозом, еще часть – меньшая по размеру – отойдет одному бравому черноволосому гному, что вместе со своими друзьями-чужеземцами принял живейшее участие в обороне сторожевого поста.

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

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

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

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

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

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

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

Существовала опасность того, что крайне самоуверенная Лори может решить, что справится с любой бедой самостоятельно и решит не ставить в известность Кроу. Но на этот случай игрок подстраховался. Над каменистой пустошью парил расправивший крылья огромный орел, с презрением поглядывающий на плывущий под ним мир. Орел Крис был отправлен на патрулирование и охоту. Высмотрев достойную добычу – крупного шакала, особо жирную куропатку или же хищное растение непентеса, Крис карающим мечом падал вниз, нанося страшный по силе удар. А затем, если враг не был повержен, хватал его когтями, вздымал в небесную синеву и милостиво отпускал в свободное падение. И потому за последние полчаса Кроу слышал и видел уже трех летающих шакалов, с жалобным визгом падающих на землю. Что еще хорошо – стоило вскинуть голову и можно было сразу же увидеть большую птицу царящую в небе над пустошью около гранитного пика.

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

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

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

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

Пока жилистые руки споро работали сами по себе, мудрая голова хозяйственного гнома была погружена в глубокие раздумья. Как и Лори, гном обладал громадным запасом знаний, побывал во множестве самых удивительных приключений, повидал сотни внезапных как упавший на голову кирпич развязок и зубодробительных концовок. И гном понимал, что сворачивающаяся вокруг Серого Пика спираль разгорающейся войны изменит и уже изменила многое. Это как появление ядовитой большой змеи – пока она не уползет сама или же не будет прогнана, мир и покой не вернется к тамошним обитателям.

У гнома не было сил прекратить войну. С серыми орками не договориться. И потому война будет продолжаться ровно до тех пор, пока одна из враждующих сторон не будет полностью уничтожена. И до тех пор крохотный сторожевой

пост посреди каменистой скучной долины будет словно песчинка между мощными жерновами войны. И раз так, надо сделать все, что «песчинка» не была перемолота в мертвый песок. Требуется приложить все силы к спасению сторожевого поста. А раз так – придется полностью пересмотреть устоявшийся за прошедшие недели образ жизни.

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

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

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

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

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

Кузня и копка. Вот чему ему следует посвятить половину свободного от сна времени. Напряженно работать лопатой и молотом. Мастерство копателя ему особо ни к чему, однако косвенная выгода от умения быстро махать лопатой вполне ощутима, потому следует развивать умения. Его ждет гильдия рудокопов.

Кузнечное же мастерство – самая больная тема. Ему придется сильно напрячься, чтобы наверстать упущенное.

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

Другую половину свободного времени он посвятит войне и дипломатии. Орков и прочую мерзость следует уничтожать. Родные рубежи нужно укреплять. Свои владения и свое влияние здесь следует поступательно увеличивать.

Всем остальным будут заниматься его друзья и работники.

– Обоз! Потрепан и дымит! – зычный голос дозорного донес важную новость до ушей черноволосого гнома и востепенувшись, тот повернул лицо в сторону Лори, что словно пастух шла вслед за тяжело нагруженными рабочими.

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

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

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

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

– Я найду им работу.

– Мины убрал?

– Двор чист – кивнул гном и надавил на меха, добавляя жара в очаг – Все убрал в земляную нишу в гробнице. Мы с тобой когда сядем и поведаем друг другу всякие сплетни про Вурриуса? Желательно после ужина.

– На ваш званный ужин со стражами меня не пригласили – напомнила девушка.

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

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

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

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

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

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

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

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

– Да! – притопнула Лори – Да! Жажду эпика!

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

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

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

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

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

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

- Стоп! А когда мы будем говорить про Вурриуса?

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

- Мешать не буду. По дорогам бродить придется?

- Ага! Немного поброжу.

- Милая, только никого не убивай... - сделал большие глаза гном и, рассмеявшись, сказал - Найди мне старого торговца с подмастерьем. Пообещай

им защиту, кормежку, комфортное проживание, достойную плату, пиво и морс. Кстати, насчет пива – постарайся притащить с собой разных припасов. И несколько простейших, но интересных кулинарных рецептов – хочу сделать Кашемору небольшой подарок. Но рецепты пусть будут с некой пряной или даже тропической изюминкой! И чтобы готовились при этом из обычных ингредиентов вроде говядины, муки и черного перца. А еще...

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

– Ц! – цыкнул зубом насупившийся игрок.

– И не цыкай, Цап!

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

Обрадовавшаяся Лори зашуршала по двору с утроенной скоростью, благо ее сила и ловкость позволяли подобные нагрузки. При этом девушка умудрялась не задеть никого из дворовой «челяди» и собак, занимающихся делами и просто нежащихся на вечернем солнышке.

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

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

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

У башни звонко ударил медный гонг. Его звук, спокойный и мирный, возвещал о скором ужине, до коего осталось не больше получаса. Так повар заявлял, что не желает, чтобы приготовленная им еда остыла. Находящиеся на посту стражники заметно оживились, заулыбались, начали переговариваться громче. Сейчас ничто не отличало их от «реальных» людей. Обычные мужики военные, что весь день сражались, затем растаскивали трупы и трофеи, отчего у них разыгрался нешуточный аппетит. А тут и сытный ужин подоспел... как не радоваться? Простые и достойные желания всегда должны удовлетворяться.

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

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

– Волы! Волы! – закричала поспешно Лори, указывая рукой на незамеченную друзьями опасность.

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

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

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

Гном же, бросив на угли последнюю порцию металлолома, уставился на медленно втягивающийся на территорию поста грузовой обоз. На повозках следы вражеской атаки. Части быков недостает, по земле волочится

разорванная упряжь. Многие колеса обуглены, вихляются и дымятся. Прикрывающая груз парусина во многих местах порвана, а кое-где прямо-таки расплосована, будто по ней проехался когтистый тигр.

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

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

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

* * *

Как себя вести на ужине с сотником Вурриусом?

Ответ крайне прост – надо молчать в тряпочку, сидеть спокойно, кушать в меру, слушать внимательно, непонятных кличей не выкрикивать, никого не хвалить, никого не ругать...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

полотна высилась еще одна гора разнородных вещей.

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

– И чего с этим делать?

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

– За сортировку! – поддержала Аму, и вся троица с головой зарылась в добычу.

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

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

– Спасибо за совет, сеньор! – пропищала Аму – Так и сделаем!

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

– Спасибо! А еще какие карты хорошие там есть? У меня колода почти пустая – спросил кардмастер, запихивая в заплечный мешок предмет за предметом.

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

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

– Купите несколько выпусков Вестника Вальдиры! – вспомнил Кроу – И на часть моих денег закупите муки, пшена и копченой свинины! Еще хочу шесть живых поросят и двадцать цыплят! И двадцать утят!

– Ого! Пахнет фермой! Сделаем! Пока!

– Пока!

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

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

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

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

Глава вторая

Темной-темной ночью... Усиление. Укрепление

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

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

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

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

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

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

– Я тебе еще песню не спела!

– Какую песню?

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

Клятву принес чужеземец коварный!

И доблестный страж не учуял обмана!

Повел он войска на штурм Доррагралла!

Сражались как львы и бились как барсы!

И гибли проклятые темные тьмальды!

Но даже титанам нужна передышка.

Тревожно заплакал серебряный рог!

И яростным светом полыхнул переход.

Но клятву принесший чужак не пришел

Подмогу с собой не привел!

В тот день не явилась союзников рать.

И глядя как гибнут соратники в битве...

- Стой-стой! - поспешно остановил гном завывания подруги - Стой!

- Там еще припев надрывный! Вот!

Будь про-о-окля-я-ят! Будь про-о-окля-ят...

- Умоляю! Хватит выть!

- Выть?!

- То есть - петь... душу щемит от печали... Я бы послушал, но только под пятую кружку адского грога! Больно уже ты грустно поешь...

- Я умею грустно выть! То есть - петь! Ты меня запутал!

- Рецепт адского грога изучим! - припечатал гном, отбрасывая края одеяла и прилепляя свечу к полу - У нас тут недавно так холодно было, что северные напитки в самые раз. Если составляющие просты - завтра же начнем грог обозникам и караванщикам продавать.

С легким шорохом к свече подползла довольно крупная змея. Оценила своим невеликим умишком трепещущий огонек, поняла, что свеча не представляет угрозу и вновь уползла в темноту, где вскоре послышался задушенный писк. В гробнице завелись домовые мыши... откуда взялись? Но змеи успешно справлялись с натиском грызунов, добавляя к дармовому молоку диетическую мышатину.

Вальдира коварна. Если не может зарастить ущерб - например дыру в теле земли - тогда постарается заселить помеху. Вскрыли гробницу? Вот вам крыс и мышей. Прокопали дыру? Добавим туда вскоре гигантских сороконожек, диких рисефин, плотоядных кротов и знаменитых своей улыбкой мопсаров.

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

Пристроившаяся рядом Кроха уставилась туда же и сонно пробормотала:

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

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

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

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

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

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

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

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

Все эти сведения пришли на ум лежащему гному не просто так – сейчас он был занят старательной перекопкой давно уж запущенного огорода памяти, где под неглубоким слоем пустой почвы скрывались еще клубни с интересной инфой. Даркен Рал – тот еще тип. И раз он поступил так, как поступил, значит, на то причина настолько весомая, что сотника Вурриуса и его людей можно было смело считать мелкой разменной монетой.

На пути к золотому слитку не грех пожертвовать потертым грошиком.

Все банально просто.

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

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

Так бы они и поступили. Имеющихся сил было явно недостаточно для штурма Доррагралла. И ни к чему было оставаться слишком долго в этой вечной ледяной тьме, где то и дело блуждающий усталый взор замечает странные силуэты бродящие на границе отбрасываемой факелами света... Треть состава болеет или ранена, припасы подходят к концу, воины устали. Пора отправляться домой...

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

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

Вурриус думал долго. Но чужеземец Дарован знал, что предложить. Какой воин откажется от такого? Не устоял и Вурриус. Они ударили по рукам. И на следующий день случилось то, что в хрониках станут называть бойней Третьей Северной Кампании, начавшейся столь невероятно удачно и закончившейся столь страшно...

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

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

Тогда-то и случилось ЭТО. Налетела пурга! Дикая снежная и небывалая по силе пурга, мигом накрывшая все вокруг белым саваном. Все вокруг погрузилось в кромешную тьму! Потухли факелы! Исчез вообще любой свет! Пропали даже звезды!

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

Это и поныне не знает никто.

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

Так закончилась Третья Северная Кампания.

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

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

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

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

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

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

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

Теперь ясно почему они оказались столь непримиримыми соседями. Иначе и быть не могло. Кроу – чужеземец. Бельмо на глазу. Лишняя заноза в памяти. И Вурриус попытался эту занозу вырвать и выбросить подальше от Серого Пика. Но гном та еще заноза – он не может отсюда уйти, поэтому вцепился в каменистую землю изо всех сил. Это его земля. И он не уйдет.

Завершились ли его проблемы с Вурриусом? Нет. Это невозможно. Системный уровень их отношений все еще отрицательный и лишь проявленная воинская доблесть вызвала у сотника некие добрые чувства и крохотное потепление. Ведь

Кроу не предал Серый Пик – не бежал прочь, спасая барахло и деньги. Гном остался и дал отпор серым оркам и их приспешникам. Он не убоился даже исполинского бражника мертвая голова, парившего над их головами подобно адскому возмездию.

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

Что очень интересно – одними из тех, кто в свое время забрал пару невероятно мощных катаклизмов были и Архитекторы. Клан мощнейший и старейший, но ведь одной из их ключевых фигур является Рал Дарован, тот самый, кто в прошлом предал Вурриуса, заставив его познать немыслимое горе.

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

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

Но Архитекторы пошли на предательство. Стража Альгоры могла бы воспринять это крайне негативно. Все могло обрушиться в тартары – ведь тот же король

очень радеет за своих воинов. И властелин альгорского королевства мог бы запросто задать простой вопрос – почему обманули и не пришли? И наверняка сей вопрос прозвучал – грозно как штормовой набат. Прозвучал в тронном зале, наверняка был задан самим королем. Не мог не прозвучать этот вопрос. И нельзя было на него не ответить. Нельзя! Клан Архитекторов не мог отмолчаться. Либо сам Дарован, либо глава клана, обязаны были явиться на зов всемогущего короля и дать им внятный и четкий ответ на то, почему они не сдержали обещание и не явились на помощь погибающей во льдах армии?

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

И Архи на это пошли. И проделали все так красиво, что не потеряли практически ничего, если судить по тому, что Кроу ничего не слышал о падении популярности Архитекторов среди светлых «местных».

Выводы напрашиваются очень простые.

Все было тщательно спланировано заранее, это не спонтанный акт.

Архи изначально не собирались приходить на помощь.

Они знали о катастрофических последствиях и загодя приготовили убедительнейшие объяснения.

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

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

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

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

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

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

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

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

Та сила, что сумела перенести огромное количество солдат и животных к побережью, однозначно была божественной. Слишком уж огромная мощь и, что самое главное – джинноподобная. Так они в прошлом называли «местных» существ выполняющих достаточно большие просьбы одним щелчком пальцев.

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

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

Но вообще есть одна мысль...

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

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

В тот раз миссия была очень особой, они снарядились таким образом, чтобы нанести максимальный урон по светлomu противнику и выдержать его же удары. Но внезапно, чуть ли не самом сердце локации пронизанной ярким солнечным

светом и теплом, среди бела дня, они наткнулись на отряд отборных исчадий тьмы. Личи, упыри, темные рыцари и множество обычных зомби и скелетов усиленных аурами исходящих от личей. Это был удар под дых. Или даже удар ниже пояса и причем били кованым сапогом. Та битва запомнилась навеки. Но речь не о ней – как оказалось возможным появлений темных тварей в изолированной и хорошо защищенной локации? Тогда это была лока известная игрокам как Светлая Пещера под Корнями Великого Древа и находилась она в эльфийском лесу, всего в паре шагов от Великого града Вхассальроум, где правит бессмертный эльфийский король. Нежити туда просто невозможно было попасть. Даже путем обычной телепортации – уж они-то знали, ведь ставили перед собой именно такую задачу – попасть в чертову пещеру незаметно и после короткой и неизбежной сшибки выполнить свою весьма хорошо оплачиваемую миссию. Задача была очень нетривиальной.

Но они справились с проникновением. И нежить тоже. Само собой, они заинтересовались и после чествования в дворце эльфийского короля начали копать в этом направлении. А чествовали их за защиту Великого Древа от прорвавшихся темных сил – им ведь пришлось спасти свои жизни. Пришлось драться против нежити. И подоспевшие эльф увидели, как отважные чужеземцы со странными выражениями на устах добивают воющего лича. Знали бы остроухие зачем именно сюда явилась группа странно экипированных чужаков... их кстати спрашивали об этом – вкрадчивый эльф с умным лисьим лицом, сильно напоминающий работника волшебных сил государственной безопасности. Но они сумели вывернуться.

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

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

Тъмальды, к примеру, посылают таких тварей как моргрелл, который может выдерживать тепло окружающей среды, находить пропитание по дороге и давать отпор почти любому врагу. Ледяной грейвер проходит к нужному месту и там создает несколько точек телепортации, представляющих собой кристаллы темного дымчатого льда, промораживающих воздух вокруг себя и медленно «вызревающих». Когда придет время – бац! И отряд веселых тъмальдов

оказывается там, где их никто не ждет. Темные создания живо уничтожают все вокруг себя и начинают обустриваться, проводить темные ритуалы, подтягивать к себе больше сородичей и замороженных темных тварей-слуг, а еще они, подобно гигантскому пылесосу, засасывают к себе из темного портала ледяной воздух, снег и темноту. И когда все будет готово, когда они готовы к удару, во все стороны бьет ревущая воздушная волна несущая с собой снег, осколки льда, пронизывающий холод и ликующе воющих тьмальдов идущих в атаку. Этаким прорыв ледяного инферно... страшная беда! Но в последнее время подобного никогда не случалось, так что мирные светлые жители могут жить спокойно.

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

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

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

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

Но так ли все на самом деле?

Надо выяснять. И снова на сцену выходит девичья развед-группа из Аму и Лори. Пусть разбираются. Вот и поставлена им цель. Сейчас записать свои догадки и

можно спать... завтра предстоит очень напряженный дел.

Ведь наверняка опять начнется война...

* * *

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

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

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

Кому бренчащей на гитаре Аму сообщили, что ей придется стать главной помощницей и ученицей цифровой Мата Хари в лице рыжей амазонки Лори, девушка забыла про музыкальный инструмент, прижала ладошки к радостно полыхнувшему маковым цветом щечкам и мгновенно согласилась. И с непонятно откуда взявшимся умением тут же подмазалась к Лори, заверив ее, что она сделает все возможное, чтобы добрую учительницу не расстреляли – как случилось с реальной Мата Хари. Главное – глаза у Аму горят радостным огнем, она готова отправляться в путь немедленно, на что гном их и благословил. Срочно нужна информация о старых грехах Вурриуса нужна. Здесь пахнет чем-то очень интересным. Чем-то могущим пригодиться в будущем. И свою будущую позицию Кроу уже обозначил – он постарается избавить старого сотника от черной беды.

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

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

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

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

Укрепляй старое – завоевывай новое!

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

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

– Пошли гадов темных валить.

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

Глава третья

Охота за головами

– Сейчас! – возглас стоящего на пригорке гнома привел взъерошенного мастера карт в действие.

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

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

- Так точно! - радостно крикнул кардмастер - Круть! А что теперь?

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

- М-м-м... черная клыкастая свинья!

- Пойдет - согласился гном.

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

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

- Да!

Миф перебрал вперед арбалет, припал на колено, тщательно прицелился и выстрелил. Смазанный отменным дымом арбалетный болт ударил орка промеж лопаток. Враг взревел, рухнул на землю, перекатился, ломая болт, вскочил, подхватывая с земли выроненный ранее топор. От пораженной спины

валил оранжевый дым. Орк прыгнул к отступающему Мифу и видя это гном недовольно рыкнул:

– Не беги! Стой на месте и перезаряжай! У тебя же свинья – ее в бой! Миф, оценивай общую картину боя! Для тебя это игровая доска. Кто из врагов быстр? Кто силен? Кто успеет заблокировать идущего к тебе орка? И не тянись за новыми картами! Так никаких колод не напасешься!

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

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

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

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

– Уровень поднял – широко улыбнулся Миф – Класс!

– Слева – вздохнул Кроу.

– Что?

– Слева...

Шлеп...

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

– Я отравлен – трагично изрек Миф, вырывая стрелу.

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

– Расскажи!

– Я к примеру. Просто будь настороже.

– Да, сэр. Распределять баллы характеристик?

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

– Да это же твои работники деревья валят.

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

– Понял. Ловим на живца.

– И защищаем своих – кивнул гном.

Перед тем как отправиться в поле, он приказал двум рабочим заняться рубкой деревьев и обозначил для них сектор действий, прекрасно понимая, что рано или поздно ими заинтересуются враги. Опасней всего были гарпии – из-за внезапности их атак. Но небо было безоблачным, а над работниками парил поставленный в патрулирование Крис. Там же бегало три собаки, служа еще одной линией обороны.

– Вижу шакалов!

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

– Великана!

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

– Ой!

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

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

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

Помимо обучения, они выполняли три задания полученные от стражи. Не напрямую от сотника Вурриуса, укывшегося в наблюдательной башне, а от повара и от главы нового обоза прибывшего на сторожевой пост. Первый дал

задание на уничтожение десяти серых орков могущих скрываться поблизости от поста. Второй дал сразу два поручения – уничтожить два десятка непентесов и столько же коротышек-гихлов, посмевших издали атаковать обоз и поранивших немало путников, лишь чудом никого не убив.

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

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

Гихлов и непентесов они отыскивали и прикончили быстро. Тем более что непентесы боялись только тех, кого не могли убить и сожрать. А коротышки к такому не относились. И вскоре в зарослях кустарника и за пригорками вспыхнули первые битвы, на звук коих являлись игроки и без жалости добивали и тех и других.

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

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

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

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

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

- Гарпии?

- И не только. Орки воины и шаманы, гарпии, смилодоны, гихлы. Их военный лагерь. И чем дальше они там сидят, тем больше окутываются аурами и рядами ловушек. Как паутина, что с каждым часом становится все крепче и липче. Такие лагеря надо уничтожать сразу же. А мы телимся...

- Не можем же мы вдвоем напасть! Или можем?

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

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

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

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

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

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

- Вдруг пригодится укрыться?

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

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

- Мой тебе совет, искренний и очень важный – прищурился гном, глядя на мастера карт – Если ты когда-нибудь услышишь такие слова из темной норки... беги! Просто беги. Телепортом.

- Ого! Это что же норка такая?

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

- И как ты это понял?

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

- Ну... – глубоко задумался Миф – Может призвать змею?

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

- Тут его великаша и приголубит.

- Именно.

– Хороший план! Приступаем...

На сторожевой пост игроки вернулись через час с небольшим, идя за тяжело нагруженными работниками. Вернулись с победой, сумев выследить и уничтожить нужное количество целей. Первым делом они пошли к уже собирающимся в путь обозникам.

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

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

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

– А вкусно кормят! – с чавканьем заметил кардмастер – Добавки!

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

– Возьмемся! – мигом напружинился гном – Готовы!

– Вот бы парочку гарпий поганых свалить с небес светлых – вздохнул с надеждой кашевар – Но дело опасное...

– Беремся! – заявил Кроу, и они получили следующее задание. Не цепочка, но им она без надобности – главное продолжать работать на благо стражи и Серого

Пика. И польза двойная – врагов станет меньше.

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

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

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

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

– Вот и хорошо – произнес он вслух – Энтузиазм это отлично... из тебя выйдет отличная замануха...

– А?!..

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

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

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

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

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

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

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

– Верно.

– Так ты шутил?

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

– Но почему? Не мучай меня дважды!

– Дважды?

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

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

– Первый раз слышу. Откуда она?

– Да неважно. Одним словом – кролик это проводник. Он ведет за собой в неведомые земли. Причем ведет насильно.

- Как это?

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

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

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

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

- К горе - ответил Кроу - Я сам там не был, Миф. А те, кто побывал, инфой делиться не хотят. Приходится из них каждое слово раскаленными плоскогубцами вырывать. Но вроде бы оказываешься ты у подножия высоченной горы, на чьей вершине высится загадочный мрачный замок. Настоящая крепость. У твоих ног - узкая крутая тропинка ведущая вверх. За спиной - телепорт. Он вернет тебя туда откуда взял, причем вернет бесплатно и без каких-либо условий. Но, вроде бы, если ты воспользуешься порталом, больше к той горе не вернешься никогда.

- Ух! А что за гора? И что за замок?

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

- Дорожки? Ты же говорил - тропинка.

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

погибли. И всех их вышвырнуло обратно.

- Проиграли? - Миф аж изнывал от раздирающего его любопытства - Погибли? Вот бы туда попасть!

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

- Вроде бы?

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

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

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

- Убить белого кролика! А что за замок?

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

- А что за флаг?

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

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

- Где-то около двухсотого.

- Блин... еще расти и расти.

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

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

- Упал!

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

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

- Я не овца! – обиженно занял Миф – Я скорее молодой барс... к-хм... не говори Аму про овцу боевую, ладно? Она же меня бараном звать станет...

- Боевитую – поправил гном – Ладно, не стану.

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

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

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

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

- Так что с зеркальцем?

- Не вздумай подарить Аму. Она тебя пришибет.

- Да почему?

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

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

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

Бывали случаи, когда сразу все члены группы по очереди гляделись в зеркальце гарпии, любуюсь собственным отражением. А через полтора часа превращались в слепцов, с руганью кое-как медленно бредущих по местности или достающих из рюкзаков свитки с телепортом. Но свитки могли остаться лишь в том случае, если у тебя в рюкзаке еще не побесновалась ожившая кукла и не уничтожила их. И тогда придется топтать пешочком или вызывать подмогу – коя может и успеть на помощь, если озлобленные гибелью товарок гарпии не подоспеют раньше.

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

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

Текущий уровень персонажа: 68.

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 135

Интеллект – 4

Ловкость – 24

Выносливость – 135

Мудрость – 1

Доступных для распределения баллов: 85

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

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

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

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

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

Текущий уровень персонажа: 68.

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 150

Интеллект – 20

Ловкость – 30

Выносливость – 150

Доступных для распределения баллов: 0

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

– Чего-чего? – спросил жутковатый белоглазый Миф.

– Упал! – вместо пояснения рявкнул новоиспеченный паладин, хватаясь за жезл.

– Грюки-дуки! – охнул рухнувший парень.

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

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

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

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

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

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

– Да ты чего?!

– Портуйся! Живо! Иначе она убьет нас!

– Есть...

Миф исчез во вспышке телепорта. Мигом позже за ним последовал Кроу. Пригорок с подкопанным валуном опустел. Но вскоре над ним замелькали

крылатые вопящие тени, плотной стаей летящие на юго-запад. А по земле, шагах в трехстах от пригорка, гигантскими прыжками мчалась огромная женская фигура.

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

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

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

Глава четвертая

Боги ходят по земле...

– Боги! – стараясь не повышать голос, сказал Миф, выразительным жестом прижимая ладонь ко лбу, будто сам у себя проверяя наличие простудного жара – Боги ходят по земле! Гуорра! Верно ведь?! Четырехрукая убийца, богиня войны, повелительница серых орков, яростный враг всего светлого, обожающая проливать кровь и сжигать посевы, прокатываться смертью по мирным землям и...

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

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

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

– Есть немного. И с банка взять можно.

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

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

– Успокойся, дружище. Ну Гуорра. И что?

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

Два игрока быстро шли по одной из узких улочек Альгоры, этого светлого и славного города, всегда привечающего игроков, защищающего их, одевающего и обувающего их. Мимо них прокатывались волны разнообразнейших личностей. Игроки и «местные», принадлежащие к различными классам и профессиям. Причем порой было трудно разобрать, где находятся игроки, а где «местные» – и те и те спешили по своим делам, оживленно переговариваясь на ходу, обмениваясь шутками и новостями. Вот два полуорка – игрок и «местный» – в обнимку заходят в полутемный зал трактира, явно намереваясь опрокинуть по паре кружек светлого эля. Вон двух девушек встречают у портняжьей мастерской. Если не вглядываться в воздух над головами, почти невозможно понять, кто здесь игрок и гость в мире Вальдиры, а кто «местный». Невидимая грань почти стерлась...

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

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

- Но ведь подземелья это круто!

- Правда?

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

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

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

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

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

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

- Богиня прямого действия - повторил Миф.

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

- Реактора?!

- Наиболее близко подходящее сравнение - пожал плечами гном и толчком заставил мастера карт свернуть в следующий переулок - Диграций был богом прямого действия. Такие боги невероятно сильны на поле боя. Физически присутствуют на этом плане бытия и несут разруху, устраивают ужасные боины.

И это же их слабость – когда видишь врага, прицелиться куда легче. Тот же божественный краб, бог Диграций, так вот и попал под удар, когда в очередной раз повел армию подводных пиратов крабберов в атаку на один мирный прибрежный городок. Богам безопасней направлять орды своих адептов издалека, действуя подобно мудрым полководцам, да еще и наделяя воинов благословениями, а врагов поражая массовыми проклятиями. Подобных божеств увидеть редко удастся. Если же они и появляются в физической форме, то принимают такую ипостась, что ты ни за что не поймешь, что перед тобой стоит настоящий бог, а не просто обычный смертный «местный». Пока мы шли по Альгоре, могли пройти мимо нескольких богов и даже не поняли этого.

– Ух! Теория заговора! Боги среди нас!

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

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

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

– Понял... Сенсей, так какие боги самые крутые? Боги прямого действия? Или коварные и мудрые полководцы? А может те кто спит и верит в своих подчиненных? Ведь Ивава просто супер-босс, платит зарплату даже лентяям и никого не увольняет...

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

- Но ведь богов убивают!

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

- Ад для богов...

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

Выбранный гномом путь привел их к скромной торговой лавке, к небольшому одноэтажному зданию из светлого камня. Дверь приветливо распахнута, внутри помещения виднелась большая застекленная витрина, за ней стоял продавец - улыбчивый старик с седой окладистой бородой уже приметивший посетителей и приветливо им кивающий.

- Что ж... время прикупить магию.

- Божественную?

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

- Эх... - вздохнул Миф - Ну, хотя бы.

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

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

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

- Ну...

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

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

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

- Пока что! – тут же добавил Миф – Но ведь мы растем!

- Согласен – кивнул Кроу со спокойствием повидавшего многое ветерана – Растем. И напугать бога – вполне возможно. Даже обратить в бегство. Но нам пока отвалить бы от Серого Пика орков и гарпий. С гихлами и непентесами – справимся как-нибудь и сами.

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

- Чтобы игрок смог призвать в бой Другхоана Испепелителя? Ого... – присвистнул гном – Appetit у тебя, однако...

- К черту лимиты! Зачем самому возводить ограничивающие стены, верно, сенсей?

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

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

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

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

– Да есть один... Но ты стремись, Миф, стремись. Ставь перед собой самую высокую цель. И стремись к ней. Получится – поймает и Другхоана. А сейчас давай подсчитаем сколько медных и серебряных монет у нас собой. Вот моя горсточка наличности...

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

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

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

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

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

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

- Сокровищ... - задохнулся Миф и прислонился к стене - Подземелий... джунглей... приключений... ах!

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

- Искра сияния.

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

- Боюсь - спокойно признался тот - Очень боюсь. Но выбора нет.

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

- Четыре свитка телепортации.

- Конечно. Что-нибудь еще?

- Этого пока хватит - покачал головой гном - Начну с малого.

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

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

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

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

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

- Удачи вам! – пожелал на прощание принявший плату старик – Удачи!..

Фигуры чужестранцев последний раз мелькнули в дверном проеме и пропали.

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

- Никто – ответил старик – Никто. И кто-то...

* * *

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

Кроу купил и с радостью изучил кузнечный свиток позволяющий изучить секрет изготовления железных бронебойных арбалетных наконечников. Сейчас ими и займется. Обозники уже спрашивали о подобном товаре – почти все обозники вооружены именно арбалетами, которыми так удобно пользоваться. Причем у всех обозников арбалеты были очень неплохими – порой даже зачарованными. А снаряды к арбалетам использовались бросовые. Такой вот парадокс, имеющий вполне рациональное объяснение – обоз не останавливается просто так. Отбив

нападение, повозки двигались дальше. Некогда рыскать по лугам и оврагам, выискивая драгоценные стрелы и болты, рискуя при этом нарваться на засевших в засаде хитрецов разбойников или на некую тварь скрывающуюся под листвой. Проще плюнуть на потраченные болты и ехать дальше. Так обозники и поступали. Кроу знал об этой странности, но она вылетела у него из головы – что для него редкость. Но он вовремя исправился. И руки жаждали схватиться за молот и начать выковку наконечников из множества приготовленных железных слитков.

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

Миф приобрел и с удовольствием изучил два рецепта. Древко для стрелы, древко для болта. Можно создать тело стрелы и самому – чиркнуть по подходящей палке ножом и внятно произнести, что именно ты хочешь создать. В столь простых случаях осечек как правило не бывало. Но зачем мучиться, если рецепты стоят гроши?

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

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

Все. Можно браться за работу...

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

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

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

– Да уж постараюсь! – донеслось в ответ. Можно быть уверенным, что в следующий раз подобной оплошности Миф не совершит. Они легко сняли проклятье слепоты, заплатив небольшую сумму в храме неподалеку от торговой лавки. Но мало кому понравится быть слепым даже в течении часа. Теперь юный авантюрист трижды подумает, прежде чем брать в руки незнакомый предмет из кошелки гарпии...

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

Девушки в разведке – заодно Аму обучается.

Парни на работе – заодно Миф обучается.

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

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

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

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

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

«Осторожней там».

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

* * *

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

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

тяжестью заплечного мешка и сжимаемой в руках охапки веток.

- Пожадничал... - с одобрением констатировал гном.

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

- Не устал? В реал не собираешься?

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

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

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

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

Главное его сегодняшнее приобретение - второй ранг достижения.

Достижение!

Вы получили достижение «Кузнец» второго ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

- 15 % к скорости износа кузнечного молота во времяковки.
- 5 % к скорости износа кузнечного молота при любых действиях.
- +2 % к урону инструментом и оружием дробящего типа.
- 15 % к скорости нарастания усталости при ковке металла.
- +5 % защиты от огня.
- +5 % к успешности перековки или выковки.
- +2 % к успешности ремонта поврежденного предмета на наковальне.
- +3 % к шансу изготовления более качественного предмета.

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

Только имея второй ранг достижения «кузнец» можно добиться встречи с далеко не самыми именитыми кузнецами из закрытых ремесленных городских кварталов – куда пускают далеко не каждого игрока. Только с третьим рангом «кузнеца» можно надеяться на встречу со старшим кузнецом в одном из таких кварталов. И только в таких кварталах кузнец может получить особо специфические умения профессионального коваля.

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

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

Текущий уровень персонажа: 69.

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 150

Интеллект – 20

Ловкость – 30

Выносливость – 150

Мудрость – 34

Доступных для распределения баллов: 5

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

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

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

- А чего? Тебе их жалко, что ли – смилодонов?

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

- Ух! – понял всю глубину своей ошибки Миф – Елки!

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

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

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

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

Аму тоже не оставила своего друга без новостей, и они договорились встретиться для часового перекуса в «реале». Телам нужна пища не только духовная, но и физическая. Кардмастер пообещал скоро вернуться, привалился к каменной стене и замер в оцепенении. Вскоре его фигура исчезла.

Пополднившие работники также отдыхали – гном распорядился прекратить все работы за пределами участка и удалиться в покои под холмом. Небо медленно затягивалось облаками, скоро гарпий станет гораздо больше. На стражу вернулся старый лучник, рядом с ним сидело две собаки, на которых презрительно поглядывал восседающий на высоком столбе большой орел Крис, терзающий мясо куропатки.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

– Пусть живет птаха – кивнул гном, пряча улыбку.

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

– Чем занимались? Чего добились?

– Кое-чего – скромно ответил Кроу.

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

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

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

– В семье – прижала ладошки к щекам Аму.

- Собаку и соловья мы приютили – сменил тему Кроу – Новых питомцев уже выбрали?
- Выбираем – за них обоих ответил Миф – На этот раз не ошибемся.
- А с цепочкой заданий что там у вас?
- Продолжается!
- Завтра выполним еще одно звено – пообещал Кроу, понимая, что друзья жертвуют собственным делом ради него и Крохи.
- Класс! – воодушевилась Аму – У меня как раз новая песня!
- Смилодоны – напомнила Лори – Убить двух верховых кошек? Задание не из легких для наших уровней.
- Справимся – пожал плечами Кроу – Главное не наделать ошибок. И все продумать.
- Это я поторопился – вздохнул мастер карт.
- Справимся – повторил Кроу – Сейчас Лори посидит, подумает, а затем мы пойдем и убьем двух смилодонов. И принесем их головы доброму повару, что угостит нас ужином и даст еще одно поручение.
- Сеньор Кроуччи... – тихо кашлянула Аму.
- Да?
- Насчет нашей цепочки заданий – это звено ночное.
- Понял... значит пойдем сегодня ночью – сориентировался Кроу – Не проблема. Но перед этим надо выспаться.

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

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

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

– Быстро он – вздохнул Кроу, провожая торопыгу взглядом.

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

Глава пятая

Вол, скакун и караванщик

Гном вернулся на сторожевой пост вместе с густыми сумерками. Оранжевый закат медленно укатывался за горизонт, тени становились все длиннее, уверенно завоеывая всю каменистую долину. Но еще было время до полного наступления темноты. Кроу вернулся ненадолго. Мельком заглянув на родной участок, забрал с собой всю команду, безжалостно прервав их научные посиделки. Надо успеть до полной темноты.

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

– Быль! Расскажу!

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

- Жил да был богатый караванщик - начал Кроу.

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

- Жил да был богатый караванщик - снова начал гном, укоризненно глядя на подругу - И были у него вол и скакун. Длиннорогий вол отличался выносливостью и силой. Чистых кровей скакун мог мчаться быстрее ветра! Вместе они прошли сотни лиг по долинам и пустыням, вместе преодолевали склоны холмов и горные ущелья, перебирались через широкие ручьи и бурные глубокие реки. И куда бы не заносила их воля караванщика, длиннорогий вол молча тянул за собой тяжело нагруженную повозку с товарами. А скакун гарцевал впереди, неся на спине караванщика. Вечерами вола наспех обтирали пучком соломы, поили из общей поилки и задавали обычного корма. Достойное завершение тяжелой работы. Скакуном же занимались куда дольше - каждый вечер несколько работников тщательно обихаживали его шкуру, расчесывали гриву и хвост, проверяли копыта. В поилке скакуна всегда была чистейшая вода, а в кормушке отборный овес и люцерна. Так тянулся день за днем, год за годом. Вол не роптал, продолжая тянуть тяжелую повозку. Порой он падал на колени, но, чуть отдохнув, вставал и опять налегал широкой грудью на ляжку.

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

- Из скакуна плохой товарищ! - поддержал Миф.

- В один пасмурный мрачный день, когда над головами низко тянулась влажная облачная муть, небольшой караван двигался по обычной каменистой равнине. Ничто не предвещало беду, но несчастье всегда приходит внезапно - на караван напали серые орки. Сидя на спинах огромных клыкастых кошек, завывая и потрясая оружием, пуская стрелы, орки налетели подобно порыву ветра. Налетели и столь же быстро умчались прочь. Караван сумел отбить атаку и продолжил путь. Но непоправимое уже случилось - и вол и скакун были ранены

орочьими стрелами. Да стрелами непростыми – а проклятыми. Темное проклятье жрецов храма Гуорры было на тех стрелах. Скакун упал быстро, уронил голову на землю, заржал в беспомощности. Вол устоял. И упрямо налегая на ляжку, потащил повозку дальше, везя имущество караванщика к безопасному месту.

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

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

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

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

– Быстроходный скакун был отправлен к спасению. А вол остался стоять, понуриль голову.

– Караванщик сволочь!

– Передохнувшему и оправившемуся от нападения орков каравану пора было двигаться дальше. Но раненый вол едва мог сделать пару неверных шагов на подгибающихся ногах. Снова застыл в глубокой задумчивости караванщик, теребя окрашенную охрой бороду и хмуря брови... Долго бы он думал, но тут к нему подошел один предприимчивый мудрый гном и сделал предложение. Вскоре они ударили по рукам! Караван двинулся дальше, быстро пройдя долину

и исчезнув вдали. И уходящий караванщик ни разу не обернулся, не бросил ни одного взгляда на оставленного им вола, что служил ему верой и правдой долгие годы.

- Караванщик сволочь!

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

- Караванщик сволочь!

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

Еловая ветвь с шелестом упала на землю, уподобившись отдернутому театральному занавесу, скрывавшему сцену от зрительного зала. За елью и холмом обнаружился небольшой пятачок земли, посреди которого стоял понуривший голову вол. Длинные рога скребли по земле – животному приходил конец, проклятье его почти одолело.

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

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

- Что?! – ахнули Миф с Аму.

- Что?! – ахнула Лори.

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

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

- И предприимчивый гном не забыл заминировать все вокруг - кашлянул Кроу.

ГР-А-А-АМ!

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

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

- Му-у-у-уртар! - завопила и Аму.

- Кто такой Муртар? - поразился гном.

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

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

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

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

украшенными мелкими косточками. Боевая прическа воинов мечников, врагов вертких и быстрых.

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

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: <https://telnovel.com/ru/dem-mihaylov/krou-3>

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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