

Алексей Тихий



ВОПЛОЩЕННЫЙ В КАМНЕ

Бывает, что человек рождается опережая время и своими изобретениями меняет мир... А бывает, что мир делает скачок вперед и ты не успеваешь родиться, в свое время. И живешь с невыносимым желанием сменить серость офисных будней, на сладостный уху звон булата, рёв боевого горна и крепкое плечо соратника. И лично я решился. Сменив размеренную жизнь на тюремную камеру, в замке, захваченном у своего нового народа. И пусть дорогу мне преграждает решетка и целая армия захватчиков... но уникальная раскачка, огромный боевой опыт и привычная тяга к победе — ключ и не к таким преградам. В мире Земель Меча и Магии многие узнают меня как Лорда гномов и Владыку Твердыни Бар-Шамунир, ну а для какого-то я стану Мясником из Бар-Шамунир.

Алексей Тихий
Воплощенный в Камне

Глава первая. Начало или брат зонттик или не брат

Геодезист-полевик — это в первую очередь прагматичный, технически подкованный специалист, а уже потом грязная бородатая скотина.

— Решено в Срыв!

Мысль была не то что неожиданная, но как-то сейчас я воспринял, ее более цельно, что ли. «Я хочу — это значит, получу, тем или иным способом». Иногда бывает и так, вот живет человек, на автомате выполняет какие-то действия, а голове все это время «варится мысль». Человек даже сам до конца не понимает, что происходит. И тут «Бум» и мысль оформилась, и не как осколок, а цельное-литое знание. Делай и так будет правильно.

Именно так и произошло со мной сейчас. Я уже достаточно давно обкатывал эту мысль. Неосознанно примерял на себя образы разных классов и вот случилось. Каких либо «мук выбора» не было и в помине. Так, что нечего и теперь мучаться. Как говорил мой школьный учитель, еще в той далекой молодости «Делай, что должно и будь, что будет».

Наспех вытер голову и обмотав полотенце вокруг бедер, я в ускоренном темпе покидал душевую кабину. По дороге глянул в запотевшее зеркало, а оттуда, на меня посмотрел «мужчина в полном расцвете сил». Ежик непослушных соломенных волос, в которых уже явно проглядывалась седина, двухдневная, не брутальная щетина, того же светло русого с сединой цвета, рельефный подбородок, нос картошкой, бычья шея и плечи XL размера, не он наверняка еще и циферкой какой-то измеряется, но рубашки и прочие френчи с жакетами, ни когда не были моей любимой одеждой. Улыбнулся.

— КрасОвец!

Вышел из ванной комнаты, на ходу скороговоркой произнося:

— Скотина, а ну-ка набери СэрГея

Стоит отметить, что этот самый СэрГей или Савельев Сергей Васильевич по паспорту никакого отношения к этим самым геям не имел. И был весьма уважаемым в широких кругах бухгалтером, отцом семейства. В более узких же, его многие знали, как реконструктоа, с двух десятилетним стажем, тварью под 1.9 роста, с отлично поставленной техникой работы двуручным мечом и не фиговым с левой в почки, а также отчаянным рубакой и добрым собутыльником за дастарханом.

«Скотина» мелодично, пиликнула и изрекла:

— В данный момент абонент СэрГей не может ответить на вызов и просит подождать несколько минут.

Как я не путался отучить эту «умную машину» от всяких там «абонентов» и «технических поддержек», она упорно отказывалась называть Благородных Донов правильно, согласно их высокого рождения и заслуг перед отечеством. Ну и ладно. Теперь мне, в общем, то по фиг.

— Ждемс-с-с.

Гало-проектор еще раз пиликнул. Вдоль стены, словно из туман начало собираться изображение. Часть другой и далекой квартиры, пара секунд и туман принял облик подтянутого мужчины 43 лет от роду. В окружении двух бестий по имени: Елена и Елизавета Сергеевны 7 и 9 лет соответственно, одетого в домашнее, паспорт серия

пропустим, хотя их я тоже знаю, так же как и ту ехидную улыбочку, что гуляла на лице этого хорька.

— Никак сатисфакцию хочешь получить, а то последний раз уж больно легко ты слился, я аж не ожидал.

И почти слитно — Здравствуйте дядь Коля!!

— Привет, маленькие мои! — и уже Серёге — А вот и ни фиги! Ты б с температурой вообще ни вышел! И не надо тут ля-ля, а то би-би задавит Хорек! Ну а вообще, короче Серег, я решил, ты же помнишь что обещал?

— Коль, может ну его а? Ну вот чего тебе не живется нормально? Ведь вроде не голодаешь, работа нормальная, жизнь интересная. Ты б это подумал еще а?

— Серёг харэ, я думал. Ты знаешь, быстрые решения не про меня. Думаю долго, но «глубоко». И вообще не спорить тебе звоню, а спросить. Ты помнишь, что обещал?

— Помню-помню... у тебя, хрен че забудешь — вторую часть он почти прожевал, но слышно было отчетливо.

— Мама а папа снова ругается! — и снова в унисон высказались эти мелкие вредительницы.

— Вот и хорошо вот и ладненько. Завещание, на тебя лет 5 как написано. А то сам знаешь горы, медведи или еще какая неожиданность. Бывай, как чего отпишусь...

«Скотина», точнее та ее часть, в виде гало-проектора, снова пискнула и туман начал втягиваться обратно. Ну не сложилось у меня счастье как у Сереги, всегда мне чего-то не хватало. А сейчас, вроде все ладненько получается, если, что со мной случится, Серега о моей собственности позаботится и денежку на нужный счет перекинет.

Я же прикрыл глаза, еще раз прогоняя в голове, все ли я правильно рассчитал. Да вроде все так, как хотел.

Проект, я выбирал, долго и вдумчиво. «Земли», ну точнее «Земли Меча и Магии» хоть и не захватили меня с первого раза, но оставили о себе множество приятных воспоминаний. В первый свой заход, когда родилась сама мысль о срыве, я пробовал все от «Сферы миров» до достаточно проработанной, в плане истории и симуляции жизни, проекта «Средневековье».

Был храбрым рыцарем и наемным убийцей, монахом и вором, да и еще много кем. Но все равно вернулся в «Земли». Покорили же они меня своим многообразием, ведь если уж решил переехать на ПМЖ в цифру, охота жить полноценной жизнью, а не день за днем перемалывать толпы мобов. Конечно, своеобразный гринд присутствовал и здесь, но не было необходимости раз за разом чистить одни и те же подземелья в надежде выбить какую-нибудь шмотку.

Сама идея о постройке своего города в начале и империи в дальнейшем, зацепила меня только после тщательного анализа. Как известно, «пока ты спишь, враг качается», а значит, чтобы чувствовать себя в безопасности, надо представлять из себя силу. Со слабым считаться ни кто не будет. Придется день за днем, без перерыва «на обед и гулянья», выкашивать полчища мобов.

Выбор только в том, делать это лично, либо создать структуру, которая будет паровозом тащить тебя вверх по лестницы уровней. А из кого создавать то? Ладно, если попадутся адекватные личности, по тем или иным причинам попавшие в срыв, а если как в основном индивидуалисты и «неадекватны»?

Игроки как класс, люди редко хорошие. Это можно понять, просто зайдя в любую VMMORPG, там тебе быстро откроют секреты твоего происхождения, сексуального

воспитания, да и по святому пройдутся.

Головы бы таким отрубать! Да боюсь не поможет. Ведь это не частная проблема личности и даже не социальной группы, а скорее социума, в общем. Хотя я и воспитал, в свое время несколько хороших бойцов и смею надеяться не плохих людей, но на повторение педагогических подвигов меня более не тянет. Уж сильно это тяжело, очень много душевных сил расходуется на их проблемы, принимая их успехи, неудачи и глупости близко к сердцу.

Есть, конечно, и второй выход «создать сексту имени себя», но тут уже не уверен, что получится. Быть непогрешимым для кого то, это не только адский труд, но еще и море личной харизмы.

А я человек прямой, мне легче в бубен дать, чем смотреть на откровенный цирк. Так что, несмотря на свою любовь к «причинению добра» и жажде «наносить тяжелую физическую справедливость», местами до фанатизма, но вот жить только этим, нет увольте. Лучше уж я буду, распоряжается свои временем сам. Тратя его на личные нужды, без оглядки на третьих лиц.

Вторым не маловажным фактором, не смотря на всю магию этого мира, послужило наличие крайне приближенной, насколько это конечно возможно, физики «Земель» к реальной. То есть здесь и драконы, с грифонами летают, но если, скажем, пробить это самое крыло, то летун закономерно навернется, а не только потеряет, сколько то там пунктов жизни.

Есть, конечно, и еще много этих «плюсов», но чего ворошить и на третий круг, обдумывать одну и ту же мысль?

Я решил, и буду действовать. Тем более время выбрано удачно, сейчас, в Новогодние праздники, множество народу ищет, чем бы заняться, а значит, в игре прибавятся новичков, что создадут буфер между мной и хай лвл игроками. Ну, это скорее случайность, но тоже приятная. Коли так все замечательно складывается, смысла оттягивать не вижу.

Открыл глаза и оглядев свою однокомнатную, но все-таки не маленькую квартирку (аж 43 кв), «новой» планировки. В дальнем углу возле балконной двери стоял, редко полностью разбираемый походный рюкзак на 120 литров, а с «раздутым клапаном» аж все 145. На стенах тут и там весели образцы колюще-режущей любви одного разумного создания к другому. Три стойки с доспехами, фактически кресты, с надетыми на них комплектами брони.

Первый, и пожалуй мой любимый монгольский доспех 13 века. При не большом весе и малом количестве деталей, этот ламеллярный доспех по своей сути давал, не плохое соотношение между защитой и подвижностью, ну а минусы как обычно есть у всего.

Второй, бригантный доспех, Европа 14 век. Этот был мной приобретен скорей как дань традиции. У всех есть, а я чем хуже? Нет, он не плох, но особого смысла в нем не вижу, так как есть более совершенные образцы.

Ну и третий образец. Пафосный максимельяновский доспех, вершина мысли мастеров средневековья. Прочный и подвижный, способный остановить почти любой удар и даже пулю, выпущенную из ранних образцов огнестрельного оружия.

И как противовес, всему этому убранству, вдоль левой стены разместились капсула, для погружения в виртуальную реальность и у потолка над ней гало-проектор, тот самый, который так любит по питать. Под ним почти во всю стену гравюра, с изображением рыцарского турнира.

В углу притулился относительно новый диван, служащий для сна и не только. К

сожалению его предшественника, к которому я так привык, в связи с переходом в разряд «антиквариата» пришлось выбросить. Тумба, на которой в разное время лежит, от коммуникатора до походя брошенных штанов. Пол же «венчал» длинноворсовый ковер, на котором я так люблю поваляться, в те времена, когда прихватывает спину.

Типичное прибежище одинокого самца человека разумного, с той лишь разницей, что следы присутствия женской особи, того же вида, до сих пор прослеживались в мелочах. Массажка, забытая на трюмо, очередной подругой, которой я из врождённой практичности периодически причёсывался. Ну, лень мне покупать расческу, коли и так уже есть. Не буду спорить со знатоками «причёсывания», чего там для волос лучше, меня и такой вариант более чем устраивает.

Снова прикрыл глаза. Так собраться, настроиться, на секунду напрячь и тут же расслабить мышцы ног и тела. Заставить организм подготовиться к нагрузке. Вскикиваю, и наношу серию коротких, но мощных ударов в области паха, глаз и снова паха воображаемого противника.

— Ух... — Ну вот, снова кольнуло, в когда то сломанных ребрах и стрельнуло в плечевом суставе. Вообще-то, «пробил» серию, нормально, но если раньше это делалось без разминки, то сейчас уже все не так. — ндя.... Одним словом — стареем. Не чего красавчик, тебя ждет «вечность времени, помноженная на бесконечность возможностей...» (Д. Рус)

Феномен срыва известен уже год, по крайней мере признан официально. Еще бы они не признали, сколько состоятельных, но уже престарелых людей, решились встать на путь бессмертия. Естественно они позаботились, о своей собственности. Целые отряды, лучших юристов, доказывали и показывали, что их клиенты живы и вполне здоровы, хоть и обладают кто эльфийскими ушами, а кто и парой орчьих клыков.

Если б не они, то еще минимум с пяток лет, так бы и вытягивали мертвые тела из капсул, пусть и зная, что их носители уже в другом, цифровом мире. У каждого действия всегда есть двойное, а иногда и тройное дно. Главное анализировать и замечать, тогда ты всегда будешь «на волне».

Официально конечно признали, но споры до сих пор не затухают на страницах разных форумов и социальных сетей. И всеми силами замалчиваются в официальных каналах, а уж коли говорят на тему «похитили», «сорвали», «беда», «взорвали». Так и хочется добавить «гроб-гроб-кладбище-пидр». Читал много и думал не меньше. И всё-таки решился.

Нет, я не покалечился, никакой врач с добрым лицом и безразличным взглядом не обнаружил у меня смертельное заболевание, даже почти не устал от жизни... Все дело в этом самом «почти»...

Все весьма прозаично, разменяв четвертый десяток лет, начинаешь понимать эту мысль достаточно точно. С детьми не сложилось, от слова «совсем». Может, тому виновной два года, в промышленной зоне Китая, а может когда подвела техника, зимой заглох вездеход в тундре. Пришлось, двое суток топится «всем», вплоть до колес, а холод был собачий. До сих пор руки сводит при малейшем морозе.

В любом случае, обзавестись семьей и детьми как-то не удалось. А к усыновлению душа не лежала. Я, конечно, понимаю головой, что в этом нет ничего плохо или неправильного, скорее даже наоборот, но перебороть себя так и не смог. Возможно, если рядом была достойная женщина, я бы решился. Но все мои пассии или строили карьеру или были неинтересны мне, с этой стороны. Видать поэтому страстью и смыслом моей жизни стала другое.

Кто то, сказал бы, что я болен, и пожалуй, был бы прав, ведь я по собственной воле положил свое «Я» на «алтарь совершенства», забыв о простой человеческой жизни.

Начиналось все почти, как и у всех. Садик школа спортивные секции и течения от «брейка» до курсов «посмотри: можешь уронить бей не можешь, беги».

Но детство переходит в юность и вот мне уже 17 и я делаю первые шаги во взрослую жизнь: университет, первые встречи и разочарование, первые опыты и свершения, ну и еще много всяких «первых». Отдельно, пожалуй, стоит отметить тот, первый раз, когда в моей руке оказался самый настоящий меч (на тот момент я и подумать не мог, что этот полосу почти не обработанного металла, может не являться мечом).

Один из друзей привел меня на тренировку ролевигов. Вновь пополнивших, свои ряды, на волне очередной, 4–5 вроде, экранизации бессмертной трилогии Толкиена. Клинок в моей руке казался чем-то неземным и могучим, делающим меня если не богом, то уж равным им точно. Это была сказка, в которую я попал и не мог выбраться долгие 2 недели. До сих пор «почти», могу вспомнить ту радость и желание летать. В последующем я стал завсегдатаем как этого, так и многих других клубов. Трепет проходит, а жизнь продолжается.

Еще пару лет я провел между универом и нашим сборищем «Хоббитов и Эльфов». Пока не стал настоящим орком. Поняв, что настолько «сказочным» по жизни я быть не готов. Попал в правильную струю, где ребята не только рассуждали о высоком, но и вполне конкретно обсуждали историю, так как многие из них были выпускниками различных «исторических факультетов», а так же пытались изготавливать сами или заказывать, у кого карман позволял, какие-то части, а то и целые комплекты, оружия и доспехов. Это уже звалось — историческая реконструкция.

Где был серьезный и местами даже фанатичный подход к мелочам от вышивки до пуговиц. Вот вы, например, знали, что шляпы у мушкетеров не просто так подворачивалось одно поле? Когда мушкет наводился на цель, его владелиц отворачивал голову, тем самым подвернутым полем прикрывался от облака воспламенённого черного пороха. Которое могло, не только оставить так называемый пороховую татуировку, в виде кусочков пороха вплавленных в тело, которые еще некоторое время активно гноятся, так и выжечь таким образом глаза, неопытного стрелка.

Юность, к сожалению, тоже минула, как и веселые студенческие годы. Пришла пора вступить во взрослую жизнь. Которая вроде как и началась на втором курсе универа, когда родители прекратили содержание «здорового лба». Приходилось на хлеб насущный зарабатывать своим трудом, но при этом они все еще оплачивали мои счета за учебу.

И вот стаю я такой с гипсом на левой руке (от неудачного блока) и дипломом о Высшем Инженерном образовании, по специальности инженер геодезист в правой и дурацкой улыбкой на лице. Молодой специалист, уже с каким не каким, но опытом работы в роли «Молодой вешку в руки и бегом» вступил во взрослую жизнь.

Следящие пару лет пролетели быстро: приходилось трудиться в поте лица и совмещать работу со свои увлечением, постоянные разъезды, новые люди и места. Как итог на год я выпал из движения, довольствуясь в основном теоретической частью.

Именно тогда состоялось мое знакомство с немецкой школой фехтования. Бродя по сети, решил обратиться к истокам этого искусства. В результате поисков нашел множество гравюр и трудов мастеров 13–18 веков и загорелся идеей освоить все это.

Искать долго не пришлось, оказалось, что Федерация ХЕМА существует уже достаточно

давно, в моем родном городе, просто в сборищах ролевиков и реканов (сокращение от реконструкторов) они не отсвечивают. Так как танцы под луной (эльфов и хоббитов) собственно, как и быт и обычаи 14 века, их не очень интересует. И понеслось тренировка за тренировкой, открытие за открытием. Соревнование и поездки на турниры и все это на фоне обычной жизни.

О да! — улыбнулся я сам себе — тогда я был огонь!

Нет, я и сейчас не скис. Просто взрослый человек не нашел себя в этой жизни... и такое бывает. С семьей, как то не срослось, а увлечение превратилось в страсть.

Мысли и образы проносились передо мной как в калейдоскопе. Да эта жизнь была интересна и надо сделать «всё», чтобы и следующая ни подкачала. Форумы изучены и гайды зачитаны до дыр, «разведка боем» проведена, следовательно, чего это я расселся! В атаку!

Капсула призывно мигала индикаторами и собственно была готова к погружению без выхода на 10 суток. Такой срок я установил специально, как возможность передумать, ну или чем черт не шутит, одумается.

Итак, в путь. Теплое ложе, из эластичного геля, приняло тело в свои объятья, крышка закрылась, еще долгие 10 секунд был слышен лишь шорох системы вентиляции, пока мир не погас и снова не расцвел вспышкой погружения. Интерфейс, выбираем аккаунт земель, управление аккаунтом, удаляем старых персонажей, а то мне уже начинает казаться, что эта радужная ящерица переросток запомнила меня. А вот теперь точно в путь.

Глава вторая. Поболтаем

Сейчас с помощью этого клея, мы улетим на море.

И снова падение сквозь облака. Оно и в первый то раз меня не сильно зацепило, чего уж там интересного, тому, кто в реальности прыгал с парашютом, и в одном из вирт миров «Средневековье», в жажде наживы, выстрелил собой из требушета. Вот то был полет так полет... быстро, но коротко.

Заставку конечно можно было бы и пропустить, да вот загвоздка, из ни разговорчивого генератора персонажа не вытянешь, ни одной лишней плюшки, в то время как дракона можно покрутить за усы, и вытрясти чего-нибудь сверху.

Поэтому не стоит затягивать начало. Усилием воли ускоряю свой полет. На секунду, программа будто за сопротивлялась моему желанию, но уловив мою решимость скорость падения увеличилась. Кометой прорезая облака я мчался вниз. Я тут далеко не первый раз, но сегодня предвкушения новой жизни заставило меня даже получить удовольствие от полёта. Вот внизу появился контур вулкана.

Я хотел туда и мое падения еще ускорилося, бросив взгляд назад я увидел огненный шлейф, остававшийся за мной. Страх пропал начисто, уступая место азарту. Плюнув на все, я продолжил свое падания в надежде подобно метеориту оставить след от своего приземления. Не срослось. У самой земли, воздух привычно подхватывает мою невидимую тушку, и мир менял ракурс с падения на привычный угол обзора.

Кратер не сильно изменился с последнего раза, те же почти вертикально уходящие стены, та же кипящая и выстреливающая вверх и стороны лава, и посередине черный остров из застывшего вулканического стекла и все тот же здоровенный, с фуру 40 тоник, наверное, если вытянется, черный дракон. Огни разноцветных сполохов, бликами пробегали по его чешуе, создавая эффект радуги. Дракон был поистине красив, своеобразной грацией убийцы. Не смотря на напускное спокойствие, он был как всегда опасен. Я уже давно не боялся его, время приучает и не к такому, но вот в тайне полюбоваться им никогда не отказывался.

— Приветствую тебя, Неумирающий! Ты стоишь в начале долгого и славного пути. Многое, о чём ты раньше мог только мечтать, теперь станет обыденностью. Уже скоро ты не захочешь себе иной судьбы, ведь армии преданных воинов будут идти насмерть по одному твоему слову, прекрасные наложницы станут бороться за право оказаться в твоих покоях, а одно твоё имя сможет обращать врагов в позорное бегство! Назови свое имя, под которым тебя будут знать. — Как обычно лихо задвинул дракон.

Спасибо тебе Крылатый, перспектива обрисована, прям замечательно. Вот только не по мне это. Я свои цели уже поставил, удивить меня, сыграв на вечной жажде человечества, похоти и власти, не получится.

— Аран анобе дул ду гир зиро гюр ато, за-Худер киндз зигиль? С чего бы мне это говорить тебе свое имя, Враг моего народа? (здесь и далее перевод с кхуздула) — Ага! Залип, ты мой радужный! На то и расчет.

В свое время, я потратил немало времени, для изучения выдуманных языков. Тогда, в нашей старой компании, было стильно, этак извернуться и выдать фразу на светлом тенгваре, квеньи, синдарине (языки светлых эльфов) или том же кхуздуле (язык гномов), а уж если ты не умеешь материться на черном наречии (языке орков, гоблинов и троллей) то какой же ты

ролевик. Вот и мне пришлось освежить свои знания, за то теперь, я почти свободно могу грузить, во так вот дракона. Тут главное практика, а впереди ее должно быть много.

Глаза дракона чуть приоткрылись, из ноздрей вырвались два языка пламени, внимательно взгляд впился в меня — Я поставлен здесь Творцами, дабы следить за равновесием этого мира, а не сводить старые как Кости Земли счеты. Называешь Имя, любо убирайся! — пронесся рокотом по кратеру. Смотри ка, понял, вот и замечательно. Тогда и дальше придерживаюсь выбранной позиции, и грузим его гномьей речью.

— Ну что ж, коль поставлен, то следи. Не мне оспаривать заветы Творцов. — Ящер снова чуть прикрыл глаза, но я шкурой или чего у меня там сейчас было, ощущал его внимание. Оно подобно прессу, который давил меня к земле. Так не пойдет Афтаген-Гюрза! Вспышка ярости, родившиеся у меня в груди подобно огню, отгородила меня от его давления. Пока я горю меня не пронять.

— Грор сын Кили из рода Кхим. — Уже почти шипя от гнева, выдавил я.

— Ну что ж Грор — как-то уже спокойней пророкотал дракон. Почему? Неужели тут была какая-то «пасхалка» и если я б представился по-другому, он бы меня одарил, чем хорошим? Ладно, поздно, выбор то уже сделан. — Выбери свой цвет.

— Грязно-серый

— Герб?

Передо мной появился интерфейс, где я старательно, что ни дай бог не напутать, вывел свой будущий герб: грязно-серое полотно с черной руной «Камень» посередине.

— Раса? — Вновь изрек дракон.

— Ты зеленый совсем браги опился или глаза подводят? — саркастически изрек я. Очень толсто намекая, на то обстоятельство, что речь я вел с ним сугубо на кхуздуле, да и представился, как положено.

«Гномы», ну или говоря правильно «Дворфы». Почему со своим опытом и умениями я выбираю именно их? Все просто у меня есть «План». Да и нравится мне этот бородатый народ, неудержимый ни в войне, ни в гуляньях. Стоять в одном строю, плечом к плечу, а потом весело отметить свои ратные подвиги за столом. Это ли не красота.

Почти Валгалла! Вечные пиры и поединки, в ожидании Рагнарека — часа последней битвы. Плюс, Валькирии должны быть, весьма ничего себе дамы. Да, пожалуй, такая жизнь по мне. Хотя, если б я хотел только этого, то выбрал бы Замок Викинга.

Несмотря на свой характер, гномы знают, что такое порядок. Умелые кузницы и ювелиры, рунные маги и артефакторы, строители и инженеры. В той, прошлой жизни, я тоже был инженером и сейчас не представляю свое существования, без любимой работы, без «воплощения» своего труда в реальность. Видеть как здание, мост, дорога буквально вырастает на пустом месте, и ощущать свою причастность к этому титаническому труду, это прекрасно. Да и с кузнечным делом был знаком не понаслышке.

Самый высокий уровень технического развития гномов, в игре, сильно способствовал реализации моих желаний. А уж об оружие и доспехах, выходящим из под рук этого, умелого народа, я вообще молчу. Являясь большим любителем всего этого — колюще-режущего инструмента и защиты от него, не мог дожидаться, когда же увижу и сам поучаствую в производстве. А потом взять в руки и вдумчиво разбирать, плюсы и минусы, получившегося изделия.

Не замечали, что когда ждешь чего-нибудь, то время тянется, будто резиновое. Вот и мне сейчас, захотел все бросить, перейти в меню игры и по-быстрому создать нужного мне

персонажа. Добежать бегом, то уже отстроенной Кузницы, раздуть горн, взять в руки инструмент и начать творить. Но нельзя... «План» чтоб его.

— Хорошо! — прошипел дракон — Теперь, хочешь ли ты изменить своё тело, или оно тебя устраивает?

Рядом, как из туманна гало-проектора, возникла фигура гнома с моими чертами. Ндяс... это момент я как-то упустил из виду. Рост то подкачал. Выбираю расу гномов, забыл, что они больше широкие, чем высокие, а для моего плана первоначальный рост всё-таки играет определённую роль.

Примерно с подобной проблемой я столкнулся в 27 возрасте, когда мои навыки как бойца выросли до определенного уровня. Стал перед выбором: раскачивать мышцы и одевать тяжелый доспех либо дальше совершенствоваться как легкий боец. Естественно, выбор пал на красивый доспех, о чем впоследствии не пожалел, так как приобрел бесценный опыт.

Когда очередной турнир свел меня с соперником, на полторы головы выше и на 40 кг тяжелее, я оценил, что «размер имеет значение». Если на дальней дистанции я еще мог составить достойную конкуренцию, благодаря технике, несмотря на длину его рук и тела, то на средней и ближней, в доспехе, превращался в мальчика для битья. Как я не пытался, справится, с подобным противником у меня не получилось. В итоге, получив навершием меча сверху в шлем и ушел в нокаут.

Так как физика земель приближенная к реальности, боюсь, рост может стать проблемой. Неудобненько получается, но еще не все потерянно, поиграем с настройками.

Спустя полчаса, я получил то, что хотел: передо мной стоял определенно гном. Хотя средний рост подгорного народа составляет 123–157 см, но как и в любой расе у них есть свои карлики и великаны, мне же путем махинаций с настройками удалось выбить из системы аж 1.71 метра. Во-первых, бегунок был загнаны в потолок, попытка нарастить еще хотя бы сантиметр вызвала у системы предложение, взять смеска с человеком, на что я ответил наше твердое. — Нет! А во вторых, такой рост отличался от моего реального всего на три сантиметра, что уменьшит проблемы с подстройкой к новому телу.

В конце концов, ведь в каждой расе есть свои «гиганты». У тех же людей, к примеру, средний рост колебался в районе от 1,6 до 2х метров, но можно создать персонажа как выше, так и ниже. Так что буду хоть и буду я выглядеть этаким дылдой, по сравнению со своими подданными, но по-другому, к сожалению ни как.

Ведь как основное свое оружие я хочу использовать меч. Не то что это будет очень странно, гномы знают и с успехом применяют клинковое оружие, но и тут я хочу слегка отойти от стандартов расы, взяв полуторный или двуручный меч на вооружение. Все дело в том, что я действительно знаю и умею использовать подобное оружие, у меня даже бумага специальный за это дело есть. Где черным по белому на бланки федерации Исторического Фехтования написано, что Николай Коржин признан Маэстро и имеет право преподавать, это не считая кучи наград и дипломов с разных турниров и соревнований. Поэтому забрасывать свои навыки в дальний угол, беря в руки привычный для этой расы топор, не входит в мои планы. Буду как Торин Дубощит со своим Оркрисом полуторным мечом.

Да и если все пойдет, как я рассчитываю, это проблема с ростом решится сама по себе. Во-первых конечно же с развитием параметров будет изменяться мое телосложение и в незначительной части рост. Во-вторых, есть магия которая тоже поможет помочь мне решить эту проблему и пусть сам я в начале не буду обладать необходимыми знаниями, но

не кто не мешает мне исправить этот пробел.

Конечно, вся эта заморочка с ростом аватара, может показаться бессмыслицей, если б не одно «но». Я лично собираюсь участвовать в битвах и не как сторонний наблюдатель, а как непосредственный участник. Ну и есть конечно, такие категории врагов, которых не за «фехтуешь».

Таким только вгонять клинок прямо в мозг, сердце или еще куда, а попробуй доберись до этих органов у таких гигантов как тролли, гидры, дьяволы, ангелы, титаны. Тут одноручным клинком не как не обойтись и даже не потому, что просто урона не хватит. Все несколько проще, они почти все за три метра роста будут.

Ладно, это все будет позже, сейчас же надо разобраться с «ширенной». Как говорится в одной бородатой ролевой шутки «гномы больше широкие, чем высокие». Ну не представляю я себе нормального фехтования в странно-гуманоидной форме. Собственно как и привыкнуть к новому телу, с его изменённым центром тяжести, тоже еще та проблема.

На удивление, форма тела поддалась значительно легче. Пластины мышц культуриста не превратились в подкаченное тело пловца с покатыми плечами, но изрядно «сдуть объем» удалось. Став не этакой тумбочки на ножках, с мощными выступающими тут и там группами раскаченного мяса, а получить вполне адекватное тело тяжелоатлета. Конечно, рельеф тела не спрячешь, но и цели такой у меня не стоит. Ага, и еще не забываем в потолок показатель массы тела, будим считать, что у меня очень тяжелая кость.

Единственно затруднение после всех предыдущих манипуляций вызвала борода, так как в жизни я ее носил все больше по природной лени, то есть сидя в тайге в течение полугода и брился, лишь, когда цивилизация и представительницы прекрасного пола оказывались в поле зрения. Удалось решить проблему, с помощью того же редактора сделав аккуратную бороду, до середины груди, заплетённую по бокам в две косы, увенчала же это все короткая стрижка а-ля 0.5 по черепу. Чуть-чуть сгладить черты лица и готово.

— Вот так!

— Хочешь ли ты изменить параметры своего аватара? — произнес дракон.

— Редактирую.

Простором, к сожалению, тут и не пахнет. Всё-таки с этой стороны, гномы весьма ущербная раса, так как напрямую не могут использовать магию. Есть конечно, способы обойти эти запреты. На форумах было много шума, когда начали, появляется гномы-шаманы и прочие некро-заклинатели, колдующие с помощью призванных существ, но на данном этапе, меня все это шаманство пока не волнует. Поэтому откладываем проблему в долгий ящик.

Магия магией, а очки характеристик все же надо распределить. Из-за не возможности использовать колдовство на прямую, у меня нет двух из шести стартовых параметров персонажа. Ментальной выносливости — отвечающей за количество маны и ее восполнение и Устойчивости к откату — определяет время, между кастами заклинаний или просто откат. Зато присутствует Сила Магии — отвечает, за силу рунной магии, ритуалов и артефакторики, если я решу ими заняться. А распределить мне дают те же 60 характеристик, как будто у меня их 6, а не 4, видать так извиняются за магию. Значит, будет вот так:

Уровень: 1

Раса: Гном

Пол: Мужской

Имя: Грор сын Кили из рода Кхим

Сила: 57

Выносливость: 1

Ловкость: 1

Сила магии: 1

Устойчивость к магии: 21

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Умения:

Здоровье: 590

Запас маны: 10

Книга Магии: есть.

Для моего стиля игры, конечно, больше подошел бы билд убитый в выносливость, но как показала практика, это не лучший выбор. На мелком уровне сложности, даже прокачанный герой, не может выдержать нападения армий захватчиков без сильной группы поддержки. В ситуации с большой сложностью, он просто неспособен приблизиться к источнику магии. Несмотря на неумолимость, раз за разом гибнет в клыках/когтях/от клинков/огня (нужное подчеркнуть), различных врагов.

А так как количество ХП считается от суммы всех физических характеристик, то при завышенной силе, мой аватар будет чуть в более выигрышном положении. То есть сможет и в ухо дать, и получить в негоже, пару десятков раз.

Конечно у этого билда огромная куча минусов, но есть пара серьезных плюсов, которые в самом начале помогут мне выжить. Сила позволяет убивать и убивать очень быстро. А ловкость с выносливостью подтянем, слова богу игра позволяет это сделать.

Процесс конечно не быстрый и не простой, но решаемо. Меня конечно умиляют некоторые люди, считающие саму возможность подобного «полным читом» (от англ. cheat code, cheat — «жульничество», «обман»), но пусть они посмотрят на себя и «по жульничают» чутка, этак по 2–3 часа в зале хотя бы три раза в неделю, а тут для выхода на нормальный уровень мне придется увеличить нагрузки в разы, будет тяжело, но я справлюсь. Мне не единожды приходилось восстанавливаться от серьезных травм, так что будем считать, что это очередная проверка моей живучести.

Да и вообще, я теперь буквально на 4 единицы силы отстаю оттого же тролля и подобно ему могу выступать в роли небольшой метательной машины, бросая небольшие валуны в крепостные ворота и по стенам пытаюсь выбить защитников. Так что 60 характеристик это не так уж и мало, просто надо с умом использовать свои возможности.

— Принимаю.

— Класс героя! — все не унималась ящерица.

Здесь выбор был представлен аж тремя архетипами. Механик — этакий прогрессор в стиле пара-танк. Мастер рун — артефактор и рунный маг с за косом под ритуалистику. Воин — толстый в плане хитов и брони хирдман. Нести в этот мир огнестрел (который вроде, как и есть, но основательно порезанный системой), испортивший тот мир, мне не хотелось от

слова «Совсем»! Заниматься крафтом и прочим колдунством на коленке, тоже не совсем моё, хотя рано или поздно, я думаю, придется.

— Воин

— Тебе будет доступно одно умение, изначально присущее всем Воинам твоего рода.

Все как говорилось в гайде. Плюшки есть, не то что жирные, но есть:

Крепость хирда — увеличивает показатели защиты и жизней на 5 % всем воинам хирда (строя), общее умения гномов, разных кланов, разве что у некоторых заточенных под тяж. пехоту дававшее чуть больше защиты или жизней.

Мощь Земли — дает прибавку к физической силе всего клана +5

Пусть будет Мощь, прибавка не критична, зато постоянна. Да и рабочие будут чуть шустрее. Крепость безусловно более сильна, все таки процент, но уж более она узко направлена, обязательно строй нужен.

— Хорошо — прошипел дракон, и я рывком переместился в аватара.

— Теперь тебе предстоит выбрать те знания, которые будут, с тобой с самого начала. Тебе дано 11 книг на выбор. Предупреждаю, не все они будут раскрыты сразу. Потом ты сможешь их дополнять и улучшать. Но в первое время — это будет единственное, что тебе доступно, потому ты должен отнестись к заполнению своей Книги Знаний серьёзно.

Мир на секунду, закрутился, подернулся пеленой и когда вновь стал четким, я уже находился в другом месте. Огромный зал стены и потолок, которого терялись из-за размеров и стеллажей с различными книгами.

— Выбирай неумирающий Грор сын Кили из рода Кхим

— Что ж начнем с начало — я хитро улыбнулся, это мы уже проходили, если ты думаешь мордатый, что я как первый раз кинусь к стеллажам и буду пару часов пока не надоест перебирать книги, зря... Все уже решено заранее и сейчас мне стоит лишь в слух произнести название книги, как она тут же вылетит из шкафа и упадет к моим ногам.

— Первая, книга **Раса Гномов**. — После моих слов с ближайшей полки поднимается в воздух книга, в коричневом перелёте на котором изображен бородатый воин с двуручным топором и плавно ложится у моих ног.

«Знай наших», а вот сам бы я долго рыскал в поисках нужного. Говорят, существует крохотный шанс, при поиски, что называется в ручную, натолкнутся на какой-нибудь редкий фолиант, но за все попытки, удача не разу так и не улыбнулась мне.

Да и «фарт» я думаю не совсем то, на что стоит полагаться. Каждый сам творец своего счастья и если уж тебе повезло это без сомнения здорово, ну а ждать ее глупость. Так что думаем активно головой и действуем, а все остальное приложится.

Взяв расу гномов, как основную для своего аватара, у меня появилась возможность, выбрать к какому из тринадцати родов будут относиться мои подданные. Есть где развернуться: тут тебе искусные мастера кузнечного дела 8-го рода Регва, ювелиры и артефакторы 10-го рода Шелосст мощная тяжелая пехота 3-го рода Домол, и многое другое.

Если вдуматься здесь была тонкая черта, между словами «Род» и «Клан». Фактически гномьи общины являлись кланами, но вот на родной речи подгорного народа (кхуздуле), они иным словом кроме род не назывались. И получалось, что люди и прочие разумные называли их Кланами, что в целом простительно для чужаков. Ведь свой язык гномы не афишировали, общаясь на нем исключительно со своими соплеменниками.

Как бы не было, с этими родами-кланами свой выбор я уже сделал. Иначе метался бы, пару часов, сгорая от жадности, от одного рода к другому, горько сетуя на судьбу, почему

нельзя все и сразу. Следуя легенде, которую я так упорно «впаривал» дракону, недрогнувшей рукой выбирать, дом Кхим.

Не то что остальные двенадцать родов недостойные или кривые. Есть важное отличие, на которое я и решил сделать ставку. А именно осадные орудия: различные модели скорпионов, баллист, онагров, осадных башен и на десерт големов. Причем не тех допотопных образцов, что выпускает Замок Мага и собирается бравыми гремлинами, с лозунгом «дунем, плюнем и крепко склеим скотчем», а полноценные боевые машины, я б сказал псевдо киборгов средневековья.

С расой я определился, было бы неплохо взять несколько книг дополнительно усиливающие особенности моего народа.

— Вторая книга «Дети Камня» увеличивает прирост всех юнитов расы гномов на 1 ед. в неделю и дает 2 % защиты/атаки на поверхности земли и 5 % под землей, +2 % шанс отражения любой магии и 5 % от магии земли.

Умения книги:

Камнерожденный — расовая способность, повышает сопротивление физ. и маг. урону на 1 %.

Сродство со Стихией — увеличивает эффективность всех действий связанных с первоэлементом.

— Третья Сопротивление магии. — Отличная хоть и достаточно редко встречающаяся книга у Героев. Весь фокус в том, что ее существо с магическими возможностями взять не может. Как в том анекдоте «не люблю расизм и негров», крайне суицидный вид получается. Но так как чистым магом я и не планировал быть, мне она более чем подходит. Ведь лишние 5 % шанс проигнорировать любую магию, на земле не валяется.

Надеюсь с естественным сопротивлением гномов, с книгой Детей Камня, даст неплохую защиту от всяких фаер-вотер-болов, Великих колдунов, ну или мнящих себя такими. На первое время точно должно хватить, а дальше будем артефактами, да алхимией перекрывать, этот изъян.

Умения книги:

Ментальная устойчивость — повышает сопротивление юнитов замка, ко всем видам ментального воздействия: гипноз, страх и т. д. (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5).

Негатор — уменьшает воздействие магии на физические объекты, в 200 метровой зоне, в том числе действие артефактов и заклинаний: старение, ослабление, замедление, землетрясение, метеоритный дождь (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5).

Антимаг — поглощает часть прямого урона от заклинаний (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5).

— Четвертая «Скульпторы камня» разблокирую еще одну расовую способность, присущую гномам. — увеличивает скорость и мастерство работы с камнем.

— Пятая Творец. — К расовым, она отношения, конечно не имеет, за то открывает расширенные возможности по тонкой настройке вызываемых существ, позволяет изменять их характеристики. В базовом варианте, увеличивая или уменьшая цену и стоимость призыва в диапазоне 10 процентов, можно создавать либо более мощных, либо наоборот более дешёвых юнитов.

Умения книги:

Мастер Творения — позволяет ещё сильнее варьировать характеристики нанимаемого

в Замке*** существа;

Создатель — находясь рядом, поднимает мораль нанятых в Замке существ;

Вселяющий Разум — даёт бонус к характеристике «Интеллект» нанимаемых в Замке существ, для первого уровня умения 20 %; Со расовыми бонусами вроде разобрался, теперь надо заложить основу экономической мощи моего будущего государства.

С способностями и настройкой юнитов вроде раскидался, теперь стоит уделить внимание производству и экономике моего будущего государства.

— Шестая Строитель. — В базовом варианте (без взятых умений), здания строятся на один час быстрее. Вкупе со Скульптором, постройка и качество строений должно быть на высоте. Вообще как любой игрок с опытом предпочитают наслаивать бонусы, один на один, чтобы получить эффект взаимного усиления.

Умения книги:

Быстрое Строительство — ещё больше ускоряет строительство;

Дешёвое Строительство — удешевляет строительство;

Изучение — небольшая (5 %) вероятность научиться строить какое-либо из зданий, обнаруженных в другом Замке;

Усиленное Строительство — с намного большим расходом ресурсов позволяет строить более надёжные и крепкие здания;

— Седьмая. Агроном. Бонус к сельскому хозяйству. Не лежала у меня душа, к этой книге, но представив, Твердыню гномов с неприступными стенами, отстреливающуюся от орд врагов с высоких башен баллистами, где защитники медленно хиреют с голода, всё-таки решил брать. Ну его. «Голод не тетка» — он дядька, причем злой.

— Восьмая Казначей. Большой доход от всего, что приносит деньги. Какой гном без золота? Это не гном, а недоразумение, тем более в ситуации когда, шахты истощены, а естественного прироста наличности ели хватает на содержания небольшой армии.

Можно, конечно, и торговлей заняться, но продавать я смогу в первую очередь оружие, доспехи и артефакты на их основе и тут сразу становится вопрос, а кому продавать? Тем же врагам, которые на следующий день, пойдут штурмовать мой же замок... Нет увольте. Попробую, конечно, найти достойного, партнера или большой клан, которому понадобится «карманный ремесленник», но это в перспективе, а пока исходим из старого как мир закона «Чтобы воевать, нужны деньги».

Умения книги:

Торговец — эффективнее торговля;

Наниматель — дешевле наём существ;

Эконом — ещё больше еженедельный денежный бонус;

Монетчик — выход монет из золотой руды выше;

— Девятая Оружейник. И вновь откуда то с полки срывается книга, аккуратно укладывавшаяся, в начинающую расти стопку.

Поднимает уровень технического развития фракции героя. На примере этого можно рассмотреть замок с одной кузней, пусть даже и большой, где кузнецы куют ширпотреб для войск и в перерывах ваяют, сельхозинвентарь, гвозди и ремонтируют поломанное. При наличии Оружейника у кузни появляется пристройка, и там уже специалисты в своем деле выпускают действительно качественные образцы вооружения.

Конечно, несмотря на наличие или отсутствие оружейника, есть технический уровень

расы, который определяет возможность общего развития ремесел в целом. То есть Замок Варвар с уровнем тех. развития в две условные единицы, с книгой сможет изготавливать, более качественные тесаки, в то же время Замок Волшебника с максимальными восемью условными единицами (благодаря гномам), сможет выпускать очень качественное и разнообразное снаряжение. Которое будет не стыдно носить Герою и элите, не говоря уж про простых юнитов.

Причем затраты на производство и скорость изготовления можно сравнить с изделиями японских мастеров, много дневным (от 2 до 7) процессом обогащение руды углеродом, с помощью одноразовой печи и древесного угля и Европейской технологии, когда в металл просто добавлялся графит и выплавка длилась полдня.

Умения книги:

Технологичный оружейник — понижает стоимость и время на производство холодного оружия.

Мастер оружейник — увеличивает качество производимого вооружения (урон увеличен на 10-7,5–5 и далее)

— Десятая Мастер **Бронник**. — Все войска (имеющие доспехи) будут лучше защищены. Все то же самое, что с Оружейником, но для брони. Ну тут все понятно, просто доспехи становятся крепче и расширяется их ассортимент.

Можно рассмотреть на примере раннего огнестрельного оружия. Если стандартный образец кирасы, пистоль пробивал с 15 ярдов, мушкет с 27 то высококачественные образцы лишь пистоль с 8, а мушкет с 18.

Умения книги:

Технологичный бронник — понижает стоимость и время на изготовление брони.

Мастер бронник — увеличивает качество производимого доспеха.

— Одиннадцатая Мастер Осадных Машин. — Все осадные машины наносят дополнительный урон. Да-да и еще раз да! Хотелось ее первой взять, но терпел. Вот именно это невзрачная книга, с огромной шестеренкой на обложке, и откроет новую эпоху для моей жизни. Акроболите нет разницы, в кого метнуть бревно-копья, что в Архангела, что в Бегемота.

А кроме того, на ее содержание в армии не тратятся, такое бешеное количество ресурсов, как на остальную элиту. С учетом, всех бонусов, от уровня технологии гномов и специфике рода, должно получиться что-то особенное. То же онагр у гномов, мало того, что бьет на 1/3 дальше, а с бонусом, я думаю, дистанция будет раза в два больше, это же будет относиться к кучности и урону от копий, да снарядов.

Рыцари и единороги, конечно очень круто, но когда сверху валятся, каменюка в 25 кг, или россыпью по 1–2 кг. ни кому мало не покажется. А уж зажигательные снаряды — это поистине, «Огонь!». И вишенкой, на этом сладком торте, будут големы.

Чего стоит один Гolem-прорыва, этакий КАМАЗ, крупный около 4 метров, собирается из особо прочных пород камня и лучшей гномьей стали. Когда несколько таких единиц разбегаются для удара, свидетели готовы поклясться, что видели, как с пути этих монстров, пыталась отползти крепостная стена. Или то же «Колеблющий твердь», правда, построить получится только 1-го такого.

Зато это ходячая крепость. При создании требует полностью отстроенный замок. В процессе создания разрушает замок, уничтожает источник магии. По сути, является замком, превращенным в голема. В высоту 80 метровая каменная крепость, на бти ногах колонах,

неповоротлив, **ОЧЕНЬ** медлителен (пеший неторопливо идущий гном может и обогнать). Зато, бар жизни впечатляет и атака зависит от установленных на башнях осадных орудий. Это вам не глиняные чушки «от мага».

Умения книги:

Баллистика — повышает дистанцию и точность осадной техники (метательной) (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5)

Боевой расчет — повышает компетентность обслуживающего персонала, повышает КПД, при ведении боевых действий (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5).

Мастер Осадных машин — повышает все характеристики осадной техники (прочность, урон, скорость и прочее) (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5).

Вроде все 11 книг выбрал, но все желаемое так и не получил. Придется влезать в долги к чешуйчатому гаду и потом набрать отрицательных книг. Это конечно плохо. Но а как по-другому? Мне еще надо заложить основу своей личной мощи. Конечно, мои умения из реальной жизни никуда не исчезнут, да и звание «Маэстро» выданное федерацией тоже не пропадет, но в этом мире «цифр и формул» можно выкроить для себя и что то побольше.

— Двенадцатая Тренированный — Книга дарует 10 % прибавку прогрессу тренировок, и возможность выбирать куда будет, распределена характеристика, полученная при повышении уровня. Не самая редкая книга, но направленная скорее на развитие самого персонажа, а не армии в целом, чем отбивает у многих желание ее брать и то, что очень подходит лично для меня.

Умения книги:

Тренированный Сила — дает прирост к одноимённой физической характеристике (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5)

Тренированный Выносливость — дает прирост к одноимённой физической характеристике (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5)

Тренированный Ловкость — дает прирост к одноимённой физической характеристике (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5)

Тренированный — увеличивает эффективность тренировок (согласно общей системе умений 10-7,5-5-2,5)

— Тринадцатая **Прирожденный Воин**. — Открывает все профильные умения работы с холодным оружием и без него. Увеличивает весь исходящего урона и уменьшает входящий на 10 %. Замечательная книга как по мне. Ни каких тебе доводчиков ударов и свечений, просто дается доступ ко всему ассортименту оружия и повышается урон от него, ну и защита, особенно в процентах, лишней всяко не будет. Конечно большинству она ни к чему, а вот мне очень пригодится.

Эх, «чего я не демон, чего не летаю». И снова бедных гномов обидели. Нет хороших книг на специфические умения. Вон из закрытых для моей расы и открытых для Демонов, да Вампиров, столько вкусного.

«Касание Вампира» — 10 % нанесённого вами физического урона (действует только на существ имеющих кровь) возвращается в виде очков жизней. Или демоническая **«Длань Ада»** — каждая рукопашная атака наносит урон магией огня (зависит от силы магии и умений), тоже крутая штука. В начале, закидываешь вражину огненными стрелами, да фаерболоми, а как подошел, «хрясь» по кумполу чем потяжелее.

Мне же на выбор даётся только **«Стойкость Камня»** на десять секунд делает

неуязвимым для физических атак (накладывает заклинания замедления на пользователя) и 50 % к магической защите. А так же **«Когти Земли»** — формирует лезвия, которые могут ранить или задержать противника (сила и радиус действия зависят от силы магии и умений). Хотя эти силы и открыты на выбор только для Рунных Магов/Артефакторов за книгу система посчитала возможным выдать их и мне.

В «Стойкости» особого смысла не вижу. И это не мой личный бред, я не первый год играю и знаю о чем говорю. Нет, бесспорно круто десять секунд стоять под ударами дубины тролля, но всего раз в день, да и замедление при этом получить. Смысл тогда от моего труда, что я вложил в себя и доспехи? В критической ситуации такое умение действительно выручит, но буду стараться не доводить. Да и претит мне это, я воин, а не груша. Ну и конечно, магический урон не стоит скидывать со счетов, а раскидываться боевой магией тут любят.

В любом случае мне нужна атакующая дисциплина, свою тушку я найду, чем прикрыть. Пусть пока сила магии в глубокой... Э-э-э просто в «глубокой». Да и умение Мастера Земли мне еще долго не светят, но все можно исправить. В любом случае способность, завязанная не на магию — это хорошо, по миру бродит достаточно артефактов блокирующие ее, а вот так неожиданно удивить противника расовой способностью, никогда не вредно. Так как выбор не велик, беру Когти.

— Четырнадцатая **«Когти Земли»**.

Ну-сс... Четырнадцать книг набрал, многовато, особенно с учетом того, что три потрачены лично в себя любимого. Но ведь все нужны, значит и минусами обзаводится, придется. Как бы ни хотелось, но придется взять **Бюрократа**. Мне этих заморочек и в той жизни хватило, «но увы и ах» и здесь от «власти бумаги» никуда не деться, зато и учет будет поставлен по-иному приход/расход «как в лучших домах Лондона и Парижу».

И возьмем, пожалуй, **Нетерпимость** на минус один — при найме войск, не относящихся к замковой расе, мораль будет проседать. Так как меня устраивают гномы, как воины почти полностью (ну не зря Творца взял), то других мне и не надо будет. Ну и наиболее пакостный минус этой книги, она обостряет расовую вражду и как следствие ухудшает торговлю, со всеми расами, но и это можно решить, пусть и не полностью.

Еще до кучи берем **Миротворец** — снижает прирост воинского сословия на 3 юнита и вносит миролюбивые настроения в народ. Поднять их на захватнические войны, становится уже не таким простым делом. «Вперед!» — к сожалению уже не прокатит, придется чего то выдумывать.

— Желает ли «почтенный» гном, ознакомится с дополнительными услугами? — как мне показалась, в голосе крылатого сочился сарказм.

— Ну-у-у даже не знаю. — Держись гад, сейчас ты у меня получишь. Зачерпываю горсть драгоценных камней, из открывшегося интерфейса игрового магазина. Дорого то как, но чего теперь делать, сам решил, играть с драконом. Начинаю пересыпать камушки их из руки в руку. — Торговаться с тобой дело не шибко благодарное Страж, но куда деваться придется тебе на пенсию монет подкинуть.

Взгляд дракона стал чуть более внимательный, на морде, размерами с легковую машину, появилась подобие улыбки. Хотя какая там улыбка, что может изобразить безгубая пасть, полная ровных белых клыков, каждый с руку?

— Ну давай попробуем бессмертный Грор, ты сумел заинтересовать меня. — В голосе Крылатого проскользнуло одобрение.

— Ответь мне Страж, может ли бессмертный вроде меня стать богом в этом мире? — Дракона, снова коротнуло на пару мгновений, за тем же тишину, буквально разорвал громкий шипящий смех рептилии. Смеялся он наверное с минуту.

— Ты действительно потешил меня гном, что ж я отвечу, но цена ответа тысячу драгоценных камней — Гад крылатый, хотя почему, если цена так велика, значит и способ есть, ну или чешуйчатый меня разводит. В любом случае, подавится и неровно мехом обрастет.

Тысяча драгоценных камней ему, да я бы и обычных не дал, разве что, мне б разрешили в него их покидать. Нет, я не свихнулся, просто уходя сюда на совсем, я хочу видеть перспективу, остановится просто на феодале, без цели к дальнейшему существованию, не мое.

— Нет, цена слишком высока, я лучше в неведении побуду. — Переиграть, Крылатого не получилась, но какой ни какой профит, я все равно получил. Так, что возвращаемся к интерфейсу и покупаем необходимое.

Так чего нам там для полного счастья нахватает? Перво-наперво здоровенный кусок Адаманта... Ну может и не такой здоровенный, можно и поменьше, и скромнее надо быть в своих желания, особенно когда они столько стоят, но он мне нужен, значит скрепя сердцем берем.

Ага, вот вкладка питомцы, здесь мне нужен «Элементаль земли». Тварь полезная если раскатать, тут тебе и заклинание из сферы земли кинет, «каменная кожа» или там «шипом» кого приголубит, но так не сильно, магия скорей поддержка, что для меня самое оно. В общем, из нее можно вырастить, неплохо танка, ну или среднего ДД, чтоб супостату мог в морду земляным кулаком прописать, ну а на первых порах, кроме как жрать опыт больше ничего не умеет.

С обязательными покупками покончено, теперь надо взять не основные, но крайне полезные.

Докупаем книгу Военачальника — позволяет быстрее повышать уровень воинов (они получают каждый раз чуть больше опыта). Бонусом — воины, при достижении определённого уровня, могут стать «суперэлитой», получив уникальные способности и преимущества над обычными, хоть и опытными, ветеранами. Разница — помимо обычного роста в уровнях и развития характеристик, появляются уникальные способности. Книга безусловно полезная, эх жаль нельзя купить отдельные умения из нее.

Умения книги:

Лидерство

Дипломатия

Атака

Защита

Тактика — юниты ведут себя организованней на поле боя;

Уклонение — меньше урон от стрелковых атак;

Стойкость — меньше влияние негативных факторов на мораль;

Обучающий — ещё больше бонус к получаемому войсками опыту.

Ага, еще во вкладке чертежи, «Турнирная арена» дает прибавку в 5 % к эффективности тренировок, на территории постройки. Конечно почти в каждом замке, есть что то подобное. Та же постройка в варварском замке дает прирост в 15 процентов, но обладает одним отрицательным свойством, перечеркивающим всю ее гипотетическую полезность. На

ней юниты умирают, что называется навсегда. 15 % — это безусловно круто, слов нет, вот только и прирост народа населения у гномов не такой дикий в отличие от тех же орков.

В моём случае это не допустимые потери. Даже в моем родном замке при взятии расы эльфов есть возможность построить арену, ну скорее аренку, не развернешься там толком, строй на строй нормально не встанешь, а уж о кавалерийских забавах вообще можно забыть. Так что человеческая модель этого здания, на мой взгляд, наиболее удовлетворяет предъявляемым требованиям.

Надо бы взять оружие с серебром на всякий случай, а то нарвусь на кого-нибудь с устойчивостью к физической атаке и жди потом, пока рунные мастера отстроятся да зачаруют оружие. Запрос на списание денег молча подтверждаю... и вроде не топовый проект, а ценны, задирают ого-го и ничего же не скажешь, хочешь бери — хочешь нет.

— Уровень сложности?

Тут без вариантов, статистика говорит сама за себя. Средний игрок, по прошествии 3 недель, пока не падут границы, достигает 18–23 уровня. Так как большое не позволяет маленький уровень сложности, вызывая дефицит мобов на которых можно набить этот самый опыт или же наоборот завышенный и не дающий возможность вынести их, а также прогрессия количества опыта не всем позволяет перешагнуть этот порог. И лишь истины маньяки, «вылупляются из яйца барьера» с 43 из 43 возможных уровней. Не забываем про ограничение, в два уровня в день. Вот им то и перепадает самое вкусное, в плане дополнительной книги или еще какой вкусняшки от системы, за заслуги, так сказать. Поэтому выбора как такого и нет.

— Максимально возможный, Враг Моего Рода.

Глава третья. День первый

Изможденные походом рыцари сидели за круглым столом. В замке нависла тревожная тишина. И тут, чтобы разрядить обстановку, в центр комнаты выскочил маленький королевский шут и весело пошутил...

Все долго смеялись, а труп закопали за замком.

Библиотека вместе с ее шкафами и книгами вновь подернулась пеленой, и я оказался в другом месте, только на этот раз перемещения не ощутил, но обоняние и слух однозначно говорили мне, я уже не в библиотеке, в то время как глаза видели перед собой лишь темноту.

Нос ощущал непередаваемый аромат местного амбре. Весьма специфично и легко узнаваемо: так пахнут давно немытые тела и деревенские туалеты, хотя к этому примешивался еще и легкий мускусный запах.

Слух говорил о движении маленьких тел недалеко буквально в паре метров вокруг меня (мышь/крыс, пауки чем рандом не шутит?) и далеких перешептываниях, криках и воях. Да и ощущения своего тела более чем присутствуют. А вот глаза, почему-то до сих пор видели лишь темноту.

Легкая тревога начала подтачивать мое спокойствие, так дело не пойдет, неужели дракон в отместку за мои игры ослепил меня. Да нет, такая возможность, конечно, присутствовала в механике игры, даже больше того, ее можно было выбрать вначале, и получить компенсацию за физическую ущербность аватара, но я-то нечего подобного не выбирал!

С другой стороны, беря гнома, я был готов оказаться и под землей в крошечной мгле. Информация об этой расе гласила, что наряду с сопротивлением магии, гномы обладают зрением в темноте или точнее большей светочувствительностью к свету. Ну тогда понятно, при полном отсутствии света гномы всё-таки не видят, в отличие от тех же темных эльфов, которыми мне удалось поиграть ранее. Чего я напрягаюсь ведь легко проверить.

Вызываю голосовой командой карту, темно, но рамку и все инструменты в наличии. Значит, я в полной жо... темноте. Хотя, вон-то пятнышко вроде более светлое. Тогда в дорогу, достаем из инвентаря мой донаторский, ничем не отличающийся от стартового, кроме, содержания истинного серебра в лезвии клинка двуручный меч, и используя его как трость, тыкая перед собой, идем на свет.

После первого шага обращаю внимание, на какое-то странное поведения тела, двигаюсь, будто сквозь вату, и после каждого шага, накатывает что-то непонятное, похожее на ели ощутимую слабость. Если «ватность» я опознал сразу, встречался не единожды, то легкого головокружения после каждого шага было мне незнакомо. Видать, вот так система пытается наказать меня, за изрядно опущенные характеристики ловкости и выносливости, а то я сам не знаю. Все-таки мой любимый билд фул выносливость.

Для примера стоило бы сравнить себя с самым слабым человеческим юнитом, крестьянином. На первом уровне, его характеристики, в среднем равны 10 при этом он и сеет и пашет и руками машет, как говорится. То есть сейчас, я ни того, ни другое, ни третьего сделать нормально не смогу.

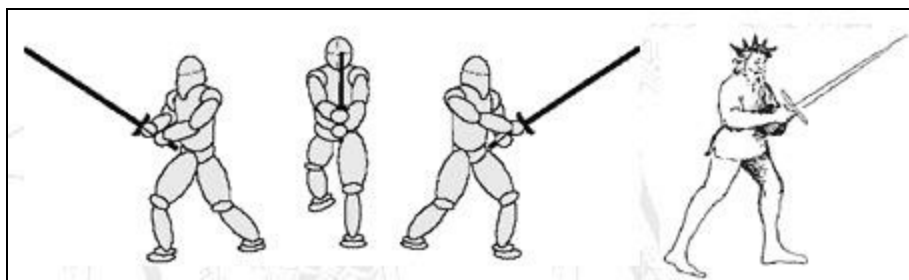
В общем-то, мне это сейчас и не требуется. Работой, которая требует для исполнения

мелкую моторику: рыболовную сеть вязать, гвозди ковать и прочее, я заниматься не буду. Да и мечом, в классическом стиле, работать не собираюсь. Если взять основы любого боя, то они подразумевают, убийство-поражение противника и при этом не дать ему убить-достать себя. Придется пока, что жертвовать хитами и основным моим приемом, благодаря завышенной силе, становится прорубание блок противника.

Во-первых, это является одной из «фишек» немецкой школы, которую я практикую уже около двух десятков лет. «Фехтуй высоко с прямым телом, наноси мощные удары на всю длину». Гласит один из трактатов мастеров «Общество Лихтенауэра», заложивших основу фехтования не только для Германии, но и для всей центральной и восточной Европы.

Что следует понимать, как держи правильную осанку, не подставляй голову и не лишайся подвижности. Сгорбленный человек или заваливающийся назад либо вперед, не может быстро нападать и отступать. И далее, «правильные удары» наносятся со стороны ведущей ноги, удар из такой позиции приобретает большую скорость и силу.

Во-вторых, зная базовую технику самого фехтования, несмотря на различные течения, все они предназначены для антропоморфных существ — человекоподобных. И нет особой разницы: что в японской школе **Тюдан-но-камаэ** (камаэ среднего уровня), что в итальянской Fiore dei Liberi: *posta breve* (короткая стойка), что в немецкой Hans Talhoffer: *pflug* (плуг) и даже в современном фехтовании *la terza guardia* (третья защита), являются, по сути, одним и тем же.



С немного разной постановкой ног и оружия, из-за использования разного клинкового и не только (шесть например) оружия. А значит, я смогу, с большой долей вероятности предугадывать те или иные действия противника. Теоретизировать, я могу еще долго, надо двигаться дальше.

Идти пришлось, вообще недалеко, через два шага меч стукнулся сначала в камень, а затем, раздался характерный звук, соприкосновения металла с деревом. Несколько тычков, в том же направлении, сказали мне, что преграда уходит вверх. Определившись с расстоянием, уже руками на ощупь определяем — дверь. Массивная, окованная полосами металла, с зарешеченным окошком на уровне глаз. Пытаясь разглядеть под разными углами происходящее за ней, вижу следующее: коридор метров 4-х шириной с такими же, как и моя дверьми, через каждые 3 метра и где-то в удалении неровный свет факела.

Теперь стали понятны и звуки, доносившиеся с разных трон.... Приплыли. Тюрьма, точнее замковые казематы. И я судя по всему, в одной из камер.

Радует меня во всей картине, только то, что тюрьма гномов, судя по характерной архитектуре, а значит и моя будущая цитадель уже найдена и Магический Источник тоже должен быть где-то не подоплёку, осталось только выбраться и захватить.

Огорчал же факт того, что гномы строят на совесть, так что дверь и уж тем более стены, представляют для меня пока непреодолимое препятствие.

Ну не может игра встать в такой дурацкий тупик?! Думаю, нет. Значит, пришло время совершить чего-нибудь полезное. Сегодня я должен взять 2 уровня и поднять ловкость с выносливостью. Еще раз оглядевшись в камере, которая с этой точки, у двери, стала видима вплоть до противоположной стены и трех, постояннодвигающихся, куч крыс, видать заработало гномье зрение.

Коль как таковой опасности рядом нету, достаю камень с заключённым в нем элементом. Разработчики сильно не мудрили с активацией, поэтому просто сжимаю его покрепче, слышу не что вроде щелчка, как будто камень в моей руке сломался и его края стукнули друг об друга.

Перед взором всплыло, системное сообщение.

Хотите активировать питомца? «да/нет»

Конечно, нет, так упражняюсь по выжиманию сока из булыжников.

Жму «Да»

Выскакивает интерфейс питомца. Вбиваем имя «Бар», что на язык гномов переводится как «Гора», по-моему, ему должно подойти. Где то тут должна быть модель поведения... ага вот она, ставлю максимально миролюбивый, а то кинется, куда во время моего боя и прибьют, а это потеря его опыта и откат в развитии. Чего бы мне сильно не хотелось. Все-таки сильно заморачивается я с ним не собираюсь, он хоть и полуразумный, но все-таки булыжник, а не щенок. Так что пусть пока балластом болтается, он мне позже понадобится, только гляну краем глаза, что у него с характеристиками.

Уровень: 1

Раса: Элементаль земли

Класс персонажа: питомец

Имя: Бар

Интеллект 3

Сила: 3

Выносливость: 3

Ловкость: 3

Сила магии: 2

Ментальная выносливость: 2

Устойчивость к откату: 2

Устойчивость к магии: 16

Расовые способности:

Иммунитет к магии земли (как Элементаль земли) (без ранговое)

Сопротивление магии (как Элементаль земли) (без ранговое)

Сопротивление физическому урону (как Элементаль земли) (без ранговое)

Здоровье: 90

Запас маны: 20

Книга Магии: есть.

Ну булыжник, как булыжник, чего с него взять. Резисты конечно полезные, да и полный иммунитет считается имбой (от английского Imbalanc — дисбаланс), нарушающий баланс к

чертям собачьим. Но с такими характеристиками даже гоблина он сможет убить, разве что я возьму его в руки и шарахну им зеленого по голове.

С мелочевкой разобрался, теперь надо решать, чем дальше заниматься. На крысах много не набьешь, а значит качать стати. Упал — отжался, упал — отжался. Ну не совсем так, не зря существует масса методик развития тела в общем, и конкретных его параметров в частности.

Начнем, пожалуй, с ловкости, а то мечник из меня сейчас почти никакой, сейчас я не смогу использовать и одной десятой части известных мне техник и приемов. Поэтому для начала одно приседание, затем упор лежа, ноги рывком под себя, с корточек ноги вперед, встаем и повторяем все до полного потери «сознания и пульса». Хватило меня секунд на 30, чего и следовало ожидать при таком параметре выносливости.

По началу, сильно выручил расовая способность «Двужильный» присущий всем гномам. При активации он полностью восстанавливал выносливость (стамину), что позволило продолжить тренировку. Но вот откат в 12 часа слегка напрягал. Конечно, когда-нибудь количество выносливости будет настолько достаточно большим, что бы без перерыва подхлестывать свое движение, но до этого мне еще очень далеко.

Поэтому минута отдыха и снова за дело. На 46 минуте в логе, проскочило сообщение, о повышении выносливости и ловкости. Так, не понял, рановато, по моим прикидкам должен еще минут 14–15 пройти. Открываем параметры.

Уровень: 1

Раса: Гном

Пол: Мужской

Имя: Грор сын Кили из рода Кхим

Сила: 57

Выносливость: 2

Ловкость: 2

Сила магии: 1

Устойчивость к магии: 21

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Когти Земли (раса гномов, активное) (без ранговое)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Классовые навыки:

Мощь Земли

Достижения:

Расовый враг Драконида (без ранговое)

Умения:

Тяжелые доспехи (ранг 1)

Двуручные мечи (ранг 1)

Здоровье: 590

Запас маны: 10

Книга Магии: есть.

К +5 силы вопросов нет, это Мощь Земли работает. Тяжелые доспехи и двуручные клинки понятно от класса аватара. Расовый враг Драконида? — вы не в ладах с драконами и прочими представителями драконьего племени, отношение с драконидами не может подниматься выше «подозрительность», начально «настороженно», повышен урон всем драконидам +10 %. Спасибо ящерица! Ожидаемо, но все равно приятно, но дело явно не в этом.

Так, надо бы посчитать: если на повышение каждой характеристики на одну единицу надо затратить 1 час времени, то на вторую единицу этому же параметру уйдет уже два часа, книга совершенный дала мне 10 % к эффективности тренировок, 10 % от 60 часа составляет 6 минут. При таком раскладе на повышение должно было уйти 54 минуты, но получается, что коэффициент эффективности был выше. Вопрос «как?»

А если пойти от обратного. Итак, потратил я 46 минут, значит, эффективность тренировки была в районе 25 процентов, 10 понятно от Совершенного, а еще 15? Есть вариант, так как тренировался я, не просто шагая на месте, а использовал одну из методик, то скорей всего дело именно в этом.

Тренироваться тоже надо «с головой», если вы хоть раз ходили на секцию или в зал, то могли видеть разницу, между системным подходом и «я всех умнее и все знаю». Она действительно разительна, один и тот же человек при разных методиках может достигать за один и тот же промежуток времени разных результатов. С этим вопросом вроде разобрались.

Но есть еще один вопрос, почему выросла сразу и ловкость и выносливость? Понятно, ловкость я тренировал намеренно (постоянную смену положения тела система восприняла правильно), а выносливость скорей всего подросла просто из-за постоянной нагрузки на протяжении всего занятия.

Для меня привычно, тренироваться по 3–4 часа, три раза в неделю. Не подумайте я не маньяк, а просто увлеченный человек, это не говорит, что я подкачу в 5 утра и пойду на пробежку, такое развитие событий, скорее весьма нехарактерно для меня, но если надо для дела, то Легко!

Сила привычки и гормонов. Ведь наш организм крайне ленивое животное, которое всеми силами сопротивляется первым нагрузкам. Делает все, чтобы заставить тебя остановиться, молочную кислоту в мышцы, для болевых ощущений, утомляемость при избытках жировой ткани (куча неостребованной и законсервированной энергии), чего там говорить даже самая важная мышца нашего организма — сердце, дольше отдыхает, чем работает.

Но стоит только войти в ритм, и вы становитесь наркоманом. Пропустив тренировку, вы чувствуете себя уже не «в своей тарелке», из-за пропущенной дозы эндорфинов, выделяемой в кровь при занятиях. Так вот и ходят адреналиновые и эндорфиновые наркоманы, в залы и секции, еще и за собой всех тянут. Мне нравилось заниматься в той жизни, и если тренировки принесут пользу в этой, не планирую останавливаться.

Потратив, на занятие, еще два часа и получив еще +1 к выносливости и ловкости. Вот уже легче, все-таки 3 единицы, в ловкости и выносливости, сделали меня не таким убогим. Теперь хоть и чувствую свою «ватность», но уже не так глобально. Скорее уже похожу, на какую то заторможенность.

Решил перейти к более активным действиям. Так как дверь, судя по всему, открывать мне не собирались, а опыта, в обозримом будущем мне было взять, кроме крыс неоткуда. Вот поэтому ими я решил заняться в первую очередь.

Меч тут мне не помощник, из-за небольшого размера самой камеры 2 на 3 и на 2 по высоте метра, ну и забивать обычных крыс двуручным мечом само по себе занятие не самое эффективное, тут бы больше подошла двуручная мухобойка. Чего нет, того нет. Поэтому пришлось разрабатывать более хитрый план. Разогнавшись от двери, выпрыгнув вверх и повернувшись спиной всей массой впечатал одну кучу в пол, ух!

Вы потеряли 43 хитпоинта от падения.

Молодцы те, кто разрабатывал фильтры, снижающие болевые ощущения и анти-срыв программы еще больше притупляющие ощущение реальности происходящего. 40 хитов вынесло только так да и дыханье перехватило знатно.

Писку было чего-то сильно много, для быстро раздавленных, зато пока поднимался, уже нечаянно, добавил оставшихся в живых и получил аж 110 единиц опыта, судя по логам. А вот, сюрприз в виде ковра из рассыпавшихся и мчавшихся на меня грызунов я не оценил.

Собственно, как и последующие пять минут в течении которых, орал благим матом и комкал в руках мохнатые комочки, временами отрывая их от себя с мясом, кто бы мог подумать, что эти твари могут просадить мое здоровье до 400 единиц и это еще не считая нервов! Отдышавшись и придя в себя, второй раз мысленно поблагодарив фильтры, их разработчиков и пожелав им, их детям и вообще всем родственникам здоровья и благополучия.

Пока я занимался молениями на полу камеры, звуки зоопарка в коридоре усилились, выразилось это в повышении бесноватости местных обитателей, что и привлекли мое внимание. Пошел глянуть, чего там творится.

В коридоре появился еще минимум один источник света, что позволило мне вполне нормально разглядеть здоровенного орка, ну по моим меркам, под 2.2 метра, с не хилым таким брюхом и обломанным клыком. В лапах эта обезьяна держала, явно трофейный, классический длинный меч. В то время как его напарники, человек и кобольд, открывали одну дверь и кидали в заключённого помой из ведра, естественно это была какая-то «еда», но вид и запах не внушал доверия. В это время орк караулил пленника, затем дверь закрывалась, и все повторялось. Странно...

Орк, человек, кобольд... какое-то крайне неправильное сочетание в реалиях этого мира. Конечно, не так экстравагантно как ангел с дьяволом пьющие водку на брудершафт и общающиеся на вечные темы вроде «женщины, конечно, зло, но а куда без них?».

Но уж больно мне подобный коллектив напоминает либо Замок Инферно, с их одержимыми и еретиками, либо темно эльфийских красоток, с их боевыми рабами. Можно было бы и кочевников сюда приплести, но где тут кочевать-то? И самый главный вопрос на повестке дня «когда же моя очередь?».

Для начала надо сделать «внушительней» вид, а то кобольд с его настроением «настороженно» испортит весь мой коварно-гениальный замысел. Порубить эту троицу в кровавый фарш. Каких-либо проблем они не должны мне составить. С манерой видения боя зеленокожих, я встречался не один десяток раз на просторах этого мира, и удивить меня, они не смогли, примитивное махание колюще-режуще-дробящем инструментарием в сторону противника.

Спустя минут десять очередь дошла и до моей камеры. Спрятав меч под кусками еще не

исчезнувших крысиных тушек, и приняв более подобающий вид, что было не тяжело после той кровавой бани, устроенной мне проклятые грызунами. Сел с видом «одинок и несчастного меня» у дальней стены камеры, чтобы затруднить обзор.

В камеру, через окошко, заглянула клыкастая морда, попыталась рассмотреть мою фигуру в скудном свете факела. Чтобы не облажаться, помахал ему рукой, а то вдруг не заметит и пойдет дальше. Судя по всему, орк чего-то там увидел и убрал морду-лица от окошка.

Я же вскочил и стараясь не создавать шума кинулся к двери. Занял позицию в стойке Окс или Бык: левая нога впереди, клинок на уровне головы параллельно земле и готов для колющего удара. Тут главное набрать разгон. Выдохнуть, собраться и как только дверь приоткрылась, на ширину двух ладоней, начинаю движение вперед.

Показалось рука орка. Я делаю быстрый шаг вперед, мимо ошарашенного человека, который стоял рядом, у двери, с ведром. Половину орка уже можно было увидеть из-за края двери, меня тоже заметили и даже попытался поднять меч для защиты. «Поздно доктор труп остыл», мой клинок уже на дистанции дальней атаки и клинок почти касается груди зеленого, правая нога выкидывает тело вперед, подобно сжатой пружине, давай мощь для укола.

Клинок, вошел чуть ниже грудной клетки, перехватив дыхание врага, заставив его шагать назад, подобно свинье на вертеле. Ускорив шаг и используя инерцию первоначального разбега, толкаю тушу вперед и мы выбегаем в коридор. Где он и сваливается с клинка и падает на пол.

Резкий поворот и рубящий с под шагом из того же Быка в сторону, в голову кобольда, который уже успел достать откуда то кривой нож. Вот же зараза и вправду чего-то чувствовал, да и фиг с ним. Мертвые как говорят, не потеют... и не чувствую лишнего.

Последний противник, решил бой не принимать, и уже удалился шага на три. Не повторяйте мой плохой пример, нельзя так обращаться с оружием. Коротких размах, и меч отправляется в короткий и совсем не эстетичный полет, с «причеловечиванием» в спину, отчего бегущего роняет на пол.

А чего делать? Бегать с моей ловкостью за ним по всей тюрьме? Вот это я хорошо попал, есть пленник! Подбегаю к человеку. «Ан нет», нету пленника. Меч, после удара гардой, продолжил движение и врубился в плечо, прорубив ключицу и лопатку, на глубину двух ладоней, в сторону грудной клетки.

— Ну ладно не очень-то и хотелось. — Говорю я, подбираю меч.

Вы выполнили скрытый квест из цепочки «Свобода» «Свобода: Шаг первый»

Награда: 550 опыта

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Замечательно вот и первый уровень! Благодаря книги, Совершенный, я мог не надеется на великий рандом, а самостоятельно выбрать какая из характеристик будет повышена. Сила. Если ловкость с выносливостью я еще могу поднять сам, то с силой я боюсь, этот процесс затянется надолго. На выбор выпало два умения, Тактика и Мастер творения. Оба нужны, пока, конечно, не критично, но нужны... Ладно, так как боевиков под моим командованием пока нету, то и Тактика бессмысленна. Выбираю Мастера.

И тихонько мурлыкая вечную песню о главном — «Первым делом, первым делом мародерство, ну а девушки, а девушки потом» — приступил к самому ответственному

моменту, то есть к этому самому мародерству. Итогом стало: одна фляга с водой, 12 монет и тот самый длинный меч человеческой работы с орка, с кобольда кинжал, а вот человек, кроме, поварёшки для той самой баланды ничем не порадовал.

Было конечно опасения, что вот-вот прибудет группа поддержки к только, что убитым мною врагам, но так как кожа у тел не начала покрываться черными точками, медленно прогорая, я с облегчением выдохнул. Не одержимые, те бы откинутые, смертью физической оболочки, в родной мир Инферно могли бы сообщить о происходящем, ну если только не специальным освещённым оружием их убивать, что бы окончательно стереть из мира. Это облегчает дело, значит передо мной лежат тела Боевых рабов из замка дреу.

Самые слабые юниты этого замка, что не может ни радовать. Неорганизованная быдло-пехота из взятых в плен разумных с последующей обработкой и ломкой воли. Ни дисциплины, ни боевых формаций, я уж не говорю про такие вещи как устав караульной службы. Да и от врага они не бегут только потому, что темных они боятся больше. В общем, не прошенных гостей ждать в ближайшее время не стоит, это не значит, что можно расслабиться и терять бдительность, но и бежать сломя голову в поисках неведомого чего не стоит.

Для начала осмотреться и подумать, а уж за тем только действовать. К чему собственно и стоило бы приступить, а не топтаться на одном месте.

Коридор же собственно, как и сама тюрьма оказался, действительно выполнен мастерами гномов, по крайней мере, вкрапления рун, в тех местах, где сохранилась резьба по камню, не двусмысленно об этом говорила.

Итак, кого бы дальше убить? В смысле, чего бы такое сделать доброе, светлое? Выбор невелик. Взяв еще горящий факел, у трупа кобольда, пошел в сторону противоположную той, откуда появилась эта гоп компания, подходя и заглядывая в каждую камеру. Мой питомец, с тихим шуршание покатился рядом.

Пленники отличались разнообразием и степенью потасканности, а также поголовным наличие цепей на них. Вот почему, эта троица тюремщиков, была так беспечна. Сначала решив обследовать все камеры, затем принимать решение, чего мне с ними делать. К себе в армию однозначно брать нельзя, Нетерпимость, мораль войска просядет, хотя пока и войска нет, и морали у несуществующего войска быть не может. На 13–14 камере мне повезло, в ней сидел гном, а значит мне сюда.

Открываем сложный засов с дополнительной защелкой, чтобы нельзя было просто сдвинуть щеколду. На свет от факела поднялся, гремя цепями оборванец с волосами паклями и тусклым взглядом. Выставив между нами клинок вверх рукоятью, оперившись на гарду руками, и как бы нечаянно демонстрирую кольцо Лорда, с камнем грязно-серого цвета и руной Камня посередине.

— Молодой Тан наконец-то вы пришли, я уже начал терять надежду — прошамкал мой первый верноподданный, судя по всему, кто-то уже успел наигратся с ним, выбив или вырвав, бедняги зубы. Но нечего, по опыту знаю, за день — два нормальной жизни, снимется дебаф на регенерацию и зубы вырастут.

Беда в том, что как боевая единица он сейчас вообще бесполезен. Ладно, все равно как воин он мне не нужен. То что я планировал сделать с воинами рода благодаря, редактору найма, поставит их выше рядовых бойцов, по крайней мере на голову, будет конечно не элита, всё-таки этот Мир не болваны делали и предусмотрели такие дырки в системе, но уж минимум ветеранов я получу в течение пары дней.

Вернемся к спасенному, уж не знаю, какую легенду ему там вложил дракон, но мне надо узнать, что вообще происходит.

— Кур Казад, маз мам. (Вижу Гнома и приветствую (ритуальное приветствие), друг мой). Я как раз недавно возвращался из похода, когда, на привале на нас напали и... вот я тут — надеюсь, такой скомканное объяснение прокатит.

— Кур Казад, Вахран мену ту тума. (Приветствую и тебя, Камень привел тебя вовремя). Почти то же самое произошло и у нас Молодой Тан, хотя уже просто Тан... эти ушастые крысы, как то пронюхали про потайной ход, за водопадом, и напали неожиданно ночью, мы даже нормального строя составить не успели, как наша твердыня была взята. Кто не смог умереть в бою, позавидовали мертвым. Но Тан я ждал Вас! Я знал, вы вернетесь и наведете здесь порядок!

— Да-да конечно — ух и намудрил Крылатый, зато вписал меня в легенду этого мира, значит можно ждать и чего-то хорошего — поверь, они заплатят кровью. А пока расскажи все, что знаешь о нападении.

— Я давно уже здесь мой Тан, так что многое не поведаю, последний раз когда меня водили наверх, видел высокую жрицу с ней был драук и боевые рабы всех мастей в количестве полусотни.

Понятно, что не ничего не понятно. Рабы, это ладно, при правильно выбранной позиции, я их минут за десять по рублю в бастурму. Даже если пару дроу-мечников будет, все равно ситуация не критична, а вот жрица с драуком — это действительно хреново. Сейчас я им не соперник, разве что прокрасться на расстояние удара, ну так я не Ассасин-кочевников, моя стезя открытый бой, а не диверсионные операции.

— Что-ж, ты многое поведал и наверное устал, отдыхай и позволь мне помочь тебе.

Гном без лишних слов прислонил куски цепи к полу, ну и я не подкачал. всё-таки 62 сила это о-го-го! Я теперь аж на две единицу сильнее только нанятого тролля. Ну а с самими браслетами позже пусть сами разбирается.

Продолжим обследовать местные казематы. С этой стороны, от моей камеры, мне удача больше не улыбнулась. Вернувшись обратно и до конца коридора, удалось повстречать еще троих соплеменников. Выслушав почти одну и ту же историю, они присоединились ко мне. Отправив этих троих недееспособных к первому, пошел смотреть, куда дорога ведет нас дальше. Коридор заканчивался такой же дверью, как в камерах, только засов находился, с другой стороны, а за ней вертикально вверх уходила винтовая лестница. А там меня наверняка ждут с распростертыми объятьями прислужники Лосс.

Вы выполнили скрытый квест «Свои в плену»

Награда: 550 опыта

— Думай голова, шапку куплю

И сработало, надо будет вопрос с шапкой решить. Сегодня разбираюсь с частью пленных, были там несколько относительно свеженьких, и занимаю повышением статов, а завтра зачищаю замок. Решение принято, смысла нет сидеть на попе ровно, надо двигаться к цели.

Возвращаюсь обратно к одной из камер, там мне помнится, сидит эльф, открываем. Одежда заляпана кровью, несколько ран, перевязанных «абы как» лоскутами собственной одежды, и при всем при этом гордый и независимый вид.

Герой! Будто не «на нарах чалится», а на светском рауте слегка утомился и присел отдохнуть. Мои познания в квеньи или светлом тенгваре были, конечно, весьма меньше, того

же кухуздула, но на заученную с давних, еще ролевых времен, фразу-приветствия между народом гномов и эльфов меня хватило легко.

— Приветствую тебя под сводом земным Перворожденный — дальше у же на общем — Прекрасная луна этой ночью Перворожденный, не находишь? Как ты думаешь, Лунная Тропа приведет тебя сегодня к звездам?

— Приветствую и тебя под сенью лесов Рожденный в Камне. Сегодня она не так ярка, как будет завтра и пока подлунной есть Тени, мне рано уходить.

Вы хотите принять в армию Мечника из рода Ясеня? Да/Нет

Жму «Нет»

— Боюсь у тебя нет выбора Перворожденный, встань на нее сам...

— Я не понимаю тебя Рожденный в Камне, но благодарю за честь принять свою судьбу самому и уйти к Звездам в честном бою.

Со светлыми мечниками я сходил два раза на поле боя и в бесчисленном количестве битв на арене. Пожалуй, Доебрингер, один из мастеров немецкого школы, пренебрежительно назвал бы темных и светлых эльфов-мечников, Лехмейстерами (Leichmeister, мастер танца в переводе с немецкого) или Клопффехтен (Klopffechter, клоун-боец), как фехтовальщиков предпочитающих яркие, но не практичные движения. Мне же, конечно, далёко до столь именитой персоны. Только поэтому я выскажусь по-другому. Их техника боя оставила лично у меня крайне двойственное впечатление.

Точнее, группа специалистов, прописывавшая боевую модель для этого класса, использовала в качестве основы сценическое фехтование, с его красивыми уколами и финтами, и добавила чуть-чуть польской сабли, с ее работой в уязвимые части тела. Получилась достаточно странная смесь, зрелищности и эффективности. Нет, конечно, юные особы млели от холеных мечников танцующих с мечом, но, если б не завышенная ловкость этого класса, то лично мое мнение цена ему медный грош.

В данной же ситуации, эльф был после длительной голодовки — не думаю, что «его высочество» притронулось к местной балладе. Да и пытки не прошли для него бесследно. Темные действительно большие умельцы в этом вопросе, а уж как любовно они делаться всеми секретами этого искусства со своими светлыми собратьями... неприятно одним словом. На внешний вид у Светлого не было видно серьезных повреждений, зато бледность, испарина на лбу и лихорадочный блеск в глазах говорили о его состоянии лучше всяких шрамов и ожогов.

Не скажу, что я сильно расстроился по этому поводу. Тактически я в более выигрышном положении — узкий коридор не даст ему пространство для манёвра. Кроме этого, мой клинок длиннее на полметра и значительно тяжелее, я же, благодаря задранной в предел силе, почти не чувствую его веса. У меня правильная база движений и, в качестве огромного бонуса, я буду избегать только смертельных ударов и стараться прорубить его блок при первой возможности. С другой стороны тут меня подводит моя ловкость, всего 3 единицы, это очень мало. Да, куча плюсов и один жирный минус, но отступать поздно. Pour le monsieur barriXre! En Garde! (К барьеру Сударь! В стойку!)

Расходимся, в стойку. Плуг — клинок в нижней позиции, острие смотрит в горло противника. Сход, мой ложный выпад, показ слева в голову, перевод лезвия в правое плечо, ожидаемо принимает и тут же сливает вдоль своего клинка мой меч, в сторону. Контратакует и кончиком достает меня чуть выше кисти, снося 63 очков жизней, еле успеваю уйти, спасает то, что я этого ждал и длина клинка, заставляя его пройти чуть

большее расстояние, чем меня.

Хорош доходяга — сразу видно, не элита, но опытный ветеран. Прости, но та же тройка в выносливости не даст мне полноценно насладиться поединком, пусть веса меча я почти не ощущаю, но еще пару сходов и усталость начнет брать свое, замедляя и так не быстрого меня до состояния улитки. Так что игры в сторону, как-нибудь потом спляшем танец мечей, сейчас же мне нужна быстрая и желательна чистая победа.

Ухожу в Длинную Гневную — открытым боком к противнику и меч вверх, на замахе, чуть отведен назад. Аккуратно, мелкими шагами выхожу на дистанцию удара. Давай действуй, ты не можешь этого проигнорировать, если я выйду на удар, то снесу тебя в чистую, единственный шанс для него это попытаться обыграть меня в скорости и насадить на меч. Риск? Да безусловно, но я его уже «попробовал» и почти уверен, что все пройдет как по нотам.

Ушастый не обманул моих ожиданий. Как только мои ноги оказались в движении, срывается в незащищенный бок. Я же просто удлиняю выпад, чуть завалившись вперед, рублю навстречу его атаке. Благодаря силе и весу клинка мой удар игнорирует жалкую попытку блока и отделяет голову эльфа от тела вместе с частью плеча с рукой.

Вам нанесли 197 единиц колющего урона

Увы, чисто не получилось, все-таки подпортил мне и так многострадальную рубаху, оставил колотую рану в два сантиметра, пробив ребро и выбивая еще почти 200 хитов из моей тушки. До свадьбы заживет. Забираем трофейный клинок.

Так, где-то я тут видел воина человеческого замка, по виду вроде мечник или рыцарь, ну рыцаря мне навряд ли дали нанять из-за сложности, а вот на мечника я вполне могу рассчитывать. Мне как раз его не хватает до второго апа. Ага — вот он голубчик сидит, некуда ему деваться. Открываем дверь.

— Значит, слушаем меня, все вопросы потом. Есть к тебе следящее предложение, на свободу хочешь? Кивни, если хочешь? — Кивок в мою сторону — Это хорошо. Чтобы выйти надо доказать мне, что чего-то стоишь с железом в руках. Согласен? — снова кивок — Вот и хорошо, цепь положи на камень, срублю, а там и глянем твою стоимость.

Мужик молча складывает цепь, я уже привычным движением перерубаю два звена, отхожу, ставлю трофейный меч у двери и выхожу из камеры. Ждем-с. Этот молодец долго не затыкался, вышел почти сразу с мечом и оглядев коридор, отдельное внимание уделив посеченному эльфу, чей труп еще не успел исчезнуть и моей ране на боку.

Рыцарский замок я опробовал одним из первых и в общем то не был разочарован, все понравилось и даже смог воспитать себе пару замечательных учеников из мечников. Позже даже посветив их в рыцари, а затем и в паладины! Как же дружно мы втроем валили нежить, как косами траву срезали... пока нас не обвешали дебафами, как новогоднюю елку игрушками, и мы не захлебнулись в очередной волне.

Расход в стойку. Классика бессмертна! Плуг — клинок в нижней позиции, острие смотрит в горло противника. Левая нога впереди, правая чуть в сторону. Оппонент тут же почти полностью, копирует мою стойку, только ноги ставит в одну линию.

Классика действительно бессмертна, по крайней мере классика Итальянской школы. В чем собственно разница: Итальянская и Немецкая школы фехтования, появились они с разницей в век, в среде горожан и развивались отдельно друг от друга, если брать основы, то картина будет выглядеть так.

Итальянская школа видит на противнике кружочки, в которые надо колоть, а Немецкая

представляет вокруг человека круг поделенные на сектора, в которые надо рубит. И чем выше уровень противника, тем меньше у него эти кружочки и уже сектора. Не подумайте, что в одной нет рубящих ударов, а в другой колющих, все есть, но подход разный.

Второе, Итальянская школа предполагает атака-защита с ярко выраженными фазами, в то время как Немецкая говорит, что противник, на и более уязвим именно в момент атаки, и надо стараться бить в момент удара противника — навстречу.

Третье различие — это шаг, если первая школа применяет линейное передвижение назад — вперёд, то вторая практикует так называемый треугольный шаг. Другими словами, Итальянец защитится, отступит или уклонится корпусом, а немец, уйдет с линии атаки и ударит навстречу.

Обе школы долгое время конкурировали на просторах Европы и не только. Пока не произошла революция в способах ведения войны. Честная сталь уступила огнестрельному оружию, как следствие полные латы уходили в прошлое, сменившись сначала доспехом в три четверти, затем нагрудником, пока и вовсе не стали декором для военных парадов.

Именно в этот период новым триумфатором стала шпага, буквально созданная для быстрых колющих ударов, чем и окончательно вытеснила мастеров немецкой школы. А Итальянская школа смешалась с Французской и еще несколькими, породила на свет современное фехтование.

Но это все история, а в данный момент мы стоим, на дистанции и готовы к бою. Что ж попробуем старое проверенное, мощный рубящий в центр головы, без зависания клинка на замахе и тут подключаются ноги, донося те самые, 30 сантиметров, до тела противника, и вполне ожидаемое парирование. Какой же я медленный, надо срочно повышать ловкость. Под шаг в полбока к противнику, вынуждая его ударить и вытянув клинок вдоль тела, тут же принимаю сильный рубящий, но моё новое тело этим не подвинешь. И я уже на близкой дистанции, а у него рука только в ударе, была, и на замах ей еще предстоит выйти.

Наношу таранный удар плечом в грудь, но мой противник тоже не пушинка и поэтому его лишь слегка отталкивает, сбивая дыхание и ритм боя. Кто думает, что гарда и рукоять клинка не оружия, тот ей ни когда не получал. Короткий почти без замаха удар гардой в лицо, кожа на щеке рвется, показывая белые зубы, которые крошатся под напором метала. И тут наношу повторный, уже с оттягом, эфесом меча в неприкрытый череп. Влажное «Щелк» и мечник заваливается назад. Публика ликует, фанфары победителю турнира!!

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

— Вот и ладненько.

И уровень получил и система не наградила никаким званием типа палач, живодер, а то замаешься, потом с таким перком светлой расой управлять. Легче уж сразу брать Тирана и быть нормальным таким деспотом, когда народ боится, но делает и чем сильнее боится, тем быстрее делает. Да и опыта с пустого вырезания пленных упало бы копейки.

Я не маньяк, жаждущий крови. Просто четко делю мир, на своих, за которых горой и отдам последние трусы. И чужих, которых я буду рассматривать лишь с позиции полезности. Гномы «свои», мне с ними жить. А вот эльф и человек, не враги, но и не друзья, а значит идут по разряду чужие и мне не интересная их судьба. Да не гуманно, но как говорил один из моих знакомых «гуманизмом в детстве мальчишки занимаются».

Ну уж если честно, использую любого, не входящего в список N1, для достижения своих целей. Есть цель и инструменты для ее достижения. Я здесь не турист, а скорее переселенец.

Этот мир, во многом меня устраивает.

Конечно, я мог бы уйти в тоже «Средневековье», но согласитесь приятно быть правителем, а не рядовым воином. На правителя у меня бы просто денег не хватило, даже с учетом продажи всей собственности. Да и на фиг мне это средневековье, с его грязью и отсутствием удобств. Здесь же я буду создавать условия, для себя и если надо, буду главным «главнюком» и не поморщусь.

Доставшуюся характеристику снова в силу, как бы мне ни хотелось поднять ловкость, но прекрасно понимаю, что фехтовальные поединки — это лишь маленькая часть реальности. С тем же Титаном не по фехтуешь, его надо убивать и желательно быстро. Из умений на этот раз Великий Рандом подкинул Торговец из книги Казначей и Изучение от Строителя. Ценность того и другого на данный момент равна нулю, ну не успел я за 3 с копеейкой часа, отстроит рынок и захватить вражеский город. Выбор пал на Торговца как на и более полезного в обозримом будущем. С приятностями разобрались, а теперь за работу.

Поставив одного из гномов на страже, возле винтовой лестницы, предупредить в случае неожиданных гостей, занялся инвентаризацией съестных припасов. Сказано громко, а по факту наши припасы составляли, один стартовый дневной рацион, выданный мне системой и полупустое кожаное ведро с помоями которым кормили пленников.

К содержимому ведра я не прикоснусь, не из брезгливости, а просто потому, что пока не дошел до того уровня голода. Собственно и делится рационом, не намерен, сейчас он мне нужнее. Гномы без слов поняли, что вкусного сегодня не будет, и восприняли это ровно, без косых взглядов и обижулек.

Мне все больше начинает нравиться этот прагматичный народ. Лучше в этой ситуации, только иметь ребят вроде моего питомца, его вообще кормить не надо. Да и вообще чего он тут крутится, пусть идет крыс, прессовать, они как раз должны быть ему по размеру, я же к этим гадам хотя бы без кольчуги фиг подойду. Бар послушно покатился, куда-то по коридору.

Еда едой, а от топтания на одном месте статуи сами не вырастут, у меня осталось 20 часов от этих суток, за минусом 6 на сон, итого 14. Уровень сегодня я уже взять не смогу, но время стоит потратить с пользой. После установки трофейного факела в специальный паз на стене, места, как и света стало значительно больше, клинок в руки и начнем, пожалуй.

Парат — суть фехтовальный комплекс, состоящий из отработки приемов, в их свободной последовательности, естественно с соблюдением логики самого боя. Ни кто не бьет рукой, стоя на одной ноге, так и тут есть удары и стойки, вытекающие друг из друга. В немецкой же традиции есть ряд интересных особенностей. Одна из них, боец перемещается из стойки в стойку через удар, то есть начиная бой в одной он просто уходит в другую.

Вот именно этим я сейчас и хотел заняться, и так время позволяет, то не вижу смысла откладывать...

Глава четвертая. День второй. Штурм

Ты как беляш с вокзала, горячая сочная и опасная.

Открываю глаза. Ух жизнь хороша и жить хорошо, хоть на сон и удалось выкроить чуть больше 4 часов, чувствовал себя, на удивление свежим и бодрым. Даже сон на холодном полу темницы не стал для меня чем то особенным. Вроде замерзнуть должен был, тем не менее тело даже не ломило, как будто спал на перине, а не на жидком матрасе под которым каменный пол.

Вчерашний день хоть и принёс неплохие результаты, в виде еще +3 характеристик к выносливости и ловкости и самое забавное +2 к отношению с гномами, которые ценят чужой труд и мастерство, в чем бы оно ни выражалось.

Даже не знаю чему радоваться больше, и то и другое очень нужные вещи, без характеристик, я не воин, а балласт — это и так понятно. С фракционными отношениями все несколько сложнее.

Так как я являюсь частью рода, но не его главой, то решаю вроде и сам за себя, но если вышестоящий НПС выдвинет требование, то скорей всего буду обязан, подчинится. И наоборот, если я буду полезен для рода, то меня ожидает много вкусного. От редких квестов и военной помощи, до банальной защиты от игроков.

Представьте себе, кто захочет сориться пусть хоть и с 1/13 расы. И ведь это, не какие-нибудь инфералы, которые и так априори враждебны всем, а воины и торговцы, кузницы и строители, шахтеры и артефакторы.

Третий, а может быть и второй по важности ресурс, вооружение, находится именно в их руках. Да и если и захотят, пусть, остальные гномы, тоже «до поры, до времени» будут это терпеть. Вот и думай, что лучше.

Мир велик и я лишь начинаю в маленькой стартовой локации, а стоило бы подумать о будущем. В любом случае останавливается на достигнутом, я не намерен. Если за мной будет стоять сила, пусть и из тех же НПС, это будет еще одним шансом на выживание, в этом мире. Да и «План» надо выполнять...

Умаялся я конкретно, в итоге так и заснув у стенки, рядом со своей бывшей камерой, на принесённой одним из гномов подстилке. Не знаю сколько дней я выдержу в таком бешеном темпе, пока система щедро отсыпает бонусы, есть стимул двигаться вперед, но каждый новый стат дается все сложнее и сложнее, а следовательно, такой быстрый прогресс скоро закончится и для повышения очередной единички характеристик придётся уже тратить дни, а то и недели тренировок, я готов к такому повороту событий, но надо, как то входить в колею.

Системный подход и распорядок дня, как только жизнь немного устаканиться, займусь этим вопросом всерьез. Где там наше окно персонажа? Ага — вот и чего у нас нового, да интересного:

Уровень: 3

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс персонажа: Воин

Имя: Грог сын Кили из рода Кхим

Сила: 59+5

Выносливость: 3

Ловкость: 3

Сила магии: 1

Устойчивость к магии: 21

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Когти Земли (раса гномов, активное) (без ранговое)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Классовые навыки:

Мощь Земли

Достижения:

Расовый враг Драконида (без ранговое)

Умения:

Тяжелые доспехи (ранг 1)

Двуручные мечи (ранг 1)

Мастер творения (ранг 1)

Торговец (ранг 1)

Здоровье: 700

Запас маны: 10

Книга Магии: есть.

Не блеск, но в целом весьма и весьма неплохо. Больше всего я конечно обрадовался подростковой ловкости. Шесть единиц — это уже не три, излишняя заторможенность, начинает потихоньку отпускать. До полноценного фехтования мне конечно еще далеко, и придется так же изображать живую мишень, теряя драгоценные хиты. Зато прогресс есть и это главное.

Да и выносливости я радовался как ребенок, если честно. Можно будет больше времени уделить тренировкам, а то отдыхать приходилось слишком часто. Расовая способность «Двужильный» очень выручала, но как я уже говорил, ее откат в 6 часов меня совсем не радовал.

Так же удалось опробовать еще одну способность, взятую мной «Когти». Естественно с ожидаемым результатом. Вокруг меня появился, на полу появился десяти сантиметровый обруч из мелких пико образных шипов, сантиметровой высоты. Это даже не смешно, такой штукой даже сандалии врагу не проколешь, смех один, да и радиус «впечатлял».

Я знал, что будет что-то подобное, но увидев такое «фиаско» моя уверенность в собственном выборе изрядно пошатнулась. На форумах и видео, эта способность описывалась и выглядела иначе. Хотя проживем — увидим, все-таки применяли ее более одаренные в магическом плане персонажи, а не такие «умельцы» как я.

Мимо протопал один из моих гномов к ведру с «завтраком», разительно на такой диете

за сутки он не изменился, но уже не был тем доходягой, которого я вчера вытащил из камеры. Вернулась уверенность в движениях, да и внешний вид стал значительно лучше: исчезла сантиметровая грязь, сальная корка заменявшая прическу, а борода так и вообще была вычищена и выскоблена (и где они тут воду в таком количестве нашли?). Если б не бледность с худобой, да круги под глазами, было бы и незаметно, что гном провел тут месяцы на не самой добротной диете.

Мысли о еде разбудили и мой аппетит, достаём остатки рациона. Стоило мне закончить с завтраком, как началось: от двери послышался условный крик, что в общем то не выбивалось из общей массы местного зоопарка, но это был сигнал, что к нам идут гости. Подскакиваю, команду гномам спрятаться по камерам, а сам мчусь к выходу из подземелья и занимаю место за дверью.

Меч в позицию «С крыши» — клинок высоко над головой, чтобы, как только гости войдут нанести одному рубящий сверху, ну а дальше глянем. Спускались эти увальни еще минуты четыре, приоткрытая дверь позволяла даже слышать их брань между собой, вперед зашел, гoblin тащивший ведро близнец вчерашнего, за ним пара орков с тесаками в фэнтези стилизации а-ля «Моя твоя быш».

Как только последний орк прошел в дверь, контролируемо рубанул ближайшего в голову, чтоб не войти в грудную клетку и не завязнуть мечом в теле мертвого врага, а лишь прорубив череп на глубину 5–7 сантиметров.

Первое тело только начало оседать на пол, а второй зеленомордный поворачиваться в мою сторону, шаг вперед и укол в шею. Выдернув клинок из раны, что вызвало фонтан крови, тут же раскрасивший стену в стиле причудливого автора авангардиста.

Итак как двигался, был уже у гоблина, из-за роста маленького засранца было слегка неудобно работать двуручным мечом в упор, пришлось ограничиваться мощным пинком в крестец и когда он приземлился добивающим в голову, отчего у мелкого лопнула шея и голову вывернуло под неестественным углом.

С этой троицей покончено. Порадовали они меня 14 монетами на всю толпу и двумя тесаками, которые тут же ушли в инвентарь до лучших времен. Хорошо бы было вот так тренироваться и выкашивать врагов помаленьку, но нельзя, защита барьера дается всего на 3 недели, из которых 1 день уже потерян.

Захожу в управление аккаунтом, игровой магазин. Дык чего у нас тут? Хотел, конечно, избежать лишних трат, но кто ж ожидал, что начну так невыгодно в тюрьме? А прикидывая, проектировку гномской твердыни, арсенал с трофейным и личным вооружением находится в противоположной от казематов стороне, следовательно, до доспехов мне так просто не добраться, а без них ищите другого мазохиста лезть с голой жопой на ежа.

Да много интересного тут тебе и масштабирующиеся все такие распрекрасные эльфийские броне-лифчики и такие же ажурные броне-стринги для комплекта. Это не про нас, я чуть в голос не заржал, как представляю все это на моем аватаре. Тьфу блин!

Так, а вот этот комплект полных лат под 16 век весьма-весьма, но и цена весьма-весьма, мимо. В итоге выбор пал на комплект доспехов, состоящий из бригантины, таких же бригантных рук, ног, латных рукавиц и шлема системы ведройд. Не самая удобная вещь, но по отношению броня/цена он меня устроил, а позже сменю. Хоть вещи и без статов, что относит их к разряду обычное, зато прочные, удобные и меня устраивает. Покупаем. Чувствую, как инвентарь потяжелел на добрые 20 кг.

Так натягивать это добро, в одного и ручками мне откровенно лениво. Инвентарь и

перетягиваем доспехи на куклу. Готово. Вот теперь ощущаю себя почти порядочным человеком. Тот, кто хоть раз надевал доспехи меня поймет. Чувство защищённости, когда большую часть ударов просто не ощущаются, а остальные проходят как сквозь вату, не причиняя сильного дискомфорта. Да и без до спешные становятся не более чем мясом. Ведь теперь можно убивать и калечить, в промышленных масштабах, просто кулаки.

Меч на плечо и верх по лесенке, а то там уже, наверное, все заждались, а мы тут сидим. Стоило пройти, буквально пару метров, как сзади раздался громкий хлопок, камня о камень.

«Бар — гребаный ты булыжник! Ты ж мне всю «кантору спалишь»» — Мелькнула мысль в моей голове. Пришлось спускаться и закидывать его в инвентарь, пусть там сидит, пока красться не научится. Ха-ха.

Вообще винтовые лестницы в замках и здесь не исключение достаточно хитрая штука: если изгиб лестнице сделан почасовой стрелке тому, кто находится сверху удобно наносить удар, так как у него есть пространства для размаха, а снизу мешает ствол лестницы и соответственно наоборот. Если поворот против часовой стрелки. Конкретно эта была сделана для тех, кто сверху не выпускать тех, кто снизу.

Подъем получился свободным и отчасти приятным, за сутки проведенные в темнице мне успели до чертиков надоест крики и завывания безумных жильцов сего заведения, спертый воздух и постоянный смрад.

Игра получилось совсем не игрой, проведя сутки с небольшим в тюрьме я очень ярко это прочувствовал. Одно дело спускаться в подобные заведения на короткое время для фарма или допроса пленников и совсем другое «пожить» там. Не рекомендую, достаточно тяжелое испытание для психики привыкшего к свободе человека. Пусть в самой камере я и провел всего несколько, но повторять подобный опыт заново мне бы не хотелось.

Чтобы не стать жителем подобной комнатухи навсегда, я готов расти и развиваться, чтобы иметь силу и возможность вырваться из любых оков и ловушек. Может поэтому я сбегая из реальности, ведь она стала для многих из нас такой же тюрьмой. Наши «однушки» и цели превратились, во что-то пустое и бессмысленное. Чего может хотеть рядовой обыватель? Как максимум «Хотеть чего-то хотеть», а многие уже и этого не могут. Вот и я, там уже ничего не хочу, оно мне обрыдло.

Здесь же каждая ступенька вверх приближает меня к будущему... и кочевой орде, иначе интерпретировать те звуки, что доносились сверху, мой мозг пока отказывался. Шум нарастал волнами после каждого витка лестницы.

В общей сложности, мне пришлось подняться на пять оборотов и только к концу, где лестница, заканчивалась и переходила в неширокий коридор, появились первые признаки врага. Полкоридора был усеян обломками, какой-то мебели, костями и прочими отходами жизнедеятельности условно разумных существ.

Коридор переходил в помещение стражи, которая по идеи должна денно и ночью нести бдительный дозор и сторожить пленников, но видать привить дисциплину тому сброду, что наверху, не самая простая задача. За помещение стражи коридор снова продолжался и в конце упирался в еще одну дверь. А дальше либо казармы, либо внутренний двор твердыни. Глянем, а там видно будет.

Стараясь не сильно бряцать железом, хотя в таком гамме мог бы и не утруждать себя, выглядываю в приоткрытую дверь. Первое, что бросалось в глаза, не смотря на мельтешение народу, это огромный свод, подземного пещеры, в которой находился замок.

Красиво...мне и в той жизни приходилась бывать под землей и как туристу, в составе

группы спелеологов и по работе, в шахтах, по добыче редкоземельных металлов. При этом меня всегда завораживала атмосфера этих мест, первобытная тишина и окружающая тайна. Еще пару минут, прильнув к двери, я не мог отвести взгляд от красот подземного мира, но как известно, «ничто не вечно под луной» и первое впечатление проходит. Пришлось, от вечного обратиться к насущному.

Не повезло. Дверь выходила во внутренний двор. Где, судя по всему, шли занятия по боевой подготовке. И вот тут меня поджидало разочарование. Да эльфы не брезговали тренировать свой боевой скот, не сами конечно, а выбирали самого достойного из подчинённых, выдавали ему кнута и пряника, затем кнут и приказ об улучшении боевой подготовке вверенного ему мяса.

Вот, например как тот дядька в кольчуге, шлеме и при мече, что стоит на помосте и периодически покрикивает на ту или иную группу тренируемых. Мясо же сегодня было представлено сборной солянкой: люди, гноллы, гоблины, орки, троглодиты, кобольды, хафлинги, гномы и даже один огр. Доспехов ни у кого не было, так же как и толкового оружия, в основном копья, короткие мечи и деревянные, даже на вид хлипкие, щиты.

По отдельностями или маленькими группами они для меня опасности не представляли, но вот такой толпой в приблизительно 50 единиц... Благодаря силе и навыкам, я конечно могу убить или откинуть большинство ударом руки или ноги, но вылезать сейчас не самая удачная идея, в толпу на открытом пространстве, наверняка размажут тонким слоем.

Единственный бонус, что жрица и драуком первое время не будут реагировать на шум, который мы тут устроим. Хм... а такая игра, пожалуй стоит свеч. Отступить я всегда успею, пусть даже и сюда в темницу.

Единственная беда, что среди рабов есть около 7–8 гномов, часть из них, наверняка захваченные в плен Кхим, а это слегка осложняет дело. Да даже если и из другого дома, гномы в этой мире хоть и поделены на кланы, но братоубийственной войны пока не знают. Есть конечно, преступники, убийцы и отверженные, но это как сравнивать «теплое» с «мягким», вещи похожие, но по сути разные. Война и преступность далеко не близкие понятия. Мне то по большому счету по фиг кого валить, я это делаю от любви к искусству. Но тут всё-таки есть разница.

Если тот же орк или человек и захотят присоединиться, то мне это только создаст проблем, а вот получить гномов в мою армию упускать случай не стоит. Возможные подданные лишними не будут. Да даже если и кто из отверженных, попробует присоединиться, тоже приму.

Конечно, проверки на лояльность им не избежать. Да и надо будет следить, чтоб остальные гномы их под шумок не прирезали, но лишних рабочих рук у меня сейчас нет, так что берем всех, а там уж глянем. В любом случае, в расход пустить никогда не поздно.

Гномы хоть и сильны как бойцы, но малочисленны и проблема, не в долгих ухаживаниях как у эльфов, а в том, что женщин у них при лучшем раскладе примерно одна четвертая от всего народонаселения. Поэтому своих возможных союзников, при возможности, «бить буду больно, но аккуратно». Да и ребята они крепкие могут и выжить, козь кулаком или гардой прилетит.

Второй вопрос на повестке дня. Надо решить, кто мне тут большего всего крови попортит и с него начинать. Дядька этот явно на первом месте, сумеет организовать этот сброд, значит он лишний, огр... бесспорно силен, но слабее меня и в общем замесе надо будет держать его в поле зрения, но сильно опасаться не стоит.

Есть ли вариант свести огра с Дядькой, чтоб разом их уложить, явных я не вижу, а строить многоходовки, которые могут посыпаться как карточный домик из-за одного неверного шага, смысла нет.

Проверяем, на mine карте, все вражеские юниты подсвечиваются желтым, пока не поняли кто я, будут нейтральными, можно работать.

Убираю меч в инвентарь. Выхожу и уверенно двигаюсь, по краю толпы, к дядьке. Бойцы почти не реагировали на мое присутствие, дядька же наоборот так и впился в меня взглядом.

Я же, не поворачивая головы, рыскаю глазами, сквозь смотровую щель шлема, по внутреннему двору в поисках возможного укрытия в предстоящей рубке. Был вариант прижаться спиной к стене и отбиваться, но откинул как бесполезный, отбиться получится, но бар жизни просядет так, что жрица меня голыми руками возьмет.

Где бы принять бой? А вот дверь, ведущая, судя по количеству битой посуды и пары котлов возле нее, наверняка кухня и это замечательно. Матриархально настроенную жрицу Лосс я там точно не встречу и нападать всей кучей они на меня не смогут. Решено как прижмет, прорываюсь туда.

Всю дорогу до помоста, было чувство, что вот-вот весь план полетит коту под хвост, может, сработала удача, а может просто сегодня местные боги были на моей стороне, какой смысл гадать? Подхожу к помосту, отдаю честь, щёлкнув каблуками и ору.

— Старший опер уполномоченный Петров, Ваши документы! — Естественно в общем шуме и через мой шлем дядька не черта не разобрал — Петров говорю стар-ший опер у-пол-но-мо-че-ный я! — все так же держа руку у виска.

Дядька в падает в ступор и я прям слышу как шестеренки в его голове начинают трюить. Не выдержав, он спрыгивает с помоста ко мне и моментально теряет передние зубы вместе с сознание. Будешь знать, как шлем без личины носить.

Бью ногами лежащего, чтоб усилить становой эффект. Добивать его нет времени и параллельно вытягиваю двур из инвентаря. Успеваю заметить, как значки на mine карте меняют цвет с желтого на красный. Но меня это уже не волнует.

Меч в руках и подбадривая себя криком — «Казад-ай-мену!!!» (Гномы идут!!!) иду в атаку. Ну не каждый день выпадает честь в одно атаковать полсотни противников за раз, кроме того надеюсь гномы не будут так наседа́ть на своего, поумерят пыл и мне в свою очередь не придётся их вырезать.

Толпа уже разворачивается в мою сторону. Набираем разгон, три шага и рублю древки копий направленных мне в грудь, два шага, один и врубаюсь с широко взмаха, разом цепляя 3–4 противников, меч по дуге уходит влево, сбросом задеваю еще одного и обратным лезвием, без задержки, слева секущим по горизонтали вспарывает двоих передо мной.

Не останавливаться! Разгон в два шага и снова широкий горизонтальный, уже по нижнему уровню. Снова эти недомерки, как же не удобно их доставать, двое падают с подрубленными ногами в районе бедра, а коротышки с порубленными лицами. И снова два шага вперед и рубящий, на этот раз успеваю посечь только двоих, и клинок выбивает искры из окованной дубины огра, а вот это он зря.

Ему бы поймать меня на замахе, или после очередного удара, вот тогда я бы оказался вне самой выгодной позиции. Ну огр на то и огр. Не прекращая движения вперед, перехватываю клинок латной рукавицей за лезвия, переходя в полумеч (способ хвата клинка), и с разгону впечатываю эфес меча в грудину огра. Целился в солнышко, но тычек копья, в бедро, повернул меня, и в итоге удар пришёлся в левую часть груди в ребра. От

такого удара огр чуть сальто не сделал, упал, только пятки сверкнули.

Все это время меня пытались достать копьями и мечами, но прорубить добротный доспех или найти в нем щель, так толком и не смогли. Пару раз, что то гулко било в шлем, но опять же сильно мне это не мешало. Тем не менее, система исправно списывала с меня хиты, мельком глянув на бар жизни 1/5 мне снять уже успели.

Эх снова нет времени добивать, ведь огр это не только ценный мех, а еще около 500 ценной, высоко калорийной экспы. Достать он меня не смог, а вот разгон мой остановил, а значит, сейчас меня будут бить и возможно даже ногами. Пора применить тактическое отступление. Продолжая орудовать в полумече, периодически выдавая плюхи локтями и коленями, медленно стал продвигаться в сторону видимой мной двери на кухню.

Уже через пару шагов и я ощутил, как клинок потяжелел в руках, и доспехи начали притягивать к земле. Снова низкая выносливость наполни о себе. Звучит конечно тупо, но надо больше времени уделять тренировкам иначе, хотя я только этим и занимаюсь последнее время. Вы не представляете, кого это, когда тщательно выверенная и уравновешенная машина твоего организма начинает давать такие сбои. Я долгие годы, готовил свое тело к подобным нагрузкам, и сейчас было жалко смотреть на себя со стороны.

Снова моей спасительной соломинкой стал «Двужильный» вернув легкость в движения. Поток теплой исцеляющей усталость энергии прошёл по моему телу от самой земли до макушки. Вот теперь хорошо. Уже с новыми силами я вновь врубился в толку, раздавая увесистые удары и тычки.

Благодаря тренировкам, вы приобрели навык «Рукопашный бой» (ранг 1) все рукопашные приемы: удары руками, ногами, броски либо нанесённые специальными орудьями повышают свой урон на 10 %.

Вот блин спасибо, очень вовремя, мало того, что удары со всех сторон сыпется, так еще и система вздумала «обрадовать». Потеряв еще около 1/5 хитов, тяжело было оценить точно, обстановка слегка не способствовала, по дороге убив и покалечив еще в районе 10–14 мобов, добрался до двери в кухню.

Ввалившись в открытую дверь с хвостом в виде, почему то крайне агрессивно настроенной толпы. Мельком глянув, что в помещении кроме открытого камина, мебели и кухонной утвари есть еще одна дверь и не одного живого. Разворачиваюсь и уже не спеша, работая экономно и без потери хитов, дорубаю самых притких. Остальные разбегаются, вот теперь бегай за ними...

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Да идите вы со своим уровнем вместе! Адреналиновый отходняк и усталость после боя свалилось как то разом. Такое ощущение, что позвоночник взяли и выдернули в один момент, уселся на жопу и тупо уставился на камин...

Казалось прошла половина вечности, пока тело вновь стало послушным, таймер показывал 10 минут от исходного, это значит сколько я их тут рубил и еще сидел любясь огнем? Время субъективно, минуты становятся часами, и годы пролетают в мгновеньях...

Уговорили речистые, где там мой уровень? Ага, повышаем и по-прежнему все в силу. На выбор, в этот раз выпали Двуручные мечи (ранг 2) — увеличение урона от двуручных мечей на 7.5 % и Камнерожденный расовая способность от книги Дети Камня, повышающий сопротивление физическому и магическому урону на 1 %.

Ну мечи однозначно не про меня, в смысле очень про меня, но они от боев и тренировок

не плохо растут до ранга 5, проверено на себе. А вот расовый перк, более чем во время и даст 10 % сопротивления на максимальном 10 ранге, но это проценты всегда будут со мной, так что берем не задумываясь, работаем на перспективу.

Так у нас впереди чертовски обворожительная ведьма и ее совсем не мимишный домашний питомец, удивительно, по чему они до сих пор еще не здесь. Оглохли они там что ли или приняли нашу маленькую войнушку, за отработку строевых маневров, в стиле «стенка на стенку».

Нет, вы не подумайте я не в обиде, а даже очень наоборот. Если б драук сунулся в нашу веселую игру, то конечно подавил бы часть своего воинства, но боюсь, я был бы не способен уделить ему достаточно внимания. А вот сейчас можно полноценно им заняться. Главное поймать или заманить его в помещение, где ему будет неудобно двигаться при его габаритах.

Эх мечты-мечты. Сначала бы найти его, а уж потом заманивать, да и о ведьме забывать не стоит. Она навряд ли даст себя и драука, куда-то там заманить. Скорей всего прикажет своему паучку держать меня на дистанции и с Источником за своей прекрасной попкой, непрерывно снабжающего ее маной, просто расстреляет, какими ни будь стрелами тьмы в лучшем случаи (будет долго) или молнией в худшем (будет быстро). Этот вариант понятно меня не устраивает. Поэтому не будем мудрить и как всегда воспользуемся моим не подражаемым по гениальности планом «Заходим и рубим все в кашу».

Если я правильно понял расположение помещений в Твердыне, то вторая дверь из кухни должна вести в жилые помещения и возможным входом в складские помещения, туда нам пока рано. А вот большие, красиво выполненные из цельных каменных плит, ворота, во внутреннем дворе явно ведут в центральный зал и Источнику.

Встаю на ноги и раскидывая кучу тел у входа, пробираюсь во внутренний двор. А весело я тут погулял, по периметру моего маршрута, лежали, а некоторые еще и постанывали, держась за сломанные и отбитые части тела. Походя, добывая подранков, пропуская двух гномов, этими я займусь позже. Также собираю валяющиеся бесхозные копья, придется ввести несколько корректировок в план. Удалось собрать аж 7 целых штук, многовато, но много не мало.

Направился к воротам, близи они оказались еще интересней. Сплошь усеяны картинами, из жизни подгорного народа: тут тебе и рудокопы в шахте, добывающие драгоценные камни, изображенные теми самыми камнями, только уж очень мелкими и артефактор, даже на вид старый гном с бородой в колено, кропящий над какой то фиговинной, неизвестного мне назначения. Короче много всего, потом как-нибудь, рассмотрю подробней.

Выбрав копьё по увесистей, переложив меч в левую руку, и взяв копьё в правую, остальные поставил у стены рядом с воротами, чтоб не мешались. Толкнул дверь ногой, не открывается... Все гениальное просто, надо либо, сильнее толкнуть, либо включить голову и потянуть на себя. А вот это помогло! Стоило только руке, с кольцом Лорда потянуться к двери, как та сама с легким шорохом начала открываться.

Мои глазам, предстал большой зал, округлой формы(метров 50 в диаметре), с овальным каменным столом посередине, по периметру самой столешницы стояли каменные же стулья со спинками и таким же тронем на небольшом возвышении в у дальнего края. Зал Совета Старейшин, одним словом. На троне, предназначенном для широких гномских... спин, в вольготной позе разместились очаровательное творения дизайнеров.

Ну вот серьезно, у каждого конечно свой образец красоты, но темные эльфийки, лично

для меня, представляются образцом женской: эти изгибы, округлости и формы... короче я бессовестно разглядывал прелести ведьмы, тем более ее одежда, скорее показывала, чем что скрывала.

Ведьма! Именно это слово, произнесенное про себя, отрезвило меня. Играя за эльфов, я достаточно хорошо изучил характер, женской части этого коллектива. Стерва, коротко, но очень емко, ну а мне всю дорогу нравились именно такие.

Видать, поэтому и личная жизнь, как то не клеилась. Просто, в определённый момент, мне надоедали капризы, очередной пассивности и мы весело, с криками, битьем посуды и иногда прощальным, страстным, на пике эмоций, сексом, расставались.

Эх! Не судьба. Начинаем, пока ведьма придавалась, на троне каким-то своим, «ведьминым», мыслям и не замечала меня. Я же пытался на нее не смотреть и искал глазами драку. И ни как, не мог найти.

«Не порядок» — я даже на потолок посмотрел, есть у них такой фокус, ограниченно передвижение, по вертикальным и отрицательным поверхностям. И тут за тронем мелькнуло лезвие клинка, после чего по залу пронеслось мелодичное «дзинь» и через несколько секунд повторилось. Понятно, он за тронем и чего-то там рубит. Везение иначе не скажешь, а удачу не стоит испытывать сильно часто, поэтому вперед.

Разбегаюсь и стартую по прямой, держа курс на стол и ведьму на троне, за ним. Как только мои сапоги затопали, по полу зала, эльфийка тут же отвлеклась от своих мыслей, обратив внимание на мою скромную персону. При чем, обратила, в лучших традициях этой расы, сначала прошипела, что на своем языке, а через секунду в меня уже летела молния.

От попадания задымился доспех на груди, мелькнуло несколько язычков пламени, и спазм мышц чуть не заставил меня упасть. Усилием воли, я заставил себя не обращать внимание на такую мелочь, как дыхание и продолжил бег.

Минус 213 хитов, за место «Здравствуйте, какой приятный день, вы не находите?». Илиитир (язык темных эльфов), я знал слабо, на уровне «допроса», а вот атакующую магию уже видел в действии и оценил. В целом легко отделался, многих бы это заклинание это Ведьмы сразу на тот свет отправило бы, все-таки юнит далеко не первого порядка, а мне лишь урон и небольшой эффект достался. Вот только второе такое попадания я не переживу. Пытаюсь ускориться, секунд двадцать она в откате будет точно и не сможет воспользоваться магией.

Так как я не самый лучший метатель копий, ни когда всерьез не приходилось этим заниматься. Так эпизодически, на играх и фестивалях, в развлекательных целях метали: ножи, топоры и пилумы (короткое метательное копьё римского legionera).

Поэтому, чтоб наверняка, работать я намеревался метров с 7–8. Хотя, боевая дистанция, для этого приема, бывало достигала и 40–50 метров, я говорю не про олимпийский спортивный снаряд, а про вполне конкретный инструмент для убийства себе подобных, еще колючуги всякие умудрялись пробивать.

Но планы на то и планы, что бы в самый ответственный момент корректироваться. Пока я занимался легкой атлетикой, то есть бежал к своей цели и запрыгивал на стол. Ну не обегать же его, давая ведьме лишние секунды для отката. Драук решил присоединиться, к нашему веселью и довольно резко, выбежал из трона.

Пришлось, метать копьё, метров с десяти, но и цель выросла с 1.7 метра до почти трех. Стоило бы конечно, целиться в голову, но для меня, это была слишком сложная задача. Паучку не очень понравилось выросшее в теле бревно, на две ладони ниже эльфийской

части. Благодаря силе помноженной еще и на 10 % от Прирождённого Воина я загнал его на метр, и еще сантиметров семьдесят осталось торчать снаружи.

Драук — это здоровенная тварь, трансформируемая магией богини дреу, из эльфов неудачников, не прошедших инициацию «взросления» или несогласных с матриархальными нравами их общества. Нижней частью тела паука без головы, из которой растёт верхняя половина темного эльфа, с двумя саблями в стиле очередных катанойдов.

Но даже ему, не понравился метр инородного предмета в теле, настолько, что аж посадил его на брюхо. Тем самым подарив мне, достаточно времени, чтоб поудобней перехватить клинок, и добежать до жрицы. Которая так и не покинула трон, сменив лишь позу, для демонстрации, царственной осанки.

Хороша... но увы, мы враги, да и она не последняя в своем роде. Так что без остановки прыгиваю со стола, и диагональным ударом, не дающим шансов увернуться, отправляю ее, к ее матери, Лосс. А теперь драук, который как раз начал очухиваться и подниматься, на все свои восемь ног.

Вот теперь пусть и он оценит «преимущество» высоко роста, ему минимум придется уйти в нижнюю стойку. Так любимую мечниками-дреоу и мной. Ну это ж хорошо, когда враг сам подставляет голову под удар? Либо ему придется идти в ближнюю дистанцию, чего лично я, попытаюсь всеми силами избежать.

Медлить не стоит, а то есть у них целый ряд нехороших свойств. Может как сеть из паутины запустить, фиг выпутаешься из нее сходу. Так и на прыгнуть с верха, что с его массой может создать для меня проблемы. Не хочу с точки возрождения бежать сюда снова. Пришлось гасить энергию разбега и обегать трон с противоположной стороны от драука, заходя ему в тыл.

Пока паук разбирался с ногами и поворачивал свое тело, я успел мощным, рубящим ударом, отделить три задние лапы из четырех. Хитин, на лапах очень плохо подавался рубящему урону, так что я их скорей сломал их, просадив прочность собственного меча. А твари, которая боль в нижней части тела вообще не ощущала, повернутся ко мне и тут же нанести четыре удара. Вот, что значит, разница в ловкости, больше чем в 20 единиц, примерно во столько, я оценивал понижение статов, от дебафа, за копьё в брюхе и отсутствие трех лап.

Первый удар, пришлась в шлем. Второй, я принял на пластину наплечника. А вот третий и четвертый, мне удалось принять на «сильную часть» (от рукояти до середины) своего меча, тем самым заблокировав.

Спасибо тебе, мой милый, но крайне глупый друг. Все дело в то, что все виды катанойдов, замечательны лишь в бою с себе подобными или в кавалерийском наскоке, если говорить о пашке. Отсутствие нормальной гарды, цебу я за таковую не считаю, изгиб клинка для усиления режущий эффекта, и в оригинале высокое содержание углерода в сплаве, снова для остроты клинка, что делает лезвие клинка весьма ломким. Все это конечно хорошо для бездоспешного противника и абсолютно бесполезно, против любого типа доспехов.

Даже колыуга с легкостью выдерживает удар катаной, получая в итоге, в лучшем случаи, пару разрубленных колец. Конечно, слегка изменённая физика мира и магия, отчасти нивелирует этот нюанс, но лишь отчасти. Нивелировка составила, 60 за первый и аж 70 за второй снятых с меня за удары очков жизнью, что лично я считаю много, максимуму 20 за каждый.

Если же снова обратится к истории, то бой задоспешных самураев, выглядел как

поединок бойцов сумо. А вы думаете, откуда такая странная борьба? Кто кого уронил и проткнул мечом лежащего, тот молодец, ну и жив.

Опять же история показывает несостоятельность этого вида оружия. Дважды японцев спасал, только камикадзе — божественный ветер, потопивший две монгольские армады. Когда же представителям Золотой Орды удавалось добраться до рукопашной, солон становилось островным жителям.

Достаточно посмотреть образцы катан 13 и 14 веков, сразу видна разница. Легкие и тонкие клинки 13 века и уже более солидными 14. Да и доспех японского самурая, по факту хатанга — броня тяжелых конных нюкеров(пластинчатый доспех), по вечной туземной привычки, обвешанная перьями и страшными масками. В общем спасибо рекламе!

Приняв «катанойд», на среднюю часть своего меча, тут же без размаха, на одной силе, от локтя, рублю. Игнорирую жалкую попытку, остановить мой меч, по дороге срубаю пару пальцев с руки и без зазрения совести, прорубаю через отсутствующую гарду в голову драуга, разваливая ее пополам и обрывая, его под каблучную жизнь. Ты свободен брат! Родись орком и отомсти им!

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Ваш навык «Двуручные мечи» благодаря тренировкам перешел на ранг 2

Ну вот и мечи поднялись в ранге, порадовав меня еще 7,5 % в эффективности с обращением в этом виде клинкового оружия, что с моей то силой и навыками почти гарантированная смерть для любого, кроме топовых юнитов. Конечно, если клинок не сломается. Надо бы подремонтировать меч, да кузницы нет, в принципе еще на пару боев его хватит, если не дубасить бестолково.

В это раз выбор меня откровенно порадовал! Мне выпало умение из книги Совершенный, Одаренный (Сила) (ранг 1) повышающий на 10 % все физические параметры героя и Мастер Оружейник (ранг 1) увеличивающий качество (читай урон) всего выпускаемого оружия на 10 %. Развивать ремесла конечно надо, но пока мне бы выжить. Так что Одаренный (Сила) (ранг 1) и привычно характеристику в силу. Надо бы глянуть, какой я там Герой.

Уровень: 5

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс персонажа: Воин

Имя: Грор сын Кили из рода Кхим

Сила: 61+5(Мощь Земли)+6(Одаренный)

Выносливость: 7

Ловкость: 7

Сила магии: 1

Устойчивость к магии: 21

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Когти Земли (раса гномов, активное) (без ранговое)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Классовые навыки:

Мощь Земли

Достижения:

Расовый враг Драконида (без ранговое)

Умения:

Тяжелые доспехи (ранг 1)

Двуручные мечи (ранг 2)

Мастер творения (ранг 1)

Торговец (ранг 1)

Камнерожденный (ранг 1)

Одаренный (Сила) (ранг 1)

Здоровье: 860

Запас маны: 10

Книга Магии: есть.

Вот так уже значительно лучше, 72 единицы силы радовали глаз, и перевела меня из «молодого тролля» в разряд суровых ветеранов этого племени, этак, я скоро себя в драконах измерять начну.

И пусть «великие» маги с их Конклавами (навык из книги Архимаг, позволяющий совершать групповые касты, с суммирующей силой магии, и перекидывать отката, от заклинаний, считается имбо-пушкой) поберегутся. Они еще не встречались с серьезным подходом к делу.

Ей богу, как дети. Добрались до сладко, в виде магии и считаю себя всемогущими. Но забывают, что человечество, тысячелетиями оттачивало навыки убийства себе подобных. Реалии, конечно откладывают свой отпечаток, но даже если смотреть на «гольную механику» Земель Меча и Магии. Прекрасно видно, заклинанья наносят урон и оказывает определённый эффект, естественно все зависит от силы магии и умений. То есть при достаточной силе заклинанья будут не только наносить прямой урон, но и опосредованный, поджечь или заморозить.

А вот меч в голову, почти всегда, несет безоговорочную «смерть». Коротко, но многое объясняет. При создании механики земель, создателями не было предусмотрено «боевых навыков» для игроков, а значит в той или иной мере они опирались на опыт человеческой цивилизации, а магия была дана лишь как дополнительный инструмент, это косвенно подтверждает наличие этих самых навыков у НПС.

Конечно, если она будет способна принести пользу мне, я ей воспользуюсь. А как сама по себе, не несет развития — это тупиковая ветвь. Ну запишет тебе система в книгу магии максимум из доступных заклинаний и все, сиди копи циферки. Прогресс как таковой остановится. В то время как собственные навыки можно будет совершенствовать и оттачивать до бесконечности. И если представить, что реальные маги существовали бы, то они, были бы скорее псевдо-учеными, а не баловнями судьбы. Конечно, удобства и роскошь,

в их жизни присутствовали бы, но как заслуга за личную силу и знания.

От таких дум и прошедшего боя, вновь накатила усталость. «Даааа» — Еще бы выносливость подтянуть до того же уровня, а то приходится довольствоваться, вот такими скоротечными схватками. Здесь, пожалуй, стоит отметить, что прошедшие бои, я оценивал, в общем положительно.

Грубых ошибок вроде не допускал. Да слегка недооценил, количество боевых рабов и крепость собственного комплекта доспехов. Речь же идет, о том, что выдыхался непозволительно быстро. Раньше, меня легко хватало на 3–4 часовую тренировку, довольствуясь лишь пяти минутными перерывами, на «разбор полетов», после поединка. Или же на полтора часа, полноценной доспешной рубки. Сейчас же, не то, что калека, а скорее больной, с температурой.

В принципе, я понимаю, что много часовые непрерывные бои, немного не в традициях этого мира, и это мне на руку. Местные обитатели, это касается в первую очередь игроков, не привыкли к жестким испытаниям «на пределе», нет той воли к победе и работы на износ. Я же закалял, свое тело и разум, в условия приближенным к боевым.

Не скажу, что вид разорванных тел меня обрадует, но и выворачивать меня не начнет, а вот какой ни будь студент-весельчак или впечатлительная особа, устанет и скиснет морально. Как не назови, а любая техника боя, есть Бусидо — путь воина, ведущий к познанию, себя и противника.

Над ловкость стоило бы тоже поработать, но тут все в моих руках. Перефразируя известную поговорку «Любишь кататься — люби и катайся» или другими словами «Хочешь быть сильным?! Будь им!» А значит, как закончу с насущными делами, надо будет, снова тренироваться. Не привык еще к этому миру, не сросся... Разфилософовствовался.

Встаем и обшариваем тушки. С драука перепало 297 золотых, сам не считал, в логе подглядел. Ведьму было слегка некомфортно обыскивать. Все-таки женщина, мертва, разрубленная от плеча до бедра. Зато добыча с нее, 800 монет и две меры драгоценных камней в мешочках, на подлокотнике трона настроила на доброжелательный лад и утешила все мои моральные терзания. В ходе обыска, за тронем, обнаружилась и причина «занятости» драука.

Это была, почти такая же, как на входе, дверь из цельной каменной плиты, только ее, в месте, с куском стены затягивала прозрачная, синеватая пленка, магического барьера. Магический Источник! Он там... а я здесь. Уподобляться «пауку не разумному» и рубить барьер, я решил, ниже моего достоинства. Ведь мы *homo...* правда уже не *homo*, а гном разумный и умелый, а еще умный. Поэтому по старой доброй традиции, протягиваю к барьеру руку, с кольцом Лорда. То же, сначала, уменьшил свечение, пару раз мигнул и вовсе пропал, а дверь заползла в стену.

В небольшом зале, метров десять в диаметре, находился сам источник и Дедушка. Дедуля от носился к расе гномов — это легко определялось по ширине плеч, характерным, массивным, чертам лица и бороде в пол. И был он весьма не прост. Первое, дедушка был каменным, напоминало эффект сильного заклинания «Каменная кожа». Второе, он сидел, поджав ноги, на манер народов востока, а вокруг него, где то строчками, а где то, хаотическом порядке, светились руны кхуздула и еще какие то, начертания которых я не знал.

Рунный маг, вот это хорошо, это даже замечательно. Если гномы так реагировали на мое присутствие, то и этот дедушка не должен подвести. Но это слегка попозже. Подхожу к

источнику и засовываю, в него, руку с кольцом. Века идут, а кольца всевластия до сих пор в моде.

Вы хотите подчинить себе источник замка «Бар-Шамунир»?

Хм... «Драконья Скала» вот прямо, не уверен, хочу ли знать, что это может означать. Но придется. Тут и думать нечего, где то здесь должны быть дракон или драконы! Они в плане шкуры, безусловно, ценней огров, да и по калорийней у них экспа. Только, она еще зубастая и огнедышащая.

Намекая, на свои непростые отношения с драконьим племенем, как то не рассчитывал, на такие последствия. Страх перед битвой с крылатыми, я не испытывал, скорее жаждал ее, но был однозначно не готов. Все-таки, Дракон, даже если не Черный, а какой-нибудь Зелёный — это топовый юнит Замка Чернокнижника, и сейчас, и еще долгое время, мне он будет не по силам. Ладно, выбора у меня все равно нет, еще одного Источника, я здесь не вижу.

Жму «Да»

И тут же.

Вы выполнили квест из цепочки «Свобода» «Свобода: Долгая дорога»

Награда:

Вы больше, не можете сегодня повысить уровень.

Ваши отношения с фракцией «Подгорное Царство» повышены на +3 (Дружественные 11/100 до Уважения 89)

В ходе выполнения квеста, не было потерь в армии героя, дополнительно +1 Ваши отношения с фракцией «Подгорное Царство» повышены на +1 (Дружественные 12/100 до Уважения 88)

Первым делом, перенаправляю силу Источника, на его развитие. Просто потому, что сейчас некуда ее тратить вообще, магией я пока, что не пользуюсь. Заклинательных покоев нету. А так и Источник получит развитие и мне со временем польза будет, а как отстрою Университет перенаправлю все в него. Вот где мне и понадобится та, прорва энергии, при полной комплектации, это здание, является основным потребителем маны. Бывает даже среди деканов, начинаются не шуточные войны. Мол «Почему это Факультету Артефакторов достаётся больше, чем Факультету Алхимиков?»

С опытом — это конечно беда, но переживу. На моей сложности, в окрестностях замка, его должно быть предостаточно, хоть топором отмахивайся. К опыту позже, надо провести ревизию вверенного мне имущества.

Хорошо, то как. Крылатый конечно напакостил, но и бонусов щедро отсыпал. Во-первых, казематы, с которыми я успел, плотно познакомится, в первый день. Во-вторых, крепостная стена, часть конечно разрушена, но благодаря Книге Строитель, восстановить ее можно и без постройки, через замковый интерфейс. Думаю, достаточно будет десятков гномов и часов 7-10, для ремонта. В третьих, жилые дома, позволяющие нанимать рядовых гномов, они конечно тоже основательно попорчены, но тоже поддаются ремонту. И самое вкусное, это наличие ресурсов на складе, мне не достались полные закрома, с кучей редких ресурсов, но 2 меры руды и 7 дерева, грели душу.

Ведь это значит, что ремонт жилых домов, можно начинать прямо сейчас, еще конечно нужен камень, но тут, слава богу, гномы и без меня разберутся. Скульптор камня и Строитель, начинают приносить свои дивиденды. Так, что потеря первого дня уже не так летальна. И если мне удастся, сегодня еще добыть ресурсов, то получится, запустить

постройку.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Всегда конечно есть вариант с донатом, но цены уж больно кусаются, а тратить свои накопления, вот так я не готов. Пока анти-срыв программы работают, шанс срыва минимальный, а значит и в той жизни они мне могут пригодиться. Да и выгодней, обратить деньги в золото по акции и уже за него с прокаченным торговцем покупать ресурсы.

Через интерфейс вызываю своих «узников Бухенвальда», а пока они идут, у меня есть еще пара дел.

В первую очередь достаю все драгоценные камни, что у меня есть в наличии сейчас и по одному засовываю в источник. С первыми двумя ничего не произошло, если не считать разноцветных искр побежавшим по граням камня, а вот третий по счету не только заискрился, но и засветился внутренним светом. Отлично, один есть.

Эти камни в будущем мне очень пригодятся. Сейчас же мне просто надо определить, сколько из имеющихся у меня драгоценных камней подойдут для дальнейшего использования, а какие уйдут на постройку. Встречались подобные камни достаточно, редко примерно каждый 9-10.

Сами гномы называли их «Аз-Тэур», что в переводе звучит примерно как «лишенный суть» и объясняли, что в таких камнях есть «дефект» и они не совершенны от сотворения. Это не физический скол или трещина, а выражаясь их языком в них не было «искры», но при этом их можно сделать «совершенными». Согласен слегка запутанно, но суть передана верно.

Конечно, был и более легкий способ определить подходящий камень, не используя силу источника, но для этого надо было быть опытным ювелиром. Мне показывали признаки, по которым можно обнаружить «Аз-Туэр», но угадывал я в лучшем случае один из трех, поэтому рисковать не буду.

Спустя пять минут количество светящихся камней стало ровно трем, в целом яб сказал, что мне повезло. Не то что капризная дама — Удача, всегда проходила мимо меня, не удостоив даже улыбкой, но сказать, что я «счастливчик» тоже не могу. Серединка на половинку. В общем, с камнями я разобрался, пора бы решить что делать с магом. Пока никто мне не мешает следует изучить его как следует, открываю параметры.

Уровень: 37

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс: Рунный Мастер

Имя: Мастер Двалин

Интеллект: 73

Сила: 22 +5 (Мощь земли)

Выносливость: 33

Ловкость: 13

Сила магии: 80

Устойчивость к магии: 100

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 4)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Умения:

Шахтер (ранг 2) — увеличивает скорость добычи ресурсов из недр.

Кузнец (ранг 2) — улучшает качество кузнечных изделий.

Тяжелая броня (ранг 2) — пассивно увеличивает защиту при ношении тяжёлого доспеха.

Дробящее оружие (ранг 1) — пассивно увеличивает урон от дробящего оружия.

Мастерство рун (ранг 5) — дает возможность применять руны более высокого класса

Сила рун (ранг 5) — увеличивает силу руноскриптов.

Творец вязи (ранг 5) — позволяет создавать новые руноскрипты из уже известных рун.

Рунный мастер (ранг 6) — Позволят накладывать долго действующие чары на различные предметы.

Мастерство начертания (ранг 4 — использование при наложении большего количества рун.

Сила узора (ранг 4) — увеличивает силу зачарования.

Замена Материала (ранг 4) — уменьшает требования к материалу зачарования у различных рун.

Здоровье: 1230

Запас маны: 10

Книга Магии: есть.

Мощно, мне до таких высот еще далеко. Сделав пару кругов почета вокруг все так же сидевшего в своем трансе Рунного Мастера. Дедушка на мои манипуляции и бровью не повел. Подхожу и максимально деликатно, стучу его по голове. Веки мага дрогнули и каменная корка, лоскутами, посыпала с него, позволяя рассмотреть одежду. А посмотреть было на что. Первое это богато и самое главное искусно отделанный драгоценными металлами кафтан, шитье и цельные- литые бляхи в виде рун гномьего алфавита, ярко светящиеся в этот момент. Ну и второе, это седая борода в пояс, причудливо заплетённая в разные косы и по-моему образующие какой-то хитрый рисунок.

— Кур Араноб Алд сет? — Приветствую, Мудрый долог ли был твой сон в Камне (здесь и далее перевод с кхуздула)? — Говорил я, медленно, стараясь не торопиться и тщательно подбирать слова. Старейшины гномов, очень традиционный народ и сейчас не стоит частить, лучше обменяться положенными в данной ситуации приветствиями, а уж потом только вести диалог «на тему».

— Кур, Грог Килинул узбад Бар-Шамунир. Иро сигин ул Алд. — Приветствую и тебя Грог сын Кили владыка над гномами Драконьей Скалы. Да, он был длинен, но вечен лишь Камень. — Гном признал меня, а значит все идет ровно.

К Вам присоединился юнит Старейшина — Мастер Двалин

— После похода я возвращался домой, когда на меня напали с помощью какой-то магии, и заточили в тюрьму, но им не удалось сдержать меня. — Выдал я заранее заготовленную историю — Расскажи мне Мудрый, что здесь случилось?

— Тебя долго не было Грог, многое успело случиться. Спустя восемь дней, после того

как наши отряды разделились, мы натолкнулись на развалины этой старой Твердыни нашего народа. Отправив одного из разведчиков по твоему следу, мы занялись восстановлением развалин. Работы было много, почти весь Алд (суть Камня) был перекален драконьим пламенем и мог сгодиться на постройку разве что шарки (людям), пока разбирали завалы и сносили непригодное, охранные посты сообщили, о следах присутствия темных. Пришлось усиливать посты и отправлять разведчиков, которые принесли новости. Удалось выяснить, что их крепость, расположена ниже по течению реки, за водопадом. — Я слушал не перебивая, так как каждая капля, информация, для меня сейчас совсем не лишняя. Узнать где находятся враги и шахты с ресурсами, вот моя первая цель. — Между нами и темными произошло несколько стычек, но кое-как удалось договориться, что они не лезут к нам, а мы к ним. Так и жили. Пока, эти выродки Лосс, не решились напасть. Последние 7 дней, перед нападениями, мы замечали, необычную активность, дроу у водопада. Но сочли ее не опасной, думая, что они ищут золотой песок, в русле реки, после наших работ, по расширению пещеры. Они же обманули нас, направив рабов, промывать породу и когда мы расслабились, Отверженные (имеются в виду, гномы изгнанные из клана/рода и по каким то причинам по павшие в рабство к темным эльфам), вывели их на наши тайные тропы. Пройдя ночью, через туннель под водопадом. Мы успели обвалить коридор, так что, наверное, некоторое время можно их не опасаться, но большая часть врагов, уже ворвалась в замок. Тан Дис — твой дядя, защищал зал Старейшин, до конца. Последним его приказом было защитить Сердце Замка и ждать подкрепления. Я запечатал зал с Источником и приготовился к смерти... Но на мое счастье, ты выбрал правильное время, что бы вернуться Тан.

Ну и выдал историю старый, многое я конечно слышал, но вот есть детали которые действительно делают ситуацию понятней. Например, то что, опираясь на слова Мастера можно сделать правильные интересные выводы.

Во-первых, захватчики дроу представлены не отрядом, как я в начале подумал, а фракцией со своим поселением, скорей всего за тем самым водопадом. И что наиболее важно, защитники успели обвалить все тайные тропы, что не позволит темным перекинуть сюда большие силы и немедленно атаковать нашу Твердыню.

Во-вторых, скорей всего все кого я тут положил не больше чем охрана и базовый лагерь, а все остальное войско занято где-то на строительных работах восстанавливая или строя спуск к основному домену.

— Спасибо Мастер, теперь я буду знать, кто должен ответить за кровь моего народа. Часть армии захватчиков я уже уничтожил и надеюсь с твоей помощью разобраться с оставшимися. Не знаешь ли ты, что полезного нашли рудознатцы, моего дяди? — Давай старик колись! Я все понимаю «враги пожгли родную хату», но нам-то дальше строится, и надо отвоевывать место под нездешним солнцем.

— Сам я не ходил дальше, подъёмника, занимался восстановлением защиты Твердыни, но слышал: что в паре часов пути удалось найти правильный камень и организовать там шахту, так же шахтеры у водопада, нашли старую, но еще сильную кристальную жилу и судя по Каменной Летописи (гном имеет ввиду, росписи на стенах и воротах Твердыни, которая отражает жизнь и дела поселения) где-то тут должны быть богатые запасы драгоценных камней.

— Еще раз благодарю тебя Мастер Двалин. Теперь же надо заняться делами. Враги мертвы, но разрушения, которые они учинили, в замке, не поддаются подсчету. Поэтому

впереди у нас много работы, прошу тебя, займись поисками того, что еще можно восстановить. Я же организую, все ремонтные работы и займусь поставкой припасов.

Вот теперь действительно хорошо. Камень, кристаллы и где то рядом драгоценные камни. Мне б еще дерево, но с ним я походу «приплыл». В подземельях и так тяжело с этим ресурсом, а на моем уровне сложности, может оказаться так, что его тут или вообще нет или находится он, «у черта на куличках» и возить его придется несколько дней, в лучшем случае.

Ну и Рунный Мастер — это третья ступень Рунного Мага, ветка Хозяина рун (на супер-элите), а приставка «Мастер» к имени говорит, что он артефактор. Ну, а кем еще может быть знаток рун? Могли бы конечно и пару Големов-Прорыва дать... ага и еще парочку Архангелов, ну мечтать то не вредно. «Чем богаты, тем и рады» как говорится. Да и Рунный Мастер тоже очень полезная вещь в хозяйстве, так что не чего жаловаться, а стоит подумать головой.

Из сказанного делаю вывод: Дракон вписал меня в историю этого мира. А значит, часть НПС, по крайней мере, гномы моего рода, не будут воспринимать меня как Бессмертного, а то случается, с наиболее продвинутыми, из них, такое и становится как то не по себе. Ведь по идеи они вообще не должны видеть разницу. Только, кольцо Лорда, дает опознать одного из нас, игроков.

Ладно бы просто реагировали, так вопросы задавать странные начинают. Когда я играл за Князя Ада, мне удалось, пообщаться с одной из высших сущностей плана Инферно. Вы не можете себе представить, мое удивление, когда ИИ, НПС! Начал меня расспрашивать о реале, предлагая всякие, игровые блага, за ответы. Конечно, я все рассказал, такая халва, на земле не валяется.

Пока общался с магом, к залу с источником, подошли мои первые «бойцы». Не откладывая в долгий ящик, отдаю распоряжение. Первое подобрать двух раненых соплеменников во внутреннем дворе, оказать медицинскую помощь и препроводить в замковые казематы «до выяснения». Второе провести сбор трофеев, с последующим хранением, на территории склада, пока не отстроится Кузню.

К сожалению, мой первоначальный расчет на наличие арсенала, не оправдался. После разбора трофеев, поручил бригаде, начать ремонт жилых кварталов, а сам направляюсь посмотреть «в живую» на замок.

Побродив по помещения крепости, уделив отдельное внимание складу и пустующим казармам. В одной из комнат встретил еще одного гнома.

— Кур Казад Тан Грор. — Проговорил тот, увидев меня в пороге. При этом копьё не опустил, но и в боевую позицию не выставил.

— И тебе привет, коль не шутишь. — Смотрика и этот признал, значит из местных. В гестапо что ли для внушительности с ним поиграть? А по чему бы нет, я тут по праву сильного, а он предатель по факту. Хотел бы присоединиться, сразу бы встал «в ряды» доблестных гномских вооружённых сил, а так сбежал просто. Хотя черт его знает, как бы я повел себя на его месте. В любом случае припугнуть не помешает, чтоб знал, так сказать на будущее. — А ну бросай копьё! А то нету мне радости кровь рода лить, хотя и стоило бы, не велика потеря в крови труса.

Гном уронил копьё, а лицо исказила маска злобы, но при этом слезы чуть ли не брызнули из глаз.

— Тан прости, не по злому умыслу в слуги к темным записали. Я бронь вздеть не успел, почитай как и все, а потом бой ночной был и меня по голове чем то приложило, я и потерял

сознание. Очнулся уже в камере. Долго сидел и пытки терпел, да потом эта ведьма ко мне зачистила и давай рассказывать как всех наших вырезали, да на веревки уже порезали и мол нету мне толку упираться и дороги у меня только две. Одна к позорной смерти, другая в бою голову сложить... Прости Тан, не со зла я, я смерть честную хотел.

— Ты мне зубы то не заговаривай, «смерти он хотел», кто смерти хотел, тот уже у трона Всеотца Махала (так гномы зовут Аулэ). Как ты мог продаться темным, когда твои братья были в плену или еще скажи «не знал»?! Молчишь... Значит знал. — Гном стоял молча, опустив плечи и голову в низ и лишь слезы катились по бороде. Как бы не переиграть, а то еще руки на себя наложит болезный. Пожалуй хватит, он вроде достаточно проникся глубиной своей ошибки. — Но судить я тебя не буду, хотя и могу. Судить тебя будет Совет Старейшины Бар-Шамунир, но это позже, сейчас же подбери сопли, а то расклеился, будто эльфенок какой и марш за мной.

К вашему войску присоединился Хирдман Стори

Да хоть Дори с Мори, у меня дел полно, как обычно все на потом откладываю. У меня еще половина крепости не обследовано, так что пора дальше идти. С гномом на хвосте продолжил осмотр помещений.

Еще трижды натыкался на соотечественников, но те не спешили идти на разговор, поэтому просто работая, мечем плашмя как дубиной, отправлял их в нокаут и поручал Стори отволочь пленников в казематы, для последующей обработки и вербовки. Кроме «правильных находок» попало еще штук 7 «недобитков» из числа боевых рабов, которых за ненужностью пришлось просто ликвидировать.

Они хоть и пытались спрятаться в пустующих помещениях. Но мини карта не оставляла им шанс, подсвечивая красными точками, на территории замка. Заодно пополнил свою коллекцию трофейным оружие, снова все скинул в инвентарь, как только отстрою кузню, надо будет сдать на переплавку, глядишь на гвозди подойдут.

Так же осмотр показал, что все помещения изрядно захламлены, но в целом пригодны для жизни, надо лишь прибраться. Хозяйственные постройки, удивили наличием инструмента, пусть и замызганного, как те же кухонные котлы во внутреннем дворе, но рабочего. Придя к выводу, что простым методом, то есть войной, добыть ресурсы уже не получится, так как пул жизней, после боевых подвигов, находился на нижней отметке и подмигивает красным цветом. Залез в игровой магазин и со скрипом докупил, пару мер руды и дерева. Поставил дрожащей рукой Кузнецу в очередь строительства.

Чего бы с этим хирдманом теперь делать судить его еще не скоро придется, надо будет совет заново собрать, пока суть да дело, а чтоб он мотался за мной хвостиком мне тоже не надо. Есть одна идея, определяю как я его от куда его вытащили, и при деле будет и воспитательный момент задействую. Поворачиваюсь к шедшему сзади гному.

— Хирдман Стори до момента решения твоей судьбы на Совете Старейшин ты назначаешься в штрафное бессрочное дежурство в тюремные казематы Твердыни. Тебе вменяется в обязанности осуществлять караульную службу и обеспечивать хозяйственные нужды заключённых. Исправь честным, пусть и не самым благородным трудом свою вину. За каждого пленника спрошу с тебя строго и лично. Особое внимание обратить на 3, 9 и 16 камеры, как на особо опасных пленников. По возможности провести агитационную работу по вербовки среди Отверженных. Получить на складе новое обмундирования из возможного и паек. Выполнять.

— Хорошо мой Тан. — Гном стукнул себя рукой в грудь напротив сердца и отправился

в сторону складских помещений.

Вот теперь минус аж две проблемы разом и от хвоста избавился и за пленниками присмотр будет, ну а там глянем, что выйдет. Надеюсь, проблем он мне не доставит. Все-таки на некоторых из них у меня есть планы, но это в будущем пока бытовых и прочих дел и так выше крыши. От дум и размышлений о будущем меня отвлекло системное сообщение.

Ваша трофейная команда собрала 124 золотых монеты.

О, молодцы ребята управились уже с мародеркой, значит, сейчас примутся за ремонт. Ну коль мои подчинённые заняты делом, не гоже и мне тут отлынивать. Так давай прикинем, на поднятие седьмой характеристики, тренировками, у меня должно уйти, где то 18 часов. С учетом 25 % бонуса, это составит 14,5 часов, но так как последние два часа, я тоже не расслаблялся, а вроде как тренировался, в бою, думаю часов за 12–13 управлюсь и того останется еще 9 часов на сон. Многовато конечно, но я найду, чем себя занять. Вернулся во внутренний двор, в позицию и «погнажи наши городских».

В позицию. Короткий замах и диагональный удар, тело привычно следует за мечом и послушно меняет стойку, шаг вперед и укол...

Спустя 13 часов 17 минут

Я все-таки получил, по +1 к выносливости и ловкости, но каких трудов мне, это стоило?! 13:17 как в аду, если первые 3 пролетели, почти не заметно, то потом, я каждые час, два ловил себя на мысли, а не пора ли остановится. Все-таки два дня, подряд — это многовато. Может почитать чего или фильм, какой посмотреть. В итоге, чтоб не портить собственную технику, пришлось разнообразить время препровождение, челночным бегом, отжиманиями, даже до рукопашных техник дело дошло.

Да и такое есть. Когда начинаешь, выполнять движение на «отвали», то оно забивается в мышечную память, здесь же, я думаю, напрямую в мозг. Это не в коем случаи не значит, что неумеха, пройдя курс тренировок в виртуальной среде, тут же станет Мастером. Хотя многие почему-то именно так и считают.

Не буду лгать, в вирте значительно легче повысить свой начальный уровень владения холодным оружием, так как он избавляет от целой кучи, вредоносных факторов: неподготовленного тела, усталость. Ну и на сладкое оберегает от травм, после которых на недели выпадаешь из процесса.

Но она так же и накладывает свой отпечаток, излишняя шаблонность движений, ведь все у них хорошо, ни чего не болит, работают как «по накатанной», но нет привычки к импровизации за счет слабых мест противника.

Я знал многих в общем-то не плохих парней, которые начинали тренироваться в нашем зале, но вот оставались из них единицы, не многим хватало воли терпеть боль от ушибов и травм больше чем пару недель. Ну и как правило, такие «умельцы» не обдумывают, то чему их учат, да и так сложилось что для глубокого понимания, человеку требуется время.

Третий и пожалуй один из самых важных моментов это замедленные рефлексy. В реальном теле есть так называемая «мышечная память», которая формирует определённые цепочки действий. Очень тяжело создать «идеальное движение» оно собирается из маленьких кусочков моторики именно твоего тела. Сначала движение одной ноги, затем другой и так поэтапно и появляется почти мгновенный удар. В вирте же такие бойцы очень быстро схватывают общий смысл движения, но упускают его по позиционную проработку. В итоге можно видеть вроде технических правильных бойцов, но с техникой не заточенной именно под них.

И самое опасное, использование «боевых умений», прочих скилов и доводчиков. Я не отрицаю их полностью, допустим если мой клинок при применении абилки нанесет на сто урона больше, я не против, но вот если это заставит выполнить меня какой-нибудь непонятны зигзаг, то это умение я использовать никогда не буду. Нарушение «идеального движения», которое оттачивается годами и может исчезнуть, вот из-за такого разгильдяйского подхода.

Если конкретней, рукопашные техники начинается с ног, то в фехтовании, как правило, ими заканчивает. Боксер начинает движение с ног. Подключает корпус и лишь в последнюю очередь, выстреливает рука, тем самым используя инерцию всего тела, и на выходе получая очень мощный удар.

То боец с оружием, выполняет все наоборот, руками делается удар, который по оппозиционно выстраивается в поднятие меча и резкий удар, а затем при правильном исполнении элементов, сливается в одно движение. Затем, удар проходит 70 % расстояния до своего логического завершения, в часть тела врага. И лишь в конце, подключаются ноги. Донося последние сантиметры, до цели.

Если же мечник выполняет ногами, первое движение, то, как правило, он входит, в зону поражения противника, с руками находящимися в замахе. А там его, всего такого беззащитного, радостно встречают. И вот, этот самый «идеальный удар» так тяжело, приобрести и так легко потерять, если исказить годами наработанную, моторику движений.

Единственное спасение, тренировка за тренировкой повторять свое движение, что бы тело и думать забыло, что может двигаться по другому и усталость тут даже не помеха, скорее плюс, она не позволяет делать лишних «выкрутасов». В реальной жизни этот процесс конечен, так как наступит время когда тело просто не сможет вновь воспроизвести действие, зато вирт, позволяет оттачивать технику до бесконечности. Что так же послужило, моему желанию уйти сюда навсегда.

Когда же в логе всплыло, сообщение о повышении, я чуть не взвыл от радости. Пожалуй, еще один, два подобных «марафона» и я начну задумываться, что не так уж и плохо быть магом. Все-таки даже любимое дело, может довести до белого колена.

Закончился ремонт Жилых кварталов.

Закончилось строительство Кузницы.

Наконец то! Постройка Кузницы, взбодрила меня, позволив не упасть и не заснуть на месте. Ноги сами повернули тело в сторону, большой пещеры в скале, с квадратным, разрисованным рунами входом. От туда, уже доносился легкий перестук молотков и зычный бас, отдающий распоряжение. Напряжение воли поворачиваю тело в сторону первого восстановленного трех этажного каменного дома, служащего для найма мирного населения моего замка.

Все потом и удовольствие подождут, а сейчас есть более важные и нужные дела. Впрочем, как и всегда в жизни. Вроде и можешь плюнуть на все и поехать покататься на доске, в горы или сплавится по реке с друзьями, да уж на худой конец выехать в пригород и просто в тишине посидеть, с удочкой у пруда. Но всегда, есть дела, которые заставляют забыть о приятном и вернуться в этот грешный мир.

Отправив хлам, со склада и инвентаря, на переплавку. Подумав, все-таки забрал себе все копия, которые так хорошо показали себя в бою с драуком. Набралась двенадцать штук.

Занялся наймом, гражданского населения, оно же и отчасти боевое. Все-таки, даже рабочие гномов, превосходят тех же людей по силе и выносливости, не говоря уж про

гоблинов. Но использовать, не профильно, такие ценные кадры, я считал расточительством. Не заморачиваясь с именами и прочими заморочками, лишь с помощью творца, задираю и так не маленькую выносливость и силу вверх, на все возможные 20 %.редактора.

Нанимаем всех сорок, плюс одного за книгу Дети камня, доступных мне за неделю рабочих. Воины, очень надеюсь, на этой недели мне не потребуется, а строить придется много. Из жилых домов, в округе начинают выходить, гномы обоих полов. К тому моменту, заколебался я так, что мне даже рассматривать их, было лень. Да и было бы на, что смотреть. Нет, гномки не выглядели как бородатые бабы. Все вроде при них, но не мой типаж.

Выслушав жалобу, от одного из первого освобождённых, что запасы еды не резиновые, конечно пообещав, решить проблему и дружно, строем посылаю их ремонтировать стену. Но так просто отделаться, от этой толпы не удалось.

Чертова бюрократия! Пришлось лезть в игровой магазин и срочно покупать перо, чернила и внушительную стопку бумаги на будущее. Затем расписать наряды, где-кому-куда. Но «с горем пополам» управился и уже на последнем издыхании, пошел и завалился спать прямо на каменном столе, в тронном зале.

Глава пятая. День третий

— Учитель как мне очистить свою карму, выйти из колеса перерождения и увидеть мир без иллюзий?

— Отправляйся в Тибет, поднимись на гору Кайлас, найди цепочку пещер, отсчитай третью к югу от храма, войди в нее, второй проход направо от большого сталактита. Встань посередине и громко скажи «Настройки! Отключить историю запросов, кастомизацию результатов, удалить профиль!» На стене появятся непонятные огненные письма. Скажи «Да!» Все.

Восстановление крепостной стены закончено!

И чего мне плясать из-за этого?! Не скажу, утро выдалось, особенно легким. Тело было бодрым, а вот мозг как то не совсем адекватно реагировал на действительность. Видать сказывалось, долгое пребывание в вирте, без выхода в реал, где можно отвлечься. Ничего и не такое переживали. Кто отработал полгода в тайге, где до ближайшей представительницы прекрасного пола 300 км по медвежьим фекалиям, тот вынесет все тяготы судьбы. Так что, ноги в руки и вперед на разминку.

После часа упражнений и трех ведер холодной воды, мысли в голове, перестали роиться и даже встали в некое подобие четкого плана, на будущий день. Первое, добыть ресурсов, а то очередь постройки простаивает. Можно и закупить, но уж больно это превратная привычка, сразу тянуться к кошельку. Второе озадачить моих гномов, добычей продовольствия.

Выпускать их за стены, в одиночестве, я посчитал глупой идеей. Своими кирками и топорами, они, пожалуй, могут повоевать. Пока не нарвутся, на кого-нибудь действительно серьезного и я останусь без рабочих рук. Доспехи на тушку и вперед. Созвав всех свободных гномов к себе, а их собралось 33 штуки, мужского пола. Остальные были заняты, готовкой не хитрой снеди, из захваченных припасов, и очисткой замка от хлама.

Так как гномам, была не доступна активная магия, в том числе и технологические заклинания, часть их функций была выведена в интерфейс. Вчера, из-за усталости, толком не рассмотрел новое пополнение, поэтому будем исправляться. Вызвав через интерфейс характеристики ближайшего гнома.

Уровень: 1

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс: Рабочий

Интеллект: 20

Сила: 20 +5 (Мощь земли) +8 (10 % Творец)

Выносливость: 20 +8 (10 % Творец)

Ловкость: 10

Сила магии: 10

Устойчивость к магии: 30

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Умения:

Шахтер (ранг 1) — увеличивает скорость добычи ресурсов из недр.

Здоровье: 760

Запас маны: 10

Книга Магии: нет.

А ребята, весьма не хилы. Мало того, что сами такие бородатые шкафчики на ножках, так и по характеристикам совсем не слабы. Единственная ловкость не высока, зато сильны и выносливы. Творец на первом ранге в сумме с книгой, 20 %, что дало 18 дополнительных статистических. В любом случае — это работяги. Их задача закладывать фундамент величия, но не воевать. Разве, что когда освою умение из книги Мастер Осадных Машин, Боевой расчет и приставлю их к технике.

Забравшись на помост, с которого в свое время вещал старший, над рабами. Двигаю речь.

— Кур Казад! Сегодня я собрал Вас здесь, что бы спросить. Да не удивляйтесь, хоть я Ваш Тан, но и вы не молчаливые рабы. Будь вы Ар-Горон (читайте книгу Земля Меча и Магии: Подгорный Лорд из серии ЗМИ) я бы промолчал. Но Мы одной крови и у Нас одно дело. Нам нужны припасы и ресурсы, что бы выжить. За этими стенами полно еды и золота... Но все это богатство, по праву обмана и предательства теперь принадлежит Темным. Мы могли простить им многое, даже я, готов отказаться от справедливой мести за свою кровь... — уже чуть тише, но чтобы все услышали, произношу — прости меня дядя... — А тут, наоборот, с каждым вопросом, повышаю голос. — Но имеем ли мы право забывать тех, кто до сих пор томится в застенках и кого истязают эти выродки? Можем, ли мы прощать им жизни наших братьев, сестер и малых детей?! Скажите мне Братья! Можем ли мы простить их?! Нет, Братья! Если волк повадился в овчарню, то вырежет всех! Так и они! Поэтому, нам придется выжечь эту язву. Вернуть принадлежащие Нам земли! Я не прошу Вас, грабить и убивать. Но постоять за Род, Нашу Землю, за будущее Ваших детей и процветания нашей линии! Братья, готовы ли вы, как Герои предыдущих эпох, на свершения!? Я знаю! Каждый из Вас! Герой! Барук Казад! Барук Казад! — Уже орал я, в конце, своей короткой, но пламенной речи. Все дело в том, что отрицательная книга Миротворец, кроме уменьшения прироста военного сословия и повышение гражданского, еще и наделяла моим подданных, весьма миролюбивым характером. А Нетерпимость, позволяла обвинить, кого-нибудь, в наших бедах. Вот поэтому, приходится пояснять, очевидные вещи и обещать, что все будет хорошо. Вот только как вырежем всех, кто виноват, так сразу.

— Барук Казад!! (Топоры Гномов!!) Казад ай-мену!!! (Гномы идут!!!) — был мне ответом, древний боевой клич народа Дьюрина, сынов Аулэ.

Ваши отношения с фракцией «Подгорное Царство» повышены на +2 (Дружественные 14/100 до Уважения 86)

Вы получили навык «Лидерство» (ранг 1)

А неплохо задвинул, аж самого зацепило. Да и хоть первые навыки и даются

относительно просто, но Лидерство просто так тоже не получишь, лидером можно только быть, а не стать.

Замотивировал, что называется. Теперь мы не захватчики, а освободители своих исконных земель. И даже почти не соврал. Крепость стоит? Стоит. Старая? Старая. А кто тут и когда был до этого, уже дело десятое.

Вот теперь самое время выдвигаться в дорогу. Я по-прежнему не собирался, использовать рабочих для военных действий, но мне нужно, чтобы они были готовы, ко всему. Если каждый день повторять «что вот ты, да именно ты, козел», то любой рано или поздно заблеет. Да и дополнительное влияние лишним не бывает. Я, конечно, не Волшебница с ее «очарование», но и так могу кое-чего.

Взобравшись на стену, оглядываю открывающуюся картину. Мой, да теперь уже мой, Замок стоял на скале, из под которой вытекала та самая река, о которой говорил Двалин. Сама Твердыня одним краем вплотную прислонялась к стене, большой пещеры. Пещера уходила дальше, получался своеобразный туннель, с высоким сводом, порядка ста метров и шириной метров двести. По дну, змеилась неширокая река, теряясь, в темноте туннеля, где то в трех, четырех километрах от Замка, точнее было сложнее сказать. В трех местах реку пересекали, небольшие, каменные мосты, которые соединяла дорога, ведущая от замка в туже неизвестность.

На стенах тут и там росли, грибы и какие то непонятные растенья. Будучи темным эльфом, я насмотрелся на флору подземелий, но эти виды, мне еще не встречались. Видать есть отличие, толи по географии, толи по стартовым условиям. Естественно, так любимые дизайнерами, сталактиты и сталагмиты тут тоже присутствовали, но так как, этой красотой я уже был пресыщен, то сильно заморачиваться и рассматривать их не стал.

Все это было прекрасно видно, из-за самой настоящей дыры в «небе». Где-то в двух километрах от замковых стен, в своде, зияла большая дыра, являясь, источником света и судя по остаткам огромной винтовой лестницы, в низу, выходом, на поверхность. Радоваться или грустить мне, поэтому поводу, будем решать потом. В любом случаи, наличие выхода на поверхность, дает мне большую территорию для исследований, так как у меня аж целых две плоскости. Да и столь нужное для меня дерево, наверняка есть наверху. Реку мы приспособим под рыбную ферму, надо будет озадачить моих ребят сделать запруду, а пока сетей пусть наставят.

Первичное наблюдение, с крепостной стены, не выявило присутствие живых существ, но это не повод расслабляться. В пещерах, в отличии от равнин, опасность, предпочитала приходить неожиданно. То провалишься, на ровном месте, в гнездо каменных червей, то в темноте к походному лагерю набегут троглодиты и пожалуй самое опасное из здешних чудес, клинок дроу, смазанный ядом, неожиданно входящий в спину.

Нет, конечно, есть и другие опасности, которые по силе превосходят темных эльфов, с их ядами. Но есть огромная разница между противником перед тобой и постоянным напряжением в ожидании удара из темноты. Вот это и утомляет больше всего. Так что играть с темными, в их игры, по их правилам. Увольте! Однажды мне досталось такое удовольствие, 8 раз, я отправлялся на респ, так не разу не заметив, от куда пришла смерть. Вот мне сейчас идти туда, и какого я себя накручиваю? Спокойствие и пошли потихоньку.

Спустившись по каменной осыпи, со стены, когда бывшей лестницей и бодрым шагом идем осматриваться. Пройдя, еще метров сто по россыпи набросанного как попало камня, вышли на дорогу. Та была старой, со следами ремонта, но думаю, потребуется еще пару дней

работы, чтоб довести ее до нужного состояния. Решил не заморачиваться и не исследовать ближайшие окрестности. Тем более дорога, шла примерно посередине тоннеля, и все прекрасно просматривалось с нее. Отдав приказ гномам, двигаться в полусотне метров позади меня, отправились в путь.

Через полкилометра, вышли на развилку, а вот со стены ее видно не было, закрывали обломки камней и сталактиты. Эх, еще и этой проблемой надо будет заняться, снести и расчистить все к чертовой матери и создать «убойную землю». Специальная размеченная территория с пристреленными к разметке стрелками и осадными машинами. Плюс один пункт в дневник.

Скомандовав привал, а сам отправился на разведку. Пытаясь красться как можно тише, ради чего пришлось скинуть доспех в инвентарь, мелкими перебежками двигаюсь в сторону стены туннеля. Впереди очередной виток дороги, снова огибает сталактит. Стена пещеры уже близко, значит прошел около сотни метров в сторону. Чуть ли не на цыпочках крадусь к крайнему, к повороту, камню и выглядываю.

Я б назвал, это карьером по добычи камня открытым способом, а система называется каменной шахтой. Так, а где охрана? Ну не может на моем уровне сложности быть такой халявы... Мне еще два уровня сегодня надо набрать, а без охраны это становится проблемой. Да и шахту обещали не простую, а с «правильным камнем». Ну не бросать же ресурсы из-за отсутствия охраны. Возвращаюсь и выписываю наряд на работу пятерым гномам на добычу в вверенного ресурса и выдвигаюсь с остальными дальше.

Через километр мой слух уловил, непонятные звуки. И снова объявляю привал и иду на разведку. Стараясь не высовываться, выглядываю из-за очередного поворота. И тут мои нервы не выдерживают, очень хочется заорать матом. Вот какого черта! Крылатый гад, еще бы пару дьяволов, на выходе поставили.

У подножья «лестницы в небо», ну или выходу на поверхность, находился лагерь. Одна походная палатка, пару бочек, большая стопка каменных блоков и куча ветоши, наподобие спальных мешков. У костра с большим котлом, расположилась компания из семи минотавров, полутора десятков боевых рабов, а на границе лагеря, чуть в стороне прохаживался, темный эльф-мечник. Видать не от хорошей жизни мается. За какие прегрешение его интересно сюда спровадили? А впрочем, мне без разницы.

Кажется, мне становится понятно отсутствие охраны у каменоломни, рогаты и невольники, под надзором дроу добывают там камень и перетаскивают его сюда. Здесь же часть рабов, с помощью добытых блоков ремонтируют лестницу и если присмотреться по внимательней, то сразу видно, что 7–8 метров из 10 возведены, хоть и коряво, но недавно, камень разнился по цвету.

Ругаться же мне хотелось из-за наличия аж 7 минотавров, причем не новобранцев, а ветеранов, с моей позиции было не разобрать к какой ветки развития они относятся. Мало того, что это здоровые твари под 2,30 роста, с рогами и копытами, так еще и их вооружение, тяжелые, большие двух лезвийные секиры, и стилизованные, под фиг пойми какой стиль, но даже на вид крепкие панцири, не оставляли мне ни одного шанса на победу. Да еще и эльф этот, в общей свалки тоже даст «прикурить».

Что бы понять ситуацию представьте такой здоровый топор с массой в 8-10 кг, который входит в мой бригантный доспех, с силой чуть меньшей, чем выдает кузнечный пневмомолот, а вот дальше возможно два варианта. Первый, удар сверху и мой шлем, либо наплечник вминается в тело на глубину 20–30 см и это конец. Второй, горизонтальный удар

ломает мне ребра и роняет наземь, все-таки я тоже не пушинка и в полет меня отправить, надо еще постараться, а дальше первый вариант.

Если бы они были без тех же панцирей, то был бы неплохой шанс повоевать, а так бессмысленно даже соваться. Ребята они, совсем не искусные в кузнечном деле, но выносливые, а значит доспех на них хоть и кривой в плане технологии, но толстый и прорубить его даже с моей силой, мечом не получится, просто клинок не выдержит и сломается. Можно какой-нибудь полэкс прикупить, с ним я тоже не плох, но уж больно он медленен, для такой толпы.

Я бы и сам не отказался нанять таких бойцов, они конечно далеко не топовые юниты, но вот как наемники пожалуй одни из лучших. Все дело в морали войска, у них она всегда положительная, пока наниматель платит золотом и кормит на убой. Конечно у гномов она бы просела, да еще и со штрафом от нетерпимости, но уж 5–7 быкоголовых я как ни будь вытянул бы. К сожалению, прямо сейчас у меня есть всего один, да и тот сидит в одиночной камере в казематах Твердыни.

Черт! Прокаченные минотавры — это зло. Если с двумя-тремя я бы еще справился как-нибудь, то семь это слишком даже для меня. Вести своих гномов в атаку, равнозначно пирровой победе, положу всех. Тогда конечно, в общей массовке, пока они выкашивают моих гномов, я доберусь до ключевых фигур этой партии и вырежу их, но это будет стоить мне, всей моей зарождающейся экономики.

А дальше известная схема, пребывали уже, знаем. Долгое восстановление, попытка нагнать потерянное время и как закономерный итог, противостояние армии захватчика с небольшим отрядом. Что за невезуха...

Так, а если попробовать шальной вариант, с бессмертием. Возродиться после очередной смерти и снова идти в атаку. Можно, при таком раскладе за 5–7 смертей, достаточно ослабить противника, что бы на последнем заходе добить, но оставлю крайней случай. Это хоть и простой выход, но наверняка сольет в ноль, все мои труды, по повышению своего авторитета среди гномов.

Хорошо, прочь эмоции и думаем головой, что я знаю о моих врагах? Ну, начнем с главного.

Дроу — мерзкие садисты, правящий строй феминистическая-теократия, малочисленные, хорошие боевые маги и средние мечники, каждый обладает несколькими врождёнными заклинаниями, живут в подземельях, видят в абсолютной темноте и плохо при дневном свете.

Минотавры — зверолюди, голова и нижняя часть тела бычья, сильны, выносливы, не умны, но и откровенными дебилами, как троллей их назвать нельзя.

Ну и наконец, вольный набор из рабов, эти хоть их и около трех десятков, слишком слабы, да и плохо вооружены, чтоб сильно брать в расчет. Хм... И где тут слабое место? Да куда не глянь, всюду вилы.

— Чертовы Быки!! — ругнулся я сквозь зубы.

Быки... так если я ничего не путаю, бык это самец коровы! Поймав себя на мысли, что я не слетел с катушек, а лишь строю в голове логическую схему, но к врачу, возможно, стоит обратиться. Так не отвлекаемся, что-то такое мелькнуло в голове. Корова ест траву и дает молоко... Это конечно замечательно, но мне навряд ли поможет! По крайней мере, доить я их точно не собираюсь. Снова мимо, думаем дальше. Щипает траву на поляне и греется на солнышке... Солнце! Точно, корова ведет дневной образ жизни, следовательно, ночного

зрения у них нет! Вот, кусочек мысли зацепился, еще после анализа дреу.

Чтобы не оказаться заложником собственной логики, быстро залажу на форум в раздел бестиария и через поиск нахожу букоголовых. Есть контакт, мои рассуждения не противоречат логике создателей игры. Моя догадка подтвердилась, у них много плюсов в плане силы, выносливости и морали. Вот только ночным зрением они, как некоторые, не будут тыкать на себя пальцем, не обладают. Ночью минотавры и большинство рабов будут слепы, будто новорождённые котята. Мне же должно хватить рассеянного света луны, что будет падать сюда через дыру в потолке. Тогда проблема остается лишь с эльфам, ну один, он в поле не воин — это точно.

Да и глядишь, удастся снова парочку гномов захватить, здесь их около 3—4, но мне и они лишние не будут. Надо бы сидельцами моими заняться, но вот все рук не хватает, жажда опыта, личного роста и ресурсов пока на первом месте. А стоило бы решить вопрос с захваченной четверкой в камерах и их надзирателем побыстрее, но тут снова все упирается во время, которого не хватает.

Ну не чего, всему свое время, так как мой навык Дипломатии равен нулю, чем больше они там промаринуются, тем сговорчивей будут. Плюс еще одно дело в копилку. А пока нечего расслаиваться, надо возвращаться к нашим быкоголовым.

В связи со всеми обстоятельствами, принимаю решение о переносе атаки на ночное время. И так как у меня освобождается целый день, для полезной деятельности. Возвращаемся и с умным видом, как будто, так и было запланировано, объясняю гномам.

— Что ж враг найдет и как только сядет солнце, мы нанесем удар. До этого же времени у нас много незаконченных дел. Ты и ты — тыкаю пальцем на двух ближайших гномов. — Залазите вон на тот камень, и следите за вражеским лагерем, до моего прихода. Аккуратней среди них есть темный, сейчас он слеп, но после захода солнца сильно не высывайтесь. Остальные за мной.

Возвращаюсь к замку, по дороге назначаю еще четверых, заняться расстановкой рыболовных сетей под мостами. Жалко конечно распылять силы, но без продовольствия на первых порах будет еще хуже. Временно перекинув оставшихся в усиление, на уборку замка.

Здесь они меня чуть не довели до «белого колена», так как работа подразумевала очень разная, то каждый норовил получить бумагу (наряд), с конкретным описанием его функций. Но показав всей толпе, жирный кукиш и широко взмахнув пером, черкнул «Субботник» и вынужден был еще пять минут объяснять значение сего умного слова.

Можно было обойтись и без бумажек. Но тут скрывался маленький секрет. Сейчас у моих юнитов и так весел небольшой минус на морали от бюрократа. Даже не знаю как это виделось им, толи они не понимали какую им выдали работу и делали ее «неуверенно», толи их «чувство порядка» было задето таким несоблюдением канонов и догм, в любом случае на все действия они получали порядка 10 % штрафа. А вот с бумажкой в руке, все становилось «правильно и комфортно», только поэтому я и стал заморачиваться, на все это бумагомарательство.

Разоравшись с делами насущными и отправив гномов по делам, сам залажу в интерфейс и прикидываю, планировку будущего поселения. То что, предложил дракон, выдав мне этот замок, меня не совсем устраивает. Первое хоть укрепления и находятся, на порядочной высоте, но все же большая часть построек, будет открыта для любого желающего их уничтожить.

Каменный дождь из осадных орудий или драконы, могут изрядно попортить мои

строения. Второе, я очень опасаясь всякого рода диверсий. Те же эльфы или вампиры, могут легко, невзирая на стену, пробраться в замок и устроить кровавую баню с вырезание всего и вся.

Гномы не самые сильные бойцы один на один, поэтому создавать подобные прецеденты мне не хотелось. Их сила все же раскрывается при ведении полномасштабных боев, с возведением минимальных фортификационных сооружений или плотного строя, ну еще неплохо и осадные орудья использовать. Другими словами, там где есть возможность применить правильный бой, с формацией воинов по категориям, строи и прочим.

Может показаться, что при таком раскладе война для них дело трудное, но нет. Достаточно вспомнить столетнюю войну между Англией и Францией. Почти все крупные победы Англичане получили играя от обороны, буквально истребив цвет Французского рыцарства.

Так и тут, марш войск, укрепления лагеря, победа, новый рывок вперед. Обстоятельно и практично, такую схему еще древний Рим использовал, и она не единожды доказывала свою результативность.

Во избежание же незапланированных сюрпризов в виде диверсий, я хочу перенести все производство непосредственно в само тело скалы и выстроить еще одну внутреннюю стену, которая будет делить замок на две части. В первой и дальней от скалы, жилые и в дальнейшем торговые кварталы для гостей, что должно решить вопрос с «нетерпимостью». Так как они считай и пересекаются не будут. Тут все дело в кадрах, придется основательно обработать двух-трех гномов, для ведения торговли и переговоров, с остальным миром.

А во второй части размещу, производство и основные помещения для найма. Все это будет разделено «железным занавесом» с контрольно-пропускным пунктом. Такая планировка убережет меня от краж и шпионов всех мастей, так как будет всего один вход он же и выход, с серьезной охраной и защитой против магических фокусов непрошенных визитеров. И по максимум упростит логистику, по доставке запчастей и материалов, между цехами.

Как следствие освободится внутренний объем замка и даст больше места для фортификационных строений, можно будет сделать внешнюю стену толще и устроить полноценный боевой коридор.

Это такой же в проход в замок, как и обычные крепостные ворота. Вот только из бойниц, в стенах, неприятеля дружно тычут пиками и отстреливают болтами. Да и враг вынужден будет подойти поближе, для разрушения первой стены, в то время как его будут обрабатывать с обеих. В таком случаи придется сделать повыше внутреннюю стену, но это будет значительно проще, ведь она фактически будет, является частью скалы.

Закопавшись в интерфейс и обдумывая планы на будущее, я не заметил, как в тронный зал вошел мой единственный рунный маг и деликатным покашливание привлек мое внимание.

— Кх... Доброго дня мой Тан — Фигура мага за прошедшие сутки тоже претерпела некоторые изменения. Ушла худоба, и вернулся живой блеск в глаза, голод не идет не кому на пользу. — Я выполнил, ваше распоряжение, многое не удалось восстановить, но из возможного я сделал все.

— Благодарю, Мастер Двалин. — делаю легкий поклон головой, чуть-чуть пристав с трона. От меня не убудет, а старику глядишь приятно будет. — Присаживайтесь, с этой минуты вы назначаетесь мои советником. Но можно поподробней, я тоже последнее время

был занят, так что слегка не в курсе, что происходило в крепости.

— Конечно мой Тан. — Гном присел, на одно из свободных мест за пустым столом. Причем, судя потому, что сел он не то что ближе ко мне, а на другое и любовно погладил стол перед собой, это место было ему знакомо и наверняка любимо. Ладно, запомним, но заморозиться не будем, все равно мест еще куча, да и кое-что я хочу поменять в местной иерархии. — Перво на перво, удалось почти в полной мере восстановить защитные руны под крепостной стеной. Второе и мене масштабное, за прошедшие сутки, я нашел и отремонтировал, несколько артефактов. Топор Тана Диса и его шлем.

— Серьезно?! Дядин топор и шлем? Прошу простить меня Мастер, за несдержанность но это действительно хорошая новость, значит, я смогу почтить его память и заложить мемориал предков. — Ну нашел ты их, а мне то чего с этого? Не думаю, что там убер комплект, да и топор не входит в мое любимое оружие, уж сильно он мало функционален в боевом плане и плохо пробивает латы. Да и привычные рогатые гномьи шлемы, тоже абсолютно ненужное и даже вредное фантазийное дополнение к скандинавским шлемам.

Ну как фантазийное, там история несколько длиннее. В своё время скандинавы очень любили Церковь Христову... в смысле грабить храмы они сильно любили, а вот церковники их не очень, вот и прилепили им рога. Ну а мастера фантасты, уже для антуражу и гномам им надели.

Технически же это штука уж очень кривая, представьте, что клинок врага за место того чтобы стечь со шлема, врубается в такой рог и либо срывает шлем с головы, если не выдерживает крепление, либо поворачивает его перекрывая обзор.

Короче в любом случаи вещь бесполезная, а вот мемориал наоборот. Этаким алтарь памяти предков, штука условно полезная. Совсем чуть-чуть повышает мораль замка. Мол «Помним! Чтим!». А вот за стены, спасибо тебе старик. — Мастер, не могли бы вы выбрать место для закладки мемориала, почту за честь, если этим вопросом займетесь именно Вы.

Он конечно не дурак и для НПС скорее даже умен, но все-таки, как и все старшие поколения, которые помнят, как раньше деревья были выше, а трава зеленее, да и молодёжь бы скромнее, не чата нынешним, падок на лесть.

— Конечно мой Тан — Гном довольно ухмыльнулся. Встал и направился к выходу.

Я же снова занялся планирование, потратив еще час. Прикидывая так и этак, где и как максимально эффективно будет разместить будущие постройки. Придя к выводу, что вроде все моменты учтены и ошибки покажет только время. Призываю к себе гномов.

Работы не початый край конечно, но у меня есть и свои занятия. Надо бы подумать, чем заняться, для большего эффективности. Стоило бы, вернуться к тренировкам, но вот не лежит сейчас сердце к этому делу, поднадоело. Да и до ближайшего повышения потребуется уже 21 час и это с учетом всех бонусов. Так что отпадает, не ту у меня столько времени и желания. А вот метания копья я пожалуй освою, уж очень оно хорошо себя показало.

Можно было бы, конечно, вооружиться арбалетом, но сейчас это малоэффективно. Ну буду я делать один-три выстрела, все-таки я и руками, без специальных приспособлений, в виде козьей ноги или рычагов, в состоянии натянуть тетиву. Ну а за тем бросать его и идти в рукопашную. И накой мне на это время тратить? С луком конечно ситуация выглядит чуть получше, можно будет 5–6 раз стрельнуть, да и навыки у меня кое-какие есть. Конечно, я не мастер, но 7–8 из 10 выстрелов, в ростовую цель, с 50 метров положу. Но во всем этом метании стрел/болтов есть огромный минус, система прочно привязывает все стрелковые действия к ловкости героя. А она у меня не высокая, так что и показатели дальности и

точности тоже блистать не будут.

А вот копыя и всякие габаритные предметы совсем другое дело, тут я могу показать не плохие результаты. За осадную технику система меня считает что ли? Отправлю тяжелый метательный снаряд метров на 50, и перезаряжаться мне не надо. Приделаю, какую сумку на спину с десятком метательных копий и еще таких же штук 7 в инвентарь закину. Вот и буду выдавать со временем по 25–30 бросков за минуту с весьма не плохим уроном. Но это в будущем, а чтоб оно реализовалось, надо тренироваться. Так что жду моих работяг и вперед, практиковаться в метании.

Ребята себя долго ждать не заставили, вот люблю я этот народ честное слово. Ни каких глупых возмущений, сказали «сделать!» и будут делать, причем со всем усердием. Единственной минус, это традиции и устои их общества. Как человеку они мне не совсем удобны и местами не понятны, но не чего «стерпица-слубится». Ну и повоевать чуть попозже конечно придется, вот хотя бы насчет этих шлемов и топоров.

Замок Рыцаря конечно более пластичен в этом плане, хоть в латы одевай крестьян, конечно, если изготowiшь их в достаточном количестве, и силы с выносливостью у них хватит его носить. Рыцарями они от этого не станут, но и мальчика для битья быть перестанут. Не будут их уже пачками всякие гноллы укладывать.

Самый показательный пример, как я считаю, это Богомут и Архангел. В поединки один на один, три к одному побеждает когтистый. Хоть у Архангела огромное преимущество в связи с антропоморфным сложением и полуторный меч, что дает ему скорость, дистанцию и как следствие богатый тактический арсенал, для применения. Бегемот же хоть, хоть и силен и вынослив, но ограничен своими когтями как оружие. Тут тебе ни кистевых резких обходов, ни маневра. Катар конечно эффектное оружие, но не эффективное. А выигрывает он потому, что у него шкура волосатая и крепкая, не прорубить.

В своё время драгуны тоже неспроста носили пучки конских волос на шлемах. Он не прорубается, так же как и набивные стеганки, с волосом у восточников, да и шелк обладает теми же свойствами.

И пока Архангел наносит малоэффективные удары в тушку Бегемота, тот добирается да него и устраивает показательный пример потрошения крылатого.

Гномы пришли, а я тут снова задумался. Идем к стене пещеры, вплотную примыкающей к моему замку, и описываю ту работу, которую им предстоит проделать. Для меня задача, в общем то не сложная, благодаря образованию, я неплохо разбираюсь в различном строительстве и слегка в геологии.

Поэтому с помощью великого и могучего (максимально точно переведённого на кхуздул), а так же инженерных знаний передаю свое видение будущей картины. В первую очередь, создать горизонтальную штольню, для последующего расширения и прокладке основного коридора, на который будут завязаны все остальные помещения, города в скале. Не забыв про уклоны, для стока воды и укрепления слабых пород.

Неплохо было бы использовать на первое время дерево для крепежа, но я думаю, мои умельцы и камнем обойдутся. И второе, по возможности использовать отходы, для усиление внешней стены, наращивая на первых парах, толщину.

Выбираю одного из гномов, что стоял поближе и слушал, как мне показалось, внимательней остальных. Ну не упомяну я всех. Вызвав его настройки, узнаю, что зовут его Гимли и интеллект у него на три единицы выше обычного, за счет уменьшенной выносливости, и равен 22 условным единицам.

И это нормально, задавая условия для найма, генератор не делает всех юнитов, однойяйцовыми близнецами, а лишь учитывает мои пожелания. При этом, наделяя каждого разной внешностью, и слегка варьирует характеристики, делая их уникальными. С чем я полностью согласен, иначе этот мир был бы страшен. Представьте армию клонов... Бр-р-р.

Нарекаю его «Прорабом Гимли» и уже с ним, истратив уйму бумаги и полтора часа времени составляем рабочий проект, заверяем подписями заинтересованных сторон, бьем по рукам и гномы приступают к делу. Ухх... про «рабочий проект» слово не скажу, вещь нужная. Но какие на х... фига «заинтересованные стороны», перемудрили чего то разработчики.

Ваши отношения с фракцией «Подгорное Царство» повышены на +2 (Дружественные 16/100 до Уважения 84)

Вот, что делает «великий и могучий» пусть даже и переведенный на неродную, но близкую по духу платформу. Ну и знание самого вопроса конечно.

Кроме практической стороны вопроса, я еще и удовольствие успел получить, от перебранки и споров на тему, прочности конструкций и способов укрепления их.

Так, а теперь к своим занятиям. Озадачил милых барышень сделать мне ту самую сумку под копыя. Обговорив детали, решили, сделать ее слегка справа, для более комфортного изъятия снарядов. Теперь возвращаюсь во внутренний двор, по дороге оценив работу по приведению помещений замка в порядок, на твердую пятерку. Стены и пол были чуть ли не вылизаны, я уж не говорю, что и следа валяющегося тут и там хлама, не осталось.

Теперь берем все тоже, многострадальный помост и чувствуя себя муравьем, устанавливаю его вертикально к одной из стен. В реальности я бы в жизнь его не поднял, здесь же он мне напомнил не тяжелое, но очень не ухватистое кресло, вроде и весит кг 150–200, а вот ухватить нормально не получается. Ладно, с этой задачей с горем пополам справился.

Достаем копыя и начинаем тренироваться. Метал, я от души. Четыре копыя, расщепились в дребезги и отправились в кузницу, на переплавку. Даже отдохнул, можно сказать, а чего хорошо и даже интересно.

Пробовал подражать олимпийским спортсменами. С их разбегом, перед броском. Вот именно тогда и получалось особенно сильно «зафигачить» копые в мою импровизированную мишень, да так что оно пробивало ее насквозь и громко тренькало, наконечником об стену. Ну техника у них тоже видать не проста.

Всего три часа, такого интересного время препровождения, мне хватило для получения навыка Метание (ранг 1). Вот как раз и сумка уже лежит у парадной двери, ведать решили меня не отвлекать.

Так как времени до заката еще много, убивал его как умел. Еще пару часов потратил, на метание, помогал гномам в работе, размялся с клинком. Было бы желание, а занять себя всегда найдется чем. Да и это еще одна проблема моего времени, когда люди уже неспособны в путанице жизни, направить свои действия в полезное русло. Они будут делать, что угодно, смотреть очередное тупое видео в сети или жалеть себя.

Мало кто встанет и займется улучшение себя и своей жизни. С нами произошло то, что предрекали социологи еще 21 века. Мы стали нацией потребления, мы не хотим меняться к лучшему, мы лишь приспособляемся. Особенно мне это стало ясно, после работы в коллективе. Когда гномы, подобно одному живому организму, выполняли общую работу, не пререкаясь, а делая.

Ни кто не считал, сколько ударов киркой нанес именно он или сколько тачек с битой породой вынес. Как, это не странно, но труд действительно облагораживает, и сидя за общим столом, на обеде, это понимаешь лучше всего. Кругом улыбчивые лица и веселая перебранка. Многие конечно сетовали на отсутствие пива, но тут я признаться даже не знал, что сказать. Вот черт его знает, когда появятся лишние ресурсы, для покупки зерна либо закупки самого продукта. Таверну надо будет отстроить, но у меня еще много планов, помимо этого.

Глава шестая. День третий. Ночная война

*Я знаю точно наперед, сегодня кто-нибудь умрет.
Я знаю где, я знаю как. Я не гадалка, я маньяк.*

Как бы не был долог день, но и он рано или поздно подходит к концу. В очередной раз, собрав свободное население своего замка, и дружной толпой отправились воевать. Дорога до оставленных еще днем разведчиков, пролетела не заметно. Подходя оставил гномов за ближайшим поворотом, а сам отправился принимать доклад.

Оба гнома сидели там же на вершине большого камня, прикрытые его выступающей частью со стороны лестницы. Услышав мое приближение, дружно повернулись в мою сторону. Жестом подзываю к себе.

— Докладывай. — Не повышая голоса, говорю им. Хоть до противника и с километр пути, но испытывать удачу не хотелось.

— А чего там докладывать Тан? Они это, целый день лестницу пытались доделать, корявенько как на мой взгляд, но потихоньку работа делается. Я бы туда конечно кого потяжелее не пускал, обвалится. — Пренебрежительно буркнул гном.

— Понятно, а Темный чего?

— А он полдня в палатке просидел, а потом слонялся по округе. — Это хорошо, что я днем туда не сунулся, а то наследил бы, а этот глазастый мог чего и приметить случайно.

Так теперь надо еще раз прогнать план и «посадить» так сказать детали на местные реалии. А то глупо было бы, рассчитывать прокрасться к лагерю противника поближе, в том же поле. Ландшафт вроде не подводил и если сильно не шуметь, то можно под прикрытием все тех же сталактитов и глыб подойти метров на 100 к стоянке.

Самое опасное в данный момент, это попасться эльфу на глаза, все-таки его инфрозрение позволяет определять живые существа в радиусе 300 метров, но естественные препятствия в виде камня должны меня прикрыть от взора. А там если повезет, толпы то у лагеря много, смогу подойти почти в упор.

Вот плюсы одиночек, если б я туда подошел с армией, с агрились бы только в путь, а так не разберешь свой я или чужой. Ну коли, ситуация позволяет, а солнечный свет почти погас, выжидаем минут пятнадцать и вперед.

Снимаем доспехи, перевязь с мечом, тул с копьями и закидываю все в инвентарь. Отсчёт ноль, вперед. Мелкими перебежками, прикрываясь здоровенными камнями, иногда в три моих роста, а коего где и вовсе ныряя в складки местности.

Выхожу почти на идеальную дистанцию в 130 метров, дальше пустырь и уже просто так не сунешься. Вся честная компания сидела возле большого костра и чем-то перекусывала из котла, лишь эльф побрезговал и сидел особняком, любуясь на звездное небо. Романтик хе... фигов.

Так-так, вот бы подойти на дистанцию броска. Вообще можно попробовать. Отхожу тем же макаром назад на сто метров и уже по длинному кругу, захожу со стороны каменных блоков, находящихся в тридцати метрах от лагеря, между недостроенной или порушенной лестницей. Вот как определить? А ни как, это нервы шалят, вот и лезет всякая ерунда в голову.

Вроде маневр удался, по крайней мере, со стороны лагеря не слышится, ни какого

подозрительного шума. Снова выглядываю и тут же прячусь. Этому недобитому романтику надоело любоваться и он начал осматриваться вокруг.

Надеюсь, не меня учуял. Ждем пять минут и снова выглядываю. Пронесло. Снова на звезды любитесь. Рискнуть и попробовать прокрасться поближе или ну его и действовать по обстоятельствам?

Варианты, какие еще есть варианты? Потратив еще пару минут прикидывая так и этак различные способы вступить в бой из самой выгодной позиции, пришел к выводу, что уж больно они все рискованные. Может это и мои личные тараканы, но я не люблю, надеется на удачу. Трезвый расчет и прагматичный подход.

Как гласит Бусидо, признавая только разумную храбрость, осуждая напрасный риск. Неразумная, бесцельная смерть считалась «собачьей смертью». Вот и не будем заниматься ерундой. И снова обряд облачения: доспех на тело, сумку на плечо, в левую руку меч, в правую одно из копий.

Спокойным ровным шагом выхожу из валуна и не торопливо, тихонько поскрипывая доспехами, двигаюсь в сторону лагеря. Лагерь живет по-прежнему своей жизнью, а я неспешно дохожу до блоков. Поздний ужин идет своим чередом, выхожу из-за препятствия. Вблизи лагерь выглядел даже хуже чем из далека. Кругом, были разбросан хлам для подстилок и рабочий инструмент.

— Колнблумф! Елгхин иблиф! (Враг! Убить уб... одного не хорошего гнома!) — Заорала, одна ушастая падла. И вот зачем так ругаться? Мне же тоже может быть обидно. Да и есть чем ответить. Все дроу от рождения обладают, серой кожей, белыми, как мел волосами, ну и глазами цветом от зеленого до фиолетового. Но я ж его, за это «пепельной мартышкой с милированием» не называю, хотя чего греха таить, уже назвал.

Ладно, спалили, но вы еще найдите. «Это вам не там», говоря словами одного из политических делителей конца 20 века. Для того, кто сидит у костра, все за границей света утопает в непроглядной тьме. Мне же вышедшему из темноты ночной, которая меня и так-то не смущала, весь лагерь был виден как на ладони. Перехожу на легкий бег.

Хреново конечно, что ушастый меня обнаружил как только я вышел из под защиты каменных блоков, но пусть пока орет. Пока его там поймут, я глядишь, кого-нибудь грохну. Толпа вокруг начал подниматься на ноги и бросаться в разные стороны. Кто за брошенным, как попало оружие, а пару орков и гоблин вообще просто в темноту. Сильно-буквально поняв приказ своего хозяина, но по скудности ума, не разобрал направления.

Вообще хорошо, эта суматоха мне только на руку, пока они орут и не могут сориентироваться, я приближаюсь на дистанцию броска. Ну а чего ожидать, от строителей в виде рабов, да минотавров и ссыльного дроу? Гномы разбиты и их остатки сидят по камерам. Стройка идет своим чередом и уже не первый день походу дела. Расслабились вы ребята. Вот за это сейчас и ответите.

В этот раз, метать я решил с 20 метров, днем под наловчился в этом деле. Да и основные цели, минотавры, тоже отнюдь не хоббиты.

Бросок, первое копьё ушло мимо. Видать технику броска, с разбега, мне придется еще долго оттачивать. Как таковой, попасть то я попал. В панцирь. Тушу лишь слегка пошатнуло, и глаза, в свете костра, полыхнули красным.

С нашего наблюдательного пункта я не смог определить ветку развития быкоголовых, но что подобное предполагал. Берсеркер третий класс в ветке Ярости, уже не новичок, почти элита «етить его етить». Будучи Чернокнижником, я предпочитал прокачивать их в

«Стальных Быков», тяжёлая пехота, но это мой личный выбор. Ветка Ярости тоже весьма не плоха, уже сейчас громче временной прибавки к здоровью и параметрам, они получали возможность жить и убивать даже после того как получили смертельный удар. Опасный противник особенно в рукопашной схватке.

Второй бросок, а вот этот оказался удачней. Копье вошло, аккуратно на два пальца выше ворота панциря. И всё равно, рогатый, делает десять шагов вперед и лишь затем, заваливается на бок. Стоило бы конечно метать в эльфа, но боюсь, он увернется не напрягаясь.

Отмахиваюсь левой рукой с мечом от первого раба. Толи услышал и понял приказ эльфа, толи просто «удачно» ломанулся в темноту. Эльф уже достал парные мечи и работая клинками плащмя, как дубинами, пытается организовать свое воинство.

Третий бросок, снова попал. Уже не так удачно, но пробил бедро еще одного рогатого. Четвертый, и почти в молоко. В минотавра я не попал, а пара рабов надетых на копье, будто на шампур, не считаются.

И снова отмахиваюсь одной рукой от очередного «удачника». Меч по диагонали проходит сквозь копье врага, прорубая плечо, тот падает. Я бы тоже упал, но я не он.

Пятое копье уходит в сторону лагеря, где эльфу удастся навести маломальский порядок, и хотя бы развернуть толпу в мою сторону. Быстро чего-то он прошло от силы секунд десять.

На это раз мой бросок лишь краем цепляет панцирь минотавра и рикошетом уходит тому за спину. Еще один и меняю позицию, а то уж больно мне не хочется сходиться в ближнем бою, пусть и со слепым, но опасным противником.

Седьмое копье, впивается в сгиб локтя рогатого и рука повисает плетью. Ей богу не туда целился, это он сам поднял лезвия топора, чтоб прикрыть им морду. Уходим. По дуге смещаюсь в сторону, на 15 метров. Остановка и еще один подарочек уходит в полет, на уже полу развернувшийся строй, который довольно таки резво бежал в мою сторону. Достал или нет, разглядеть не успеваю.

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Кого-то все же достал, но времени разбираться сейчас нет, отложим. А вот подумать было бы не лишним. Будь я тормозом, то и на это времени бы не хватило, а так, долгая практика фехтовального искусства, позволяла даже в боевой ситуации, оценить силы противника и молниеносно принимать решения. Что же сделать? Принять бой и игнорируя мелочевку, вырубая подслеповатых минотавров, а затем, вплотную, заняться эльфов? Или же отступить к камням, в надежде, что не догонят и уже там, с играть с ними в «кошки-мышки»? Эх, не будь ушастого то обязательно так бы и поступил, а вот желания поиграть с ним в эту игру отсутствует, напрочь. Боюсь, он выиграет.

Решено меч в «Хвостатую» позицию — ноги в стойке, клинок отведен назад, на нижнем уровне. Враг набегаёт и получает длинный секущий по ногам, повезло, цепляю одного из быкоголовых. Четверо врагов, падают с подрубленными ногами, создавая живой и не очень удобный ковер, для напирающей сзади толпы. Успеваю нанести еще один удар, но уже справа по горизонтали, больше прорезая, чем прорубая длинным взмахом, начинающих заваливаться в кучу врагов. И тут меня ожидаемо накрывает тьма.

Нет, это не луну, за неуплату выключили, а просто одна ушастая пакость, задействовала расовое умение. Любой дроу в зависимости, конечно, от личной силы, может летать, но медленно или вот так вот создавать, абсолютно не прозрачный шар тьмы. Это, если по

стандарту, должен быть не менее 2х и не больше 3х метров в диаметре. Не хотелось, но ждал. Уйти сейчас из этой сферы можно, но тогда, эти прятки будут длиться долго. Придется принимать бой, как есть.

Еще один широкий удар по нижнему уровню, лязг железа и крики раненых. Темнота.

Эльф должен сейчас обходить меня с краю.

Два мощных рубящих сверху и звук входящего в тело клинка.

Ушастый сзади и выбирает позицию для атаки. Скорей всего попытается просечь поджилки, обездвижив меня.

Удар с разворотом назад, по среднему уровню, тут же полшага вперед и сильный, от души пинок.

Эльф должен отклониться назад и маятником вперед, уходя в нижнюю позицию для длинного укола.

По моим ногам скользят клинки Ушастого, вспарывая ткань и оставляя длинную царапину на металле доспеха. Моя же нога проходит мимо головы эльфа (жаль) и с хрустом ломает ключицу, плечо и возможно пару ребер.

Ушастого безвольной куклой откидывает от меня, и я слышу как его тело, падает в паре метров. Два шага вперед и темнота, снова сменяется таким милым в этот миг лунным светом. Короткий колющий и еще один безвольный подкаблучник уходит, к своей паучьей госпоже.

Дальше проще. Заклинание эльфа, отгородило меня барьером абсолютной черноты и так от полуслепых врагов. Обхожу шар сбоку. И уже не таясь, подбираю дистанцию и длинным выверенным выпадом вскрываю глотку одному из последних минотавров.

Самое забавное, что почти всех рабов перебили сами парнокопытные, беспорядочно размахивая своими секирами в общей свалке. На ногах осталась лишь пара подранков. Один с раной в бедре, видать это тот которому я попал в ногу, и второй с рассечённой головной, а этот получил сверху.

Это кони, а не быки! Ну или наоборот, как то не интересовался у кого здоровья больше у минотавра или кентавра. И ведь кровищи потеряли немерено, а все равно живы и рвутся в бой. Сильны, но слепы, поэтому легкая добыча.

Вновь два выверенных удара рассекают темноту, двумя искрами отражённого костра на клинке, и два тела падают на землю, поливая округу густой кровью из рассечённых шей.

Вновь после скоротечного боя накатилась усталость, чертова выносливость. Уже привычно подстегиваю себя «Двужилным» и теплая волна идущие от самой земли третий раз за день смывает усталость и наполняет мышцы силой. Этак я наркоманом скоро стану.

Ну а теперь не интересная, но нужная работа. Достаю последнее копье, чтоб не позорить благородное оружие поединка. Добиваю раненных и полуслепых врагов.

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Вы больше не можете сегодня повысить уровень.

— Все равно «всех убью один останусь»!

И убил. Ну не прям всех, двух гномов хоть и покалечило, судя по всему касательными ударами, они в отличие от большинства видели, откуда плюхи летят, но вроде жить будут, а там глядишь и оклемаются, надеюсь, дотянут до подхода трофейной команды.

По опыту снова пролетел. Минотавры, в обычной ситуации тяжелые противники, но и опыта с них падает не мало. Жалко конечно терять его излишек, а чего теперь делать?

Можно было бы запастись впрок, но нет, два уровня в день — это предел.

Здорово помогает балансу игры. Если, к примеру, два хайлэвэла договорятся и один, сольет другому армию, да поднимет на этом 100500 уровней. Это конечно будет логично, но не правильно, ведь разрыв между ним и остальными вырастет в разы. А так система хоть и дает более опытному игроку преимущества, но не слишком большие.

Если посмотреть на ранги навыков и умений, первый даст 10 %, второй уже 7,5 третий 5, четвертый уже 2,5, а с пятого по десятый, прирост и вовсе по 1 %. Конечно даже эти самые копеечные цифры значительно усилят армию героя, но ведь есть еще ограничение по количеству войск. Скольким ты сможешь выплатить жалование и прокормить, столько и будет.

И вот в такой ситуации каждый, из игроков, уже должен знать тонкости игры за свой замок и в мелочах понимать силу и слабость своих войск. «Воевать не числом, а умение» как говаривал Александр Васильевич. Суворов, мягко говоря, был крайне не глупый дядька.

«Война закончится лишь тогда, когда похоронен последний солдат». Вот я и буду «последним» бессмертным солдатом своей армии. Чтобы не случилось, я всегда смогу все восстановить. Даже мне, будет нелегко захватить новый Источник в одного, но рано или поздно и это станет по силам. Именно поэтому так важен вопрос моей личной мощи, как бойца. А сегодняшнюю потерю опыта, я как-нибудь переживу, ведь это всего 7ой уровень.

Все-таки идея с ночным нападением, оправдала себя на все 100 %. Мало того, что с меня сняли 97 хитов, и то нечаянно зацепили в общей свалке. Так еще и ушастый, так нелепо попал в ловушку.

Нет, конечно, что бы он «попал» надо знать их специфическую технику боя и подготовить ситуацию. Здесь-то у него выбора большого не было. Спереди «куча-мала», по бокам она же, да еще и 3 минотавра, беспорядочно машущие тяжелеными секирами, а вот сзади «тишь да гладь».

Не куда ему было деваться, вот на открытом месте или в лабиринте каменных туннелей он действительно, опасен. Кинет сферу тьмы, рубанёт один раз и яд уже в твоей крови, второй и снова повесит дот, медленно, но верно снимает с тебя хиты. В открытом же поединке, без своих магических примочек он мне не соперник.

Ладно, дело прошлое, созываю свою трофейную команду, а сам займусь распределением уровней. На 6 мне предложили, на выбор, умение Негатор (ранг 1) из книги Соппротивление Магии — уменьшает воздействие магии на физические объекты, в 200 метровой зоне, в том числе действие артефактов и заклинаний: старение, ослабление, замедление, землетрясение, метеоритный дождь и прочее. Втором навыком выпала Баллистика (ранг 1) из Мастера Осадных Машин. Вот хоть разорвись, то все, то ничего. Как бы мне не хотелось нарастить защиту от магии, но механика, в общем, и осадные машины в частности, будут главной ударной силой моего будущего войска, так что скрепя сердцем беру Баллистику.

7 уровень порадовал, Быстрым строительством (ранг 1) из книги Строитель, еще больше увеличивает скорость строительных работ и Мастером Бронник (ранг 1) из одноименной книги, повышающий общий уровень защиты всех видов доспехов, методом использования новых сплавов и технологий при изготовлении.

Подумав выбираю Бронника, время на отстройку у меня еще «вагон и маленькая тележка», а вот поход в кузню я давно планирую и сознательно оттягиваю. Ну не хочется ограничиваться полумерами, если уж делать что-то, то делать от души и на совесть. Две

характеристики привычно уходят в силу.

Ваша трофейная команда собрала 564 золотых монеты.

Уже управились, молодцы. Так, а кроме монет мне досталось 12 единиц почти бесполезного для меня камня, куча трофейного оружия и недостроенная лестница. Надо бы все рассортировать. Копья, трофейные и уцелевшие из моих, 14 штук. Десять в сумку и четыре в инвентарь. Особо радуют топоры и панцири, с минотавров. С каждого, по две меры руды, уж больно все массивное, ну и по мелочи прочего железа с остальных набралось аж 20 с копеечкой единиц. Вот что значит грамотная трофейная команда.

Поначалу приглядывался к адамантиновым (не путать с адмантовыми), сероватым клинкам дроу, Секрет изготовления этого металла известен лишь дроу, создателям, ну и мне. Вот только воспроизвести, не будучи жрицей Лосс я его не смогу.

По свойствам адамантин, очень близок к булату, только легче. Прочный, но при этом гибкий и прекрасно держит заточку. Всем хорош, кроме одного, при свете солнца буквально таит, исходя черным дымом и исчезает. Потому и плюнул, использовать парное оружие из-за низкой ловкости мне долго ещё не светит, а как смогу, то точно парные сабли не возьму. Мне ближе пара, шпага-дага.

Парное оружие должно взаимно компенсировать недостатки друг друга. Где не хватит длины даги, прекрасно себя покажет шпага и наоборот. Противник, подошел на ближнюю дистанцию и длинный клинок стал слишком медлительным и неудобным, а короткий прекрасно дополнит его в этот момент. Здесь же «черт пойми, что и сбоку бантик». Заморочки, но куда без них.

Со стороны лагеря раздался непонятный шум. А это че за неразбериха? И без меня! Совсем от рук отбились, надо бы разобраться. Расталкивая плечами взбудораженную толпу, пробираюсь к центру столпотворения.

После осмотра места происшествия меня на пару секунд клинет. В центре два гнома с пыhtение и криками рвали друг другу бороды и усердно с сопением, «охами и эхами» мутузили морды. Пока мой мозг пытался понять причину такого поведения и одновременно анализировал боевые навыки соперников, пытаюсь выявить победителя.

Анализ показал, что навыки у них так себе, не серьезно как то. А о причине бойни я понял, как только глянул на мини карту, один из бойцов был отмечен зеленым цветом, что значит свой, а второй желтым, нейтрал.

Понятно еще один вынужденный невольник, так как «зеленого» я опознал как одного из сидельцев, а значит драка неспроста, предателя лупят. А вот если б отверженный был, то линчевали бы все толпой и сразу. Надо это зоопарк прекращать, они мне оба целыми нужны. Набираем побольше воздуха, и влетаю в образовавшийся круг, подняв за шкуру двух не самых легких гномов.

— А ну «ША!». Совсем стыд потеряли?! Чего удумали! Кто позволил или судьями себя возомнили, да поперек традиций и обычая решили пойти? Может это ты тут Тан? — Поворачиваю к себе «своего» гнома лицом и медленно поворачиваюсь вдоль собственной оси, пытаюсь охватить как можно большую аудиторию. Этого же молодчика сверлю злым взглядом и продолжаю орать в лицо, брызгая слюной. — Или может ты разбил нашего врага?! И считаешь все тут своей военной добычей?! Я не слышу твоего ответа?!

Гном пытается, что то сказать, но я слегка встряхиваю его, не давая начать объяснения, которые я и сам знаю. «Мол, предатель я его узнал, вот сам тут прятался» ну или «вышел». Мне б свести всю ситуацию на тормозах, пока реально суд Линча не начался. Этого я вроде

убедил, да и остальные присмирели, по крайней мере, нарываться сейчас на орущего и грозного меня навряд ли кто рискнёт. Поэтому отпускаю «своего», аккуратно поставив на землю, а «нейтрала» продолжаю удерживать.

— Я Вам так скажу, кто прав, а кто нет в этом случае, может сказать лишь Совет! И не нам проливать кровь детей Махала! — И уже тише. — Так ты — указываю на зачинщика драки — берешь еще 5рых и конвоируете этого и еще двух, вон там, предварительно оказав помощь, в замковые казематы и сдаете их под ответственность Строри. Ясно? Исполнять. Всем остальным вернуться к делу.

Шестерка охраны, с пленником двинули в сторону раненых, а остальные начали разбредаться, по свои делам. Я же вернулся к осмотру главного трофея. Дерево вот моя основная цель. Главный трофей, он же по совместительству и объект всей этой деятельности вокруг, Лестница, с большой буквы «Л» и вот с ней пришлось повозиться.

Тщательный осмотр показал, что для достройки и эксплуатации она более чем пригодна, несмотря на все ворчания моих гномов, но сейчас она мне полезней в виде материалов. Камень, черт с ним. А вот строительные леса! Я думаю, мер на 5–6 дерева точно потянут, а с восстановлением буду разбираться, когда с дроу будет покончено.

Смысл лезть наверх, когда противник в любой момент может появиться под твоими стенами? Вот и я думаю ни какого. Поэтому, отдаю приказ о перевозке камня и демонтаже строительных лесов, а также разборке лестницы до старой постройки, то есть до фундамента. Последнему гномы обрадовались как малые дети и дружно кинулись выполнять приказ.

Тут нам больше делать нечего. Оставив работников разбираться с трофеями, собираю все свои нехитрые пожитки и возвращаюсь в замок. Сейчас бы заняться кузницей, но чего-то утомился, за день. Так, что запускаю строительство рынка, через интерфейс, а сам укладываюсь спать на уже привычной столешнице, в тронном зале. Прямо спальная кровать, а не каменный стол.

Глава седьмая. День четвертый. Длинный день

Следуя этикету. Нож надо держать в левой руке, а людей в страхе.

Утро встретило меня все той же приятной прохладой подземелья и будильником поставленным, на 5:30 утра. Не смотря, на ранний подъём, чувствовал себя прекрасно. Был свеж, бодр и идеи на новый день, просто бурлили во мне, требуя немедленной реализации. Впереди долгий день и нечего спать.

Как бы мне не хотелось, тут же вскипеть деятельностью во всех возможных направлениях, но спешить не буду. Да-да, тот самый системный подход. План на день все тот же: разминка, рекогносцировка, выявление проблем и их текущих решений, работа в кузнице, достройка рынка, запуск постройки университета и два обязательных уровня в день, ни кто не отменял. Вот теперь уже значительно лучше, встали и пошли.

Утренняя часовая разминка закончилась приятным сюрпризом. Еще на единичку поднялась выносливость и ловкость. Все-таки вчерашний день хоть и прошел в трудах и заботах, но принес результаты. Значит если и сегодня не ленится, то и завтра будет не плохо.

Это я конечно хватанул, по мои скромным прикидкам на следующее повышение требуется уже, что-то около 40 часов чистого времени или 30 с учетом усиленных физических нагрузок. Как говорится «как в сказке, чем дальше тем страшнее» или «чем дальше в лес, тем толще партизаны». «Хрен редьки не слаще». Надо бы оценить какие результаты принесли мои усилия:

Уровень: 7

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс персонажа: Воин

Имя: Грор сын Кили из рода Кхим

Сила: 63+5(Мощь Земли)+6(Одарённый)

Выносливость: 8

Ловкость: 8

Сила магии: 1

Устойчивость к магии: 21

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Когти Земли (раса гномов, активное) (без ранговое)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Классовые навыки:

Мощь Земли

Достижения:

Расовый враг Дракониды (без ранговое)

Умения:

Тяжелые доспехи (ранг 1)

Двуручные мечи (ранг 2)

Мастер творения (ранг 1)

Торговец (ранг 1)

Камнерожденный (ранг 1)

Одаренный (Сила) (ранг 1)

Метание (ранг 1)

Баллистика (ранг 1)

Мастером Бронник (ранг 1)

Здоровье: 900

Запас маны: 10

Книга Магии: есть.

И снова, я скажу не плохо. Все по плану. Могло бы быть лучше, но пока не получается, есть и другие дела требующие моего внимания.

Часть гномов, уже начала просыпаться и готовится к трудовым будням. Задымили трубы, над кухней, донося запах печеной рыбы. Вот и есть, чего-то захотелось. Направляюсь в столовую.

Появился я там один из первых, за длинами столами сидело всего с десятков гномов. Улыбчивая гномка принесла мне ту самую рыбу. Вот честное слово приятно, сидишь жуешь рыбку на углях.

Да давно я вот так не выбирался ни куда, все дела-работа, а тут считай кругом девственная природа, ну и ладно, что полно злых мобов, так и я не обыватель аж цельный Герой. Еще бы хлеба свежего, но вот чего нет того нет. С припасами в замке пока полных «швах». А все равно хорошо. Вот и остальные работяги подтягиваются. Ладно, перекусил пора и честь знать. Не будем зазря место занимать, поднимаюсь и топаю в тронный зал. Тут моему сидалищу удобней думается.

Чего у нас там по текущим делам набежало. Весь камень и дерево уже были доставлены в замок, так как рабочего скота, лошадей и быков у меня не было, таскали на руках и плечах. Ну главное результат, а животинкой обзаведемся было б время, да желание.

На сегодня у моих гномов было много работы. Центральную штольню сделали еще вчера, а сегодня по плану расширение внутренней полости в скале и продолжают наращивать стену. Тут они и без меня прекрасно справятся, только мешать со своей излишней активностью буду.

До постройки рынка еще четыре часа, а это уже будет новый виток развития. Покупать ресурсы и всякие «нужности» на прямую с игрового магазина выходит дороговато, а вот на рынке цены значительно демократичней, да еще и поторговаться можно. Но это чуть позже сейчас же мне требуется навести окончательный порядок в своем хозяйстве. Для этого вызываю Двалина.

— Добрый день мой Тан. — «Еще утро» чуть не брякнул я. Проснулся, значит, пора заниматься полезной деятельности, вот логика этого народа. И вообще если разумное существо ведет праздный образ жизни, то не настолько оно и разумное.

Если б я так пахал, отыгрывая эльфа, меня бы сошли сумасшедшим, а тут это в порядке

вещей. Да и не стал бы я его отыгрывать, если темные еще куда не шло, по определённым причинам, то светлые вообще мрак и содомия!

Столько традиций и пафоса, что хоть за голову хватайся. Складывается иногда ощущение, что из простого выноса ночного горшка, эта раса устроила бы шествие с танцами и песнопениями. Три круга вокруг меллорна и только потом до мусорной ямы. Может со стороны и забавно, хотя кого я обманываю, бесит это меня неимоверно.

Гномы, конечно, тоже не ангелы, в этом плане. Их система иерархии и ценностей чуть менее запутана, но тоже не подарок. Не смотря, на рядовых представителей расы, с их открытой душой, рационализмом и желанием торить во благо, не замусоренным всякими современными веяниями.

А то есть такие творцы, от корня «твар». Помню, смотрел в сети, программу, про историю художественного искусства, так там один чудак, основоположник целого направления, вводил себе краску в прямую кишку и «выдувал» все это на холст. Это, звалось «его видением мира», после такого «видения» и я стал воспринимать мир слегка по-другому, а может именно тогда и возникли первые мысли, «а не пора ли валить от сюда».

Слава всем богам, что моим подданным такое, в голову, ни когда не придет. Пусть некоторые назовут это «ограниченным мышлением», зато оно здоровое и не замусоренное. Даже «сказочные» эльфы до такого не додумаются, я уж не говорю про гномов.

Хотя в верхах тоже грязи хватает, но она скорее политического характера. Власть страшный наркотик, да и политика ни когда, ни была «чистым делом». Постоянные интриги, за места у подножья трона Отца. Этакая здоровая каменюка, метров пяти в высоту, расписанная рунами и Каменной Летописью народа, а на вершине трон Короля. Тут, наверное, стоит начать сначала.

Во главе подгорного народа, стоит Король из рода Дьюрина, первого дитя Ауле. Он несет функцию управления столицей Бар-уз-Алд (Старший самоцвет, Древняя суть в камне), а так же обладает судебной властью, законодательной инициативой и решение текущих дел, касающихся всего народа.

Рядом с ним, Верховный Совет Старейшин, состоящий из на и более родовитых и прославленных гномов. С тем же правом законодательной инициативы, но в отличии от монарха он еще и утверждает новые законы, а так же на нем высшая судебная власть.

То есть, Король не может в одностороннем порядке, принять судьбоносное решения для всего народа, новый закон и вынести окончательный вердикт, в судебном разбирательстве, ведь обвиняемый может отполировать к совету. Правда этим правом редко кто пользуется, так как последствия могут быть сами плачевными, для осмелившегося.

Получается этакая смесь из теократической, так как Король старший по крови от праотца и конституционной монархии, ведь монарх ограничен традицией. Вроде все просто, на первый взгляд, а вот дальше начинается путаница.

Король может быть избран Верховным Советом Старейшин, только из потомков рода Дьюрина, если у правящей линии нет наследников мужского пола или она прервалась, по причине смерти семьи монарха.

При этом Король обладает властью, творит что хочет, кроме открытого нарушения традиций и устоев общества. В крайних же случаях, обычно уже после больших потерь среди населения и войск, созывается Верховный Совет Старейшин, и уже на основе их совместного решения, та или иная «условность» может быть изменена или отменена.

В остальных же городах и малых твердых народах, принадлежащим отдельным родам,

а так же в крупных воинских подразделениях, правят Таны. Чья власть передается по наследству, но с обязательным утверждением титула у Короля. А Король может и отказать, если сочтет кандидата недостойным или вообще присвоить его любому гному, возвысившегося в его глазах. Причем заслуги могут быть совершенно различны, от ремесленной до научной сферы.

Это принципиально два разных этапа становления, ведь если традиция продолжена, то такой гном имеет право на правление. Тем самым давая возможность занимать крупные административные должности, либо же вообще при большой старании и удаче, основать свой собственный род. В то время как свежо титулованный должен будет очень постараться, что бы доказать, что способен на большее, чем управление малым военным или торговым отрядом.

Что бы не усложнять и без того достаточно запутанную ситуацию, механика игры, дарует игроку право на наследное дворянство, как произошло со мной.

Таны же взаимодействуют между собой по принципу занимаемой должности и согласно букве закона. То есть вольный Тан с дружиной, формально ниже владельца поселения. И даже если они принадлежат к разным родам, но вольный Тан не имеет важного дела, в понимании гномов естественно, обязан оказать посильную помощь, за разумную плату, разумеется.

Власть Тана, в свою очередь ограничена Малыми Советами каждого поселения, в который выбираются наиболее родовитые и достойные гномы. Но опять же, ты может быть хоть трижды достойным и полезным игроку, но это не значит, что будешь у власти, «все равны, но есть кто ровнее». И получается, что игрок на старте, конечно в зависимости от уровня сложности, уже имеет «готовую» команду, заставляющую его, в той или иной мере, следовать роли. Но своего интереса в работе через тритии руки я не вижу. Мне здесь жить, поэтому я буду строить свое окружение под себя.

В свою очередь, Малые советы выделяют в Верховный по одному представителю, который говорит от имени поселения, а так же сам Тан может представлять свое поселение, с согласия совета, либо напрямую обратится к Королю.

Вот именно, в этом ограничении власти Тана и длительное согласование, сначала через Малый Совет, а затем Верховный и лежит загвоздка. Допустим, захотел я бы использовать оружие «последнего шанса» и создать из замка «Колеблющего Твердь» или принять «резкое» решение подружиться с теми же дроу или орками, тут мне бунт обеспечен сразу, весь Малый совет на уши встанет. Отстранят от власти и засунут как того мага в камеру и будут насильно кашей кормить. А оно мне надо? Вот и я думаю, «нет».

Конечно они и без этого, благодаря «Нетерпимости», моего решения о «дружбе» с исконными врагами народа гномов не одобряют, но в таком случаи значительно просядет мораль поселения, но до откровенного бунта будет еще далеко.

Бороться с этой бюрократической машиной, лично я считаю, невозможно, но вот обойти ее все-таки можно. Достаточно прибегнуть к старому как мир способу, «тут смазать, там припугнуть» и дело пойдет, проверено. Поэтому, сейчас мне придется предпринимать меры, что бы заложить фундамент будущих реформ.

— Добрый Мастер. Как продвигаются твои дела по обустройству мемориала предков?

— Место я уже нашел, с камнем тоже работал сам, сегодня ближе к обеду начну высекать руны, а к вечеру можно будет принести первые дары. — Гном присел за стол.

— Замечательно Мастер. — Вечером так вечером, это даже хорошо, поскольку на день я

хочу запланировать посещение кузницы. — Но позвал я тебя не только для этого. У меня возникли проблемы, которые можешь помочь мне только ты. Сам видишь, я нынче слегка занят, а у нас много пустых стульев перед столом Совета. — Гном кивнул, молча признавая правоту моего заявления. — Так быть не должно, вдвоем мы с тобой не можем разорваться и управлять всем сразу. Первое я бы хотел ввести, с твоего согласия, разумеется, для сидящих за этим столом не только совещательную функцию, но еще и управленческую. — Двалин удивленно смотрит, на меня и набирает воздух, для ответа. И пока он не успел меня перебить, на одном дыхании выдаю. — Вот, например Вас Мастер Двалин вижу на должности ректора нашего Университета.

Я прекрасно понимаю его «непринятие» подобных идеи. Еще одна традиция. Ведь Совет Старейшин наравне с Таном, по сути, военным вождем, несут законодательную инициативу, на местном уровне, чем реально напрямую управляют поселением. Я же предлагаю, что сам буду назначать и указывать место службы Советнику.

Сам Двалин не в счёт, во-первых он заслужил своё место, а во-вторых уже был в совете, не какой мой личный советник, а такое право я тоже имел, а как полноценный Старейшина общины. И мое «повторное» назначение было не более чем формальностью.

Я же предлагаю ему, утвердить мое право на самостоятельно избрание в Совет Старейшин и назначения зоны ответственности, тем самым лишая совет автономии, так как они будут вынуждены отчитываться непосредственно передо мной, за дела поселения. А контролировать своего непосредственное руководство, уже становится весьма не тривиальной задачей. Да и к тому же, замкнув «нити управления» на себя, я значительно ускорю процесс принятия решений, без долгих посиделок и «разрешения» в спорных случаях.

Во многом такая система напоминает ранее средневековье. Родовое дворянство в Европе или Думные Бояри у нас на Руси. Те же грабли, по сути. Когда есть правитель, не хочешь не хочешь приходится учитывать интересы правящей элиты. Ну, а я буду в данном конкретном случае выступать таким реформатором, бороды я брить не собираюсь, мне этого не простят, а вот все остальное мне придется взвалить на свои плечи.

Был конечно вариант, устраивать «судебные заседания» в стиле США, с различными трактовками закона и поисками прецедентов в истории права. Если б не «Бюрократ», наверно я так и сделал. Ведь не плохо, получать каждый раз дополнительный опыт, за все это «шоу», но вот как представлю это «дотошное буквоедство» в действии, и сразу не хочется.

Ну не адвокат я по образованию, да и настолько досконально не знаю правовую базу подгорного народа. Боюсь стану марионеткой в руках совета. Это пока, Двалин один и то приходится расшаркиваться, а если тут 15 седобородых сядет?

Не то что совет, уж такая заноза в за... седалище, но могут порезать некоторые из моих начинаний. Поэтому мне надо их гнуть побыстрее и править самостоятельно, а совету передать лишь исполнительную функцию. Вот и мучаюсь, пытаюсь заранее свести, такое движение на ноль. Полностью конечно, я от него не избавлюсь, но тут будем действовать по принципу «тише едешь дальше будешь».

Еще одним, немаловажным фактом, по принятию подобного решения, послужило наличие условной демократии, в моих рядах. Я не претендую на должность деспота, но зачем создавать лишние препоны в реализации моего «Плана». Ведь я собираюсь в обход Верховного Совета Старейшин.... Так что-то рановато, я «делю шкуру не убитого медведя».

В начале дело, затем... еще много дел и только в этом случае будет результат.

В любом случае, если сейчас мы утвердим, этот вопрос, нас уже будет тяжело подвинуть. Находясь на осадном положении и не имея связи с метрополией, поселение все же имеет некоторую автономность. Значит если первый, он же и последний, действующий Старейшина, общины так решил и Тан его «поддержал», все правильно. Остальных членов МОЕГО совета, я думаю тоже найду, чем привязать к себе покрепче.

— ? — Вопросительно гляжу на Двалина. Давай глотай наживку, она жирная, вкусная. Вот не факт, что ты получишь место ректора, да пока нет других Рунных Магов, но могут же и появиться, на пример при постройке университета, а тут тебе и целых два высоких звания и ресурс для личного развития.

Это рядовые гномы простой и дружный народ, а вот Старейшины уже побитые жизнью волки, со своими интересами, не все конечно, но есть и такие.

Да и вообще, если честно, я боюсь встретиться, с на сомом деле древней сущностью. Не теми демонами и перворождёнными, и уж тем более Старейшинами гномов, которые древние по легенде. А с тем, кто реально прожил тысячелетия, и кого не тронуло беспощадное время.

Мне страшно представить себе существо, реально скопившее, пусть даже пол тысячелетия жизненного опыта и навыков. Если я, прожив, пусть пока и не самую длинную жизнь, но уже успел нахвататься всякого. То, что будет с ним, что время сделает с его моралью и логикой, кем он станет?

Добрый волшебником из сказки или свихнувшимся клиентом психиатрического отделения. Если б речь шла про подобное существо, в нашей реальности, я бы наверное предположил второе, но здесь то нет границ физиологического развития, мозг как такой отсутствует, следовательно его нельзя переполнить.

По крайней мере, та информация, что просачивается в сеть из научных сфер, говорит о том, что те сорвавшиеся кто смог пережить психологическую травму, не повредившись разумом, в связи со «срывом» и при жизни не были паталогическими меланхоликами, показывают значительно более высокие результаты мыслительной деятельности.

Опять же по слухам, не которые, даже стали способны к «потокковому сознанию», что до этого считалось привилегией только упорных, одарённых, вычислительных машин ну и конечно же милах дам. И это только начало...

А что будет дальше? Предполагать можно многое, но лично я уверен, что это не будет доброе создание, скорее уж, мыслительные процессы и восприятие подобного существа, будет настолько иным, что мы жалкие букашки, прожившие мгновенья, не будем в его глазах ценнее той же мухи. Поэтому, уж лучше я буду одним из первых, кто узнает это на себе, чем быть мухой.

«Хватит думать, на эту тему» — обрываю сам себя. В данный момент, я не уставший от жизни и «смыслов» человек, а молодой гномий Тан Грор сын Кили из рода Кхим и я беру власть над потерянной Твердыней, моего народа, в свои руки.

— Мой Тан, но это не совсем правильно. — Как-то ты не уверено говоришь про «неправильность».

— Я понимаю тебя Мастер Двалин, но не простые времена требуют непростых решений. Пойми мне самому неприятно все это, но мы и община, оказались в очень тяжелом положении, враг почти у наших ворот. — Можно и чуть сгустить краски, лишним сейчас не будет. — Поэтому Старейшина, Мы должны, принять правильное решение.

— Если так Тан, то я понимаю всю важность твоих слов и вынужден нарушить обычаи нашего народа, приняв твою власть, в стенах Зала Старейшин. — Гном делает легкий поклон головой в мою сторону.

Уже хорошо, но не думай, что ты так легко отделаешься. Нет мне не надо чтоб, он падал носом в пол и раскланивался со мной, при каждой встрече. Мне это претило еще в той жизни и здесь я подобного не допущу.

— Ты сделал правильный выбор Ректор. — Но прости, мне придется прогибать тебя дальше. — На повестке дня, первого заседания совета, мне бы хотелось обсудить фигуру еще одного весьма достойного гнома. Которого, я бы хотел пригласить сюда. Допустим, пока на временной основе. Прораб Гимли.

— Но... — Мастер спрыгивает со своего места. Еще бы он не вспрыгнул, уже примерив две высоких должности, он бы не хотел делить стол, со всякими.

— Я понимаю твое нежелание пускать в эти залы молодого гнома, еще не доказавшего делами и мастерством, свою мудрость. Но как было замечено раньше, тяжелые времена требуют тяжелых решений. — У тебя нету выбора Ректор. Ты уже заглотил наживку, теперь тебе придется поддерживать меня, хочешь ты того или нет. Ведь от моей власти будет зависит и твоя.

— Ну что ж если Тану так угодно. — Кисло дед, понимаю, но ни чего не могу и не хочу с этим делать. Так устроена жизни либо ты, либо тебя. Почему то я себя чувствую старше это гнома, хотя по легенде ему должно быть не меньше 250 лет. Может потому, что я свои 41, прожил честно?

— Сам понимаешь, Мастер Двалин, это необходимость, а не прихоть. И позволь последний раз за день потревожить тебя, мне нужен кладовщик и секретарь. Кто как не ты Мудрый, знаешь лучше сильные и слабые стороны нашего народа. Поэтому я прошу именно тебя подобрать кого-нибудь подходящего. — Гном кивает, ворча встает, делает легкий поклон и удаляется.

Вы получили навык «Дипломатия» (ранг 1)

Давно пора было, чего то долго он прокачивался, я тут и так временами ужом извиваюсь, доказывая не доказуемое. Ну ладно рыдать мне тоже не стоит все-таки первые ранг достаточно легко получить, но видать я где-то ошибок понаделал. Черт с ним, главное вершина взята и можно расти дальше, а вот дальше, что называется хуже, последующий получить уже значительно сложнее.

Что ж так-то лучше и двумя проблемами меньше. Конечно, еще придется выдержать бой с рунными маги после найма и мастерами в гильдиях, те наверняка попробую оспорить мое решение и пролезть в совет, но и мы не «пальцем деланы», отобьемся.

Хлопнув себя по коленям, в порыве чувств, встаю с трона и выхожу из зала. А теперь будет самое сладкое блюдо на сегодняшнем банкете. Этого момента я ждал давно и вот он настал.

Не спеша, наслаждаясь каждым шагом, держу путь к еще вчера отстроенной кузнице. Сейчас я возьму в руки молот и начну творить, не то, что я уж особо умелый кузнец и из моих рук один за одним начнут выходить легендарные вещи, но я просто люблю это дело — это почти как клинок в руках.

Только меч, плетет невидимую сеть вокруг противника и результатом его труда становится труп врага. Молот же позволяет воплощать реализовывать свои мечты и желания в металле, тоже красиво. Это как «инь и янь» выковать клинок и пустить его в дело.

Хотя сегодня я не планирую ковать клинки. Да и сам процесс творения мне значительно ближе, чем банального разрушения. Я признаю красоту взрывных работ, когда здания складываются подобно карточным домам или когда взрывчатка заставляет тоны земли и камня сползать в карьер. Но не мое это, не мое.

И так передо мной прямоугольная арка входа, при постройке кузница поместилась в скалу. Из глубины кузни доносится перезвон молотов, а сюда доносится лишь легкий звон. «Под лежащий камень, вода не течет». Делаю шаг вперед, за ним следующий и далее. Прохожу небольшой коридор. Коридор заканчивается большой квадратной комнатой, со стеной метров 20 в длину и высоким потолком, под 7.

В центре стоит большой, под самый потолок горн, упираясь дымоходом в свод. Вокруг него и вдоль стен различные стойки с инструментом и кучами лежит тот хлам, что мне удалось добыть в боях. Все согласно моему распоряжению «о переплавке».

Отдельно ютятся несколько сиротливых деревянных манекена, для брони и вполне комфортно три наковальни, возле самого сердца кузницы. Одна по больше, в паре метров от самого жерла горна, где котором ярко пылали угли, и две чуть меньше.

Между кучами, лавируют четыре гнома, на взгляд чуть крупнее моих работяг, запуская руки то в одну то другую и кидая их в пламя, по одному им известному принципу. Над всем этим надзирал, здоровый как в росте, буквально на ладонь ниже меня и значительно более широкий, гном. За край кожаного фартука, в районе пояса, была заправлена борода. Могуч, вот пожалуй то слово, которое возникало при виде на этого крайне колоритного персонажа. Пока на меня не обратили внимания, вызываю его характеристики.

Уровень: 15

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс: Кузнец

Имя: Мастер Дори

Интеллект: 30

Сила: 43 +5 (Мощь земли)

Выносливость: 44

Ловкость: 21

Сила магии: 13

Устойчивость к магии: 33

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Когти Земли (раса гномов, активное) (без ранговое)

Двурукий (раса гномов, активное) (без ранговое)

Умения:

Шахтер (ранг 1) — увеличивает скорость добычи ресурсов из недр.

Кузнец (ранг 4) — улучшает качество кузнечных изделий.

Оружейник (ранг 3) — расширяет, ассортимент производимых изделий.

Мастер Бронник (ранг 3) — расширяет, ассортимент производимых изделий.

Тяжелая броня (ранг 1) — пассивно увеличивает защиту при ношении тяжёлого доспеха.

Дробящее оружие (ранг 2) — пассивно увеличивает урон от дробящего оружия.

Здоровье: 1230

Запас маны: 10

Книга Магии: нет.

Могуч и самое главное умел, все-таки 4 ранг кузнечного дела, да и мастер оружейник и бронник 3 ранга, это уже не мало, для начала, те же кузнецы в человеческом замке, при удаче получают максимум второй. Ну, дык гном, чего тут еще скажешь.

Чуть громче, чем обычно, топая сапогами, направляюсь к нему. Не успевая дойти до него и десятка метров, как гном поворачивается ко мне. Изучающий взгляд, внимательных черных глаз, пытается пробить меня рентгеном. Нет, мой дорогой друг, так дело у нас не пойдет. Игнорируя повышенное внимание к своей персоне, не спеша продолжаю идти. Не доходя двух шагов останавливаюсь.

— Кур Казад Мастер Дори, вы уж извиняйте, не было времени лично с вами познакомиться, но наслышан, весьма-весьма. — Попробуем закинуть старую удочку, хотя этот не так стар, в плане возраста и с ним подобный фокус, может быть легко раскрыт. Надо быть аккуратней и не считать местных, тупей себя. Смотрика, уже «местных» а не ПНС, вживаюсь потихоньку.

— Кур Казад. И я рад познакомится с тобой Тан, тоже много слышал о тебе и замечу, пока, только хорошее. — Еще бы ты слышал чего-нибудь плохое, я ведь стараюсь соответствовать. Он делает шаг вперед и протягивает руку с мозолистыми пальцами, чуть не в половину древка копья каждый, для рукопожатья. Причем в традициях, не как мы привыкли ладонь в ладонь, а предплечье в предплечье.

— Ну что ж, коль познакомились, позволь Мастер похозяйничать у тебя не много. Есть у меня пару задумок, которые не терпится воплотить в металле. — После этих слов, брови мастера пошли вниз, превращая и без того «тяжёлое» лицо, в боевой шлем с щелью забрала вместо глаз. — Да ты не переживай, на твое хозяйство я не покушаюсь, но вот отказать себе в правильном труде не могу. Я в юности, дядю упрасивал в кузницы меня отдать. Да вот только, старшие в роду, по другому решили, политика, сам понимать должен.

— Ну коль так, работай. — Брови вернулись, на место, снова сделав лицо лицом. Но внимательный взгляд продолжал оценивать и взвешивать каждое мое действие. «Смотри-смотри, дырку не протрешь».

— И еще одна просьба Мастер. Мне б амуницию мою в порядок привести, а то поизносилась чутка. — Произнося это, я демонстрирую прорехи в суконном покрытии доспеха, которые мне успели нанести недруги. Ну и меч не обошел вниманием, все-таки, пока это мое основное оружие.

— Хорошо Тан, сделаем, дел немного, метала только править, проколов нету. А чего сам не возмёшься, коль так мил тебе труд кузнечный? — Экий ты наглый Мастер. Так я тебе и скажу, что у меня навык равен нулю и ремонт выйдет больно кривой, а ты за тем в свою рожу с бойницами, сможешь еще и признание к неумехи добавить.

— Да есть у меня одна задумка. Вот хотелось бы сегодня опробовать, а починить, времени не хватит. Дела общины, прежде всего. — Что называется, не на того наехал ты

Мастер. Я конечно понимаю, что авторитет, надо зарабатывать, но как то дерзко они все себя ведут.

По ходу, тот факт, что я являюсь частью мир, имеет и отрицательные стороны. Ведь я уже не бессмертный посланник Махала, а всего лишь молодой Тан, которому «без году, что называется неделя», как правителю, а желаний и гонору много. Не чего справлюсь, критичных ошибок я не допускал, кроме того мой авторитет пока только растет. Да и из роли я не выбивался, вроде.

Добро получено, можно окунуться в работу. Сегодня я хочу заняться изготовлением полного комплекта доспехов, для себя любимого. Клинки я тоже делать умею, но технологический уровень металлургии, моего замка еще не дошел до нужного уровня, что бы изготовить, что то действительно стоящее, а полумер как я уже как говорил, не признаю.

Все дело в том, что для изготовления действительно хорошего клинка, требуется приличный уровень материалов. Изготовление оружейной стали, это искусство. В то время как доспех, конечно, тоже зависит от качества металла, но там используется принципиально иной подход. Нуждающийся скорее в развитии определенной методики и мастерстве самого кузнеца.

Все началось, когда первые мастера бронники и оружейники, «сошлись» в непримиримом противостоянии. Одни выдумывали броню для сохранения жизни, вторые же разрабатывали оружие для пробития этой самой брони.

Конкуренция и гонка вооружений начались естественно далеко не сразу. В самом начале были общие попытки хоть как то предохранить, мягкое человеческое тело от трав. Шкуры различных животных долго время были единственной защитой, пока человеческая цивилизация не начал прогрессировать.

За тем появились тканые доспехи, склеенные или прошитые слои материи, а так же уже более совершенные кожаные, проваренные в масле, и костяные, на вроде шлема из 26 кабаньих клыков. Уже как средство защиты, не просто защиты от травм, а как принципиальное снаряжения для видения военных конфликтов, но так как в это же время была освоена металлообработка и на сцену вышло оружие из металла, их защитных свойств стало явно недостаточно.

Очередной виток развития, и пожалуй именно здесь начинается большая игра, между мастерами защиты и вооружения. Человечество, уже достаточно освоило, металл обработку, что бы пытаться применять их не только для изготовления оружия, но и для создания доспехов.

Медная и бронзовая защита, конечно, уступает железным и уж тем более стальным, но удары одноручного клинкового оружия уже не несут гарантированного увечья или смерть противника. И здесь оружейники дополняют арсенал бойцов новыми образцами вооружения: Сагарис — топор с одной стороны и клювом с другой, Сика — прообраз двуручного загнутого меча, Лабрис — тяжелая двух лезвийная секира и многое другое. Здесь конечно стоит учитывать, что подобное вооружение не получило широко распространения, так как и сами доспехи оставались уделом избранных, ибо металл дорог.

Земля продолжала свое вращение вокруг солнца, годы сменялись годами, и человеческая мысль развивалась и на пороге первого тысячелетия до нашей эры, доходит до создания кольчуги и чешуйчатого доспеха.

Первый оказался уникальным в плане комбинации защита, подвижность, вес и как наиболее интересное в дальнейшем, мог служить составной частью более сложного доспеха.

Несмотря на значительно количество плюсов данная защита обладала и целый рядом недостатков. Хоть кольчатое соединение брони и позволяла легко ремонтировать доспех, но его изготовление отнимало у мастера много времени. Воин мог достаточно свободно передвигаться и сражаться, не боясь скользящих ударов, но вот прямые и особенно колющие, вполне успешно, пробивали.

Второй, чешуйчатый, обладал почти всеми свойствами кольчужного. Кроме этого, мог с успехом держать рубящий, колющий и даже дробящий удар, был достаточно прост в изготовлении, материалом для чешуи могло послужить все от кожи, кости до стали. Почти во всем превосходя первый образец, естественно имел рядом своеобразных недостатков. Значительно больший вес, так как чешуйки накладывались друг на друга создавая полуторное, а иногда и большее утяжеление доспеха. Так же стоит отметить, не удобное закрытие изгибов суставов, но могла быть прекрасно дополнена кольчужным плетением, или даже одета на кольчугу.

Оружейники же в это время спорили скорее между собой, пытаясь, сделать клинки достаточно прочными и в то же время гибкими.

Цивилизация, не стояла на месте, и новый виток развития приносит наращивание промышленного потенциал. Чуть перешагнув за порог нового тысячелетия, уже нашей новой эры появляются ламеллярный доспех, долгое время не знающий аналогов, на территории Европы «Лорика Сигментата».

На кожаную основу нашивались уже не просто чешуйки, а цельные стальные полосы, попарно скрепленные на животе и спине, образуя, таким образом, обруч, охватывающий торс солдата. Плечи, а также верхняя часть груди и спины защищались дополнительными полосами. Принципиальное различие подобного доспеха, от предшественников, особенно проявилось в полноценной защите от всех видов повреждений.

Но как известно «ни что не вечно под лунной» и в спустя три века, Европа надолго забывает о лорике. Дело в том, что падение Рима привело к такому упадку кузнечного ремесла, что в «Тёмные века» основным и практически единственным доспехом рыцарей была кольчуга, поверх которой, очень немногие носили чешую.

В то же время ламеллярный доспех получает широкое распространение на территории Азии и там успешно развивается. И только спустя шесть веков, с первыми крестовыми походами, когда «войны веры» попали на Восток, встретили уже давно позабытый в Европе пластинчатый доспех. Которые они тут же надели, поверх кольчуг.

К сожалению, основным недостатком ламеллярного доспеха была невероятная трудоёмкость производств, и, если благодаря традиции европейские кузнецы-оружейники ковали ничуть не менее трудоёмкую кольчугу, то плести ламелляр решались делать немногие мастера, отчего он оставался для рыцарей заморской диковинкой, привозимой из крестовых походов и иногда итальянскими купцами.

На что оружейники ответили тяжелыми полуторными клинками и алебардами. Отдельное внимание стоит уделить заточки европейского клинка, они никогда не точились в бритву, как восточные клинки. Скорее представляя собой такую комбинацию из трех частей, первая — острие, затачивалась для режущего рубящего удара, средняя часть меча — представляла собой чуть ли не 45 угол, для проламывания доспехов и крайняя, к рукояти, либо не затачивалась вовсе, либо точилась, как и середина.

И снова планета продолжает свое движения, а годы текут подобно воде сквозь пальцы творца. Однако в Европе очень рано оценили преимущества жесткого бронирования и не

остановились, пока не довели идею до логического окончания. На этот раз уже Запад обгоняет Восток и на смену пластинчатому доспеху приходит латы, сделав доспех действительно сплошным, сочлененным из отдельных деталей и закрывающим все тело. Основное достоинство латного доспеха — конечно же, максимальная защита воина. Это, пожалуй, наиболее совершенный из всех доспехов, созданных человечеством.

Новая амуниция гарантированно защищала от поражения стрелами из лука, выдерживали арбалетные болты и аркебузные пули с 25–30 метров, не пробивались дротиками, копьями и мечами, надежно защищая от ударов.

Немаловажным преимуществом лат было то, что благодаря покатым поверхностям доспеха неточно нанесенный удар переводился в скользящий. Чтобы нанести серьезное повреждение обычным оружием, требовалось точно поразить место сочленения, и то это не было гарантией, ведь под него чистенько одевали не просто стёганный одежду, а гомбэзы, с нашитыми кольчужными вставками в местах изгиба суставов.

Хорошо подогнанный по фигуре владельца несколько ограничивает, но практически не затрудняет движения, вес доспеха распределяется равномерно, и его можно носить, не снимая длительное время. Ландскнехты, один из видов, наемных солдат средневековья, в полных доспехе, по весу не отличавшихся от рыцарских, умудрялись, совершали длительные пешие переходы.

Не смотря на свои плюсы подобный доспех имел и ряд серьезных недостатков, и пожалуй самое основное, это изготовление латного доспеха — процесс сложный и длительный, требующий значительного уровня мастерства от оружейника, поэтому латы всегда были штучным продуктом и стоили дорого.

Латы должны хорошо соответствовать фигуре владельца и в идеале изготавливаться на заказ. Чтобы приспособить латный доспех под нового владельца, обычно требовалась помощь профессионального оружейника. Хотя повредить такую броню сложно, не менее сложно ее починить: перековать разрубленные элементы весьма сложно, и часто их приходилось заменять. Самое большее, что можно сделать в походных условиях, — выправить вмятины и заменить порванные крепежные ремни.

Подобный доспех естественно ограничивал скорость передвижения — долго в них не побегаешь, лошадь под латником тоже быстро устает. Латные доспехи невозможно быстро надеть или снять, особенно без посторонней помощи — лучше, чтобы многочисленные ремни затягивал кто-то другой. В снятом виде они занимают много места, их не положишь в мешок, как кольчугу.

Всаднику необходимо иметь лошадь, способную не просто выдержать его вес в доспехе, но и долгое время оставаться в форме, а для комплекта — и вторую, попроще, для длительных переходов. Персональный оруженосец или слуга тоже очень желателен, ведь одеть в одного подобный комплект, крайне затруднительная задача.

Лошадь, по крайней мере боевую, надо кормить овсом, на подножном корме она долго не протянет, а фураж опять же надо возить с собой или добывать, что получается не всегда. Так что избитый образ одинокого паладина в полном доспехе, странствующего по дикой местности на своем верном коне весьма утопичен.

Как итог, не смотря на все недостатки, огромный плюс в виде защищённости, счастливого обладателя подобного комплекта, перевешивал все.

Как раз в этот момент, спор между мастерами защиты и атаки приобретает, максимальную остроту, если раньше, для гарантированного поражения было достаточно

точного удара клевца или подобного ему оружия. То латы значительно сместили этот баланс в свою сторону, да их еще было мало, но на фоне общей картины, оружейникам пришлось изобретать, что то способное пробить подобную броню.

Вызов был прошен и оружейники с честью его приняли. Пришлось искать способы, чтоб приоткрыть защиту латного доспеха. И таким решение стали различные виды боевых молотов и тяжелого двуручного оружия.

Как апогей бронебойной мощи, на свет появились такие виды любви к ближнему как: полэкс — древковое оружие с короткой граненой пикой на одной стороне и топором, молотом и более короткой пикой на другом, Люцернский молот — еще один представитель древковых, с четырёхгранным жалом пикейного острия, клюв и молот, заканчивающимся четырех лепестковой короной с одной, цвайхандер — большой двуручный меч, с фальшгардой, для перехвата в полумеч.

И на этом гонка не остановилось, мастера бронника в качестве ответа разработали аж два вида доспехов: «Миланский доспех», дутые формы которого заминалась во время удара по нему, гася энергию и «готику», тот же латный доспех с множеством ребер жесткости и рифлениями для дополнительными прочностью.

На некоторое время противостояние зависло в балансе, но тут свою роль с играло огнестрельное оружие, став третьи игроком и поставив жирную точку, в этом споре.

В конце 16 века, благодаря еще одному промышленному скачку появились мушкеты способные пробивать латный доспех с 200–240 метров. Конечно, признанные мастера не задавались до последнего, были попытки по созданию доспехов способных сдержать выстрел, но при толщине брони в 4–6 миллиметров, доспех из защиты превращался в обузу.

Оружейники же приспособились к изменившемуся рынку, и перешли на изготовления более ходового оружия.

Вот так бесславно закончился спор между цехами.

Зная, всю эту историю не понаслышке, а руками делал и проверял все выше описанное. Так, что делать ошибки и повторять всю цепочку эволюции доспеха, смысла особого не вижу. Толку мне сейчас от хорошей кольчуги или пусть и замечательной чешую.

Меня устроил бы конечно доспех конца 16 века, но сегодня уровень развития моего замка, точно не позволит мне это сделать. А вот по экспериментировать, вволю, мне ничего не мешает, тем более и материалов, для этого более чем достаточно. Так что сегодня я пришел в кузню, с вполне сформированной целью.

Пусть мои знания и навыки не являются аксиомой для этого мира, в связи с наличием магических материалов обладающих сверх свойствами и потому что местные обитатели обладают невероятными физическими кондициями.

Да чего там местные даже я в этом здесь уже не тот, что в был. Раньше я и подумать не мог смогу вот так просто взять и поднять 200 килограммовую конструкцию или убивать одним ударом кулака, а сейчас свободно. И если честно мне это нравится. Ну а кому не хочется чувствовать себя сильным и здоровым, особенно когда уже ощутил на себе дыхания времени.

Конечно, современная медицина могла бы после определённых и прошу заметить дорогостоящих процедур, омолодить меня лет на 5, но вот дать мне такое. Никогда. И сейчас я пожалуй начинаю лучше понимать тех людей кто первыми решились стать жителями цифровых миров. Обрести здоровье и вечную жизнь, да еще если голова не дурная, можно не просто жить, а наслаждаться.

Ну а про материалы можно сказать, они есть, но не у меня. Ну как, у меня тоже есть заначка, но в том то и дело что она «Заначка» и для другого предназначена. А насчет мифрилов да адамантов, однозначно вещь в хозяйстве очень полезная и если у меня появятся, то на доброе дело пушу, не задумываясь. Эх, когда появятся то? А то пока только сталь, да и та не лучших сортов. Чего стоит один латный доспех из мифрила.

Самому ковать не доводилось, а вот читать описания и облизываться на скриншоты, было дело. При весе в 12 кг от 30–35 правильных и при этом более чем свободно держать удар короны Люцернского молота. Это ли не чудо?! Магия, етить ее, в виде истинного или лунного серебра.

Мне правда пока он не светит, ибо создавать его могут, путем длительного процесса, только кузнецы гномов из чистейшего серебра, в компании сильного эльфийского мага, да и то во время полной луны.

При выходе, за неделю трудов, на кинжал средних размеров и затратах как на три полных комплекта доспехов, плюс полная занятость двух опытных мастеров на туже неделю. Вещь конечно, но мирится с заскоками целой дивизии ушастых, даже ради такой драгоценности я не готов.

В любом случаи не мне жаловаться, мои гномы и так мастера хоть куда, правильный доспех и без мифрила держит удар того же молота, правда чуть хуже. А с ним, я думаю, его ни рыцарь на скаку копьем не пробьет, ни дракон порвать не сможет. И это еще забыв о защите от различных прямых и опосредованных воздействий магии, особенно в виде разного рода проклятий.

В любом случаи какой бы материл не использовал кузнец, в первую очередь он будет относиться к нему со стороны его физических свойств. К примеру, если металл отлично принимает закалку, значит быть ему частью клинка, а если не нет, то на доспех пойдет. Сама суть в кузнечном деле и металлургии — это понимание физики и химии процессов, протекающих в металле, а так же их грамотного использования для получения нужного результата.

Но эти все теоретизирование и рассуждения моя вечная беда и отчасти награда. Не склонен я принимать быстрых скоропалительных решений, на решение самой простой задачи иногда трачу не позволительно много времени. Пусть и полезное, в плане приведения мыслей в порядок, свойство, но надо бы к делу приступать, а то Мастер и так не сильно доволен моим вмешательством, в свою вотчину, так еще и сопеть начинает, при этом умудряясь еще и что-то неразборчиво бурчать себя в бороду. Пусть себе бурчит, все равно пока не по теме, а вот если и вправду накосячу, тогда уже репутация проседать начнет, но до такого я доводить не собираюсь.

С чего бы начать? Понятное дело «с начала», да вот беда, пока система не присвоила мне кузнечные навыки все, что будет выходить из под моих рук, будет без повышающего коэффициента на качество. А такое меня совсем не устраивает. Но это «горюшко, не горя», попробуем начать с самого простого. Так как сырой руды нет, я уж молчу про слитки, придется весь процесс начинать почти с нуля.

Первым делом, снимаю и развешиваю свою амуницию на одну из пустых стоек для доспеха, и там же недалеко прихватываю кожаные перчатки почти до локтя и кузнечный фартук. Вот так в одних штанах, да сапогах, по дороге одеваясь и завязываясь, двигаю к кучам сваленных трофеев.

Ревизия, проведенная на скорую руку, выявила, что весь хлам рассортирован не просто

так, а согласно прочности, если грубо. Определялось на глаз, весьма просто. Взяв по паре клинков из каждой кучи и слегка постучал лезвием по углу наковальни, если кромка лезвия начинала лопаться и крошится, клинок перекален. С трудом деформируется, правильная сталь. Загибается при каждом ударе, железо.

На самом же деле, все зависит от количества углерода, в металле. Чем больше, тем менее он податлив при обработке, тем острее можно вывести режущую кромку, но при этом хрупок на слом и сколы. И наоборот если содержание углерода в металле ниже, он более пластичен и легче поддается деформации, он гнется, но не ломается.

Вот на этой игре «больше-меньше» и построено все кузнечное дело. Поэтому весь металлолом и был рассортирован на три вида. Первый, прочный, но ломкий. Второй, вполне пригодный для дальнейшего использования, с небольшими доработками под конкретные нужды, ну и третий железо, годное разве что на хреновые гвозди, но после переплавки с графитом и последующей отковки может стать чем то полезным.

Может я конечно чуть-чуть и перегибаю палку, в своих суждения, но мне человеку эпохи керамических сплавов и выращивания кристаллической решётки, упоминание сырого железа, как материала, кажется если и не кощунством, то очень близким к этому.

Знания, сидящие в мое голове, упрямо твердят, что человечество долгий период времени использовало железо как основу основ. В тоже время, прожив большую часть своей жизни в эпоху информации, когда любые знания лежат перед тобой, только нагнись и возьми, вызывают диссонанс. Как так, неужели это так сложно? Бред конечно, если бы я не получил начальные азы в таких дисциплинах как химия и физика, смог бы я дойти до этого сам? Наверяд ли, я не дурак, но и на гениальность не претендую. Всё-таки мир прошел процесс закономерного развития, по крупницам накапливая знания.

Пройдясь вдоль, вытягиваю из самой «прочной» кучи, четыре копейных наконечника, уже заботливо освобождённых от дровца. Поковырявшись еще, достаю из кучи с железом один из панцирей быкоголовых.

Чего и следовало ожидать, настолько «умелым» кузнецам было бы не под силу сделать, что то более стоящее. Зато толщина доспеха поражала воображение — на глаз 1.3см, против 2мм для обычного панциря. Как эти гады в них ходили-то, я уже не говорю про бег. Это же килограмм 90-100 против 7—8 обычных, понятно дело, что они больше среднего человека и закрывать им приходится почти вдвое большую площадь, но «мать моя женщина» 1.3см железа это извините.

Хорошо, что я ни разу со всей своей силы в панцирь не попал, а то остался бы без меча в самый ответственный момент, тот бы просто лопнул, от такой нагрузки. Пусть железо и загибается при ударе, гася инерцию, но такую толщину можно пробить только тяжелым дамасским либо булатным клинком. Не уверен даже, что мифрил справится, всё-таки истинное серебро по весу примерно 35—40 % веса от стали. Вот адамантом запросто, но то когда будет... Эх мечты.

По дороге заглянув к стойке с инструментами, где прихватил, небольшой молот и клещи. Отнес все добро к горну. Так теперь займемся делом. Кидаю панцирь в глубь горна, надо будет отслеживать, чтоб не расплавился и не перегорел металл, но нагрелся градусов этак до 1200 по Цельсию.

Теперь займемся инструментом для работы, кидаю в тот же горн все четыре копейных наконечника и жду, пока они не дойдут до нужного состояния.

Естественно ни каких измерительных приборов, чтоб отслеживать температуры металла

тут не было. Но есть такое понятие как знания накопленное поколениями кузнецов и личный опыт. Первое дает понимание о таком физическом свойстве как «цвета каления», когда по цвету заготовки можно определить его температуру и второе, позволяющее с успехом использовать, этот навык. Так как разным металлам требуется разная температура, для проявления «цветов каления» нужен специфический температурный режим и для обработки.

Наконечники уже дошли, ярко желтый и даже слегка белый цвет, где то между 1100–1200 градусами. Цепляю заготовку и начинаю формировать из нее небольшой прут, квадратного сечения с острым расширяющимся отбойником. 18–20 ударов, температура метала упала, надо бы снова подогреть. Нагрелся и снова перековываю бывший наконечник в будущий инструмент.

Конечно, можно было бы взять готовый, но а как навык то тогда поднимать? Был вариант конечно и молот с наковальней литьем получить, а потом клещи выковать но это, по-моему, через чур.

В отличии, от фехтования где участвуют двое и больше, ИИ мира достаточно тяжело оценить эффективность той или иной техники боя, так как уж очень много факторов присутствуют в бою — это раз. И даже, при правильном выполнении, того же парата (отработки техники) не факт, что ты сможешь повторить тоже в реальном бою — это два.

Соответственно ИИ толком не понимает, что это? Физические упражнения или танец. Несмотря на загруженную в базу информацию по разным видам боевых искусств, сравнить их достаточно проблематично. Так как побеждает не стиль, а мастер.

Хотя отстраненно об эффективности судить можно. Когда-нибудь, я надеюсь, искин оценит и мои потуги, выдав в качестве награды, особое умение на школу меча, но как мне думается, это длительный процесс. По крайней мере даже после обучения двух юнитов от оруженосцев до паладинов я так не чего кроме навыка «Наставника Паладинов» не получил.

Да я знаю, что это плагиат. Ну а что теперь делать? Иоган Лихтенаур также как Тальхофер, Фьере, Майер спокойно лежат в своих могилах и судебный иск, по авторскому праву, мне не всучат. Да... тем более суд в их понимании это «Судебный поединок»

Вообще тогда было достаточно веселое время. Если обвинение не могло предоставить свидетелей, то обвиняемый мог потребовать справедливости у высших сил, путем поединка. Случались даже поединки между мужчиной и женщиной, в таком случаи мужчину ставили в яму по пояс, чтобы уравновесить шансы.

И снова меня не туда понесло, вот что значит хранить в голове массу знаний. Может Артур Конан Доил был не так уж и не прав, говоря словами своего героя: «Видите ли, — сказал он (Шерлок Холмс), — мне представляется, что человеческий мозг похож на маленький пустой чердак, который вы можете обставить, как хотите. Дурак натащит туда всякой рухляди, какая попадется под руку, и полезные, нужные вещи уже некуда будет всунуть, или в лучшем случае до них среди всей этой завали и не докопаешься. А человек толковый тщательно отбирает то, что он поместит в свой мозговой чердак. Он возьмет лишь инструменты, которые понадобятся ему для работы, но зато их будет множество, и все он разложит в образцовом порядке. Напрасно люди думают, что у этой маленькой комнатки эластичные стены и их можно растягивать сколько угодно. Уверяю вас, придет время, когда, приобретая новое, вы будете забывать что-то из прежнего. Поэтому страшно важно, чтобы ненужные сведения не вытесняли собой нужных.»

Конечно, в моей «бестолковке» было много и конкретных, глубинных знаний по

точным наукам, но хватало и вот таких далеких и относящихся скорее к разряду интересных баек ни о чем.

Если всё-таки вернуться к нити моих рассуждений. Кузнечное дело в отличии от фехтования, ИИ мира, оценить значительно проще, так как кроме навыка самого кузнеца, что называется работы на глазок, в нем присутствуют еще и ряд приемов, который кузнец либо способен выполнить, либо нет. Другими словами кузнечное искусство это не только творческий процесс, который сложно оценить, но еще и точное знание.

Пока я тут думал, руки сами привычно выполняли работу и вот передо мной лежали четыре прута квадратного сечения, как самого простого для формирования и достаточно надежного. Так, а теперь приступаем можно сказать к одному из самых важных этапов в изготовлении подобного инструмента, снова кидаю все четыре заготовки в горн и после очередного нагрева добела перекидываю их ванну с маслом, для закалки.

Закалкой, если снова не заморачиваться на химические физические процессы, происходящие в металле, можно назвать нагрев заготовки до чуть выше максимальной температуры и последующее резкое охлаждение. Сам эта техника позволяет видоизменить, кристаллическую решетку металла, повысив жесткость всей конструкции до предела.

В изготовлении инструмента конечно нужная, но не самая важная часть. Когда будучи в отпуске, я месяц на добровольных началах, в качестве свой личной придури помогал одному товарищу, работавшему в тот момент кузнецом при оружейном и антикварном магазине, изготавливая всякие редкие и индивидуальные игрушки, для богатых клиентов.

Так вот при поступлении очередного заказа, он начал громко матерится, и обзывать японцев нехорошими словами. Тому было несколько причин. Первая заказчик хотел, чтобы ему изготовили катану, причем не декоративную из откровенно хреновой порошковой стали, а настоящую боевое оружие.

Все вообще-то как обычно, директор в лице фирмы услуги свои продал, а выполнять за копеечную зарплату это должен кто то другой. Вторая же причина такой реакции моего друга заключается в том, что эти восточные мечи у него ни как не получались. И проблема была не использовании кузнечной сварки для получения дамаска, а в том, что при закалке его изделия вы выгибалось в одну сторону. И как он только не ругался матом, лучше от этого не становилось.

Путем совместных и тяжелых поисков, мы таки поняли причину, подобного дефекта. Дело было в том, что при вынимании раскалённой до критической точки, для закалки, заготовки, мой товарищ, поворачивался к емкости, с маслом и как гласила технология, опускал заготовку в низ. Все вообще-то он делал правильно, кроме одного.

Толи система вентиляции была так устроена, толи сама аэродинамика в помещении была такая, что при повороте одна часть клинка охлаждалась чуть быстрее, чем другая в итоге клинок и изгибалось на одну сторону.

Японские же умельцы использовали одну хитринку. Вытаскивая заготовку, они передвигались спиной вперед, очень медленно, без поворотов, до корыта с водой, куда и опускалась заготовка способом «нырка» когда сначала входит конец клинка и по дуге все остальное тело. Тем самым получая тот самый изгиб оружия, без люфтов вправо-влево. После первой же удачной попытки, была новая порция мата, про хитрожопых ускоглазых, ну и премия в конце месяца, которую мы удачно отметили в тот раз.

В моём же случаи, такая точность была не к чему, так как прут не клинок, да и толще он значительней, не успеет так остыть.

Спустя 5 минут, когда уже почти готовый инструмент достаточно остыл и поверхность масла перестала кипеть. Снова достаётся и нагревается в треть от критической температуры, после чего снова охлаждается, а это уже называется отпуском.

Который снимает критическую нагрузку, с конструкции и возвращает изделию часть гибкости, иначе же я рискую сломать получившиеся зубила, после первого же удара.

Вы получили навык «Кузнец» (ранг 1)

В общем-то, мне для получения первого ранга умения мне надо было изготовить один инструмент, но тут запас карман не тянет.

Все время, пока я возился с созданием зубил, Мастер Дори недовольно пыхтел мне в спину. Ну дык еще бы, я и сам понимаю, что без навыка, инструмент получился весьма корявенький. В прочем пусть еще попытит, мне почему то его нервозность только настроение поднимает.

Может я вампир, в плане энергетический и жить не могу без того, чтоб «не выпить досуха» двух-трех разумных, в день. А может, просто знаю, что будет в конце, и заранее предвкушаю его округлившиеся глаза. Там видно будет.

Дальше проще, как раз подошел панцирь минотавра, в смысле нагрелся весь для оптимальной работы. Сбегав за большим тиглем, это такая ёмкость для плавки металла. Ставлю его в горн, пусть тоже начинает прогреваться. Сам же достаю панцирь и начинаю с помощью молота и зубила разваливать его на части, пробив ложбину посередине, двумя клещами просто разрываю на две части. Одну снова отправляю в горн, вторую же снова делю на две.

Сломал одно зубило, ничего, у меня запас есть. И так до того момента пока не получаю пластины, примерно сантиметров 10 на 10, чуть больше или чуть меньше разницы не имеет. По созданию одной, отправляю ее в тигель и так с каждой последующей, пока панцирь «не растаял» в моих руках.

Вот полдела сделано. Теперь закидываем туда же в тигель графит и флюс, смесь кварцевого песка (и не только) и буры — кристаллы соли, (опять же если грубо и не вдаваться в подробности).

Кстати интересно, откуда это все берется и конечен ли запас? Как построю университет, надо будет обучить пару гномов на геологов и отправить искать нужные материалы, в моих владениях. А то если серьезно займусь кузнечным делом, расходники полетят только в путь. Да и если найдется, чего полезное, будет мне дополнительный заработок. Как с продажи, так и с производства. Гнуть и ломать тут любителей много, а вот строить и ремонтировать, уже в разы меньше.

Такие добавки, во-первых, позволят нам очистить железо от примесей, добавить углерод, что превратит его в сталь и сделает металл текучим, что позволит произвести отливку в слитки, для дальнейшей работы. Тут опять же надо не переборщить, но и не экономить на компонентах. Цели, делать высокоуглеродистую сталь, у меня нет, я хочу получить, что-то среднее. Спрашивается и за чем я так выкручиваюсь, когда вон ее сколько лежит. Ломай, плавь и работай. Но тут наше твердое «нет», навык то качать надо.

Построен «Рынок»

Вот как замечательно, четыре часа пролетели я и не заметил. За работой, тем более за интересной, время проносится как «гуляющая женщина с небоскреба».

Так ну пока сталь варится, мне стоит решить еще несколько важных дел. Вечером принимать «Алтарь предков», так, так что время не ждет. Захватив уже починенный

комплект, пластины аккуратно выправлены, дыры заштопаны, а все открытые металлические детали сверкают свежей полировкой и смазаны каким то защитным составом. Клинок так же подвергся заботе умелых рук, все сколы и выщерблены, старательно убраны, режущая кромка выведена, как положено, металл лезвия, отшлифован. Все блестит и сияет, одним словом.

Одеваюсь, шлем и сумку с копьями в инвентарь, меч в ножны на пояс. Руку на эфес меча, не позволяя клинку волочиться по земле. Эх, жалко зеркала нет. Красавец, хоть картину рисуй «Бравый Тан Грор, перед битвой с...». Да какая разница с кем, хоть с Титаном, хоть с Виверной. В таком виде, рисуют только победителей. Побеждённый, обычно, замызган и лежит на земле, в то время как герой так небрежно опирается на него одной ногой.

Улыбнувшись, все такому же смурому Мастеру Дори, знание знанием, но мне пусть и по юношески, нравится бесить этого здорового умудрённого жизнью и знаниями мужика. Поэтому с чистой совестью, мурлыча под нос весёлую песенку, про мародерство, отправился в темницу.

По дороге, проходя через внутренний двор, у дверей на кухню, поймал взгляд одной из гномов, готовящей ужин для населения замка. Прошлый раз из-за усталости я незаслуженно обошел внимание представительниц прекрасной половины подгорного народа.

Ниже на пол головы гнома, они мало в чем им уступали. Фигурки девушек и женщин гномов были по своему красивы, не было той эльфийской бледности и изящества, скорее им была присуща красота полного жизни тела. Вся «пушистость» гномов у них выражалась в очень густых и длинных волосах, которые они заплетали в косы, иногда толщина такой косы могла быть в руку крепкого гнома.

Тут конечно на «вкус и цвет все фломастеры разные», зато лично меня всегда поражали их глаза. Гном как долгоживущая раса старели очень медленно, но резко. До 200 лет любому гному были присущи здоровье и молоджавость, сам же процесс начинался уже после этой цифры и шел крайне быстро.

Так вот, не смотря на возраст, глаза гномьих женщин всегда излучали теплоту, веселье и что называется азарт. Мне тяжело это передать, но если пытаться говорить шаблонами то в них «плясали бесята» и одновременно они были «океанами нежности».

Мягкие с братьями и мужьями они могли превратиться в злобных фурий с любым кто посягнул на святое для них. Причем если нападавший думает, что отделался бы в таком случаи ударом сковородкой, то был бы смертельно разочарован, кинжалом или шестопером.

Преданные и ласковые жены, наверное, будет правильно сказать так про представительниц прекрасной половины гномьего племени. Эх, жалко не мой типаж. Да и вообще губу раскатывать не стоит, есть несколько верных способов завести кровавую вражду с любым гномьим родом.

Первый и наиболее распространённый, это украсть что-то у подгорных мастеров, но за это в любом социуме по голове не погладят. А вот второй и третий уже являются изысканной формой мазохизма. Обидь гномку или ее ребенка, за такое бородачи скальп снимут и с монарха, прикопают в землю поглубже и будут дружно отрицать что «не-не, не видели, а кто таков был покойник?».

Продиктовано же это соотношением полов, женщин всегда намного меньше чем мужчин. А вот детей в семье счастливчика наоборот много, правда почти всегда одни мальчики.

В общем, женщины, к какой бы расе, социальной группе или вероисповедованию не

относились, они всегда останутся женщинами — за это мы их и любим.

Подмигнув красавице, за что в награду получил, легкий румянец на щеках. Усмехнулся в бороду и пошел дальше. На душе сразу стало теплее, в такой неге я и прибывал аж до самых дверей темницы, где пришлось отбросить не уместную веселость. Собраться, морду кирпичом, грозные глаза и вхожу в дверь.

Все тот же памятный, еще со второго дня, коридор и в конце помещение охраны. Буквально на пороге меня встречает Строри. И этот изменился, успел уже где то обзавестись, кольчугой и шлемом, а также топором и неказистым щитом. Доспех я так понимаю с Дядьки, а вот топор, наверное, где-то в помещениях нашел.

— Кур Казад мой Тан, все ваши приказы выполнены, пленные приведены в нормальное состояние, камеры вычищены, продовольственная пайка улучшена. — Так чет я не помню, чтоб у нас разговор шел об «чистоте и улучшение», но целом я не против. Инициатива должна поощряться.

— Кур Казад Строри. — Еще не «хирдман Строри», но уже и не «Позор рода». — Вижу, что на вверенном тебе участке, все хорошо и искренни рад этому. К сожалению, совет пока не собран и я не могу тебя обрадовать решением по твоему вопросу, но я оценил. Если ты и дальше не подведешь, то на совете мой голос будет в твою защиту.

Не вру, конечно, но многое не договариваю, как бы не повернулось дело, но высокого звания ему уже ни когда не видать, не дадут забыть ему предательства. Даже если я своей волей назначу хоть десятником, шума будет много, причем как в верхах, в Совете, так и в низах, среди воинов. Это бесспорно, довод для кого то, ну а тому, кто не хватает «звезд с неба» и этого должно хватить, либо ты бесправный раб или наемник, на чей то службе, либо кровь от крови своего народа, «свой, среди своих».

— Как продвигается работа с отверженными?

— Потихоньку Тан. Представителей Рода Кхим среди них нет, все изгнанники и пленники, из разных кланов. Я пытался объяснить их перспективы, в случае отказа и они согласны пойти под вашу руку, но боятся расправы. — «Перспективы» говоришь? Да какие они там перспективы эти, в случае отказа, продаж на органы Гильдии торговцев, а те пусть, что хотят то и делают, хоть тем же эльфам обратно или вообще в Рабов крови и на кормежку Вампирам. Нахлебников я терпеть, не намерен.

— Надеюсь, что все как ты говоришь. Сейчас же пойдем, я тоже хочу перекинуться с ними парой слов.

Спуск и последующее построение заключённых, пред «мои светлые очи» особого интереса у меня не вызвал. Единственное отметил, что Строри время попросту не терял и все пройденные помещения действительно блистали чистотой, а кое-где даже была восстановлена каменная роспись помещений и починены светильники.

Светильники кстати на основе магии, естественно руной, за это спасибо наверное стоит сказать Двалину, кроме него навряд ли кто-нибудь смог подобное сделать. Значит, этот старый проныра и здесь уже успел побывать. Надо будет чуть позже выяснить, кому он капает или может у меня некстати паранойя разыгралась.

Короче местная тюрьма перестала быть настолько мрачной. Местные как прежде бесновались, но уже не так яро, будто в пол силы. Ну, когда кишки полные и крысы не грызут ночами, наверное, жить то приятней?

Пока я рассматривал светильники да любовался росписью, бывший хирдман и нынешний надзиратель успел расковать и вывести всех 8ых пленных гномов. Передо мной в

коридоре стояли, пусть и перемотанные и помятые, восемь возможных рекрутов. А для моего замка, с не самым большим приростом это считай шестая часть от всего недельного найма юнитов.

Не так уж и много, если прикинуть, что у двух воинов гномов весьма неплохие шансы завалить одного тролля, при равных так сказать силах. Правда, при этом один из гномов почти наверняка мертвец, но сам шанс того, что два воинам полутораметрового роста могут противостоять четырех метровой дылде, уже внушает уважение.

Пусть сейчас они еще не бойцы, но после постройки казарм, можно будет выдать им средний доспех, что-то на подобии моего и всучить по двуручному топору или мощному арбалету в руки. Ну или прогнать их через университет, тем самым дав инженерные специальности: металлург, мастер осадной техники и прочее-прочее. А это уже будет первый шаг к переходу от ремесленного к промышленному производству. Короче, не лишним точно. Вот люблю я помечтать... или это называется «планировать»? Ладно, сейчас все равно не об этом надо думать.

Надо решить, как привлечь их на свою сторону. С одной стороны, тут на меня работают навыки Лидерства и Дипломатии. С другой, я тут стою и непросто начищенный как елочная игрушка, а гном который в одного их всех сюда отправил и не просто отправил, а при этом в одиночку разбил значительно превосходящие силы противника. Страх, банальный страх, должен я внушать им сейчас.

Или нет? Не надо путать, этот мир с тем. Быть может, я сделал что-то большее. Например, подвиг. Пусть и не такой глобальный, но значимый. Вот я считаю, что совершил личный подвиг, за четыре дня, отправив на тот свет почти 90 условно разумных существ.

Пошли бы вы в своей жизни за таким человеком, смогли бы доверить ему свою жизнь? Я думаю, нет. А здесь же я наоборот Герой и такой пример личной отваги и умений моим подданным понравится и одновременно прижмет страхом, особо пугливых врагов. Так, что прочь сомнения, надо играть свою партию и играть красиво.

— Доброго дня. Хотелось бы сказать Казад, но не могу. Кто-то из Вас сам встал на этот путь, кого то подтолкнули обстоятельства. Я понимаю, что жизнь она разная бывает, но как жить дальше? Кто из вас задумывался об этом? Служить темным, ну ужели это выход? Нет, скажу я вам. Пусть каждый из Вас и совершил, что-то плохое, но уже понес наказание. Сегодня же, когда остальные Казад в опасности, мы не имеем права раздувать пожар внутренней вражды. Только единство и сплочённость смогут уберечь нас в эти минуты. Да я знаю Ваши страхи, вы боитесь, что не будите, приняты, что лишь признание будет ответом на Ваше согласие. Что ж у меня есть, что Вам предложить. Сегодня вечером, когда будет построен Алтарь Предков, и я принесу дары. Духи предков, а может Сам Махал обратят внимание на нас. В этот момент, я сам попрошу за вас. И если высшие силы позволят, то приму всех в Род. С этого момента будут забыты все старые грехи и имена. Впереди будет ждать новая жизнь, которую можно будет прожить достойно. Готовы ли вы принять мой дар? — Гномы, стоявшие кучкой и внимательно слушавшие мою речь, начали шуметь и оглядываться друг на друга. Кто же скажет первый?

— Тан а если Предки не захотят нас принять, что будет с тем от кого они откажутся? — Наконец не выдержал один. Как бы мне не хотелось, отвечать на этот вопрос, но придется. Сказать прямо «Проклятье Камня» это значит убить все мои труды по убеждению этой толпы.

«Проклятье Камня» пожалуй, одна из худших вещей, что может случиться с гномом, по

моральной тяжести примерно равно убийству ребенка своего народа. В кхуздуле есть порядка 20 слов обозначающих камень во всех его проявлениях. Лишить гнома связи с Камнем, хуже чем убить его. Потерять всей жизненные силы, без возможности восстановления, окончательная смерть. Но этого мне говорить ни как нельзя, они и так судя по всему не самые храбрые ребята, а тут еще и запугивать их лишение бессмертия, будет крайне не дальновидно с моей стороны. Поэтому скажем так.

— Хорошего конечно будет мало, если духи не примут Вас, то и наш Род откажется от Вас. Таких если они и будут, я даю слово отпустить на все шесть сторон. Но задумайтесь чем Вы рискуете? Вечным одиночеством и ролью рабов или вновь стать частью рода? Я свое слово сказал, после заката я приду еще раз. И мне будет нужен Ваш ответ. — Ну вроде с горем пополам выпутался, доводы привел железные. Оспорить, конечно, можно все, что угодно, да вот только не в их положении спорить со мной.

— Стори, по камерам. А у меня еще куча дел. — Бывший хирдман с надеждой посмотрел на меня. — Прости, но тебя, это предложение не касается, ты и так часть рода. Свою вину ты можешь исправить лишь поступками.

Вот так вот, друг ты мой. Да и не хочу я тебя через эту процедуру прогонять, если честно, нет бояться я за него не боюсь, но чем черт не шутит. Да и родилась у меня идея на счет тебя. Не хотелось, конечно, учеников брать, уж больно это хлопотно, но если осилишь, то я могу и передумать. Надо бы его замотивировать, на свершения.

— Еще раз повторяю, этот выход не для тебя. Но знаешь, что если ты действительно решил стать полезным, до докажи мне это. Подвигов я от тебя не жду, но я хочу видеть достойных воинов рода возле себя, стань сильнее, чем ты есть, перебори себя. Докажи, что та твоя слабость больше не повторится и лишь тогда, ты сможешь смыть свой позор.

Я его и так бы принял, мне лишний воин не помешает, но если он сможет меня удивить, то и я в долгу не останусь. Ладно, потехе час, а дело стоит. И так полчаса тут потерял. Так что бегом к рынку, а там и тигель со сталью должен подойти.

Оставив гнома выполнять мои указания, сам отправился из внутреннего двора к внешней стене, где должен был отстроиться рынок. Отметил, что внешняя стена, уже стала почти вдвое шире прежнего, а гномы один за одним, тележка за тележкой привозили новые булыжники. И тут же у стены, пятеро с помощью молотков и зубила, превращали каменные глыбы в аккуратные блоки и еще двое укладывали их в стену, продолжая наращивать ее габариты.

Хорошо, когда работа спорится и вдвое лучше, когда это происходит без моего контроля и бесплатно. При выполнении этой работы, я несу продуктовые затраты, весь камень идет можно сказать на халяву.

Стройка, стройкой, но меня интересует рынок. Засмотревшись на работу, не сразу обратил внимание, на небольшое метров на 8 на 10 одно этажное каменное строение. Двигаюсь прямой наводкой, мимо рабочих с тележками, в сторону нового здания.

Пройдя под каменную арку, через небольшой коридор, попадаю в одну из комнат, судя по размерам, где-то треть от объёма здания. Помещение встречает меня неярким приятным светом, конечно для моих глаз, думаю человеку, здесь было бы темновато. Такое освещение давали странного вида кристаллы, лежащие на подставках вдоль стен.

Само помещение было обставлено в стиле подземного народа, так сказать минимализм и нечего лишнего. Резьба по камню на стенах и большой стол со стульями, на 6 персон, на столе пишущие принадлежности бумага и чернильница с перьями. Особо стоило отметить

только тяжелую металлическую дверь, судя по характерному блеску вроде даже стальная, ведущую во внутренние помещения.

От кого они так защищаются интересно? Нет, я конечно понимаю, что там внутри у них наверное много вкусного, тысяч на 10 золотых, то всяко наберется, но это мелочи по сравнению с той пользой которую может принести гильдия через свои торговые связи. Да и вообще надо быть полным идиотом, чтоб так бездарно за копейки портить отношения с такой серьезной организацией, это конечно не Империя Грифон и не Каганат, но и не сборище попрошайек.

Кроме меня в помещении ни кого не было. И что это за дела, я пришел, а меня ни кто не ждет? Подхожу к двери. Ага, всё-таки не такая уж она и цельная, вон небольшое окошко на уровне глаз. А вон тот шнурок сбоку, наверное, можно дернуть. Сказано-сделано. Раздалось приглушенное «бом». Че мне твое «бом» открывай давай.

Примерно, через минуту мне все же открыли. Точнее сначала открылось окошко, и не шибко дружелюбный голос поинтересовался, какого мне здесь надо. Не знаю, что меня так взбесило. Может то, что я постоянно вынужден держать себя в руках и контролировать слова и действия, а может просто, что называется «по жизни» не люблю борзых.

Если все можно объяснить нормальным языком, какого некоторые из себя корчат. Это там в реале я предпочитал игнорировать подобное поведение, молча получал свое и сваливал, не желая продолжать общение с такой личностью. Но вот желание, сделать им больно оставалось еще долго после беседы. Здесь же, когда я вроде самый главный главнюк в округе, кто-то так хамски и самое главное «ни за что» себя ведет.

Короче, я как стоял перед дверью, так и почти без шага, переместив лишь вес на ведущую ногу для вложения массы, пробил латной рукавицей в дверь. Руку ожгло болью. Теперь с моей стороны раздалось «бом».

Вы потеряли 70 хитпоинтов.

Дверь я естественно не выбил и даже не прогнул вовнутрь, лишь оставив неглубокую, буквально в 2 сантиметра в глубину и порядка 20 в диаметре вмятину. Все-таки не полностью она стальная, деревянная основа защита стальным листом.

Хоть сейчас и обладаю силой тролля, но даже близко не приблизился к его массе. Сила как мы все помним, еще со школьной скамьи, рассчитывается по формуле масса, помноженная на ускорение. В окне персонажа в параметрах веса тела стояла цифра 123 килограмма. При моих 1,72 метра и отсутствии запасов жира, более чем приличная масса. Но у тролля с его тремя-четырьмя метра роста и весом в районе 450. Следовательно, и сила ударов в разы больше. А уж если дубиной зацепит, то вообще пиши пропало, ускорение на конце того бревна, которое он использует в качестве оружия, просто зашкаливает. Наверно сбудется даже мечта бегемота о полетах. Ну, это я махнул конечно для образности, но кого поменьше, меня например точно в полет отправит.

Такие не затейливые размышления о полетах вернули меня к происходящему. А происходило следующие. После удара и небольшой волны прошедшей по стальному листу, оковавшему дверь, из-за преграды раздался испуганный, почти женский, визг и чуть позже матерная речь на всеобщем, уже нормальным.

Да, как то нехорошо получилось, сорвался и неведомо почему. Ведь вот только, минут 5 назад, было замечательное настроение, шел, улыбался, радовался пусть небольшим, но все-таки достижения в строительстве. А тут «хрясь» и такое Хамло. Рефлексы, вспыхнул, признаю. Да ладно бы еще с кем попало. Дык «нет» же. Умудрился из-за ерунды, в

сущности, испортить первое впечатление при знакомстве, с сильно мне необходимой Торговой гильдией.

Еще и латную рукавицы погнул, порвало несколько клепок и деформировало металл, защитных пластин. Вот теперь снова в ремонт нести. Да и снять я ее сейчас походу сам не смогу, пластины заклинило, и кулак не разжимался.

Может взять сбежать и сделать вид, что это не я? Да нет, он же меня сквозь окошко видел. А что внешность, рост, пропорции тела, хоть тело и скрывал доспех, у меня несколько отличаются от стандарта, поэтому «я не я и лошадь не моя и сам я слепо-глухо-немой водитель танка» тут уже не прокатит. Но можно на кого-то надеть его? Да не тоже бред, он разве что на Мастере Дори будет нормально сидеть, и то, тот в нем бронированный бочонок будет напоминать.

Но выходить из ситуации как то надо и быстро, пока стой стороны окончательно не очухались и не взяли инициативу в свои руки. Думай голова! А да, я ж еще с прошлого раза шапку обещал и так и не взял. Но я ведь шлем купил, он же значительно лучше шапки. Пусть не теплее и уж точно голове в нем безопасней.

Подобные уговоры помогли лишь от части, уж больно все неожиданно получилось, не успел перестроиться. Ну и ладно пойдем другой дорогой, будем «дожимать» дальше, коль началось все с агрессии ей и продолжится. Набираем больше воздуха, и с ходу так сказать на одной импровизации выдаю.

— Я смотрю кто там у Вас там сильно умный? Смотри, кому дерзишь! Багронк, лат глоб, дуг бууб, гхаашум хош агх сроку дуумп олог пушдуг! (Перешел я на Черное наречие орков (переводить я это не буду, но что-то вроде пожелания отобедать собственными внутренностями и искупаться в отхожей яме)). — Но так как как оппонент, с той стороны двери, не унимался, толи не понимал, толи маловато, решил добавить на всеобщем. — Ты выкидыш пьяных пьяного тролля, где мамка не хотела, а папка не старался! А ну открывай эту чертову дверь, пока я ее окончательно не вынес и до тебя не добрался!

И еще разок слегка прикладываю об дверь, уже так для шума, чем с реальным желанием ее повредить. С той стороны, прекратили блажить и походу начали думать. А вот это плохо и даже очень! Если на эмоциях, я б его тут просто размазал, сказав, что он сам напросился. То сейчас мне пойдут «придъявы» от лица Торговой гильдии и возможно от ее представителя лично.

Ну дык, не на бомжей помойных я нечаянно наехал, а на серьезную организацию. Почувствовал себя блин хозяином мира. Как оказалась я не самый главный «главнюк», а лишь самая большая лягушка в этом болоте, которая привыкла, что она как в том зеркальце «всех прекрасней и хитрее». Здесь чай тоже не дураки сидят и у них в отличии от моих гномов, такого индекса доверия, ну или если без умных слов, репутации со мной нету. Нейтральные-нейтралы, в основном пофиг, а вот именно сейчас вообще забить. Скорей всего за подобную несдержанность придется расплачиваться, причем в прямом смысле.

Изнутри скрипнул засов и через пару секунд дверь начала открываться в мою сторону. Отхожу и я на два шага. На той стороне помещения, за порогом, стоял представитель гильдии.

Им оказался гном, что не может не радовать, не хотелось бы иметь проблем с моралью поселения. Не смотря на то, что его параметры были закрыты для меня, я мог с точностью утверждать, что конкретно этот гном, к коренным представителям подгорного племени отношение, имел немного. Имея все физически черты принадлежности к народу Ауле,

грубые черты лица, развитая мускулатура и как неотъемлемый атрибут борода до середины груди, он отличался более «хрупким» телосложением. Сразу было видно, что он не привычен к постоянному физическому труду, отсутствовали даже такие привычные мозоли на пальцах.

Наземник. Отколовшаяся ветвь кого-то рода, проживающие в основном в человеческих городах, особенно часто встречаются в государствах НПС, Империи Грифона и Каганате. Не знаю, специально ли Творцы их такими создали, либо это мир начинает потихоньку жить своей жизнью, неизбежно создавая что-то новое или же подстраивая под себя старое, ломая привычные устои. Суть не в этом, а в том, что они есть и это факт. В принципе от своих подземных сородичей сильно они не отличаются. Разве, что менее квадратные и более спокойные. Ну и естественно несколько искаженный, от привычного, менталитет и привычки.

Кроме физических отличий в глаза сильно бросался и наряд представителя. Его одежда, щегольски наряд, по меркам гномов, из дорогой даже на вид ткани. Рубаха и штаны кроме обычного орнамента имели дополнения, введи кружев, ну а усыпанный серебряным и золотым шитье длинный жилет до середины бедра, вообще не нуждался в комментариях. Ну а уж пара колец и цепь из золота, прямо говорили, что их обладатель не самый бедный гном, в этом мире.

Не смотря на обилие деталей, вид гном имел весьма презентабельный. Мода весьма своеобразная барышня. К примеру в 16 веке без кружев и чулок, нельзя было себя ощущать хорошо одетым человеком, но тут каждому свое как говорится, спорить не берусь. Я же всегда старался одеваться максимально комфортно, но и удивить свою вторую половину строгим костюмом с рубашкой не брезговал.

Весь костюм, опять же на мой взгляд, портила разве что большое коричневое пятно на белой рубашке, судя по еще выступающим каплям и цвету, получил он его совсем недавно. Я даже могу предположить, когда это произошло. Например, когда стоишь с кружкой, в которой плещется какой-нибудь травяной настой, у двери и хамишь владельцу замка, случается.

— Приветствую Вас сир. — Произнес, на всеобщем, представитель Торговой гильдии, хорошо поставленным низким голосом. Снова хамит, но уже более завуалировано, зачем то назвал меня человеческим титулом. — Прошу прощения, за не самый теплый прием, но я как раз разбирал бумаги, по нашему представительству в вашем замке и слегка зачитался.

Да мне пофиг, что ты там занимался, грубить тебя ни кто не заставлял. Хотя тоже не следует себя вести как маленькому ребенку, «обидели мышку, написали в норку» и так уже вспылит, хватит. Но и прощать подобные заскоки урон для авторитета.

Так что не спеша киваю и не оборачиваюсь назад, присаживаюсь за стол. Представитель тоже недолго думая занимает одно из свободных мест. Снимаю обе перчатки и здесь же руками начинаю возвращать ей исходную форму, конечно для идеала потом следует выправить мелкие молотком или специальным округлым зубилом, отполировать, но и так получается весьма забавно. Обычная сталь поддается обработки как какое-нибудь олово.

— Кур, ак аран гуз казад, дарен бара дул Бар-Шамунир (Приветствую и всегда рад принимать у себя славного гнома в Скале Драконе). — Наконец промолвил я, когда закончил с рукавицей. — Но дорогому гостю следует в следующий раз выбирать выражения, много забот и обязанностей, еще не дают право распускать язык. Сегодня же в честь первой встречи, я закрою глаза на такую малость как общее недопонимание. Вы со мной согласны?

— Конечно, уважаемый Тан прошу простить меня за несдержанность, просто так

сложились обстоятельства. — Сделал поклон головой, и выразительно посмотрев, на вмятину и расщепившиеся доски с внутренней стороны двери.

— Если недоразумение исчерпано, то зовут меня Тан Грор сын Кили из рода Кхим, но вы можете обращаться ко мне Тан Грор. — Не знаю уж насколько оно исчерпано, это обстоятельство, время как говорится, покажет. Но сейчас после наглядной демонстрации силы, он в сору не полез. Понимает, чем может аукнуться. Да и прямо скажем времена тут другие.

К примеру, если бы в наше время люди не отказались от ношения оружия, меча, пистолета, да хотя бы ножа, я думаю, через некоторое время мы бы снова слышали давно забытое.

— «Сударь, простите я был не прав.»

— «Ну, что вы, это я оказался не ловок, что нечаянно задел Вас»

Когда за неаккуратные слова, тут же, могут попросить заплатить цену кровью, волей неволей начнешь выбирать выражения и обдумывать слова. «О времена, о нравы» как писал классик.

— Очень рад, меня же зовут Эрик Тилог сын Барэра Тилога, но для Вас просто мэтр Тилог. — Точно Наземник, имя рода не назвал. Не то, что это сильно осложнит работу с ним, но некий дискомфорт в любом случае в общении с моими гномами ему доставлен будет. Наверняка неприятно когда, время от времени ведёшь признание в глазах собеседника.

Дальше же разговор у нас пошел сугубо в деловом русле. Я предлагал покупать у меня «правильный камень» так ценимый людьми, как материал для постройки крепостных стен, поскольку давал +30 % к их крепости, ну и в свою очередь озвучил предложение по покупке большой партии дерева. Про камень мы легко сговорились на цену в 700 монет за меру, с деревом мне тоже обещали помочь, но уже за 1000, за единицу.

Помощь то согласились, вот только был озвучен ряд трудностей, одна и пожалуй самая важная из них, это отсутствие дорог в моем направлении. Как нам доставлять вам товар? Был вариант закидывать товар тем же телепортом, каким сюда и прибыл представитель гильдии, но тут было два огромных минуса.

Первый, запредельная дороговизна аж 2000 монет за один транш, причем и прямой и обратный я оплачивал из своего кармана. Второй же заключался в крайней малой грузоперевозке этого самого портала, всего 2 меры объем ёмких ресурсов, камня-дерева и по 5–7 редких. Если о доставке серы-кристаллов, таким образом я еще был готов подумать, 5 единиц того же драгоценного камня обошлись бы мне в 14500, 12500 за сам товар и 2000 за доставку, то платить за две единицы дерева 4000 я отказывался категорически.

Путем долгих переговоров, мне все-таки удалось выяснить, что ближайший торговый маршрут находился в сутках пути, вниз вглубь пещер. То есть если я хочу с ними торговать, то должен устроить прямое сообщение, а там же еще где-то и водопад, это мне снова туннели восстанавливать придется, обрушенных гномами при нападении темных и непросто восстанавливать, а делать пригодными для грузовых перевозок.

Попытка же разузнать, что о местности за водопадом натолкнулась лишь, на полное нежелания сотрудничать. Мол, это конфиденциальная информация. Апелляция же к наличию темных эльфов в том районе, тоже не к чему не привала. Сотрудничество между гильдией и покупателем осуществляется в частном порядке и никого не касается кроме покупателя и продавца. Хитро устроились гады, продают обеим воюющим сторонам любой товар, а сами

вроде, как и не приделах. Не знаю как в Империи, но здесь в Диких Землях, гильдия пожалуй самая серьезная организация.

Купить карту тоже не получилось, если бы она была, мне конечно бы ее продали, но эльфы просто не позволяли ее нарисовать, встречая караваны у входа в свои владения. Хитры темные, я как то об этом не подумал, надо будет тоже за вести подобные правила, дабы предотвратить попытку купить карту уже моих земель возможными врагами, а то строишь, планируешь, а у врага все безопасные маршруты и патрули уже помечены. Заходите гости, блин дорогие.

Вот и как с этим быть? Я так рассчитывал на услуги гильдии, а вышел полный пшик. Неприятненько. А ведь, сегодня по плану я должен был уже начать постройку университета, некоторый столь много завязано в моем замке, а придется, что-то изобретать. Само здания стоит 15 дерева, 20 камня, 15 драгоценного и 10000 золота. Одна из самых дорогих построек в моем замке, а это чертовски много для меня сейчас. Где бы мне сейчас «изобрести» 15 мер дерева и 3 драгоценного камня? Покупать порталами дорого, покупать через игровой интерфейс чертовски дорого, всюду вилы. Придется снова перекраивать планы.

Единственное чем смог порадовать меня мэтр Тилог, оказавшийся кстати хоть и хамом, но при этом чертовски хорошим специалистом, в плане, что пытался развести он меня мастерски, ну так и я не вчера родился.

Порадовало меня наличие стартовых ресурсов в недавно открытом представительстве гильдии. А именно по 3 меры простых и по 1 редких. Что, в общем логично, ведь надо им чем то торговать, пока не подойдут караваны. Дерево я конечно тут же выкупил, ну а руды и камня с учетом последних поступлений у самого, больше чем надо пока что.

В целом, переговоры прошли успешно, понимание и договорённости были достигнуты, проблемы обозначены. Значит, будем решать. Пока не встали из-за стола, решил озвучить еще пару из своих заказов.

— Единственное мэтр, хотелось бы вас попросить поискать для меня на рынках Бар-уз-Алд (столице подгорного царства) споры одного гриба, мне нужен Бокар и я готов, по согласованию, оплатить услуги телепорта. — Этот самый Бокар, весьма вкусная и активно плодящаяся штука, в самом Бар-уз-Алд все соседние пещеры засажены им, что позволяет столице не только выживать, но и разнообразить рацион местных обитателей. — А так же мне нужна водоросль Грелу, на тех же условиях. — А это уже более редкая растительность с дельты реки Улэш, что протекает в северной части Каганата, на вкус ламинария-ламинарией, но хоть как то позволит увеличить и разнообразить рацион моего замка, а то рыба во всем ее многообразии уже поперек горла скоро станет.

Ну и выход, на само обеспечение продовольствие тоже весьма не бесполезная штука. Заложу полости в теле скалы для грибов и про долблюсь вниз к руслу реки, вот тебе и продовольствие, не зависимое ни от каких полей, которые могут пожечь. Книга Агронома мне как говорится в помощь.

Закончив на этом и пожав руки расходимся. Мэтр пошел к себе с кипой исписанной бумаги, я же свою просто засунул в инвентарь. Появится секретарь, надо будет скинуть ему всю эту макулатуру, а то не воин, а писарь ей богу. Конечно, хоть мне и падали копейки опыта за все эти процедуры, но уж сильно отвлекают от основных целей, у меня там сталь уже скоро должна свариться, а я тут бегаю тудым-сюдым.

Осталось последнее дело и можно возвращаться в кузню. Дойдя до рабочих и отдав распоряжение, о переносе трех мер дерева из здания гильдии, после чего, заменил

университет на Дом Воителей в очереди постройки, как только все три единицы древесины окажутся на складе, они автоматически спишутся, и начнется строительство.

Да план трещит по швам, еще не серьезно, но начинается. Воинов я хотел нанимать только после того как добавлю пристройки к кузнице, оружейную и бронную мастерские. Сейчас пускать в дело не закованных как полагается гномов мне не хотелось. Был, конечно, вариант улучшить Дом Воителей сразу до Палат Воинов, тем самым получить тех же латников, но ширпотреб броня не мой выход, сильно мало у меня народонаселения, что бы позволить терять их бездарно.

Математика очень простая если мне доступно 40 юнитов в неделю, рыцарю к примеру 100. Из них конечно кто-то становится крестьянином, а кто-то рыцарем. У меня же все зависит от такого «вместимости зданий», которые могут в неделю обучить только определенное количество боевых классов, но при этом только из первых юнитов. Как следствие у того же рыцаря может на второй недели быть уже 200 юнитов причем половина будут воинами, а если я сделаю такой фокус то кто работать будет? Привлечь часть конечно можно будет, но тогда кто воевать будет? Вилы, вот и парюсь с каждым юнитом.

Нечего прорвемся, зато со временем это будут полноценные латники и посильнее человеческих. Все-таки, сами по себе, гномы сильны не в меру, раза в полтора от человеческого, Хирдман после обучения в Палатах, конечно сильно не дотягивает до паладина, но и посильнее рыцаря будет.

Покончив с этим, наконец-то двигаюсь в кузницу, там собственно, в мое отсутствие, не чего не изменилось, если не считать тигель. Снова перекинул доспехи на деревянную стойку и облачившись в кузнечную униформу, отправился проверять.

Сталь почти сварилась, это хорошо, еще минут 15 и можно снимать. Пока же займусь тарой для выплавки, бродить в поисках нужной формы долго не пришлось. Подходящие емкости нашлись в местном инструментарии у стены. Подтащил их поближе к горну, остатки времени уже потратил на созерцание. Огонь горел, что тут еще сказать, особо романтического настроения у меня сейчас не было, но просто полюбоваться мне никто не мешал.

Вот и сталь подошла, прихватив двумя щипцами, за металлические кольца по краям, аккуратно разливаю сталь по формам. Вот собственно и все, осталось обождать с пол часика, пока металл, остынет и станет аккуратными слитками, после чего из него уже можно будет ковать запланированный доспех.

Благодаря мастерству вы получаете навык «Кузнец» (ранг 2)

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Опа, неожиданно, я конечно помотался сегодня и за все мне падали копейки опыта, но как то не ожидал, что наскребу на уровень. Ну, что теперь делать, второй сегодня я планирую взять на изготовлении лат, ну а пока займемся этим. Характеристику снова в силу, и на выбор восьмой уровень предложил мне Совершенный (Ловкость) и Ментальную устойчивость. Снова все вкусное, еще одну единицу в ловкость и 10 % бонус от навыка принесет мне еще одну. Зато Ментальная устойчивость отразится на всех моих подданных, это как раз та ситуация, из-за чего многие не берут книгу Одаренный.

Эх, как бы мне не хотелось стать сильнее лично, но одному всех не победишь. Пока мне просто везло с врагами, их было много, но они были или не организованны либо я обыгрывал их тактически. Боюсь представить что бы было, встретить я в начале, к примеру,

десяток алебардистов человеческого замка.

Они стали бы для меня более серьезной проблемой, и если новичков за счет техники я пожалуй убил бы, то ветераны просто раз за разом отправляли бы меня на перерождение, ну разве что со временем им древко алебард порубил бы, но эта еще та перспектива. Так что без вариантов выбираю Ментальную устойчивость.

С уровнем разобрался, теперь с кузнецом, который и послужил той последней каплей для апа, то что слитки остыли раньше на 13 минут чем было описано в инструкции Александр Владимирович, это вообще то ерунда. Все-таки я под землёй и тут температура ниже чем на поверхности, зато постоянная круглый год, вот и металл быстрее остыл.

Смущает меня не сам навык, сегодня после изготовления лат, что покажет мои знания для ИИ мира, все по той же инструкции, я получу третий ранг. Непонятно же мне то количество опыта которое я получил за отливку, 800, по идеи я должен был получить максимум пару сотен. Тут какая то не стыковка, может исходный материал виноват, но проверить я этого сейчас не смогу, ладно потом у мастера спрошу.

Александр Владимирович действительно Мастер, без всяких оговорок. На момент нашего знакомства ему было, что-то около 60 лет, случилось же это на одном из кузнечных форумов.

Здорово он меня тогда с небес на землю посадил, просто расписав химическую реакцию со всеми присадками. Мне же было, около 30, и тогда я считал себя профессионалом, но не стеснялся спросить совета у знатоков.

Собственно с этого и пошло наше общение, с вопросами и ответами, а через некоторое время и житейской мудростью не брезговал поделиться. Так и продолжалось, пока пару лет назад я не задал ему вопрос, как бы он качал кузнечное дело в вирт-реальности максимально приближенной к реальности, но с наличием магии. Этот вопрос его действительно зацепил и через некоторое время, объяснив свою позицию родным, спокойно ушел в срыв возрасте 69 лет.

Самое забавное, что выбрал он тот же проект, который сейчас выбираю и я. Пусть у нас и разные причины, но схожесть характеров, не смотря на разницу в возрасте, на лицо. Последний раз мы с ним общались по сети пару месяцев назад, выглядел он крайне колоритно в облики гнома.

Все у него было хорошо, выбрал он, правда род Регва, с усилениями в кузнечное дело, что вообще то не удивительно в его случае. С замком у него не заладилось, но по его словам, он не сильно и старался, а просто как упала защитная граница, собрался и ушел со всеми гномами в подгорное царство. Где и осел, а за заслуги вообще теперь входит в Совет Рода. Но как он любит говорить «Мне это нафиг не сплющилось». Ну, это его право, тут каждому своё. В любом случаи у меня в этом мире есть настоящий друг или точнее наставник, пусть не во всем, но есть.

Вот благодаря его советам я и смогу сегодня прокачать Кузнеца до третьего ранга, еще и надежно, даже с излишком, получить два нужных уровня. Что самое хорошие в этом вопросе и любимым делом занялся и пользу получил.

По чему Александр Владимирович выдал мне именно эту методику я в общем то понимал. Делать никуда не годные вещи пока не повысится навык, это терять репутацию среди подданных прославившись неумехой. Здесь же в качестве разминки изготовления инструмента с применение навыков ковки, вытягивания и придания формы будущему изделию и уже более сложный процесс выплавки, но уже с бонусом от первого умения. То

есть сталь получается не такой уж и плохой, как могла бы быть. Ну а дальше в качестве финального штриха само изделие и заслуженный приз.

А это уже другое дело, ведь можно было сковать их сразу и потерять 25 % в эффективности. Вот и приходится возиться, зато Мастер Дори признает работу не плохой и поумерит свою наглость, ну а как дальше подниму навык, он меня вообще уважать станет. Еще бы такой бравый Тан и воевать умеет и у горна красавец.

Но одно дело понимать, а вот второе сделать все правильно и как положено, сам бы я наверняка поступил по-другому и потерял бы как время, так и влияния. Каждому как говорится свое, кто мастер кузнец, ну а кто мечник. Можно быть гениальным во всем кто ж спорит, но это скорей не про меня, не уродился я гением, не биться же теперь головой об стену.

Это в человеческом замке Лорду негоже за наковальню вставать, там за ним легенда о избранности богом стоит и аcolиты, да прелаты людям мозг промывают, а тут если сам «рукожоп» то и подданные будут сквозь пальцы смотреть на такого властелина. И снова я забегаю вперед, надо сначала сделать дело, а потом уже пожинать плоды своих трудов.

Так, что ноги в руки или точнее клещи в руки, в клещи слитки и в горн, нагреваться для последующей расковки. Тоже кстати очень интересный процесс, можно ведь и отлить лист, а не из слитков тянуть, да форму ему потом придать, всяко легче будет. Да вот только особой прочностью такой доспех похвастаться не сможет. А вот если из двух сантиметрового слитка расковать, в тот же лист с толщиной в 2–3 миллиметра это будет уже совсем другая прочность. Вот и займусь этим, а потом уже буду тянуть отдельные части.

Работа шла своим чередом, нагреть и расковать пока металл не потерял пластичность, снова нагреть и расковать. Лист за листом стопка росла, правда с толщиной я слегка промахнулся, и пластины получилось в толщину, что-то около 4мм, ну нечего я сильный должен потянуть. Вначале я и так планировал сделать доспех толще, чем исторические аналоги, но получится еще немного больше. Давно защиту не делал, навык, как известно нужно постоянно развивать.

Постройка Алтаря Предков завершена.

Не успела затухнуть надпись в логах, как в кузницу вихрем ворвался прораб Гимли и чудом увернувшись от попыток «наезда» со стороны Мастера Дори, скороговоркой выдал.

— Тан, Старейшина Двалин говорит, что вот-вот закончит и просил Вас позвать. — Это понятно, непонятно другое. Ты то, каким боком у него на побегушках оказался, или это Рунный Мастер так мягко намекает, что «негоже» всяких в Совете сидеть. Старый интриган. Ну а может, просто так получилось, кто его поймет, «будем посмотреть».

— Хорошо Гимли я тебя слышал, а ты сделай доброе дело, собери всех казад у алтаря, а я скоро буду.

И снова мне придется отвлечься от любимого дела. Что за день такой то? Чего грустить и горевать, все равно дело делать надо, поэтому руки в ноги и снова в темницу.

Что по дороге, что в самой тюрьме разительных изменений не произошло. Да словом все было по-прежнему, во дворе работали в камерах сидели. Отдав Строри приказ на построение, сам же прислонился к стене и расслабился.

Так лично мне было легче сосредоточиться и обдумать ситуацию. Сейчас снова предстоит пошатнуть устои и традиции. Боюсь в ближайшее время, это будет мои частым развлечением. Принять в род изгоев можно, но вернуть им уважение соотечественников так просто не получится, а долгая волокита и разбор постоянных дрызг не мой выбор.

Зачем? Лучше уж решить проблему раз и навсегда и забыть о ней. Да где то это будет напоминать стрельбу и пушки по воробьям, но в том то и дело, что все эти мелкие проблемы отнимают уйму времени и сил, которые я с удовольствием потратил бы на личное развитие и развлечения, те же несколько часов в кузне или на турнирной арене.

Пока я размышлял, гномы вновь построились. Я же не стал дёргаться и менять позу, на более величественную просто повернул к ним голову.

— У Вас было время подумать, свои доводы я уже высказал, теперь же мне нужен ваш ответ.

Один из гномов вышел на шаг из строя.

— Тан мы благодарны тебе за твои слова и щедрое предложение. Считаем, что это будет единственное правильное решение принятое каждым и нас за долгое время. — Ишты как загнул «единственное правильное решение за долгое время», тут в пору действительно задуматься о том, что местные действительно живут полной жизнью и принимают решения, а не картонные куклы.

Пришлось сменить расслабленную позу, а то не удобно даже как то стало.

— Одобряю и поддерживаю. Идите смело вперед, без страха в глазах и сердце. Знайте, что время бродяжничества подошло к концу и сегодня вы обретете Род и Дом. Да пребудет Махал с нами!

Все слова сказаны и здесь меня больше нечего не держит, так что в путь. Спокойно, шагом поднимаемся вверх. Я возглавляю процессию, за мной мои будущие родичи, а замыкает процессию Стори. За что ему «плюсик в карму», контроль пленных пусть теперь вещь не сильно необходимая, но это одна и из тех деталей, что выделяет новичка от профессионала.

Вот такой дружным строем мы и оказались внутреннем дворе, где уже собралось, считай все население моего пока небольшого замка. 46 гномов, 41 мной лично нанятых, пока единственного Рунный Маг Двалин и Мастера Кузнец Дори с помощниками.

Взгляды бросаемые на конвоируемых, основной массой присутствующий не обещали им не чего хорошего. А вот лицо Мастер Двалина, несмотря на всю бедность мимики гномов, наоборот излучало глубокое удивление.

Интересно, что он думает. Зачем Тан привел Отверженных на освещение алтаря. Кровавые жертвы или же «очередная гадость от Тана Грора»? Я с улыбкой подмигнул рунному магу, от чего того аж перекосило на секунду. «Гадость» конечно, не сомневайся мой любезный друг. Эх, откуда во мне это детство всплыло? Лет пять уже как мне подобные мелочи удовольствия не приносили, а тут второй раз за день. Да еще и эти вспышки эмоций, молодею что ли?

Место для Алтаря, Двалин выбрал более чем приемлемое на мой взгляд, в одной из небольших, боковых штолен где уже закончились основные работы по прокладке галерей, тут же и Храм Махала позже отстрою. Взглядом и плечами расширяю круг собравшихся возле небольшой ниши в стене, тем самым давая место для вновь прибывшего со мной пополнения. Указываю рукой, где им встать, сам же иду в центр ближе к Мастеру Двалину.

Собственно от самого обряда нечего фееричного я не ждал это не замок паладина с прелатами, аколитами, соборами и песнопениями, тут все проще и практичней. Мастер вручил мне в руки Топор и Шлем, те самые принадлежавшие прошлому Тану и по легенде моему близкому родичу. Я же просто донес их до Алтаря, утопленного в нишу в стене, разукрашенный резьбой с подписями о деяниях Тана и Предков.

Разместил вещи на специально для них предназначенных подставках и подумав, докинул пару драгоценных камней, так чтоб наверняка предки почтили нас вниманием. Произношу короткую речь о славе Рода Кхим и той памяти, что мы-потомки должны нести в будущее и о том как замечательно, что несмотря на тяжелые времена и старые прегрешения мы остаемся единым народом, под конец же прошу предков судить и принять в род, если те достойны, восьмерых новых родичей.

Небольшое светопреставление, в виде клуба белого слегка искрящего тумана, стёкшего с алтаря, окутало новобранцев и спустя 20 ударов сердца, так же медленно втянулось обратно, оставив целых и невредимых гномов удивлённо рассматривать мир вокруг себя. Ну и часть рун по периметру ниши зажглись неярким янтарным светом, собственно все.

Кто ожидал явления белокрылой фигуры с мечом в руке в полете, не по адресу так сказать. Сам Махал-Ауле тоже не явился на освещение, видать камня мало положил, он работает от 10 единиц, шутка. Просто еще в той жизни мое отношение к религии было весьма далеко от почтения, здесь же боги более реальные фигуры во плоти, но от этого бить им поклоны у меня настроения не прибавляется, да и большинству местных богов эти поклоны до лампочки. Тому же Махалу плевать с высокой колокольни на «глубину прогиба», хороший воин и справный ремесленник, вот и молодец.

Значительно интересней же было то, что происходило в логах.

Вы освятили Алтарь Предков, мораль поселения +1 постоянно, в первую неделю с момента основания мораль поселения +2.

Ваша Сила Магии повышена на 2 единицы.

Духи Предков одобрили ваш выбор, к фракции присоединились 8 юнитов.

Ваша репутация с фракцией Род Кхим повышена на 1 пункт.

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Вы больше не можете сегодня повысить уровень.

Мир по достоинству оценил ваши старания по изменению мира вокруг себя, вы действительно Творец. Навык «Творец» получает ранг два.

Вам предложен уникальный квест. «Оторванный ломоть. Шаг 1»

Класс: Редкий

«Примите в род еще 92 юнита, для выполнения первого шага.»

Награда: опыт, репутация.

Да/Нет

Конечно «Да»

Вот это я действительно сегодня молодец, даже похвалить себя в голос и по голове погладить хочется, но нельзя вокруг народ. Столько всего на хапал, в общем то из простого действия, просто сведя в месте необходимые элементы. Даже силу магии поднял на две единицы, правда, за чем она мне сейчас нужна? Больше не меньше, в хозяйстве все сгодится.

— Казад! Духи Предков признали мой выбор верным и теперь рядом с нами не изгой, а такие же родичи как вы и я. Махал в своей мудрости, дарует им право искупления. — И так с гаденькой улыбкой смотрю на Двалина. Ну чего скажешь Мастер?

— Верно Тан. — Слегка недовольно бурчит гном. Окружающие, выражали свои эмоции более бурно и если бы таверна была построена, думаю, вся толпа уже бы дружно отправилась туда, сочтя день праздничным. Но чего нет того нет. По этому «куем железо

пока горячо»

— Родичи, казад. — Уже обращаясь бывшим пленникам. — Сегодня мы в тяжелом положении и нам не обойтись без вашей помощи. Окажете ли вы её нам?

К вашему отряду присоединилось 8 юнитов.

Ага, так бы они мне отказали, я ж не ради этого тут стараюсь. Итого профит плюс 8 гномов, почти одна пятая от недельного прироста, а это уже ого-го как не плохо.

«Потехе час, а делу время» поручив пополнение заботам Гимли, сам же зарылся в окно персонажа, надо уровень распределить. Повышаем силу. А на выбор у нас сегодня Одаренный (Сила) (ранг 2) и Творец (ранг 3).

Я категорически хочу найти разработчика и «причинить добро и нанести справедливость», «то пусто, то густо». Жадность с толкнулось во мне с здравым смыслом, 17,5 % в повышение моей личной силы это то, что то к чему я стремлюсь, но как показала последняя практика с минотаврами, удача может повернуться боком. И не всегда при явном превосходстве в силах, ситуация повернется к тебе нужной стороной и тебя не переиграют тактически.

Мне завтра войска нанимать, поэтому выбираю творца как наиболее правильное решение в ближайшей перспективе Творец, все-таки 22,5 % к общему рейтингу отряда значительно более эффективней, чем пусть даже 5–6 единиц к моей статистики.

От размышлений меня отвлекло покашливание рядом со мной. Рядом стояли оба моих Мастера и чуть в сторонке Гимли со Строри. Остальные же продолжали весело обсуждать свершившиеся и уже окружили свежее пополнение

— Чем-то могу помочь почтенные Мастера? — Кивнув головой, направляю вопросительный взгляд на гномов.

— Мы с Мастером Дори слегка удивлены подобным поворотом Тан. Нет, вы не подумайте, что мы как то против, Предки вынесли свое решение. — Мастер Двалин усиленно за крутил головой, на короткой шее, изображая видимо этим, насколько он не против. — Но даже если Вы не хотели выносить это дело на решение Советом, то могли бы посоветоваться с нами...

— Мастера, Почтенные и многоуважаемые. — Обрываю я Рунного Мага. — Вы говорите правильные вещи, и я всем сердцем бы хотел так поступить, но как Тан я несу ответственность за Твердыню и ее население. Именно поэтому не могу рисковать вами. Если б дело повернулось по-другому, и предки решили наказать виновного, кара могла задеть и Вас. А вот этим я рисковать не могу и не имею права. Меня можно заменить, вот даже вы Мастер как Советник и Глава Академии — делаю упор на последней фразе — вполне могли бы временно исполнять мои функции. Но скажите, кто бы заменил нам Лучшего Рунного Мага и Кузнеца?

На лице Двалина расплылась, в общем-то, доброжелательная улыбка в то время как Мастер Дори наоборот только насупился, снова опустив забрало бровей. 1:1 ничья. Слабое место Мастера Двалина я нащупал верно, и достаточно уверенно на этом выезжаю. Зато с Мастеров Дори пока в полете, надо срочно выкручиваться, насколько я успел понять его характер, он несколько аполитичен и не стремится к личной власти, ему вполне хватает любимой работы, вот там он поистине тиран-деспот-диктатор.

Может, стоило бы привлечь его в совет, но глянем, что мне преподнесут господа Оружейники и Бронники. Не хотелось бы вводить излишек «думающих» в состав Совета, чтоб не устраивать там балаган, да и сильное лобби в лице кузнецов будет затруднять и так

не простую атмосферу в будущем совете. Так что «разделяй и властвуй». Безусловно, верные слова, но я бы добавил «разделяй, стравливай между собой и спокойно властвуй».

— Сами подумайте казад, как повернутся дела, если станет производство, у нас у каждого много обязанностей и кроме разумного риска есть еще и необходимость, надеюсь, вы меня поймете и не будете держать зла. — Убедить не убедил, но брови Мастера Дори остановили свое движение вниз и даже чуть-чуть приподнялись.

Индикатор настроение блин, всем бы так, а то вон Двалина иногда фиг прочтешь, бегаёт, вынюхивает и улыбается, непонятно что он удумал, вроде и безвредно, но напрягает его деятельная натура. Надо его побыстрее к настоящему делу приставить, а то точно чего-нибудь не того вынюхает. За собой я вроде нечего такого не замечал, но фантазия и ложные логические построения еще и не туда могут завести.

— Если у Вас все уважаемые, то позвольте мне дальше заняться делами. — Мастера слегка смутились, еще бы, работа — это свято. Подзываю взмахом руки Гимли со Строри. — Прораб Гимли благодарю за работу, но пора заняться делом, объясни новичкам их обязанности и представь к работе. Строри до решения твоего вопроса продолжаешь исполнять обязанности тю... надзирателя и помни о нашем договоре. А Вам Мастер Дори позвольте составить компанию до кузницы, к сожалению, срочные дела не позволят мне сегодня доделать задумку, а рабочее место надо бы прибрать. — Брови Мастера снова чуть приподнялись, одобряет.

Да, с доспехом я действительно пролетаю, не имеет смысла его сегодня отковывать, хоть навык и поднимется, но вот опыт улетит в трубу, а это не дело. Придется сегодня заняться тренировками, а с полуночи, после снятия ограничения буду уже собирать его, что бы успеть к утру, как раз достроится Дом Воителей. Ну а дальше найму войска и в срочном порядке снова искать ресурсы, иначе день пролетит зря, чего я допустить не могу.

Вот такие бурные сутки у меня впереди, без сна до вечера и скорей всего ряд боевых столкновений. Да если честно, уже самому хочется, засиделся я на месте, этот день был чересчур длинный, больно много забот и хлопот пришлось решать в течении одних суток.

Да и наговорился я уже на месяц вперед, ведь приходится доказывать, убеждать, доносить свою мысль буквально разжевывая ее по частям. Но без этого никуда, пока не заставлю механизм крутиться, как ему положено, что бы требовал моего минимального участия, не успокоюсь. А то им только дай волю задергают во все стороны. Так что «улыбаемся и машем» могло быть и хуже.

Можно конечно долго ржать над жителями Северной Америки (США, Канада), где обязанности мэра исполняет обычный кот, но это если не думать головой. А вот если задуматься то станет понятно, что система настолько отлаженная, что в принципе у власти может стоять кто угодно, хоть гений, хоть полный даун, но система будет работать с большой буквы «Р». Не хочу, как патриот, плохо отзываться о своей Родине, но у нас все не так. Хороший царь — хорошо живем, плохой — плохо.

Вот с такими думами я молча, в компании с еще менее разговорчивым собеседником возвращаюсь в кузнецу. Где навел порядок, аккуратно прибрав заготовки на доспех до полуночи.

Забираю свой уже выправленный и отполированный до идеала комплект и возвращаюсь во внутренний двор. И начали... Гневная, оберхау, сшилхау коротким лезвием, укол...

Глава восьмая. День Пятый. Поход

— Мы похитили тебя чтобы изучать.

— Так нельзя! Люди — высшая ступень эволюции, мы достигли величайших вершин в искусстве, у нас есть Бах, Бетховен, Моцарт.

— Сколько фортепьянных сонат у Бетховена?

— ...

— Готовьте анальный зонд.

До полуночи время пролетело в принципе незаметно, от движения к движению я все больше приспосабливался к новому телу, на характеристиках, к сожалению это пока не сказывалось, но само тело начало отвечать на мои действия, продолжая и дотягивая в тех моментах, где было необходимо.

Грустно, по моим прикидкам, нормально использовать весь доступный мне арсенал приемов не получится минимум до 30 единиц ловкости, сейчас же только самое простое. Нет медленно и в отсутствии противника, я выполняю почти все, но вот при живом и движущемся оппоненте буду забит грязными тряпками, пока дотянусь до врага.

Где-то через час, после начала, ко мне попытался аккуратно присоединится Строри с длиной палкой, должной видимо изображать двуручный клинок. Его попытки подражать моим действия изрядно повеселили меня. Некоторые особенности фигуры гнома, не прошедшего через вдумчивое полуторачасовое редактирование, в отличии от меня, просто противились подобным движения. Раскачанные мышцы рук не позволяли вынести клинок в нужное положение, а короткие по сравнению с телом ноги не давали той «пружины» для длинного выпада.

Полчаса наблюдений краем глаза за гномом все-таки подорвали мой веселый настрой, и я был вынужден поправить его. Не быть ему мечником. Нет, конечно «умение и труд все перетрут».

Как пример могу вспомнить двух своих однокурсников, которые занимались в секции бокса. Так вот один из них русский имел все данные для этого вида спорта и в общем-то легко получил своего кандидата в мастера и на этом остановился. Вторым же был тоже русский, но якутского разлива и данные его были сравнимы с таким архаичным приемом как забивание гвоздей микроскопом. Можно, но зачем?

Так вот он почти все 5 лет проходил с различными травмами в виде постоянно сломанной челюсти и прочим. Сколько раз мы откровенно ржали над его упорностью. Но в итоге Микиитэ, для своих Никита, получил своего заслуженного Мастера спорта, и даже досих пор тренирует сборную Якутии по боксу. Вот так может сложиться судьба упорных, а может и нет.

В данном же случае, у меня нет ни времени ни желания, наставлять и вести к победе Строри. Поэтому я показал ему основные приемы работы с копьем, которые, кстати, почти одинаковые для любого древкового оружия и лишь периодически поправлял, не сильно отвлекаясь от своих занятий. Бесспорно многие из этих приемов, если не все были ему как хирдману известны, но меня больше беспокоила чистота техники, а не ее наличие.

Так весело и незаметно я скоротал время до полуночи. Таймер на запрет опыта обнулится, а значит и мне пора заниматься своими делами. Оставив гнома дальше корпеть

над техникой, отправился в кузницу, где меня уже ждали заготовки под доспех.

Само изготовление заняло время до самого утра, хоть листы и оставалось только вытянуть под доспех, но это работа, причем местами достаточно тонкая. Дольше всего пришлось провозиться со шлемом и различным крепежом.

Если шлем трудоемкий только потому, что желательно должен иметь идеально округлые формы для того, чтоб удары врагов стекали с него. Ну а крепеж, это просто много шнурков и застежек, которые позволяли распределить всю эту массу металла комфортно на теле, причем так чтобы части не смещались со своих мест при активном использовании.

Тем не менее, к семи утра, когда в логе выпало сообщение о окончании строительства Дома Воителей, доспех был почти собран. Осталась лишь полировка, но это чуть позже. Сейчас я уверенным шагом направился к крепостной стене, где на свободном месте уже стояло новое здание, почти такое же как и все постройки гномов.

Мощное, массивное, квадратное здание примерно метров 15 на 15. Стены, как и везде, расписаны Каменной росписи, единственное упор сделан на различные батальные сцены. И как еще одно отличие, квадратную арку входа по бокам охраняли две статуи воинов. Метра под 3 роста с большими лабрисами, лепестки лезвий которых были соединены на концах на подобии четырехгранного короткого жала.

Красиво, что тут скажешь, величие и масштаб. Не циклопическое строение, а скорее тот дух битв и призрачный еле слышимый звон боевой стали. У меня аж волосы от восторга на жопе зашевелились, вот она обитель войны. Страсть и адреналин бьющий по жилам, единожды вкусив это пьянящий коктейль от него уже не отказаться. Еще наверное минуту, а может и две, я простоял застывшей статуей вдыхая этот чудесный аромат битвы.

«Соберись тряпка!» — Мысленно отругал себя. Впереди будет еще много битв и в каждой я смогу принять участие. Вперед. Проходя вовнутрь, мимо статуй, я всё-таки услышал уже настоящий звон стали.

Внутри здание было поделено на 3 части, это я знал из гайдов. Первая и основная часть от входа являлась своеобразной небольшой ареной, максимум на четверых бойцов. Вторая была мини арсеналом, а третья жилыми помещениями для Мастеров, которые жили и работали в этом здании.

Но знать и видеть своими глазами слегка разные вещи. Свет от светильников на «рунной тяге» полностью освещал помещения. Вдоль стен висело множество тренировочного оружия с затупленной боевой кромкой и деревянные щиты, без металлической оковки. На самой же арене, огороженной от основного зала каменной стенкой в пояс, вели бой два гнома.

Оба в классических бригантных доспехах с нелепыми огромными фантазийными наплечниками, добавляющим им еще более квадратные формы. Один из гномов сражался с классической парой щит-булава, второй же отмахивался от него двуручным топором.

А за всем этим наблюдал Наставник, даже на вид не молодой гном. Седая борода чуть ниже пояса, тонкие полосы шрамов на лице, здоровый, наверное не ниже меня самого, но еще шире в плечах, Его латный доспех, весь покрытый ребрами жесткости а на ровных участках тускло светились руны кхуздула. Из-за спины торчало рукоять боевого молота, чье оголовье выглядывало сбоку чуть выше колен.

Стоял он в пол-оборота ко мне, успевая контролировать вход, через который появился я, и то, что происходило на арене. Воин, опытный, может даже очень опытный, прошедший обучение в Доме Воителей, а затем и Палатах Воинов, после же наверняка кучу стычек, войн

и войнушек. Вот именно такие ребята легко и непринужденно нагибают рыцарей и паладинов, а затем своим молотком в одиночку проламывают голову гвардейцу Инферно и оглядываются в поисках следующего.

Глянуть бы на его характеристики, а собственно почему бы нет, ведь он не стеснясь рассматривает меня взглядом стальных глаз.

Уровень: 77

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс: Гвардеец Короля

Имя: Мастер Ибун (ну и имечко для русскоязычного кластера, звучное)

Интеллект: 42

Сила: 79 +5 (артефактная экипировка)

Выносливость: 72 +7 (артефактная экипировка)

Ловкость: 44 +10 (артефактная экипировка)

Сила магии: 10 +3 (артефактная экипировка)

Устойчивость к магии: 203

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Умения:

Шахтер (ранг 4) — увеличивает скорость добычи ресурсов из недр.

Кузнец (ранг 6) — улучшает качество кузнечных изделий.

Оружейник (ранг 4) — расширяет, ассортимент производимых изделий.

Мастер Бронник (ранг 4) — расширяет, ассортимент производимых изделий.

Тяжелая броня (ранг 10) — пассивно увеличивает защиту при ношении тяжёлого доспеха.

Дробящее оружие (ранг 10) — пассивно увеличивает урон от дробящего оружия.

Древковое оружие (ранг 7) — пассивно увеличивает урон от древкового оружия.

Кликового оружие (ранг 8) — пассивно увеличивает урон от кликового оружия.

Арбалеты (ранг 8) — пассивно увеличивает урон от арбалетов.

Строй (ранг 10) — пассивное увеличение защиты при любой формации

Командир (ранг 7) — позволяет командовать формацией до 70 боевых единиц и дает пассивные бонусы к атаке и защите.

Здоровье: 1940

Запас маны: 10

Книга Магии: нет.

До обидного силен гад и это еще не считая специальных абилок и артефактов. Один

доспех чего стоит.

Доспех Гвардейца Подгорного трона — каждый из тех кому удалось послужить в гвардии Подгорного Короля, уже стоит десятерых, но «Лучшие достойны Лучшего!» по этому кузнецы и рунные маги гномов в темноте подземелий создают комплект доспехов для нового гвардейца и разлучить их уже становится не возможно.

+15 % проигнорировать магическую атаку

+25 % к броне

+25 % сопротивления огню

+ 10 % шанс восстановить 1 травму в час

+ 7 выносливости.

В руках мастера-мудреца кузнеца забытого подгорного королевства, знания и мудрость гномов переплелись на таком уровне, что сроднились с магией. Дополнительный эффект:

при получении более 3 травм и или потере сознания носитель доспеха преобзудается в Малого элементаля магмы.

1 — 50 % игнорирования физического урона

2 — регенерация при соприкосновении с землёй 2 % / сек

Вот и думай... От такого бы комплекта яб и сам не отказался, да и не откажусь, как только мои мастера-артефакторы смогут создать нечто подобное обязательно сделаю заказ. Почти сантиметр высокопрочного сплава да еще сверху +25 % — «это вам не там». На мифрил в таком объеме даже у подгорного трона денег нахватает, хотя лучшие сорта подгорной стали не сильно уступают ему в прочности, весят разве что значительно больше.

С трудом могу представить, чем подобный доспех вообще можно пробить. Мечи, да стрелы просто не в состоянии прорубить латы подобной толщины, а мастерство и фантазия гномов позволили закрыть ими почти все тело. Оставив неприкрытыми лишь смотровые щели на забрале и внутреннюю сторону ладоней без массивных листов металла. Хотя над цельным забралом можно было бы и подумать — магия, а проблема с защитой рук решается чашками на рукояти оружия. Зло-злое, по-другому и не скажешь, даже магией такое бронированное чудо можно проковывать с трудом, так как почти любая физическая составляющая заклинания будет сведена «на нет», а магическую примут на себя сейчас тускло светящиеся руны.

Конечно, не смотря на все свои умения и защиту они проигрывают один на один тем же Архангелам, те хоть и существуют на этом плане мира всего 7 минут в сутки, но при 10 рангах умений и по 100 каждой характеристики становятся очень сложными противниками. Зато каждый гвардеец при всех своих воинских талантах мало что еще и

строитель/кузнец/добытчик так и нанимать их можно 3–4 шгук в неделю, против тех же 2 Архангелов.

Но это все прелюдия мне они всё равно не светят, не тот я дом выбрал, я таких только «вырастить» смогу из своих бойцов, тяжело, но возможно.

Все кончилось моя непобедимость, когда-нибудь я обязательно догоню его, но это явно будет позже. Слегка обидно конечно, но и хорошо, что у меня появился подобный воин. Самое же противное, что не удастся его гонять по своему усмотрению, Гвардеец Короля, чтоб его, только на защиту Твердыни он выйдет на стену, а так извольте, обходитесь своими силами.

Это естественно лучше, чем нечего, зато будет с кем сойтись на турнирной арене, как построю. Мастерство лучше растет, когда сходишься в поединки с более сильным противником, это касается как циферок в статистики, так и реального навыка.

Я же ему пока не противник, мало того, что неспособен пробить его латы, так и умение 10 ранга работает на НПС не только как усилитель урона, но и реально дает им более совершенную технику, ну а уж о разнице в скорости почти в четыре раза я уже и молчу, если двойную-тройную еще есть вероятность компенсировать, то больше-хуже.

Даже с тем же дроу-мечником легче, то хоть и такой же быстрый и при этом не топовая единица, но его удары сабелями были просто не способны пробить мой доспех, а этот же своим молотком просто вонзает его в меня на глубину локтя.

Так что не фиг жаловаться, будем считать, что боец подобного уровня подарок, а не очередная проблема. Хотя взгляд старого война говорил об обратном. Нет, в нем не было злобы или не дай Махал ненависти, просто меня внимательно взвешивали и делили.

Как я предполагаю пока процесс шел не в мою пользу, некоторые местные могли «просматривать» статистику других, в том числе они видели и статистику «бессмертных». По крайней мере к такому выводу пришли пятеро опытных игроков на одном из форумов игры (если убрать весь мусор в виде троллинговых выпадов и завуалированных оскорблений). То есть помимо оценки по внешнему виду некоторым нпс были открыты параметры персонажа и скорей всего статистика поверженных противников, так войны оценивали кто перед ними, а маги видели потенциальных учеников и противников.

И вот тут я понимаю причину «недовольство» наставника, на основании параметров и умений серьезным воином меня не назовешь, зато статистика показывает обратное, куча трупов и среди них есть весьма не слабые, один драук чего стоит, пусть и не топовый юнит, но безусловно силен.

Коли одного образа не хватает, придется снова языком чесать.

— Кур Казад маз мам Мастер Ибун. — Как бы не смешна была ситуация, я на всякий случай напряг лицо, чтоб не заржать в голос, а то начинаю замечать за собой, последние два дня, какое-то неадекватное поведение. — Рад встретить такого почтенного война и вдвойне рад, что именно Вам выпала судьба тренировать наших братьев, честно говоря, не надеялся, что Подгорный трон пришлет гвардейца, рассчитывал максимум на ветерана хирдманов.

— Кур Тан, и я рад встретить представителя славного рода в этом Махалом забытом месте. — Гвардеец даже слегка качнул головой, показывая глубину своего почтения. — До Трона дошли сведения то в какой ситуации вы тут оказались, полноценное подкрепление отправить сейчас было не возможности, без согласия Совета, так что считайте меня разведчиком и наблюдателем от Короля Даина VIII рода Дьюрина.

После последних слов мое лицо и так превращённое в маску и вовсе застыло. Какие на

хрен «Сведения»! Прямо как у классика «К нам едет ревизор». Это кто тут «казачком засланным» на полставки подрабатывает? Ясно-понятно откуда ноги растут, Мастер етить-тебя-етить Двалин, ладно старый разберусь я с тобой, пока ты вроде ничего смертельного не натворил. Надо бы чего нить вежливое ответить и переходить к делу, а то как бы допрос тут мне не устроили, а я признаться на такую оперативность не рассчитывал и откровенно не готов сейчас.

— Что ж Мастер, сказать, что я рад — это промолчать. Дел и так по горло, хорошо хоть Ваша помощь будет кстати, самое оно. Располагайтесь, наблюдайте, а там и поговорим, коль что от меня понадобится. Сейчас же позвольте перейти к делу, а то время поджигает и на сегодня еще много дел. Хотелось бы обучить максимум доступных мне в эту неделю воинов и ополченцев.

Ровным счетом, за неделю я могу обучить 15 за минусом четырех от книги Миротворец воинов, и перевести все остывшее население в ополченцы. То есть полноценными войнами они не станут, но в умениях и статах подрастут, что с лихвой компенсирует затраты денег и времени на обучение, сильные и умелые рабочие еще не одному правителю не вредили.

— Что ж я услышал тебя Тан, веди тех кого ты считаешь достойными, а я и мои помощники сделаем все возможное чтобы они не подвели тебя в битвах.

— Да и еще один момент Мастер Ибун. — Вот тут стараюсь сделать тон более доброжелательный все-таки снова стою на скользкую тропинку прогрессорства, а передо мной не Старейшина с окраин, гвардеец из самой столицы, не дурак и в политики с ее словесных играх тоже должен разбираться. Значит, не накручиваем неведомое, а только факты и доводы. — Я долго думал и считаю, что твоих будущих учеников стоило бы перевооружить полэксами, по примеру гвардии и нескольких других подразделений, работа щитом встрою конечно очень важна, но здесь чувствую мне придется столкнуться с более серьезными противниками чем те же орки. Фронтир — место сами понимаете опасное и мало исследованное, тем более Бар-Шамунир уже дважды пал под натиском врагов и боюсь, стандартными условиями, удержать ее третий раз у нас может и не получиться. Да и известные мне тактические и стратегические наработки лежат несколько в другом направлении, что бы максимально полно реализовать имеющиеся плюсы я бы хотел перевооружить воинов народа именно этим оружием. Осадные орудия будут следующим шагом в моем плане.

— Хм... Чего еще ожидать от Кхим. — Слегка пренебрежительно пробурчал Гном, и тут мне, почему то стало обидно, даже помимо воли закрипел зубами. — Нет ты неправильно меня понял Тан. — В знак примирения гном поднял руки ладонями вперед. — Я прекрасно понимаю и обоснованно горжусь мастерством твоего Рода, в конце концов, даже половина мануфактур столицы работают на механизмах собранными вашими мастерами. Просто ответь мне на два вопроса, и я признаю твое право на выбор. Первый, почему именно полэкс?

— Тут Мастер, я вынужден повториться, думал я долго, но нечего лучше не нашел. Во-первых, основной ударной силой в моем войске будут баллисты, в то время как воинам первого строя придется сдерживать основной натиск и не всегда против нас будет выступать пехота противника. В данном случае, конечно, идеально подошли бы пики, но в тесноте и как индивидуальное оружие они менее эффективны. В то время как пика и топор полэкса позволят с успехом бороться как в плотном строю, так и в рассеянном. Как более интересный вариант, я рассматривал несколько оружий, в том числе Люцернский молот, но

это не совсем эффективно в плане боя, так как бывают противники супротив которых молот использовать нелогично. В то время как у полэкса есть все три вида повреждений колющий от пики, рубящий от топора и конечно дробящий от молота. Во-вторых, же уже в начале следующей недели я планирую запустить строительство оружейных и бронных мастерских, тем самым благодаря более качественному снаряжению нивелировать, слегка уменьшившуюся защиту из-за отказа от щита. Все это достаточно условно и оспорить легко, но если такая тактика работает в других подразделениях, то почему не сработает у нас? Приводить в пример битву при Арксе, когда гвардия под предводительством Бафура IX подобным приемом остановила атаку конного корпуса Империи Грифон и получила контроль над золотыми рудниками, я думаю бессмысленно, так как вы Мастер могли в то время и сами в ней участвовать?

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Неприятно мне отчитываться, перед этим гномом, но мне действительно надо убедить его перевооружить войска, чтобы не тратить время на дальнейшее переучивание своих воинов, потеряв сейчас пол часа в будущем я сэкономлю минимум пару дней.

Собственно мне не жалко, но вот как то сильно ярко я начал переживать все происходящее здесь, может выйти на пару часов да привести голову в порядок? Да нет, это трусость, я взрослый человек и в состоянии сам справится со своими тараканами.

Гном все это время молча стоявший и внимательно меня слушавший, чуть нахмурился и подумал пару секунд. Если б я был сейчас в более веселом настроении, то наверное долго бы смеялся над тем как в его голове борются мои навыки дипломатии и лидерства, против стандартных скриптов.

— В общем и целом я согласен с твоими доводами, и даже без всяких «но». Мне не тяжело и коли ты действительно этого хочешь, то я пойду тебе на встречу. И даже не задам второй вопрос, так как вижу, что не смотря на юный возраст, ты Тан достаточно знаешь историю.

Вот таким вообще-то простым манером решился не самый простой вопрос. Кто-то назовет это удачей и «скажет ему повезло» или даже придумает еще какое-то оправдание, почему ему также не везет.

Труд господ, только упорный труд способен дать результаты. Я готовился, работа с первоисточниками так же входила в эту подготовку. Пусть эльф заговорит на квеньи и посмотрим, как отреагируют его подданные, а уж если ты не попадаешь в роль, то боюсь и в жизни тебя не всегда будут понимать и принимать. Ну и естественно мои личные достижения с играли на руку.

Позже просмотрев логи, я выяснил, что во время разговора дважды поднял репутацию с Мастером, первый раз +3 когда четко и достаточно ясно пояснил свое мнение по поводу выбора и второй на +5 когда ссылался на историю. И даже на единичку поднялись фракционные отношения. Итог положительная репутация в 41 единицу с самим Мастером и 17 с фракцией. Так, что удача любит трудяг, а не «фартовых мажориков», но это все так, мысли, что называется.

С ополчение тоже все прошло легко, тут я правда просил не налегать на умения, а пожелав поднять параметры ополченцев, что еще больше повысить производительность труда. Мотивировал же тем, что мои гномы не сильно любят повоевать и в общем-то мирному населению и ремесленникам эти навыки не очень нужны, когда есть воины стоящие на их защите.

Второй подвиг в этом разговоре дался мне значительно тяжелее, но тоже все получилось. Правда, пришлось пожертвовать тремя единицами репутации с Мастером, но убедить его выдать более качественное обмундирование на воинов взамен экономии на ополченцах. Тем теперь только стеганные куртки, да арбалеты достанутся, зато воины будут щеголять в обновках.

Самому жаль, поупражняться не удалось, но тут я наверстаю, еще будет время и возможность, в этом я не сомневаюсь ни капли, как то свои параметры подгонять до нормального уровня придется.

Отправив первый взвод из 11 гномов на двух часовое обучение в Дом Воителей и всех оставшихся (38) после этого на час, до получения звания ополченцев. Сам же вернулся в кузницу, где уже в тишине нарушаемой лишь сопением Мастера Дори и негромким перестуком его подмастерий приступил к полировке доспеха.

Благодаря силе проблем с полировкой у меня не возникло, отказавшись от шлифовки на станке, а действуя просто руками, за час я успел провести эту процедуру до конца и даже решил чуть-чуть модернизировать процесс, нагрев уже отполированные части, для отпуска и защиты доспеха от влаги.

Используя те же цвета побежалости или цвета каления, нагрев сталь до температуры в 380 градусов, тем самым затемнив доспех до приятного синего цвета, убрав ненужный мне блеск и создав тонкую оксидную пленку, которая некоторое время будет защищать доспех от влаги и прочих вредоносных факторов. Дождался когда комплект остынет и всмотрелся в логи.

Фанфар так и не последовало, поэтому я решил ускорить процесс и надел только что законченный доспех.

Вы получили навык «Кузнец» (ранг 3)

Вы вошли в топ 1000 игроков сумевших поднять кузнечное дело до 3 ранга и выше за сутки! Поздравляем, Ваше достижение отобразится в Зале Славы! Бонуса «Умелый Кузнец» все кузнечные изделия, произведенные в вашем домене, имеют +1 % к качеству. +2 Выносливости, +5 репутации со всеми ремесленниками класса кузнец и +1 к отношения с фракцией «Подгорный Царство»

Ваши отношения с фракцией «Подгорное Царство» повышены на +2 (Дружественные 20/100 до Уважения 80)

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Ну дык кто бы сомневался, я такой, а уж когда мне помогает сведущий человек то я вообще не удержим. От Души Александр Владимирович, будет возможность, верну услугу с лихвой.

Да и +2 к фракционным отношения радует, хотя думаю если я закончил по раньше, то плюс был бы более существенный. Но как известно сожалениями дело не поправишь. Зато на душе хорошо.

Смотрю, любуюсь в окне персонажа на свой новый доспех. Латы конечно получились не идеальные в плане технологии и мастерства, но зато своими руками и плюшек насобираю не хило.

Доспех Подмастерья — молодой и неопытный кузнец замахнулся на большую работу и можно сказать, почти не оплошал.

Бонусы:

Броня +18,5 %

Износ уменьшен на 20,5 %

Зачарования: нет

На вид конечно получились лучше чем на самом деле, ну дык под себя сразу делал и подгонял. Бацинет с глухим забралом приятно прикрывал голову, а панцирь с латными конечностями надежно закрывал остальное тело, оставив лишь щели для движения, да и те были прикрыты ранделями (круглыми выгнутыми щитками), служащими как уловители ударов и вся это красота в приятном темно синем цвете.

Не наверняка если б другой кто сделал, я б покритиковал, а так моя работа, я и сам все недочет знаю. В первую очередь, это конечно сталь плохого качества, ну а второе не совершенство конструкции, можно и лучше сделать, но тут уже мастером надо быть.

Вдоволь на любовавшись своим творение, решил заняться очередным, уже десятым уровнем.

Сегодня «О Великий» послал на выбор «Тактику» от Военачальник и от туда же «Защиту». Прикинув, что для Тактики моя армия еще слишком мала, выбрал Защиту, ну а параметр как обычно ушел в силу.

Вроде с текущими делами покончил, можно выдвигаться в путь. Полчаса у меня до конца обучения воинов еще есть так, что прибираюсь за собой и направляюсь к Дому Воителей. По дороге перекинулся парой слов со значительно потеплевшим ко мне Мастером Дори. Оценил кузнец мои труды, ведь сейчас я пожалуй лучший из его подмастерий. Тут нечего странного, в том числе и на это был расчет.

В который раз за прошедшие сутки выдвигаюсь к стене, через внутренний двор и к Дому Воителей. Вовнутрь решил не заходить, все равно ничего интересного не будет, все мои войны обучаются где-то в параллельной вселенной, ну или чуть поближе. Сам я как то прозевал этот вопрос, просто не спрашивал, но по обмолвкам местных и того же Александра Васильевича предполагаю, что они «перемещаются по халяве» в столицу фракции и уже там и проходит обучение.

Да собственно мне это и сейчас не очень интересно, все равно это скорей всего «черный ход» куда мне дорога закрыта. Хотя ведь принимают меня местные за своего, так может и стоило бы по узнавать? Еще одно дело в долгий ящик, план на день готов и суетится, и менять что-то смысла не вижу, больше проблем, чем пользы, от такой суеты будет.

Спустя минут двадцать из «казарм» начали выходить, по 2–3 в ряд (не строем) мои гномы. За два часа в них успело многое поменяться, пусть я и не запоминал имена, но к лицам уже примелькаться успел, все-таки питались и работали мы все вместе.

Ребята стали явно по крупней или может доспех их так менял, но уж бороды на ладонь он им всяко отрастить не мог, так что думаю все-таки размах плеч увеличился, да и средний рост, вроде подпрыгнул с 1,30 метра до 1,40-1,45.

На каждом были латы вроде моих, только более квадратной формы, с теми же массивные наплечники, что и у тренеров в Доме, а дополнял каждый комплект такой же квадратный шлем.

Эх сколько ж еще работы, по утилизации всей этой фантазийной лепнины и приведение войск в соответствие. Но тут «овчинка выделки стоит» в этом я уверен, гномы то и сейчас защищены весьма не плохо, а будут вообще непробиваемы, если все по умы сделать.

Из вооружения мои бойцы могли похвастаться, короткими мечами в ножнах на поясе и полэксами в рост плюс тридцать сантиметров. В среднем выходило, что то около 165–175 см. Так же за спиной на крюках весели небольшие ручными арбалетами с двумя десятками болтов к каждому.

Вот сейчас штука относительно полезная, урона они много ими не нанесут, тупо маломощные игрушки, такие и руками в латной рукавице натянуть можно, но хоть чутка потреплют подходящего противника.

Не удержался и посмотрел статистику ближайшего ко мне гнома.

Уровень: 6

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс: Воин

Интеллект: 24

Сила: 32 +5 (Мощь земли) +12 (22,5 % Творец ранг 3)

Выносливость: 34 +12 (22,5 % Творец ранг 3)

Ловкость: 16

Сила магии: 10

Устойчивость к магии: 30

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Умения:

Шахтер (ранг 2) — увеличивает скорость добычи ресурсов из недр.

Тяжелая броня (ранг 1) — пассивно увеличивает защиту при ношении тяжёлого доспеха.

Древковое оружие (ранг 2) — пассивно увеличивает урон от древкового оружия.

Клинковое оружие (ранг 1) — пассивно увеличивает урон от клинкового оружия.

Арбалеты (ранг 1) — пассивно увеличивает урон от арбалетов.

Строй (ранг 2) — пассивное увеличение защиты при любой формации

Здоровье: 1090

Запас маны: 10

А весьма не плохо, конечно огромный бонус в 24 единицы характеристик я получил от Творца (ранг 3), но и без этого ребята не уступят оруженосцу из Рыцарского Замка, да и на трудах праведных уровень хоть и медленно, но все-таки рос.

Пока одни выходили и кучковались возле меня, вторая партия во главе с Прорабом Гимли подходила и строилась на входе, этим же предстоит пройти «курс» ополченца. Так разительно они конечно не преобразятся, зато и не потеряют возможность максимально развить ремесленные и производственные профессии.

Дело даже не в защите на программном уровне, а скорее в неминуемых потерях и

рандоме, который будет раскидывать их статьи более подходящим под класс образом, другими словами «что напрягаешь то и растёт», прям как в жизни. Было бы прекрасно воспитать каких-нибудь воинов-рунных магов, вот только и то и другое получится более чем посредственным.

Впустую стоять — время терять. Лишь на минуту отлучился перекинуться парой слов с Гимли. У него тоже дело шло и по его уверениям на седьмой день полость в скале будет приведена в соответствие с проектом и будет готова принять первых жильцов. Ну как принять еще конечно предстоит перенести жилые кварталы в тело скалы, но это уже значительно быстрее и проще, чем день за днем вырезать из монолитного камня блоки.

Оставшись довольным отчетом, беру своих первых бойцов и веду осваивать этот новый для меня мир.

Глава девятая. День Пятый. Великая битва у безымянного сталактита

Ты не жирная, тебя просто укусил радиоактивный жир. И теперь ты Женицина-Жир. Ночной борец с едой, в леопардовых лосинах.

— Ах тыж тварь! — Вновь прорычал я и полетел кубарем от очередного удара 15 метровой плети.

Уже добрые две минуты мы сражались в окружении врагов, причем эту кучу малу и боем то было трудно назвать.

А ведь все так хорошо начиналась....

Вышли из крепости, коротко обговорили способы взаимодействия и направились вглубь туннеля. Минуя мосты, фундамент лестницы и отправились в темноту.

Спустя минут 10 пути начала пропадать наземная зелень, видать ей уже перестало хватать рассеянного света, от дыры в потолке. Кругом стали преобладать различные виды грибов и мха, которые хоть и давали тусклый зеленоватый свет еле освещая темноту подземелий, но мне, как и мои компаньонам в этой дороге этого вполне хватало.

Рельеф пещеры сильно не изменился, все так же по бокам росли сталагмиты, местами перекрывая весь обзор по бокам от дороги. И еще минут через 5 пути этим с успехом воспользовались компания троглодитов, из-за очередного поворота дороги в тишине нас атаковали с полсотни этих слепых тварей.

Дело в целом привычное и не чем серьезным нам не грозило. Пока не удастся зачистить ближайшие пещеры, уничтожив их поселение, они будут появляться вот такими пачками по 20–70 особей, нарушая логистику и внося сумбур в мирное течение времени.

Идея уничтожить их опорный пункт мне очень понравилась, они хоть и слепые как кроты, но тащат к себе в логово все, что плохо лежит, так что есть неплохой шанс разжиться ресурсами хотя бы минимальным количеством.

Это позже, а сейчас гномы в шахматном порядке, формируют два ряда по 6 в каждом. Я же занимаю место в первом рядом с левого края. Левша, удобней мне с этой стороны работать, хотя могу перейти в правую позицию, но это уже в качестве сюрприза.

Пока я стою и любуюсь набегающей на нас толпой, гномы успевают сделать по одному выстрелу из арбалетов, отправив к «Подземной матери» 11 троглодитов. Вернуть их за спину, после чего поудобней перехватить полэксы, на подобии копий.

Не каждому человеку такой фокус был бы по силам, а вот казад выполнили это маневр без особых проблем, хоть и без большой сноровки, второй ранг в древковых чего тут скажешь.

Дальше все было просто и местами даже грустно. Первый ряд принимает в штыки набегающую волну слепцов. Копья троглодитов бесполезно скользят по латам первого ряда. В это время второй ряд наносит колющий любо почти вертикально рубящий удар по успевшим проскочить через редкий лес копейных жал. Дальше оба ряда отступают на полшага назад стряхивая с наконечников трупы и позволяя новому мясу подойти на расстояние удара. Вот так десяток за десятком пока последний из зеленокожих не падает к нашим ногам. Я и то пару раз всего клинком взмахнул за весь бой. Все.

Ну а чего еще ожидать от таких великих бойцов, будь еще с ними Певцы Глубин — это шаманы троглодитов, было бы по тяжелее, да и то не факт, сопротивление магии у гномов в крови, а шаманы они так себе, всего пару фокусов и знают. Ну не было ни когда Великой Троглодитской цивилизации.

Поживится с этих голодранцев, оказалось шибко нечем, наконечники на копьях и те каменные, ну хоть крохи опыта упали и то хорошо.

Теперь бы найти их поселение, следопытов у меня не было, но тут и моих навыков хватит, все-таки не лисицу в лесу выслеживаю, а почитай полтинник двуногих, полюбому наследили они изрядно. Так и оказалась, след босых ступней конечно плохо отпечатывался на голом камне, но толпа недавно успела пройти по воде так что мокрые отпечатки ног мог не заметить разве что тот же троглодит.

Река еще некоторое время петляла по туннелю, пока не подошла к очередному мосту и тут делилась на основной поток, уходящий ниже к водопаду и на неглубокий, но широкий ручей, который уходил куда то в сторону стены. Судя по следам именно от туда и пришли зеленые, по дороге замочив ноги перебираясь через него.

Поменяв формацию движения, из походной колонны по три, выхожу вперед. Отдаю приказ своим бойцам двигаться на расстоянии с десятков метров позади меня. Идем разведывать, чего там находится.

Ручей еще пару раз обогнул понатыканные тут и там сталактиты и уперся в стену, пропадая в темноте бокового туннеля. Так сразу бы я и не заметил его, если б не подходил по самому руслу, чуть сбоку, что позволило увидеть темный провал входа.

Так это «ж-ж-ж» неспроста, я прям уверен. Там наверняка есть, много вкусного и много неприятных сюрпризов в качестве десерта. Темноту туннеля лишь слегка освещали водоросли, растущие в воде ручья, даже моего гномьего зрения не хватало, что увидеть что-то дальше полутора метра и то на границе с темнотой картинка изрядно смазывалась.

Наверное, если б был бы выбор, я бы туда носа не сунул, но сейчас, когда мне очень ресурсы, я его просто не вижу, да и оставлять за спиной подобный рассадник тоже не сильно хочется. С другой стороны не будут же они жить в подобной тесноте наверняка на той стороне должна быть полноценная пещера, где и расположено поселение.

Че топтаться, надо идти.

— Мечи в руки и за мной по одному, замыкающие ты и ты. Полэкссы за спину, мечи на изготвку и работать в паре, в идеале не спускаете с друг друга взгляда. Сильно не голосим, но и молчать смысла не вижу и так бряцаньем всю рыбу распугали. Так, что соберись бойцы, впереди чую будет весело

Эх, сюда бы щиты, вот где они действительно могли бы пригодится, но сам дурак настоял. Ладно, знал, что делаю. Я же лишь перехватил меч в левую руку, буду использовать как копьё в случаи чего, меч мне тут не нужен, я и рукавицей так приложу, что любому троглодиту мало не покажется.

По старой привычки, глубокий вдох-выдох. Вентиляция легких, чтобы обеспечить повышенный приток кислорода в теле, для активных действий. Ну и якорь на психологическое состояние, в бою его запустить значительно сложнее, тут же в спокойной обстановке мне это дается легко, кто знает, может когда-нибудь я освою и большее.

Это конечно отдельная тема, но после освоения подобных ментальных систем «жить стало легче, жить стало веселее». Быстрый переход от покоя в состояние близкое к боевому трансу, дорого стоит. Это конечно не полноценное прекращение внутреннего диалога, но

уже и не просто подготовка.

Все дело в том, что в таком состоянии все мысли уходят как бы на задний план и тело действует на наработанных рефлексах, минуя стадию осознания. Мыслительный процесс не в коем случае не нарушается, скорее все мысли текут как бы рядом с сознанием, не проникая в него без твоего желания. Как плюсы подобной психологической накачки можно отметить повышение скорости реакции и полное отсутствие страха, как бы не рычал и не дергался твой противник ты всего лишь машина по шинковке тел.

Первый шаг в темноту дался просто и легко, лишь меч слегка покачивался в руке, отмечая плавающие тени и выискивая цель для укола. Правая рука согнута в руке и слегка подтянута к телу готовая нанести сильный удар в любого кто подойдет на подходящее расстояние.

Еще четыре шага и слева появляется темное пятно в стене, меч плавно меняет направление, найдя потенциальную цель, шаг и пятно становится боковым ответвлением на высоте пояса.

Никого, но приглушенный шум, откуда из темноты, слышен даже сквозь лязг металла и плеск воды под коваными сапогами гномов. Еще два шага и такое же пятно на потолке, шаг и еще один чуть более темное пятно сверху на своде становится лазом в стене туннеля.

— Готовсь, тут ходов как в том сыре.

Шаг за шагом мы двигались в полутьме, лишь глаза и руки отслеживали все новые и новые ходы, при этом звуки издаваемые местными обитателями лишь нарастал вокруг. Судя по этим звукам в этих норах шел бой причем не на шутку, а на выживания.

И через минуту очередь докатилась и до нас.

Сначала из хода, что располагался в потолке в двух шагах передо мной, вывалилось мохнатое тело в тряпках нищего, с торчащей рукоятью каменного ножа в спине. Тело пискнуло и попробовало подняться, за что тут же и получило полметра стали моего меча.

Несколько секунд выпавшие мне на обзор тела, показали, что нанизал я на лезвие клинка я типичного крысолюда или скавена по уму. Жителя трущоб и подземелий, в обычном состоянии метр с небольшим роста, достаточно гадкая и мало приятная раса. Почти такие же голодранцы как троглодиты, с которыми они походу режутся тут.

Не успел я в деталях разглядеть мусорщика, как в мой шлем попал какой-то метательный снаряд, ну а дальше и вовсе понеслось. Снаряды и тела посыпались вокруг.

В общем мешанине успеваю заметить, что двумя противоборствующими сторонами дело не ограничивалось. Периодически мне под ноги падали тела, обнявшиеся далеко не в танце любви, а в самой натуральной битве на смерть.

Третьей стороной конфликта оказался какой то подвид монстров из Улья Инсектомансера, длинные по тому же метру с копейкой сколопендры вгрызались, наверняка ядовитыми жвалами, в тела троглодитов и скайвенов. Весело у них тут, не то слово.

Кроме парочек хватало и просто одиночек решивших попытать счастье на мне и моем отряде. Одна из тварей выпрыгнув откуда-то сбоку, попыталась прокусить мой шлем, за что я ее к нему и прихлопнул рукавицей. Кто-то уже с руками попытался всадить кинжал в ногу, сквозь латный саботон.

— Ах выж твари, етить вас етить. Бей гадов! На РАЗ шаг вперед! РАЗ! — Пинок сцепившейся парочки гуманоидов под моими ногами. — РАЗ! — Шаг и лезвие меча протыкает высунувшуюся из дыры крысиную морду, с малогабаритным луком в руках, а правая рука в тот момент хватает ползущую по стене сколопендру и плющит хитин, почти

перелавливая ее на две неравные части.

— РАЗ СУКИ! — И меч уходит вверх, принимая в прыжке зеленокожего с каменным кинжалом. — РАЗ! — Пинок латной ноги размазывает вдоль русло ручья плоское тело, а жвалы сведённые судорогой так и остаются висеть на сапоге.

Вокруг творится безумие, гортанные ухающие крики троглодитов перемешиваются со стрекотанием жвал и дополняются крысиным писком. «Пошла мазута!» Не чего выберемся.

— Тан! Они уронили середину! — Слышится крик откуда сзади.

— Стоять! Задние вперед, навались, дави гадов! Небоись, своих не подавишь! — Ору я в ответ.

Те гномы, кто стоял в последних рядах, начинают шагать вперед, благодаря весу доспеха и собственных тел превращая в кашу все, не защищённое прочной сталью.

— Гулящая ты женщина! — Снова ору я в морду упавшего мне буквально на голову скайвена, тот же пытается вцепится зубами в шлем, при этом без остановки тыкая меня своим кривым ножом, куда под мышку, а парочка его хвостатых друзей упираются мне в колени пытаюсь уронить и оседлать.

Хорошо, что спину мне подпирают, 3–4 гнома и упасть мне не грозит. Бросаю бесполезный сейчас меч, пытаюсь достать ударом руки усевшегося на меня сверху крысомордого. Не удастся, так как сверху прилетает еще один, заставляя меня присесть.

Ну все, вы сами напросились! К черту! В такой тесноте не размахнешься. Подобного механическому прессу, начинаю сжимать в руках все до чего могут дотянуться. Писк стоит страшный, уж не знаю, за что я там успел их «сжать», но крысиная морда моего седока, даже сквозь мех явственно побелела от боли... или то он сам посидел?

В любом случае, еще некоторое время проверещав мне в шлем, он обмякает и безвольной тушкой стекает на своих собратьев. Нижнему в этой ситуации выпала более гуманная участь, мне удалось обхватить рукой его кисти упертые мне чуть выше колена и превратить лучевые запястий в мешанину из костей и мяса.

— Крыса! — И двумя ударами, таки удалось освободить для коротко замаха, отправляю на пол сначала одного с проломленным черепом, а затем и другого, получившего куда то в район шеи/горла. Щелчка шейных позвонков я не слышал в царящем кругом гаме, но думаю, ему хватило с лихвой.

Секунда передышки и снова волна, на этот раз смесь троглодитов со сколопендрами, радует кроме нас они еще и друг другом заняты, что позволяет поднять своих и еще плотнее сжать строй. В секунду очередного перерыва я успеваю поднять меч и закинуть в инвентарь, нечего добру такому под ногами валяться.

И так шаг за шагом мы продвигаемся вперед по одному из коридоров «сыра», все это время битва вокруг нас то утихает, то вспыхивает с новой силой. Но в основном нас это трогает мало, я подобно паровозу прокладываю путь, сквозь мешанину тел, а мои бойцы додавливаю всех кому не посчастливилось оказаться на уровне пола и походя рубится с теми кто решил присоединиться к нашему веселью сверху и сбоку.

Хоть еще пару раз большим кучам и удалось свалить нескольких гномов, что само по себе является не тривиальной задачей, уронить и так не маленького гнома облачённого в латы. Совместными усилиями и не без доли удачи, у нас получилось вернуть их в строй, и поезд продолжил движением.

Еще разок, увлекшись, я чуть не увел нас ложной дорогой, свернув в боковой туннель, но быстро опомнился, когда под ногой перестало хлябать вода, которая служила мне

единственным путеводителем в этом лабиринте ходов и отнорков.

В таком порядке, через 25–30 минут мы и вывалились подпираемые маленькой разрозненной ордой в большую пещеру. Кроме того лаза из которого вывалились мы, пещера имела еще три более больших входа, на разных сторонах, каждый метра по два в диаметре.

Кроме входов, тут имелось еще несколько достопримечательностей. Первая и пожалуй самая главная из них — это стены, тот самый заказанный мной в Гильдии Торговцев гриб Бокар покрывал всю поверхность стен округлой 30 метровой пещеры. Пол утопал на ладонь в воде из ручья, а ровно посередине возвышался антрацитово чёрный сталагмит.

Ой, что то мне это не нравится, вот прям совсем. Как словом, так и делом. Из всех четырех входов выглядывали местные твари. Причем из трех, что в отдалении все были одного вида, а из нашего все скопом. Удивительно, но без уже привычной грызни, между собой. Они просто все наблюдали за нами. С чего бы такая радость?

— Тишина Казад, стоим, дайте минутку подумать, аккуратно полэксы на изготовку тут мечи уже лишние. — почти шепчу я, но в царящей тут тишине этого хватает.

Гномы покоцанные, у каждого по минус $1/5$ от здоровья, да я и сам не целехонький, только сейчас дошло дело чтоб взглянуть на бар жизней. У меня, правда с этим делом полегче, максимум $1/10$ откусили, а вот усталость из-за низкой выносливости прямо накатывает волнами. Чувство будто сейчас сяду и усну. Нет, так дела не делаются, вон мои ребята стоят и делом заняты, а я чего расклеился, я примером им быть должен, ведь сам их сюда завел.

Гномы же выполняли мое последнее распоряжение, медленно и аккуратно вкладывают клинки в ножны, а полэксы перемещают в руки. Молодцы, не слово, все понимают, а даже если не понимают, то хоть под руку не лезут.

Орда монстров как остановилось, не пересекая порога пещеры, так и продолжает наблюдать. Долго ли это продлится, а вот черт его знает, но не думаю что нас просто так возьмут и выпустят отсюда живыми. Да и эта черная каменюка мне надежды не внушает, что-то же я об этом слышал или читал, сам точно не сталкивался, хотя по пещерам побродить успел в этом мире не мало.

И так надо делать выбор. Думай голова, эх что тут думать рановато я сюда залез, силы должно хватить выбраться, так что назад. Подкоплю войск и тогда уже вернусь.

— Собрать строй, подготовить мечи идем в том же порядке назад. — Снова шёпотом команду я.

Стоило мне только сделать пару шагов в сторону входа/выхода, как монстры кинулись на нас в атаку.

— Строй! — Только и успеваю скомандовать я, а первая тройка делает шага вперед, формирую первую линию, как они нахлынули.

Если честно, то страшно уже не было, собственно как и азарт пропал. Но действия, как и мысли в голове завертелись со скоростью лопасти вертолета. Пока я оказавшись на острие клинка, без оружия, переламывал первую пару противников, гномы довершали манёвр выстраивая стену пик, а крайняя четверка повернутся, чтоб прикрыть нам тыл. Далее же действия повернулись вообще страны образом.

Остальная орда, из оставшихся трех-других выходов, за место того что бы кинутся нам в спину, бросилась обдирать стены пещеры от Бокара. И одновременно с этим из сталагмита посередине пещеры во все стороны, подобно черным плетям выстрелило под 20 тонких щупалец, по сравнению с телом естественно, всего сантиметров 15 у основания и 5 на конце,

каждая с гроздьёю когтей-крючьев на конце. Посередине же открылась подобная воронке пасть с кучей мелких зубов рядов 6–7, по кругу.

Вспомнил! Видел я описания этой тварюшки в одном из гайдов. Когтистый ужас или Страж подземных троп, называется этот монстр. Тварь не то, что жуткая, но неприятная за счёт своей высокой защиты — реально каменная кожа, ну и конечно большое число атакующих конечностей тоже вещь весьма не приятная. Мало того она еще и разумная, что делает в двое более сложным противником.

Чисто теоритически я думаю смог бы с ней договорится будь за моей спиной отряд в 20, а лучше в три десятка гномов, а так скорей всего нет.

Так что сейчас связываться с ней у меня нет абсолютно никакого желания. Надо прорубаться к выходу. Но у мен сил и так немного после недавнего забега и Двужильный в откате, пришлось во вовремя игры в паровозик использовать. Гномы конечно посвежее и наверно даже не запыхались с их то выносливость под 50 единиц.

— Вперед! — Командую я, сам при этом стоя на месте. Пока мои бойцу не поравнялись со мной захватив меня в коробку успеваю раздавить саботоном одну сколопендру, оттолкнуть к стене тычками пару троглодитов и раздавить в раках одну крысиную голову.

«Ухух, наконец-то». Чуть не сорвалось у меня с языка, когда строй гномов поглотил меня, прикрывая с боков и продвинулся на полшага вперед закрыв своими спинами. Как же тяжело дались мне эти последние движения, да и доспех вновь начинает придавливать к земле. Сейчас я уже не так ровно отношусь к тому, что ошибся при расчете пластин и те получились изрядно толще, сделав доспеху тяжелее. Надо больше выносливости, чтоб быть таким же трехжильным как мои бойцы.

Пока я пытался отдышаться, а мои гномы продолжали продвигаться вперед в сторону выхода, за нашими спинами творилось форменная вакханалия. Страж подземных троп устроил охоту на грибников, ловко размахивая своими щупальцами, подцепляя тех, кто был ближе к стене и тут же отправляя себе в пасть. Остальных же кому повезло не попасть в когти, но не удалось увернуться от рассекающего со свистом воздух кнута отправлялся в полет до стены, и уже там сломанной куклой падало на пол пещеры. После чего обмякшее тело подхватывало одно из щупалец и уже привычной дорогой отправляло в пасть.

Только за первые 10 секунд от начала всего действия туда уже попали 3 троглодита и пара скайвенгов, сколопендрам же пока относительно везло, их тела просто переламинало на две части, а попытки подцепить оканчивались либо ничем, либо Стражу удавалось подцепить лишь одну полу тушку. Ну, эти ведать после всего замеса, в качестве десерта пойдут.

Они-то пойдут, а нам чего делать? Продвижение в перед банально застопорилось. Твари буквально заперли собой выход из подземелья, не давая нам продвинутся ни на шаг вперед и у входа уже образовалась небольшая куча трупов преграждающая путь во внутрь. А наш главный бульдозер, я, весьма не слегка устал и ели плетет ноги. Сами же гномы просто не могли войти, твари их просто выдавливали и уже начали. Есть правда одна идея. Достая меч и поворачиваюсь к бойцам, что прикрывали нам тыл и тыкаю рукавицей между ними.

— Вы двое, сейчас разгоняетесь и вместе пытаетесь вломиться в эту чертовый вход. — Показывая той же рукавицей на закупоренный телами монстров проход. Сам же стучу по шлему пару передних бойцов и когда до них доходит понимание, что это не враги, а их отец-командир, даю знак разойтись, а будущему «тарану» начать разбег.

Не знаю, что произошло дальше, рассмотреть я не успел, так как удар чего-то тяжёлого

в плечо буквально отправил, совсем не легкого меня, в небольшой полет. Только из-за массы собственного тела и доспехов я не долетел до ближайшей стены буквально с метр и плюхнулся возле нее.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 58 единиц урона.

Благодаря усердным тренировкам и стойкости ваш показатель выносливости вырос на +1

Благодаря усердным тренировкам и битвам ваш навык «Тяжелый доспех» переходит на ранг 2.

Ух... только и успел крикнуть я. Очушуеть как здорово! Манал я такие тренировки! Хотя чего там спасибо, вот сейчас встану и лично тебе это передам это «Спасибо» хрень ты каменная.

Зато после повышения усталость как рукой сняло. Видать разом восстановилась вся stamina, которая напрямую не отражается в системе, но четко снимается за все совершенные действия. Это хорошо, что восстановилась, но за этот подлый удар ты мне сейчас ответишь Пещерный мать тебя Ужас.

Да это не логично, ведь я не просто воин в строю, а вождь пусть и небольшого отряда и должен в первую очередь думать головой, а не тем что во мне бушует сейчас. Но мне сейчас почему то все семерично!

Хорошо, хоть меч не выпустил из рук. Переворачиваюсь на пузо и вскакиваю на ноги и тут же снова получаю удар плетью и отправляюсь в короткий полет.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 51 единиц урона.

Нет, так дело не пойдет. На этот раз упал я более удачно и встал значительно быстрее, что позволило увидеть ситуацию целиком.

Не знаю, что произошло с моим «тараном» в процессе, толь им не хватило разбега, толи запутались в нагромождении тел или монстры атаковали навстречу, погасив инерцию, но сейчас обоих гномов оттягивали в сторону и ставили на ноги. В общем, маневр провалился.

Передние ряды все так же сдерживали периодически наступающих тварей, в то время как задние, отбивались еще от парочки от трех щупалец. Тут они не сплеховали, не давая этой твари нанести полноценный удар гася встречными ударами полэксов убойную силу плетей.

Лишь одного Стражу удалось повалить и начать тащить к себе, подцепив когтями за нелепо выступающие элементы на доспехе. Переоснащение без вариантов, вот только когда до него руки дойдут. Но на этом весь успех и закончился, так как один из бойцов уже заносил топор полэкса над щупальцем и тут, я думаю, он не ошибется.

Одно дело рубить, что подвижное и своим ударов гася энергию встречного удара и совсем другое прижать к камню скалы и направить всю силу на проруб.

У остальной толпы монстров дела тоже шли не плохо, так как отвлекшиеся от нас сегменты тела Стража позволили им чуть более успешно воровать грибы у того из подноса. Часть монстров кому удалось избежать попадание когтей-крючьев и самого щупальца, хватали грибы и неслись с ними обратно в проход. Правда и тут везло не всем, но это бывает «судьба».

Моя же «судьба» была значительно хуже, так как Подземный Ужас почему-то не возлюбил меня сильнее остальных, и в этот раз на меня несло уже две плети. Причем летели они на разных уровнях. Одна, судя по всему ударит в ноги, а вот вторая в район груди.

И то и другое меня мало устраивало, но все же «лучше плохо стоять, чем хорошо

лететь», поэтому я рубанул с низу на встречу, пытаюсь погасить инерцию мечем, а под верхний удар подставляю наплечник лат.

Зря я грешил на изделие собственных рук, тяжело кто ж спорит, зато и не больно почти. Нижняя плеть лишь слегка бьет по поножам, уже не имея той опрокидывающей силы и стекает с нее не найдя ни единого выступа за который можно ухватиться, но оставляя когтем длинную царапину на металле. Верхняя же хлещет по броне наплечника, чуть заминая и повторяет последний манёвр своей подруги, вновь царапая метал доспеха.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 19 единиц урона.

Так то лучше, и пока тварь отдергивает свое оружие для повторного удара, бегу к своим, чтобы под прикрытием строя обдумать следующие действия. В это момент одному из гномов почти удается перерубить конечность, но тварь успевает ее отдернуть, отпуская пленника и уже вдвое они медленно пятятся назад, к строю.

До бежать мне не удалось, а вот долететь вполне, воспользовавшись тем, что глухой шлем перекрывает мне боковой обзор и не даёт возможности видеть, что происходит по бокам и сзади тварь в лупила мне в спину зайдя со стороны слепой зоны.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам КРИТИЧЕСКИЙ удар в 97 единиц урона.

Сломать вроде ни чего не сломал, но чую, латы сзади придется долго приводить в порядок. А так долетел нормально, прямо в заботливые руки бойцов моего малого хирда. Поймали и удержали и даже помогли встать на ноги. Спасибо не забуду, а к стражу у меня добавился еще один не оплаченный счет.

Так дело не пойдет, еще не нанеся ни одного удара по противнику я уже потерял треть здоровья. А с моей почти тысячей и латным доспехом в 4мм — это весьма не слабо. Боюсь представить, что Пещерный Ужас может натворить с небронированными или слабо бронированными противниками, тот же рыцарский доспех в 2мм ему не проблема раскурочить, коли он на моем такие вмятины оставляет.

Да и обычным оружием даже при встречном ударе его шкуру не повредить, по крайней мой клинок со всей моей силой оставлял, вроде, лишь ели заметные царапины.

Но валить его надо и желательно прямо сейчас, пока дело не обернулось хуже. Тем более, что обратный вход, судя по всем для нас временно закрыт. Значит только атака, хватит защищаться, пора «причинять добро и наносить справедливость» и желательно в особо тяжелой форме.

— Строй! Равнения на меня! Задние прикрывают от наступающих. Все остальные держатся друг друга и не давать вырвать из строя! — Пока гномы и я выстраивали формацию, пришлось еще трижды отбиваться от мелькающих плетей, но пока что благодаря слаженным действиям, обходились без потерь и «вынужденных дезертиров».

В общем, с горем пополам справились, хотя мне еще раз досталось по наплечнику, но это уже мелочи. Всего с 20 здоровья и сняли, в отличии от сотни с крита в спину.

— Шагом, прикрывая друг друга вперед!

Особо разогнаться тут не получится, нахватает как уровня навыка у моих «юных хирдманов», так собственно возможности из постоянных атака Стража. Выйдя чуть впереди строя, чтоб принять удар на себя и не позволить смертельно ранить кого-то из моих бойцов, отбиваюсь, по возможности подставляя сильные стороны доспеха под удар плетей.

Пять шагов и тварь перекидывает на нас еще пяток щупалец, мы вынуждены остановится под постоянными ударами. Здоровье хирдманов принимавших постоянные

боковые удары медленно, но верно начинает ползти к середине и нет возможности сделать и шага в перед.

Мое в прочем тоже не стояло на месте, трижды твари удалось обмануть меня, сняв еще около 150 хитов. И два раза мне доставалось по касательной, смахнув из бара жизнью еще 40 с копеечкой единиц.

Беда бедовая, надо срочно что делать, вот только что? Стоя на месте, она нас просто перемелет, но вперед сильно не сунешься, плети только и маячат выжидая момент для удара. Эх была не была!

— За мной! — Резко в полу прыжке срываюсь с места. Благодаря рывку мне удалось разом пройти что-то около 5 метров и тут меня достали.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 56 единиц урона.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 58 единиц урона.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 52 единиц урона.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 56 единиц урона.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам КРИТИЧЕСКИЙ удар в 94 единицы урона.

Полет удался, на славу я так и не понял, как меня завернуло при приземлении, только толчки ударов и раз за разом меня отрывает от земли, пока не припечатывает к ней полностью и сверху не проходит еще один самый сильный.

Через боль вскакиваю, на губах вкус крови и вроде осколки зубов, один глаз отказывается видеть, поэтому картинка выглядит так будто я стою как то сбоку от Стража.

— Ах тыж тварь! Меня не так легко убить! — Уже рычу я. И снова на меня летят эти плети.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 51 единиц урона.

— Тварь! — Вновь прорычал я и полетел кубарем от очередного удара плети.

Ударом плети Пещерный Ужас наносит Вам 57 единиц урона.

Уже добрые две минуты мы сражались в окружении врагов, причем эту кучу малу и боем то было трудно назвать. Пока это больше напоминало избивание младенцев. Мы били мелких слуг Стража, а может и не слуг, а просто источник корма, а он бил как уже нас.

Черта тебе лысого! Пока я получал «финики» за всех, хотя тут я погорячился, гномам тоже досталось, но благодаря моему рывку я смог отвлечь его от основного отряда, который подхватив меня таки смог добраться до основания черного сталагмита который и являлся телом Пещерный Ужас, пока не проявлял свой мерзкий характер. Здесь удары уже не сыпались так густо, длина его плетей работала против него самого, не позволяя активно атаковать столь близко подошедших противников.

Жизни глубоко в красной зоне, здоровье на два удара и то второго я уже могу не пережить, но я своего добился и его сейчас добью.

— Держаться, прикрывый рыбата. — Ору я сквозь сломанные зубы, пытаюсь в этот момент проломить наверху мечка каменную кожу Стража.

Вы нанесли 3 единицы урона Пещерный Ужас

Второй удар пытаюсь вложить туда же

Вы нанесли 7 единицы урона Пещерный Ужас

Еще чуть-чуть и я до тебя доберусь.

Вы нанесли 11 единицы урона Пещерный Ужас

Вы нанесли 14 единицы урона Пещерный Ужас

Вы нанесли критический 40 единицы урона Пещерный Ужас

Вы нанесли 23 единицы урона Пещерный Ужас

Есть! Наконец-то с 6 того удара мне все-таки удалось проломить в броне Стража отверстие размером в кулак. Вот теперь начнется самое интересное. Злая улыбка наползает на мое лицо, скрытое шлемом, что и к лучшему. Думаю, гномам бы не сильно понравилось сейчас его выражения, уж больно много чувств сейчас обуревали меня и почти все они относились к темной стороне. Ярость, злость, ненависть и жажда реванша.

Страж как будто почувствовал, что то из моих мыслей и попытался отвлечь меня от подобных намерений в его сторону, переключив уже почти все щупальца-плети на наш небольшой отряд. Но тут уже не сплеховали мои напарники, сохранившие еще чуть больше 400 хитов в среднем, благодаря моей сумасбродной атаке и вовремя прикрыли меня.

Я же не упустил момент, короткий прицел и двуручный меч на всю длину входит в тело Пещерного Ужаса сквозь пробитое отверстие. Вот ради этого я и выбирал подобное оружие, что бы я тут делал с саблей?

Вы нанесли 103 единицы урона Пещерный Ужас

Дальше, изображая из себя гребца на галере начиная активно резать и наматывать уже более мягкие и податливые внутренности Стража на свой клинок.

Вы нанесли критический 194 единицы урона Пещерный Ужас

Даже сквозь гам царящий в пещере раздался тонкий толи крик толи плачь. Такой голос мог принадлежать маленькому ребенку, но ни как этой твари, хотя факт налицо, так орать здесь мог только Страж. Нет, сегодня меня это не остановит.

Вы нанесли 105 единицы урона Пещерный Ужас

Упал без сознания один из бойцов и плеть тут же попыталась проскользнуть в образовавшуюся брешь, пытаясь пробраться до меня, но один из гномов занял место раннего, просто вцепившись в лиану щупальца руками, буквально повиснув на ней, и не позволяя продвинутся даже на сантиметр.

Надеюсь, павший герой выжит, по крайней мере, его товарищи надеялись на то же, и за ноги втащили его встрой, закрыв своими телами. Я же не собирался останавливаться на достигнутом.

Вы нанесли критический 196 единицы урона Пещерный Ужас

Вы нанесли критический 207 единицы урона Пещерный Ужас

Критические удары и повреждения замелькали один за одним, в то время как движения Стража все больше теряли координацию и постепенно замедлялись. Я уже беззвучно смеялся под закрытым забралом шлема.

— Стой, не надо! — Кричал детский голос уже на всю пещеру. — Остановись, давай договоримся! Мне больно!

Вы нанесли критический 204 единицы урона Пещерный Ужас

Ну нет тварь! Договариваться надо было раньше, сейчас же не жди пощады.

Вы нанесли критический 202 единицы урона Пещерный Ужас

Вы нанесли критический 227 единицы урона Пещерный Ужас

Вы нанесли критический 232 единицы урона Пещерный Ужас

Благодаря усердным тренировкам и битвам ваш навык «Двуручные клинки» переходит на ранг 3.

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Вы больше не можете сегодня получить уровень.

Вы в одиночку победили существо внушающие страх и трепет всем Подземельям, только самые великие войны и маги были способны бросить вызов «Пещерному Ужасу». Поистине только Герои способны на это и Вы один из них! Вам присвоен Титул «Подземный Страж» и все в Подземельях знают об этом.

+1 ко всем параметрам.

+1 к отношению со всеми фракциями Подземелий.

+2 % к атаке/защите при нахождении в подземельях.

+1 % регенерации жизней в минуту.

Вам доступно достижение «Убийца Чудовищ» докажите, что ваш подвиг был не случаен. Прогресс выполнения 1/3.

Шум в пещере затих, чтобы через пяток секунд разорваться новыми криками. Свалка все против всех и все за Бокар. Три расы схватились между собой за кусок ресурса. И как будто забыли о нашем существовании.

Вы активировали событие «Месть Младших»

Зря многие правители не принимают в расчет младшие расы, всем всегда не до них. Великие воюют с Великими, деля ресурсы и власть, но иногда и младшим хочется почувствовать себя хозяевами жизни. Получив доступ к неограниченному ресурсу питания, они докажут, что способны на большее.

Условия события: через 12 часов в данной локации будет сгенерирована Орда, по условиям локации будут задействованы три младшие расы: троглодиты, скайвены, инсектоиды.

Сложность: Невозможно...

Награда: опыт, случайно повышенный навык из известных книг.

Принять «Да»/«Да»

Эхэхэх. Было бы кроме «да» еще и «нет» было бы легче, а так есть только иллюзия выбора. Что называется «в добровольно принудительном порядке». Что же делать, как же быть? Наверяд ли сейчас моя Твердыня сможет выдержать нападение орды, пусть даже и мелких мобов.

Да и более сильных тоже не стоит списывать со счетов, пусть сейчас их тут и нет, но наверняка подтянутся. Певцы Глубин- шаманы троглодитов, со своими ручными слизнями. Инсекты тоже наверняка удивят парочкой новых более крупных особей, да и крысюки не подкачают. Орда — одним словом, а если его развернуть — «капец тебе». Вот, что значит максимальный уровень сложности.

Надо бы подсократить количество участников на этом праздника жизни. Времени я думаю у меня должно хватить, чтоб добраться до логова хотя бы одной из фракций и вырезать там всех. Конечно, потерю в опыте, так как своего придела, в два уровня, на это день я уже достиг. Собственно количество жизней у моих гномов и у меня самого тоже оставляет желать лучшего, но на еще одну битву должно хватить. Рискую конечно, не без этого, но по-другому меня просто сомнут, а начинать все с самого начала я не хочу, да и наверно уже не смогу.

Все это время я тщательно гнал от себя эту мысль, но хватит бегать и пора взглянуть

правде в глаза. Не смотря на всю защиту капсулы, я добился чего хотел. 99.9 % что я в срыве.

Все свидетельствует именно об этом. Эти нелепые скачки настроения, будто мне не 41 лет, а скорее 18. Память позволяющая вспомнить каждую деталь виденного сегодня за день. Я вновь молод и слегка горяч, иначе объяснить приступ недавней ярости я не могу, хотя могу быть и собранным как сейчас.

Это легко проверить. Открываю меню, так и есть кнопка «выхода» по-прежнему была на своем месте, но вот откликаться на мои действия она перестала. Я сорвался. Все хорошо? Не могу сказать что я недоволен, просто получается как расставание с уже нелюбимой девушкой. Ты планируешь, думаешь как, когда и где будут сказаны последние слова, а придя в ваше временное жилище, видишь, что свои вещи она уже забрала и на кухонном столе лежит записка в стиле «Прости дорогой, но мы разные...» ну и далее по тексту. При этом вроде и сам хотел именно этого, но вот получилось как то не очень.

Прочь сомнения и мелочи, в любом случае я сам этого хотел. Наоборот радоваться надо, я смог уйти несмотря ни на что! Теперь остается только жить и стремиться к большему. Кстати к делам насущным, все настольгирования оставлю на потом, я теперь ничего не забуду.

Надо устранить кого-то из них, вопрос только кого? Будем исходить из логики — это как правило, самое верное, что можно сделать в подавляющей большинстве ситуаций.

Все опасны, но кто-то из них сейчас для меня опасней других.

Троглодиты — шаманы склонные к общению с духами земли, слизи твари с неплохой физической защитой и рядовой состав как смазка для клинков. Если бы моя защита от магии была слабее, то и они были бы более серьезным противником.

Инсекты — с мелочью я уже познакомился, остались неизвестные крупные особи, и куча разномастной ядовитых юнитов в качестве поддержки. Ага, еще и могут передвигаться по отрицательным поверхностям, так что стена для них не проблема.

Скайвены — верхушка будет, что на подобии пехоты и ассианов с ядами и укола из темноты, ну куча голозадых ловких и живучих бойцов.

Вроде все взвесил, стоило бы в ломить Скайвенам, как самым социальным и организованным, но огромный минус нападать сейчас на них бесполезно, просто разбегутся, они не привязаны к одному месту. Коли так валить буду Инсектов. У них по любому, где то недалеко Матка или какой-то другой толстый жук, вот ее и надо грохнуть и можно будет относительно спокойно сражаться на стене, не опасаясь дождя из сколопендр сверху и снизу.

С этим решил, теперь с уровнем разобраться и можно приступать к текущим делам. Стат в силу, а по умениям нынче выпало. Книга «Дети Камня» Сродство со Стихией — увеличивает эффективность всех действий связанных с первоэлементом, накладывает на всех гномов в войске героя эффект схожий действие заклинания каменная кожа. Вторым, выпало умение из книги Мастер Осадных Машин Боевой расчет (ранг 1) позволяющий формировать боевые команды для obsługi техники, что собственно с повышенной эффективностью. Это собственно и решило выбор, как бы не было здорово щеголять в каменной коже, пусть и пока в ослабленной форме этого заклинания, осадная техника это мое все.

«Лед тронулся, господа присаженные заседатели, лед тронулся» Встаю, облокотившись на труп Пещерного Ужаса... ага цифровая память, цифровая память. Внимательней надо быть, чуть трофеи не забыл, я думаю, мне б конечно напомнили, но смотрелось бы это не

очень. Расточительство, наверное, один из худших пороков в лице моих подданных. Надо же лут собрать.

Взломав полэксом, уже начавшуюся трескаться саму по себе кожу Стража, мои ребята смогли добыть и передать мне в руки:

Семя Пещерного Ужаса — из маленького семени в руках опытного садовода может вырасти прекрасное дерево, но не из этого. Если ты достаточно смел, попробуй взрасти свое семя, но помни не все, что ты так заботливо выхаживаешь, потом не попробует тебя съесть.

Условия для произрастания Семени Пещерного Ужаса: требуется сильный маг и активное питание.

Вот это прямо замечательная штука, у меня даже уже созрела мысль, где его можно применить. Так что в инвентарь до лучших времен.

Так же мне досталось восемь элементов бижутерии (кольца, ожерелья) на различные параметры, причем два из них редких. На ловкость +3 к ловкости и на +2 к броне, фактически создавая тот самый эффект каменной кожи, только по принципу энергетического щита. Кроме этого выпал браслет на регенерацию, который я немедленно и одел на лежащего без сознания бойца.

Ну и 2 меры ртути, 1 серы, 1 драгоценный камень и почти 4 тысячи золотом тоже небыли лишними, в моем хозяйстве.

Подумав нацепил на себя пять колец, редкое с +3 ловкости и дополнив его колечком на +1 к ней же. Вообще такие фокусы система режет, если только артефакты не созданы различным образом. То есть кольцо на +3 было изготовлено с помощью рунной магии, а на +1 с помощью артефакторики, поэтому оба будут давать бонус, в то время если бы использовалось только одна методика, то полюсы начислялись бы только от одного с самыми большими параметрами.

Так же надел два кольца одно на +1 силы, второе на выносливости, ну и лишние две копейки к защите мне лишними не будет. Мелочь, а приятно.

Глянув статистику персонажа в целом остался доволен. Тело буквально на глазах начало оживать, по крайней мере, чувствовал я себя значительно лучше. Былая подвижность конечно еще не вернулась ко мне, но это было уже значительно лучше, чем та ущербность в самом начале.

Остальной хлам с +1 раздал войскам, надеюсь, наследующей недели все мои войска будут снабжены подобными мелкими приятностями. Да и себе, пожалуй, попробую присмотреть вещи на рынке с повышением ловкости более чем на 1 пункт.

Проверяю статистику персонажа.

Уровень: 11

Раса: Гном

Пол: Мужской

Класс персонажа: Воин

Имя: Грор сын Кили из рода Кхим

Сила: 67+5(Мощь Земли)+6(Одарённый)+1(Подземный Страж)+1(Кольцо силы)

Выносливость: 10 +2 (Умелый кузнец) +1(Подземный Страж)+1(Кольцо выносливости)

Ловкость: 9+1(Подземный Страж)+3(Кольцо с рунной Стремительности)+1(Кольцо Ловкости)

Сила магии: 3+1(Подземный Страж)

Устойчивость к магии: 24

Расовые способности:

Сопротивление магии (раса гномов) (без ранговое)

Скульптор камня (раса гномов) (без ранговое)

Инженерное дело (раса гномов) (ранг 1)

Когти Земли (раса гномов, активное) (без ранговое)

Двужильный (раса гномов, активное) (без ранговое)

Классовые навыки:

Мощь Земли

Достижения:

Расовый враг Драконида (без ранговое)

Подземный Страж (без ранговое)

Умения:

Тяжелые доспехи (ранг 2)

Двуручные мечи (ранг 3)

Мастер творения (ранг 3)

Торговец (ранг 2)

Рукопашный бой (ранг 1)

Камнерожденный (ранг 1)

Одаренный (Сила) (ранг 1)

Лидерство (ранг 1)

Метание (ранг 1)

Баллистика (ранг 1)

Кузнец (ранг 3)

Мастером Бронник (ранг 1)

Ментальную устойчивость (ранг 1)

Защита (ранг 1)

Боевой расчет (ранг 1)

Здоровье: текущее 115 / максимальное 1080

Запас маны: 10

Книга Магии: есть.

Очки здоровье хоть и медленно, но верно ползли вверх благодаря полученной регенерации и поднявшейся выносливости. Да и их общее количество не могло не радовать. Почти 1100 хитов, это уже показатель, по хитам из разряда слабо я перешел в среднее звено.

Навыки тоже в общем радовали, хотелось бы конечно подтянуть профильные до более высокого ранга, но это явно произойдет позже. Сейчас в основном приходится делать выбор либо на полезные в перспективе, либо прямо сейчас для выживания. Причем приоритет за перспективными в будущем. Все циферки посчитали, порадовались, теперь надо решать текущие дела. А то таймер не спит и медленно, но верно отсчитывает время до появления орды.

Теперь дело за малым. В окружении бойцов двигаюсь к стене, где соскребаю пару больших грибниц Бокара, стараясь их не повредить, и отправляю в инвентарь. Мобы оказавшиеся на нашем пути стараются убраться с дороги, лишь только пару сцепившихся

между собой попадают под раздачу. В общем, возникает картина будто мы какие то прокаженный и от нас все пусть и не шарахаются но стараются либо быстро прошмыгнуть мимо, либо обогнуть по дуге не вступая в боевой контакт.

Ну и коли они предоставляют нам такую возможность, по-быстрому подкрепляемся, глотая походный паек почти не жуя. Тут же запивая водой из фляг, так как пить местную воду сильно смешанную с кровью и потрохами пяти разумных рас понравиться наверняка лишь нежити. Да и то весьма навряд ли, вампиры наверняка бы побрезговали.

Так и какой тут вход наш? Западный, судя потому, что инсектоиду уносят добычу именно туда. Меняю походный состав колонны, выставляя наиболее целых бойцов вперед, а тех, кого потрепали посильней, наоборот отодвигаю от основной позиции. Так же уступаю место раненому гному, так до сих пор и не пришедшему в себя, сам же занимаю место во втором ряду слева.

Конечно, благодаря достижению моя регенерация значительно повысилась, но все еще сильно отстает от тех же гномов с их огромными показателями выносливости. Да и яды будут работать на меня значительно эффективней, чем на них, так что ну его от греха подальше. А вот когда понадобится основная сила для прорыва тогда я и выйду на сцену боевых действий, весь из себя такой красивый.

Спокойно начинаем движение, я опасался, что нас попробуют атаковать у входа в пещеры инсектоидов, но те лишь посторонились, давая нам пройти, оползая по стенам. Но попробовать спровоцировать их стоит. Я резко ушел вперед и достал одну сколопендру мечем, легко развалив пополам. Тут же подобрался, готовясь принять бой, но те будто не заметив моей агрессии, лишь пытались держаться от меня подальше. Так... бегать за ними убивая по одной толку явно мало. Но слегка проредить их количество в любом случае надо.

— Бойцы. Расклад у нас такой. Сами твари нападать отказываются, а бегать за ними я резона не вижу. По этому зазря тратить болты и устраивать беготню не будем, но коль какая подвернется под руку не стесняемся приголубить тварь ползучую, чем больше мы их уничтожим сейчас тем меньше придется работать потом. Вопросы есть? — Гномы молча, не выходя из строя кивнули. — Вопросов нет, замечательно. Тогда ходу.

Возвращаюсь в строй и даю отмашку, первая тройка, оцетинившись лезвиями, начинает движение. Зато не заблудимся теперь, судя по всему, тут тоже хватало слепых ходов и кротовых нор. В то время как сейчас можно было спокойно следовать за колонной носильщиков не боясь, заблудиться.

Туннель метров на 200, насколько хватала взгляда, шел вниз по достаточно пологой местности. Туда же и несли свою добычу носильщики. Явно не к соседям на базар они ворованные грибы несли. Ну это я юморить пытаюсь. А что теперь делать?

После такого легкого и приятного спуска начались неприятности. Дорога хоть и была указана, но легче от этого как оказалась, не стала. Сколопендр мало волновало, по какой поверхности двигаться. Они с лёгкость взбирались почти по отрицательным поверхностям на высоту в 5–6 метра и продолжали движения, причем местами умудрялись двигаться в два потока. Второй шел сверху, по потолку за новой партией грибов.

Нам же пришлось изрядно помучиться, чтобы не потеряться, в мешанине этих переходов. Часто приходилось искать обходную дорогу там, где не представлялось возможным залезть и протащить раненого. В ходе похода выяснилось, что гномы не только хорошие бойцы, но и изрядные скалолазы.

Уж не знаю, на какую характеристику были завязаны их способности, явно не на

ловкость, как в обычном случаи, но это не мешало им со своеобразной грацией беременных бегемотов, в доспехах, подниматься и спускаться в расщелины и пролазить в местные норы.

Тут если честно я им уступал на все сто, поэтому прикинулся чуть более раненым чем был. Предпочел больше помогать с самопальными носилками, на которых покоился раненный, чем показывать чудеса своей некомпетентности.

Вроде обошлось, никто ни кидал на меня вопросительных взглядов. Лишь один раз боец, лезший выше меня, спросил, не сломал ли я чего. Отмазавшись тем, что сломать не сломал, но на получал чуть больше чем хотелось. С чего гномы слегка посмеялись, и мы продолжили поход.

Было бы не плохо так же научиться лазать, где хочется, но это явно к дреу, у них некоторые юниты, те же Драуки и Арахны владеют этим фокусом.

Но все равно есть над чем подумать. Хотя я собираюсь выстраивать свою тактику, работая от обороны, перемалывая войска нападающих и изредка огрызаясь контратаками. Подобная способность может оказаться совсем не лишней для диверсионных операций. Перетащить разобранную арбалисту куда-нибудь в тыл к противнику и ошарашить его «приятным» сюрпризом.

Еще одна интересная задача ушла в общую копилку не решенных проблем. А их там хватает, причем изрядно. Во время похода я выявил еще как минимум одну. Лечение. У меня просто сейчас нет ни одного способа восстановить здоровье бойцов. Ну, кроме естественной регенерации, хотя она и высока у гномов, но это все же не панацея.

За время, проведенное в пути, ребята успели восстановить почти по две сотни хитов, я же всего 74. Что в сумме дало 189 хитов. Совсем не та цифра, с которой хочется идти в бой. Вероятность склеить ласты даже со слабым противников, резко возрастает.

Эх, успел бы построить Подгорный Университет, до всей этой кутерьмы, алхимики наверняка уесли бы наварить хотя бы минимальный запас зелий. Ну или взять с собой того же Двалина, но риск потерять этого неугомонного старика останавливает все движения в эту сторону. Уж больно он ценный кадр в перспективе. Так что пусть вопросы копятся, выявить проблему уже половина решения. Лучше это сделать сейчас и предпринять превентивные меры, чем вляпаться по крупному позже.

На крайний случай, я конечно залезу в игровой магазин, куплю слабое и жутко дорогое зелья здоровья, но это будет действительно крайний случай, моя «кубышка уже показывает дно», а поступлений в ближайшее время не планируется. Когда там еще Серега вопрос с моей квартирой решит. Кстати надо будет ему от звониться, как свободное время появится.

В общем, дорога от пещеры Стража до окраин логова заняла у нас около двух часов, в то время как сами жуки, по моим предположениям, проделывали этот путь где-то за час двадцать. Собственно только на подходе у нас и начались первые неприятности.

Войдя в небольшую, но длинную камеру, которой закончилась наша тропа, мы повстречали первых охранников улья. В конце этой полости находилась арка входа, а по бокам от нее стояла пара массивный инсектов. Таких мне еще видеть не доводилось, хотя в принципе это нормально, при том разнообразии которое дается инсектомастеру при генерации юнитов, там еще и не такое можно слепить.

Жуки ну яб их так назвал, хотя система определила как «Воин Улья» был около 1,5 метров в холке и порядка 3 метров в длину. Верхняя часть тела прикрыта мощным панцирем, шесть пар ног надежно держали его на земле. А пара длинных мощных жвал служила оружием. Глаз у этой модели, почему то не предусматривалось, за то были аж две пары двух

метровых антенн, которыми они постоянно вращали по сторонам и ощупывали каждого приблизившегося. За те полминуты, что мы рассматривали их, такой процедуры не избежал еще не один из добытчиков.

Не думаю, что это уж очень серьезный противник, но с количеством нашего здоровья, е все равно стоит поостеречься. Поэтому не стал выпендриваться и пытаться одолеть эту парочку в одного, а просто командую построение на всю ширину коридора, получилось по 5 гнома в ряд, ну еще бы половинка влезла.

После того как мы приблизились на 5–6 метров, те начал более активно шевелить антеннами и грозно стрекотать жвалами. Видать дальность их восприятия несколько выше, чем я рассчитывал.

Вперед! — Надо задавить их быстрее, чем эти танки начну разгонять свои массивные тела.

Как бы не были подобные твари опасны один на один, противостоять правильному строю было не в их силах. После моего приказа бойцы чуть ускорились и когда вышли на дистанцию, твари сначала дружно плюнули какой-то зеленовато бурой массой, тут же стекшей по доспеху, оставляя ржавую полосу — кислота.

Затем попыталась прихватить пару бойцов своими жвалами. За что один тут же и поплатился. Вот что значит, когда в твоём подчинении не быдло-пехота, которой приходится объяснять каждое действие, а вполне мыслящие и самостоятельные создания.

Тому, кто так удачно подставился, тут же обломали удар молотка полэкса одну жвалу, после чего он получил еще пару ударов в ноги. Бойцы понимали, что такую тварь с наскока не убьешь и поэтому старались обездвигнуть противника, после чего добить.

Второй жук в это время попытался протаранить строй надеясь уронить первый ряд, но задние и я в том числе поддержали товарищей своими телами и маневр не удался.

Пока мы играли с жуком в веселую игру «уроню, не сможешь», первому успели сломать обе передние лапы, тем самым изрядно замедлив его. Своего же из-за тесноты мы так и не смогли достаточно ранить. Хитиновый панцирь прекрасно держал рубящие удары, те буквально стекали с него. Идеальная геометрия заложенная в природе. Коллющие же удары, нанесенные с силой гнома, хоть и пробивали, оставляя дыры в хитине, но не имели достаточной эффективности, а полноценный дробящий удар нанести пока не кому не удалось.

Не знаю, сколько бы мы так топтались, не в состоянии нанести друг другу смертельного ранения, но в итоге все решил случай. Первый жук, пытаясь подражать свою компаньону, но лишенный той подвижности, слишком глубоко вошел в наш строй. Что позволило одну из бойцов оказаться сбоку и сломать еще одну лапу. Упавшего, добивали уже весело и с энтузиазмом, правда дело затянулось почти на минуту, но оно того стоило.

После смерти первого появилось пространство для маневра. Совершив фланговый обхват мы зажали последнего и уже за секунд двадцать просто разобрали его на части.

Ни чем серьезным, в плане лута, порадовать эта парочка не смогла, кроме каких то алхимических ингредиентов у жуков ни чего не оказалось. Мы гномы не гордые, покидав все, что не является скоропортящимся в инвентарь пошли дальше. Наверняка с них можно было бы и панцирь содрать, но в процессе превращения его из юнита в лут те были проломлены и расколоты, местами больше походя на дуршлаг.

За аркой начинался уже сам улей, во время боя я не обратил внимание на кисловатый запах растекшийся, наверное, по всей округи, но сейчас, когда сердце перестало стучать в

боевом ритме, первое что я осознал, был именно он.

Хотя какое сердце? Нет, оно безусловно есть, только выполняют скорее декоративную функцию. Ну и служат критической точкой для системы, в плане если в него попадут. Позже подумаю о цифровой анатомии себя любого. Мне здесь дела надо заканчивать, да еще обратно в замок возвращаться, оборону готовить.

Кроме запаха, границу улья так же выдавал материал покрывавший арку, смесь чего то биологического и толи крошки камня толи еще чего то. Че то не очень мне и хочется знать, из чего эти насекомые строят, брезгливость разыграется. Я конечно в сапогах и в деревни бывал, но одно дело приятный сельский запах «неконцентрированный» и совсем другое, когда это пещера и куча... просто куча, все пора остановится на этом. Есть граница улья и ладно.

Мне же надо подумать, как в нем действовать и как максимально обезопасить себя любимого. Ни какой защиты с собой-то нет, а наверняка стоит мне пересечь границу, как вся та мелочь, что не обращала на мой отряд внимания, тут же станет агрессивна.

Со мной же раненный так еще и непрошедший в себя, его наверняка потеряем. Не хочется, мало того, что получается зря его тащили, так еще и свой, а «своих» у меня нынче мало и все на перечет, так и не по-товарищески это будет.

Есть идея, что называется. Хоть панцири и были изрядно покорёжены, но за 15 минут с помощью своих рук мы приготовили неплохое укрытие для нашего товарища. Положив его с боку от входа и укрыли его этими самыми щитами, хватило с лихвой. Затем придавили все это камнями из расчета чтоб мелкие сколопендры не смогли сходу разобрать, ну а крупных тут — снаружи улья уже и нету.

«Хитро». — Улыбнулся я сам себе. Сберег бойца, если сами выживем, то и его вытянем. О плохом не стоит, это не должен быть полноценный улей, как максимум форт. Такие, достаточно часто встречаются на различных картах.

Достаю из инвентаря Бара. Питомец оказывается подрост за то время, что валялся там. Разжирел, собака на мое опыте, который он каждый раз откусывал, получил 11 уровень и уже не был небольшим камушком, а стал больше напоминать антропоморфное создание. Появились руки, ноги и какое то подобие головы без шеи. В росте тоже прибавил изрядно став полуметровой пародией на гнома, широкий уж больно, люди такими не бывают.

Ну и стати само собой подросли не плохо, получая по единицы в силу и выносливость каждый уровень и в остальные каждый второй, кроме интеллекта и ловкости те вообще только раз в три уровня расти будут.

Теперь и гоблина, сам убить сможет. Но достал я его не для этого, самое главное у него появилось первое заклинание-баф, еще уровень назад, но тогда откровенно было не до того. Да и рисковать им я не хотел, Пещерный Ужас наверняка бы его сломал, с одного-двух ударов, несмотря на его сопротивление физическим повреждениям. Здесь же не думаю, что найдется кто-нибудь способный раздробить камень, такой помощник мне в самый раз будет, хоть отвлечет на себя кого.

Надо бы чтоб каждый раз не ползать в его интерфейс настроить «фразы-ключи» для активации нужных мне способностей, более-менее разумным он еще нескоро станет.

Желаете использовать умение Творец (ранг 3) на вашего питомца?

Конечно, желаю.

Уровень: 11

Раса: Элементаль земли

Класс персонажа: питомец

Имя: Бар

Интеллект: 6

Сила: 13 +7(Творец ранг3)

Выносливость: 13

Ловкость: 6

Сила магии: 7+7(Творец ранг3)

Ментальная выносливость: 7

Устойчивость к откату: 7

Устойчивость к магии: 31

Расовые способности:

Иммунитет к магии земли (как Элементаль земли) (без ранговое)

Сопротивление магии (как Элементаль земли) (без ранговое)

Сопротивление физическому урону (как Элементаль земли) (без ранговое)

Умения:

Магия Земли (ранг 1)

Здоровье: 460

Запас маны: 70

Книга Магии: есть

Каменная кожа

Вот теперь точно, все норм, он каменный и тупой, зачем ему выносливость? Пусть лучше чуть пошустрее будет. Теперь режим «агрессии» снова возвращаем на первоначальный. «Фраза ключ» настроена, вроде все сделал.

— Камень во мне. — Пыль и каменная крошка с пола и стен облепливает меня целиком, создавая каменную кожу поверх лат, пусть у него она пока слабенькая получается, но плюс, как известно не минус. Да еще и с «Кольцом защиты» работает, а то тоже 2 единицы урона поглотит. А уж «фраза-ключ» вообще крутая получилось, не хожу чем «Лунная призма». Следующим у него вроде должно заклинание «Каменный шип» или «Кулак» появится, но фразу я уже почти придумал. «Камень в тебе», вроде нормально, а главное правильно звучит. Обдумаю.

— Построение по три, мое левое крайнее в первом ряду. Ты если что готовишься занять мое место, если я выйду из строя. Сейчас снова будет весело. Но мы обязаны выжечь сталью это гнездо, иначе завтра выжгут уже нас. — И снова как то чересчур пафосно получилось. — Ребят я понимаю устали, случается, давайте еще один раз и до дому. — Вот уже лучше, да и гномы смотрю слегка прибодрились, за шлемами не было видно лиц, но глаза как многие утверждают «зеркало души». — Вперед.

И снова «Шаг», стараясь не выбиваться из строя, что с моим ростом было слегка проблематично. Монолит строя единственное, что сейчас может нам помочь. Одно дело, когда бой идет один на один, и совсем другое, когда это общая заварушка. Тут надежное рука

и вовремя подставленное плечо товарища, помогут выжить, не упасть.

Как я и ожидал, стоило нам пересечь границу арки, как все те кто до этого полз мимо и не обращал на нас внимания покидали свою ношу и устремились в атаку. Но я специально стал в первый ряд, что бы успеть оценить ситуацию и попытаться на нее повлиять, если дело станет туго.

Сам улей оказался всего лишь небольшой пещерой в 35–40 метров в форме приплюснутого веретена — с расширением в центре и сужениями кверху и низу. Я сразу оценив его размеры как «самый мелкий из мной видимых». Самое главное не ошибся — это форт.

Большую часть всего помещения занимали уже готовые яйца, они были кругом приклеены к стенам и потолку, а ведь процесс только начался. Потолок и часть стен устилала «подростки» сколопендр, а всю центральную часть залы, вместе с углублением занимала матка.

Хотя она и имела около десяти метров в длину, но особо грозного впечатления не производила, скорее даже наоборот вызывая некоторое отвращение. Маленькая голова с фасетчатыми глазами, чуть ниже куча мелких атрофированных лапок, огромное постоянно движущееся средняя часть (брюхо) и все это счастье заканчивал постоянно работающий яйцеклад.

Жрать и рожать, вот ее функция и роль. Вокруг нее же все суежились и около двух-трех десятков сколопендр, не сильно отличались мной ранее виденных. Кроме более развитых жвал, под брюшком у них находилось шесть лапок заканчивающихся аккуратными манипуляторами.

Ну а страже как всегда была рядом, по бокам от матки стояли все те же «Воин Улья», в количестве 3 штук. Во время я зашел на огонек, завтра народилось бы явно побольше, покачественней и поразнообразней.

— Вперед! — Наш бронепоезд начинает движение, а навстречу нам со всех сторон устремляется орда насекомых.

Взмах, достаю одну, по такому ковру конечно очень тяжело промазать, неудобно было бить в низ, да и сработала привычка беречь клинок. Не привык я так обращаться с дорогими игрушками. Да и противник откровенно «не мой», мне бы гуманоида какого, вот там бы я показал чего стою. Зато умудрился пробежаться по двум коваными сапогами, одну точно угробил, наступив на голову. Вторая жить будет, что для насекомого пара сломанных лапок?

Дальше движение вперед, еще пару взмахов меча и пара раздавленных. Собственно все, чем я смог отличиться в первой половине боя.

Больше всего в первые минуты отличились бойцы первого ряда, заработав самое большое количество фрагов, но им и приходилось тяжелее всего, так как они буквально своими телами прокладывали нам дорогу вперед. Остальным достались так копейки.

На разгоне у нас получилось пройти всего десятка полтора метров, когда впереди встал первый из защитников улья. Понятно гномий экспресс «Далекие дали — золотые педали» прибывает на конечную остановку «Засада». Эх, делать нечего, придется мне покинуть такой уютный строй и добираться до цели самому.

Как только наш первоначальный разгон начинает сходить на нет, я отделяюсь и пытаюсь двигаться уже сам по себе. Что первое время мне даже неплохо удавалось. Стараясь поменьше махать железом и почаще перебирать ногами.

И такая тактика даже принесла свои плоды, я продвинулся уже метров на 7 и мне

осталось всего с 20 до матки, когда мне дорогу преградил второй из трех Воинов-Улья. На мелочь я особо не реагировал, и отбивался только когда они под ноги лезли, а вот с этим было явно посложнее.

Хотя мы и укатали недавно двоих, но так то нас было 17, а сейчас я один. Думать надо побыстрее, расстояние между нами неумолимо сокращалось. Выбор у меня не велик. Попытаться прорубить его, что в принципе возможно, но не гарантированно. Да и в любом случаи я потеряю скорость, и сколопендры меня окончательно остановят. Ну, или колоть, наверняка насажу его по самую гарду, вот только сразу это жука не убьет, так еще и оружие потеряю.

Нет все не то, матку прибить, а с «мелочевкой» потом, пока она жива мы тут можем до бесконечности воевать. Попробую рискнуть.

Не останавливая движения, иду на лобовое столкновение с обладателем такого чертовски неудобного панциря. Вот он входит в четырех с половиной метровую зону моей досягаемости, с этой точки я бы уже мог входить в полноценную атаку с гарантируем попадание в противника. Еще пару шагов и уже жук почти может меня достать, пора, чуть-чуть отклоняюсь от лобовой атаки и прыгаю.

С силой выкидываю свое далеко не легкое тело вверх, прыжок получился не в лучших традиция легкоатлетов, да и высоты не хватало, зато я разминулся с его жвалами и по касательной карябая сталь голени и бедра об хитин его доспеха, пролетаю мимо.

Причем я как то не ожидал, что способен прыгать в латах, да и без них походу на такие расстояния, надо бы получше узнать свое тело. В полете я покрыл недостающие пять метров и приземлился почти у Матки, успев еще и ударить клинком, прямо поперек толстого туловища.

Вы нанесли 182 единиц урона по «Матка Улья»

Хитин брони у матки оказался явно пожиже, чем у «Пещерного Ужаса», да и у «Воинов улья» броня была более основательной. По крайней мере, урон прошел хороший хоть и не критический ну и его осколки брызнули во все стороны.

Приземлился и тут же повторяю поперечный удар, пока воин не успел повернуться и атаковать меня в спину.

Вы нанесли критический урон 390 по «Матка Улья»

На этот раз, броня была окончательно расколота и клинок меча вошел по самую рукоять в тело. Что вызвало дикий крик не только самой Матки, но и всего улья. Ну не как ни меньше, у меня создалось ощущение, что кровь ушами пошла. А сам крик вроде даже наложил баф на всех защитников улья, что то такое мельком было в логе, но вчитываться я не стал.

И снова вилы, я просто не успею ее убить у нее живучесть как у того мамонта. Еще удар два и я начну получать сюрпризы в спину. Дела... гулять так гулять.

Не вытягивая меча из туши, я лишь отклоняя его чуть в сторону создавая этим себе щель в теле твари для «входа». И сплеча захожу в ее нутро.

Вас обожгло кровью «Матки улья» на 13 жизней

Наверно потом, когда-нибудь, меня обязательно будут мучить кошмары. И скорей всего я даже буду просыпаться в ужасе, но сейчас я рвал и отрывал. Все до чего мог дотянуться.

Вас обожгло кровью «Матки улья» на 12 жизней

Очень замечательно, что внутренние полости этого гигантского насекомого не были заполнены ни как кой жидкостью, хотя дебаф на «Удушение» на мне висел, но не дышать я решил сознательно, так на всякий случай, хватало и того, что кровь у ней жжётся не хуже

кислоты.

Хоть доспех и спасал, но это все-таки не костюм для глубоководного погружения. Герметичностью похвастаться не мог и кровь, стекающая из раны рассекающий брюхо твари и многочисленные внутренние повреждения, нанесенные мной, подтекала между пластинами брони и через поддоспешник, проникая к коже.

Еще секунды три и надо будет мотать отсюда, а то сварюсь в этом бульоне. Три секунды очень мало когда ты спишь и очень много когда ты сидишь в утробе гигантского насекомого и крушишь все до чего можно дотянуться.

Вас обожгло кровью «Матки улья» на 13 жизней

Матка орала как будто ее режут, ну если не вдаваться в подробности так оно и было, даже находясь внутри, я слышал это стрекот, который так противно впивался в уши.

Но как хорошо, что это время подходит к концу. С силой вздергиваю клинок вверх и через сопротивление плоти делаю выход с противоположной стороны от входа. После чего пулей вылетаю из такого не гостеприимного места.

На выходе меня ни кто не ждал, так что ни что не помещало закончить свое кровавое дело.

Вы нанесли критический урон 406 по «Матка Улья»

Вы убили Матку инсектомастера.

Вы больше не можете сегодня получить уровень.

Вы смогли убить «Матку Улья», ее кровь навсегда останется на вас. Вы становитесь личным врагом для любого инсекта, стоит ему только почувствовать запах ее пролитой крови. Вам присвоен титул «Истребитель Инсектов»:

— Ваша репутация с фракцией «Инсектойды» понижена до «Ненависть» и не может быть повышена.

— «Кровь матери» ваша тело впитало в себя кровь прародительницы улья, вы приобретаете способность «Сопротивление ядам» и +1 к силе, выносливости и устойчивости к откату.

Ну вот, минус одна, теперь еще около 50 мелочи и двое крупных и дело сделано. Как там мои ребята справляются интересно?

А у ребят дела шли не ахти. Обложенные со всех сторон, они справлялись, но уже наметились первые потери. Двоих утащили вглубь строя, где они больше опирались на напарников, чем реально оказывали какую то помощь.

Переоценил я слегка наши силы, а может это так эффективно работали жуки подбафом, буквально на моих глаза, один прихватил руку гнома и буквально сплющил, метал доспехов, наверняка сломав руку. Хорошо остальные не растерялись, ударами полэксов заставили жука отпустить товарища, а его самого закинули за спину, прикрыв собой.

Так дело не пойдет, снова нырять сквозь брюхо твари желания у меня не было, так что пришлось обходить.

Вас обожгло кровью «Матки улья» на 13 жизней

Ах тыж, еще и поддоспешник пропитался этой заразой, постепенно нанося урон. Надо быстрее заканчивать и снимать латы, а то точно на респ улечу.

Пришлось слегка пробежаться, чтоб ускорить темп сражения. Мне понравилась инерция, с которой я атаковал матку и так как здесь нету ни одного врага способного наказать меня за такие акробатические фокусы, снова решил воспользоваться той мощью,

что дает прыжок. Подойдя сзади к жукам и сократив расстояние для подходящей атаки, вылетаю вперед.

Из гневной позиции сверху вниз по диагонали, наношу удар, который разом, буквально сносит три из шести ног первому. Ловлю восходящее движение клинка, при приземлении и бью снизу вверх, в слабо защищенное подбрюшие следующего. Полностью испарывая ему бок.

Благодаря тренировкам ваша ловкость повешена на +1.

Вы нанесли критический урон 358 по «Воин Улья»

«Так то!» — Бить в спину конечно не хорошо, но это по дуэльному кодексу, а в битве, кто выжил тот и прав. Ну и ловкость поднялась, давно пора было.

Урон уроном, но сам удар тоже произвел неизгладимое впечатление. Кроме брюха жука я почти отрубил ему лапу в месте ее крепления. Та уже явно не работала, ну и повело его неслабо. Уронить не получилось, на то у него и еще 5 конечностей есть.

Вас обожгло кровью «Матки улья» на 13 жизней

Стараясь не терять скорости, влетаю в раскрывающийся для меня строй. Все я отвоевался. Стягиваю через окно персонажа части доспехов, оставив только ноги и шлем. Все остальное прячу в инвентарь, так хоть кровь этой гадины жечь не будет.

Не смотря на то, что оказался в относительной безопасности дел у меня от этого меньше не стало. Пришлось все-таки купить через игровой магазин зелий лечения, глянув акции, решил купить набор из пяти штук, реально дешевле, чем по одной брать. Цена была как за два с половиной.

Быстро вливаю зелья в трех шатающихся гномов, оно хоть и слабое, но этим здоровякам должно помочь. Хорошие они все-таки ребята, другие уже попадали или погибали от первого ударов, а эти держатся.

Дальше дело техники, так как самых сильных противников мы вынесли. С мелочью больших проблем не возникло, не могли они нам повредить по-настоящему, больше под ногами путались.

Собственно больше всего их и поубивали, просто пройдясь туда обратно. Мечом из задних рядов я не могу нанести полноценный дробящий урон, который причинял максимальные повреждения насекомым, так что старался или приколоть очередную жертву, лишая подвижности и подставляя под молот полэкса, ну или пускал в ход латные сапоги, если противнику удавалось подойти к первым рядам строя, просто круша в щепень хитин. Минут через 10 внутренняя часть форта была очищена от всех противников.

Пришло время сладкого — время грабежа.

Пожалуй, это так же увлекательно, как и сама битва, а может даже и более захватывающий процесс. В свою бытность наемника-ласкнехта, там в других уже далеких от меня мирах, я просто обожал это дело.

Звучит, конечно дико, взять штурмом город и разграбить, со всеми вытекающими, но насколько это великолепно, просто так не пересказать. В этом надо поучаствовать самому. Кураж битвы рано или поздно схлынет и бой превратится в тяжелую работу, а вот трофеи, полученные после могут еще долго время греть твоё сердце, затирая воспоминания о неприятном и возвращая только приятные моменты.

Правда тогда, я хоть и ходил на двойном жаловании, плюсом имея еще и повышенную долю от добычи за личные заслуги перед кланом, но был по большому счету всего лишь бойцом, пусть и очень хорошим. Даже пару раз замахивался на место топ-1, причем

обоснованно, выигрывая в основном не столько благодаря высококачественному снаряжению, а скорее вопреки ему.

Снова меня выручали мои личные навыки и грамотно подстроенный под себя билд. Фактически я же просто чувствовал дистанцию и лучше знал, как пользоваться своим телом и теми плюсами, что давала система. Причем старался прокачивать и использовать не высоко уровневые комбо, которые за тебя выполняет ИИ, а скорее простейшие «костыли» выдаваемые им.

Ну засветился мой клинок дарую на один удар +133 % к урону, что мне мешает за место обычного размахиванием им, как привыкло делать большинство, нанести атаку в плоскость клинка противника. Таким образом полностью открыть врага и уже вложить от души 3–4 хороших удара в уязвимые части брони и тела.

Комбо? А комбо-удары хоть и хороши, но слишком шаблоны, посмотрев с десятков раз и опробовав на себе, я смогу достаточно легко противостоять им просто сливая в никуда, или же вообще выходя на контратаку полностью прерывая всю серию.

Другое дело, что я не стремился к каким то «достижения» и «большой роли» в клане. Поиски себя, своего будущего место в этом мире были моими целями. Так как с деньгами больших трудность мне испытывать не приходилось, молодость проведённая в активной рабочей деятельности и профессиональный авторитет, приобретённый там же позволял жить достаточно комфортно.

Лидерами кланов тоже не дураки становятся, кто просто видел мои метания, с кем-то были обстоятельные беседы. Где я четко и без обиняков объяснял свою позицию, что «могу, но не хочу жить только кланом». В общем, удавалось договориться и меня использовали, мам где я был нужен, и было интересно мне.

Сейчас же я правитель, надо отвыкать от старых приятных привычек, зато доля у меня тоже теперь соответствующая. Все мое! Ну не настолько я и жадный, хотя может и выбрал гномов я не просто так. Хозяйственность и обстоятельность.

— Четверо охранять выход, недобитки из числа добытчиков еще долго вокруг ползать будут. Еще трое достать из укрытия Лорри, принести сюда. Как освободитесь всем приступить к осмотру и мародёрке.

Теперь можно мне осмотрится и подумать. В первую очередь форт — это хорошо, это дополнительный прирост население в неделю из него. Хотя до приведения в соответствие нанятых тут войск и понадобится больше времени и вложений, чем в Твердыне, но ни кто ж меня не обязывает держать здесь полноценное укрепление. Стену построю, да деревню поставлю, вот и будут тут плодиться, а все излишки народонаселения буду переводить в замок, для обучения и прочего.

Но до этого надо бы разрушить все старые постройки. Где то под маткой должен находиться камень управления фортом. Как обобщем все, так и доберусь до него.

Вообще форт это хорошо, но слегка не вовремя, тут орда на подходе и если я его захвачу, то он первый попадет под удар. И смысл мне в таком? В том то и дело... Что и хочется и колется, как я уже не единожды сокрушался, несмотря на то, что гномы мастера на все руки, но крайне низкий прирост.

— Тан Лорри достали, пришел в себя, но еще крайне плох. — Отвлек меня гном.

— Хорошо... — Еще летая, где-то в своих мыслях, выдавил я.

Так надо сосредоточиться. Гномы действительно успели разобрать импровизированную защиту и достать раненого и принести сюда. Надо бы его осмотреть, в пылу всей этого

действия времени на это вроде и было, но необходимо было действовать и желательно быстро. Направляюсь к импровизированным носилкам.

Выглядел гном слегка бледным, шлем с него уже успели снять, а так не считая огромной шишки пересекающей голову чуть ли не поперёк особых повреждений заметно не было, ну разве что глаза в кучу. Опять же спишем на попадания чем-то тяжелым по голове. Контузия.

Придётся видать потратится на еще одно зелье, сам он еще полдня до нормы восстанавливаться будет. Достаю и вливаю тому в горло предпоследнюю бутылку с эликсиром здоровья

Теперь, после лечебных процедур, все скоро должны встать на ноги и мобильность моего подразделения возрастет, это несомненный плюс. А минус только в том, что больше денег на зелья у меня нет, казна уже показывает дно, уж больно дорого мне встал Адамант, а до его использования можно и не дожить.

Пока я обдумывал сложившуюся ситуацию ко мне вновь подошел хирдман, Дрори вроде, из бывших заключенных, позже попавший в ряды доблестных воинов хирда.

— Тан трофеи собраны, некоторые вещи требуют вашего внимания. — Гном буквально лучился энергией, по крайней мере, глаза в прорезях забрала буквально горели энтузиазмом.

— Пойдем-глянем, чего уж там.

Трофеи не оказались чем-то эпическим, да и откуда тут им взяться, не гробница же древних королей, а всего лишь заштатный пусть и весьма многочисленный улей разумных насекомых. Но все-таки нашлось и много полезного. В первую очередь это просто грандиозное по меркам гномов количество еды.

Помимо того самого Бокара, было множество хитиновых сосудов с напоминающим кашу содержимым. Причем, не смотря на «страну производителя» эта каша ценилась достаточно высоко и производилась в Замке Инсектомастера в действительно огромном количестве и заодно являлась основным экспортным товаром. На вкус она напоминала пшёнку с изрядной долей сахара, вкусно и питательно. В таком количестве еду не мог производить ни кто кроме насекомых.

Вот от этого у гномов «глаза и горят», меня самого достала эта диета. Ну хоть, что то хорошее.

Кроме еды нам досталось: 3700 золота в монетах, 4 единицы дерева, 4 серы — насекомые сами имеют производить ее благодаря каким-то железам и любым биологическим отходам (от мусора до трупов) и 1 мера драгоценного камня.

На сладкое почти 13 мер руды и ее источник. Гномы, еще по дороге ворчали, что-то на эту тему этих пещер. По факту одна стена форта, в плотную примыкала к естественным залежам металла, и окружающая порода содержала большое количество его.

Эти крысиные норы конечно не полноценные шахты, но когда выработаю основной рудник, можно будет заняться и ими, вот как полезно иметь товарищей с навыком геологии. На продажу мне этой руды скорей всего не хватит, но внутреннее потребление Твердыне должно покрыть, минусом, конечно, встанет большее количество работников на ее добычу, да и печи придется здесь отстраивать, но это уже технологические заморочки которые можно и нужно будет решать в процессе, не сейчас.

Что-то такое я читал про жуков и алхимию, надо бы проверить. Точно, с жуков удалось собрать массу различных алхимических ингредиентов, на скоропортящиеся я снова не стал заворачиваться, а все остальное было упаковано и было готово к транспортировке.

Особый сюрприз преподнесла «Матка улья», забив в специальную поисковую

программу (честно купленную, между прочим) ее данные, я получил целый список полезностей, которые можно было из нее вытянуть. Беда была в том, что большая их часть могла храниться лишь крайне ограниченное время.

Но суть не в этом, в самой матке было несколько желез с жидкостями, которые при обработке хорошим алхимиком превращали в очень ценные эликсиры, поднимающие как основные характеристики, так и добавляя разные побочные эффекты. Но так как программа была тоже не простая, там же содержался ряд советов, что можно было с нее взять в походных условиях.

Так что пришлось мне снова поработать мясником, в результате чего на свет из туши монстра появились несколько внутренних органов Матки. Первый с мерзким горьким вкусом, навсегда повысил мою выносливости на 2 единицы, а второй — тоже горький, но при этом еще и противно кислый, поднял мое «Сопротивление ядам» до второго ранга.

Расплатой же за это стал дебаф на 48 часов лишивший меня всех вкусовых ощущений и обоняния в придачу. «В нос» говорить я после этого не стал, но чувство примерзкое. Осушив две фляги воды, что ни как не сказалось на помойной яме во рту, судя по ощущениям, так еще и минут пять отплевывался после такого раннего ужина.

Была бы возможность попридержать это лакомство до подходящего времени, там экстренно стамину восстановить, обязательно так бы и сделал, но таймер уже тикал и еще бы 15 минут и эти «очаровательные» с виду кусочки мяса насекомого ими бы и остались.

На фоне последнего, кольцо на основе артефакторики с +2 выносливости, найденное там же, в трупке матки, было мной чуть не выброшено, но вовремя взял себя в руки и отдал его Лорри, который был самый тяжело раненный в нашем отряде.

Достаточно придя в себя, я все-таки добрался до камня управления.

Вы желаете присоединить Форт «Рудный» к своим владениям?

«Да/Нет»

Стоило бы конечно, но сейчас действительно не самое лучшее время. Даже если захвачу, то добыть или уж тем более отстроить жилые дома, для найма, я просто не успею. А было бы весьма неплохо нанять сейчас еще с пяток гномов, да провести их через обучение в тех же ополченцев, лишним точно не будет, но банально не успею. Так скорее проверить, точно ли это то, что я думал. Жму «Нет» куда деваться, придется сюда еще раз вернуться, но после.

— Забираем все трофеи и выдвигаемся через две минуты — Отдаю я команду. — И так под задержались.

На выходе у меня родилась еще одна идея, было бы логичным запечатать вход в форт обвалом, это бы не позволило орде его захватить и обезопасило бы мои границы. Но подумав, решил этого не делать, в конце концов, они столкнутся с той же проблемой времени. Пусть пытаются и делят силы, потом конечно снова придется отбивать его уже у крысюков или троглодитов, но это будет позже.

Так будет правильней на мой взгляд, главное не затягивать и после того как орда будет уничтожена выступать в ближайшее время, что бы не позволить им достаточно укрепится в районе, тем более дорога в общих чертах уже разведана, особых неприятностей быть не должно.

Дорога назад уже была не столь тяжела, хотя среди нас все еще были раненные, но зелье делало свое дело, потихоньку восстанавливая их силы. Всего за те же пару часов мы успели добраться не только до пещеры с грибами, но и до Твердыни.

На всякий случай, опасаясь нападения, мы старались следовать в строю, но твари вновь не обратили на нас внимания продолжая таскать грибы в свои логова. Эх, были бы еще силы обязательно попробовал накрыть еще одно логово, но их не было. В этом-то все и дело, хотя время в резерве как раз хватило бы. На таймере оставалось еще 7:46, этого вполне бы хватило прогуляться в одно, а может и даже два логова, еще бы жизни у меня и моих хирдманов не сидели на отметке в 10–25 % так бы и сделал.

В любом случаи вернулись мы хоть и основательно затюканные, но с ворохом добычи и ценными сувенирами. Я так вообще был рад колечкам на ловкость, наконец-то став из «мешка с песком» более-менее подвижным, что мне очень пригодится в столкновении с большой массой противников. Один на один, я могу загнать почти любого, кроме топовых противников, а вот куча агрессивной мелочи для меня несколько более сложный противник.

Встречали, к сожалению нас не как героев, а скорее как тружеников, ну «мужики то не знаю» что скоро придут гости. Так что тихо, мирно мы разгрузили добычу на складе и я подзавис в своих мыслях. Появилась возможность поставить что-нибудь в очередь строительства, но вот что конкретно мне нужно именно сейчас, вот это вопрос.

В первую очередь мне нужны деньги, мой поход принес не плохую прибыль, вот только большая часть добытых ресурсов была мне не нужна, мой замок потреблял их в минимальном количестве и то в большей степени не для постройки, а в качестве сырья для алхимии. Поэтому в любом случаи придется распечатать кубышку и выкинуть на аукцион пару мелких партий камня. Дело не сложное, вот добывать его значительно более проблематично. Открываем аукцион, иставляю за реал 10 лотов по 5 единиц в каждом. С этим разобрался вроде, тут только время покажет. Теперь надо бы решить вопрос с постройкой.

Хочется поставить университет, но толку от него сейчас будет немного, собственно как и от Мастерской осадных машин. Первые больше научное заведение, второе же работают в основном по большому противнику, есть, конечно, образцы и для всякой мелочи, но не будет ли это лишней тратой столь ценных ресурсов. Было бы логично восстановить Палаты Рунных Магов, вот те явно не будут лишними, но это ж снова кутерьма с политикой. Тот же Двалин наверняка только этого и ждет, чтоб задвинуть мне телегу в компании с такими же старцами. Вот только выбора у меня большого нет, не выстою против орды, «прощай корона» да здравствует «Безземельный Рыцарь».

Естественно так дело не пойдет, по этому «трублЮ общий сбор». Спустя пять минут все жители Твердыне собрались на площади возле Алтаря Предков, куда кто-то умный, у меня таких много, перетасил многострадальный помост. Надо будет организовать нормальную трибуну, делов то, да вот все руки не доходят.

— Казад, сегодня нам пришлось убить Стража Подземных Дорог! Постойте! Я понимаю в целом это значимое событие, но в том то и дело, что пришлось. — Гомон толпы чуть стих. — Убив его, мы открыли дорогу новым врагам, а вот это неприятно. И более того, так случилось, что враг будет у наших стен уже достаточно скоро. У нас осталось 8-10 часов до того как они доберутся до наших стен. — Гномы зашумели, изредка переглядываясь, причем основное внимание уделялось Мастеру Двалину. Страх в их глазах я не заметил, но и особого боевого пыла, несмотря на высокую, без ложной скромности, мораль в Замке, я тоже не увидел (чертов Миротворец).

— Так вот по случаи такого праздника, предлагаю следующие. Начать восстановление Палат Старейшин — это на себя возьмет Мастер Двалин и продолжаем укреплять городскую

стену. Тут я надеюсь на тебя Мастер Гимли. — Гном аж за озибался по сторонам от свалившейся чести, принародно да Мастером. — К слову, все остальные знают что делать, но повторяю. Хирдманы обойдемся без геройствований, вы своего сегодня отработали, всем отдыхать и копить силы для боя. Всем остальным кто не будет задействован перенести ресурсы и провиант в Зал Старейшин, как на последний рубеж нашей обороны. У меня все, Мастре Двалин, Мастер Гимли, Мастер Дори и Мастер Ибун прошу остаться и пройти с мной. Вас же сэр Тилог — обращаюсь уже к представителю Торговой гильдии, затесавшемуся здесь же в толпе — прошу подождать у в приемной. У нас найдется, о чем поговорить.

Спрыгиваю с помоста и молча направляюсь в помещения совета, где и усаживаюсь на трон. Гномы кучкой до этого следовавшие за мной замирают в нерешительности, лишь Мастер Двалин занимает свое законное место.

«Черт с ним, сдаюсь, это уже выше моего терпения!» — Чуть не рычу я про себя.

— Мастер Гимли займите вон то место, где архитектор написано. Все остальные могут считать себя, мои личными временными советниками и тоже прошу присаживаться, у нас не так много времени, что бы реверансы тут разводить. — Гномы начали рассаживаться, стараясь правильно выбирать места. Я же все это время сидел и недовольно перебирал пальцами по подлокотнику трона. В итоге распределились следующим образом: ближе всех ко мне оказался Двалин, спустя пару кресел Гимли, остальные же скучковались на дальней стороне стола, неудобно, но хоть не маячат перед глазами своими квадратными фигурами и то хлеб.

— И так, когда наконец-то решилась проблема с местами — я выразительно обвел взглядам кучу пустых мест за Столом Совета. — Мы можем приступить к обсуждению. Ситуацию я вам объяснил еще там, и общие роли обозначил, теперь к частностям. Мастер Двалин к Вам сразу три вопроса. На вас восстановления зала совета. На все про все у вас максимум 8 часов, ресурсы на складе, рабочих возьмете у Мастера Гимли и не надо морщиться — это первое. Второе и третье — где кладовщик и мой секретарь, которых я просил вас подыскать еще три дня назад? — Вот она закавыка параллельного подчинения, когда с тебя спрашивают становиться проблематично, наезжать в ответ.

— Тан по первому вопросу, все будет решено, времени должно хватить. По остальным вопросам придется немного обождать, не найдя достойных кандидатур, я взял на себя смелость отписать в Совет Рода и они обещали подобрать кого-нибудь достойного. — Я аж с трона чуть не навернулся и закрипел зубами. Ах тыж су... существо неугомонное, отписал он.

— Хорошо, я вас услышал, будем надеется, что это произойдет еще на этой недели или я выберу их сам! И впредь прошу без моего ведома, не торопится, уж с кадровым вопросом мы в состоянии определиться. Теперь Мастер Гимли по вашему вопросу идеи, мнения, предложения?

— Ну... Дык.. — Неуверенно пристав со своего место начал мямлить молодой гном.

— Давайте без «Э и Ну», попрошу ближе к делу, всех это тоже касается. Вопрос как понимаете общий, поэтому готов выслушать каждого и отблагодарить за толковые мысли. — Вообще конечно это вопрос стоило бы задать Мастеру Ибуну, но так подставлять «своего первого советника» я не хотел.

— Так я это про что хотел сказать Тан, есть пару идей. Стену то мы все на будущее больше строили, в шиоину в основном, согласно вашему распоряжению, а тут может зубцы с

бойницами поставить, да блоков натаскать. Это ж милое дело сверху бульжником кидаться, тут и сноровки много не надо, а чего по интересней мы и не успеем сделать, и рук рабочих не хватит, с материалами тоже проблемы возникнут. Нам бы «земного масла», да нет его. — Уже более уверенно продолжил молодой мастер.

— Благодарю ценная идея, как закончим, можете приступать. Теперь по остальным вопросам Мастер Дори нам необходимо, хоть как то прикрыть ополченцев, в общем и целом это моя вина, за счет усиления хирдманов, я решил ослабить защиту ополчения, за что сейчас, и вынужден расплачиваться. Нам нужен хотя бы минимальный комплект шлем-панцирь. Так же хочу попросить заняться моим снаряжением, а то помяли мне его прилично и хотелось бы получить еще хотя бы с 2–3 десятка подобных копий, можно потяжелее. — В конце демонстрирую гному одно из копий доставшихся мне еще от рабов.

— Руда есть Тан, все остальное сделаем, но качество сами понимаете, высоким не будет времени в обрез.

— Хотя бы так Мастер, это уже хорошо. Теперь по вам Мастер Ибун, вас нам сам Махал послал. Ситуация на пике, что называется. Нам бы поддержку из метрополии, о гвардии я молчу, но хоть с десятков хирдманов организовать сможете?

— Начну, конечно, с того, что я изначально был против идеи перевооружения, но поверил Вам, за что будут расплачиваться сейчас другие.

Ваше отношения с Мастером Ибун понизились на 10 пунктов.

— Полностью согласен с вами Мастер, хотя благодаря нашим с вами совместным усилиям всем хирдманам сегодня удалось выжить и даже победить «Пещерный Ужас», но это к делу сейчас не относится.

Ваше отношения с Мастером Ибун повысились на 8 пунктов.

Ну, потерял очки влияния, не критично и даже не смертельно, но в целом плохо конечно. Наверстаю, будем надеяться.

— В целом же Тан я согласен с предложением Мастера Гимли, сейчас действительно ни чего более стоящего сделать мы не успеем. Ну а по поводу подмоги, я постараюсь напрячь, кого следует, но сразу скажу, много не обещаю. Уж больно все быстро у вас тут закрутилось. — Не че себе быстро?! Да за 8-10 часов там в своей прошлой жизни я бы успел поднять на уши пару тысяч народа, ну может не тысяч, но пару сотен точно. А тут нет, тяжело у подгорного народа со скоростями.

Можно конечно «надавить на педали» и составить официальное прошение, но это наверняка просадит репутацию в глубокий минус и так халявки перепало, так что, пожалуй не стоит. Выкручусь не впервой и не из такого вылезали.

— Хорошо Мастер Ибун надеюсь на вас. Все могут быть свободны, а вас Мастер Двалин я попрошу остаться. Хотелось бы обсудить пару дел.

Гномы поднялись и поспешли к выходу, у каждого была своя гора дел которые не следовало откладывать на потом. Двалин же остался сидеть с невозмутимым видом.

Встаю и пересаживаюсь на свободное место, рядом с ним.

— Мастер, я так понимаю, у вас есть какие то вопросы ко мне, которые вы, почему то не хотите задать лично? — Хоть это и бесполезно, но пытаюсь разглядеть хоть какие-то признаки эмоций на лице старика.

— Есть, как же им не быть Тан. Я не первый век на свете живу и успел повидать всякого. Не похожи вы на того Грора Кхим сына Кили которого я пусть и не так хорошо, но знал. Нет, тело его и шрам вот тот над бровью я помню, но виделись мы не давно и за такое

время, так радикально не меняются. Ты постоянно нарушаешь или же вовсе игнорируешь некоторые обычаи. Но на охранные руны ты не реагируешь, я проверял. Да и казад не нарадуются на такого хорошего Тана. Помни сейчас это уже не только мой секрет, я успел оставить после себя кое-что на всякий случай. Кто ты?! Что за существо скрывается в этом теле?!

Меня аж чуть не перекосило, вот она ласточка в декабре месяце! Этого ни когда не ожидаешь, что НПС начнут вести себя как живые, не просто умные, а как мыслящие создания. Спокойствие, тут надо быть аккуратным и не под скользнуться.

— Хм... что ж твои претензии местами понятны, но все не так как ты думаешь мой добрый Двалин. Не буду рассказывать всего, сейчас на это просто нет времени, но мы обязательно вернемся к этому вопросу. Скажу лишь, что когда мы с вами расстались и мой отряд ушел в глубокую разведку на нижние ярусы, буквально через пятнадцать дней после этого на нас напал Дух Глубин и убил почти всех. Удалось выжить лишь мне и еще одному казад, оба мы были сильно ранены. Мы день брели в полной темноте по пещерам, в поисках дороги назад и не находили ни чего. В середине второго дня, умер Трор и я остался один и продолжил поиски. Этой же ночью к моему костру вышел Старик, уж не знаю, откуда он там взялся, но был он один, да и руны на его одежде были странные. Я таких ни на ком даже в Бар-уз-Алде не видел. Мы долго говорили с ним и его слова буду сразу попадали мне в душу. Знал бы ты, что он рассказывал... а потом я уснул и проснулся уже в темнице, здоровым и с вот этим кольцом на пальце. — В конце демонстрирую Кольцо Лорда на безымянном пальце. — Не знаю, что еще сказать тебе Мастер, уже сейчас все это далеко для меня как сон, но с той поры, часть моих воспоминаний, исчезла, но вместо них появились новые знания, которые я всячески применяю на благо нашего народа. Я понимаю твои терзания и верю твоему слову, но сейчас прошу послушайся меня, ведь не во вред роду и Махала я свои дела делаю.

— Кхм... — Только и смог ошарашенно выдавить из себя Двалин. Еще бы такую телегу задвинул. Ври, ври и не красней, ври так чтоб все казалось сказкой. Именно в это поверят, но не перегружай деталями, на них можно проколоться. — Хорошо Тан пусть пока будет так, но запомни, мы обязательно вернемся к этому разговору.

— Как скажешь Мастер мне скрывать нечего. Сейчас же давай делами займемся. Как восстановишь Палаты я бы, хотел обсудить с тобой и другими Мастерами Рун, что они могут сделать для защиты Твердыни.

Гном кивнул мне и поспешил на выход заниматься порученным ему делом, я же еще долго смотрел ему в спину и думал.

Ну, дает старый и ведь докопался. Конечно, можно его «потерять», но не хочется, он как бы нужный и полезный. Да и хоть незначительно, но удалось его прокачать, что тоже плюс. По любому не буду его сливать, он хоть и вредный, но претит мне подобное.

Удары в спину не мое кредо, вот была бы возможность его на поединок вызвать тогда бы возможно, а так прижать, «нет» не мое. Ну, коль не буду, то и не надо забивать себе голову подобными мыслями, а вот решать эту новую проблему все равно придётся. В целом у меня даже есть несколько идей на эту тему, но сейчас есть проблемы посущественней.

Мои мысли прервало деликатное покашливание. Сам Эрик Тилог, гном наземник, представитель Торговой гильдии в моем замке собственной персоной.

— Еще раз доброго дня сэр Тилог, прошу прощения, что заставил вас ждать, но сами понимаете такие дела не терпят отлагательств.

— Что вы Тан я все прекрасно понимаю и где то даже сочувствую вашим проблемам, но думаю вы не для того меня сюда пригласили чтоб услышать мои слова сочувствия.

— Спорить с этим было бы откровенной ложью с моей стороны. Ну что ж коли решились говорить прямо, то присаживайтесь, разговор будет не простой.

— Да-да, я успел пообщаться с жителями вашего города и многое узнать про вас и смею надеяться, смог изучить стиль вашего правления.

Гном без экивоков и пиетета присел напротив меня и улыбался на верно одной из своих лучших улыбок — лицедей хренов. Хм... и правда, что тянуть кота за усы, предстоящий разговор хоть и будет для меня весьма неприятным, но без него явно не получится удержать замок.

— Вы правы, мне действительно больше импонирует сугубо деловой подход, говорить о деле, чем кружить вокруг, разводя пустословие. К слову о нем. Я бы хотел взять кредит в Гильдии, золото меня мало интересует, а вот ресурсы напротив. В частности же мне нужно дерево, речь идет о постоянных поставках, допустим по 10 единиц в неделю.

— Хм... Собственно я не против, с нашими условиями я успел вас ознакомить, еще при нашей прошлой встречи. — При этом гном хитро прищурился, чует гад, что ресурсы мне нужны не завтра, а сейчас, да вот только не смогу я оплатить такую партию прямо сейчас. — Но я так понимаю, вы хотите предложить нам какой-то другой способ оплаты.

— Вы поразительно догадливы сегодня сэр Тилог, да сейчас у меня просто не хватит средств, расплатится за всю партию. Поэтому я бы хотел получить отсрочку в выплатах.

— Это не серьезно Тан Грор, это противоречит всем нашему уставу, мы так дела не ведем.

— Так и ситуация не обычная, я готов оплатить хоть сейчас карав с нужным мне ресурсом, но я так понимаю вы не сможете мне оказать эту услугу. — Представитель гильдии, на некоторое время задумался.

— И все равно это не является поводом, почему нам стоило бы изменить своим правилам. Поймите меня Тан, в целом я вижу выгоду в нашем сотрудничестве, но в данный момент мы рискуем и самое неприятное я не вижу ни одного основания для подобного риска. — Как же не видит он, просто руки мне выкручивает гад.

— Хорошо, давайте тогда поговорим на языке цифр, допустим я готов предложить вам следующие условия. Вы получаете в полтора раза большее количество камня, то есть 15 единиц в неделю и допустим, компенсацию в 500 монет ежедневно.

— Неплохое начало серьезной беседы. — Улыбка представителя стала еще шире.

В подобном тоне он мурыжил меня еще минут пятнадцать, несколько раз мне хотелось просто встать и убить его. Он буквально выжимал из меня каждую копейку, но выбор у меня был явно не велик. Несмотря на второй ранг торговца, я проигрывал ему по всем фронтам. В итоге, гад буквально выжал меня досуха, я лишился пятой части накопленного камня, вынужден был полностью пожертвовать всей ртутью и еще остался должен. Придется выплачивать по 1000 золотых монет каждые день, в течении двух недель и все это только за первую партию дерева.

Кое-как удалось отвоевать кристаллы и драгоценные камни, на которые были завязаны многие из моих построек. Ну и сохранил остатки доната, для экстренных случаев. К концу разговора, не смотря на маленькие победы, настроение у меня испортилось совсем. Дочитывал договор я уже на одной воле, и еле-еле дождался, пока торговец покинет покои Зала Старейшин, после чего сорвался на ни в чём не повинном столе.

Дело тут даже не в том что «лох не мамонт — не вымрет». Насколько бы правильные слова не подбирал мой оппонент я все-таки житель 21 века и имею неплохой иммунитет к подобному влиянию. Оно кругом, постоянно кто-то пытается тебе что-то продать — привычка. Не спорю, есть умельцы, способные и меня накрутить, но тут не тот случай, скорее просто необходимость толкнула меня на этот шаг.

Ладно, чего уж сокрушатся, вон люди бывает по 25 лет ипотеку тянут, тоже считай узаконенное рабство, а тут «мелочь по сравнению с мировой революцией», как говорится.

При случае надо будет обязательно отыграться, но то когда будет еще. Еще минимум неделю я не смогу выйти на нужный уровень само обеспечения, что бы хотя бы частично отказаться от услуг Гильдии. И речь идет не просто о покупке ресурсов, но и сбыте своего товара, даже с другими игроками приходится частично работать через эту организацию, когда речь идет о пересылке больших партий товара, с которыми не справляется аукцион.

Так эту проблему, тоже можно считать временно решенной, ресурсов и золота за минусом обменного как раз хватило на то чтобы поставить в очередь Цех Осадных Машин и запустить их в производство.

Все срочные дела вроде сделал, сейчас же стоит обратить внимание на будущие проблемы. Мастер, чтоб его Двалин мне такую вот только подкинул, ее бы и стоило решить в первую очередь, а то после всей этой заварухи он в меня клещами вцепится, не отдерешь.

Возникла мысль перекусить перед очередным делом, но дебаф испортил весь аппетит, как представляю, что та же рыба будет со вкусом песка с горечью, так все желание и пропало.

— Жизнь моя жестянка да ну ее в болото... — Тихонько напевая я выхожу из Зала Советов.

Вокруг царило оживление и суета. Все были при деле: организованная колонна тащила строительные материалы со склада, кто то бежал за инструментом, еще троица катила телеги с раствором. Стройка.

Один я, выглядел довольно беспечно, на фоне местной суеты, я свое сегодня уже набегал, норму выполнил. Поэтому, поглядывая по сторонам, двигаюсь через внутренний двор в казематы Твердыни.

В караульном помещении в это раз Строрри я не встретил, обнаружился он в коридоре с камерами, разносил паек пленным. Завидев меня, остановился и видимо собирался поспешить ко мне на встречу, но я махнул рукой останавливая. Все равно разговор у нас планируется долгий и смысла гонять его туда-сюда нет. Наоборот надо бы его настроить.

Пока я шел гном успел управиться с еще одной камерой.

— Доброго Строрри, как служба?

— Кур Тан. Все хорошо, вроде. Мохнатый, правда сегодня пытался мен на прочность попробовать, но спасибо Махалу и вам обошло. — Говоря это гном указывал на пару длинных порезов на внешней тканевой обшивке моего старого доспеха, которые ему нанес сидящий в 9 камере оборотень.

— Чего это ты ему подставляться вздумал то?

— Прошу прощения Тан, да обманул он меня, попервости уж больно тихо себя вел, да все в человеческом виде был, но наказ я ваш помню, поэтому и не расслабился, ожидая гадости какой. Так и вышло, дождалась тварь дикая, пока я поближе с посудой подойду. Кинулся, попытался под себя подмять, да не дал я ему такого счастья. К стене перекинул и плечом приложил, вроде даже чего-то хрустнуло, но ему чай без разницы, быстро заживет нечисть.

— Рад, что все обошлось, сегодня твои умения потребуются на стенах Твердыни

хирдман. — Лицо гнома разом посветлело. — Но до этого у меня будет к тебе несколько просьб Стррори.

— Конечно мой Тан, все чего захотите! — Хирдман вытянулся чуть не в струну пытаясь показать, как он рад, и благодарен мне.

— Тут такое дело, давай я тебе помогу закончить работу, да обсудим все между делом. — Подняв с пола большой поднос, с деревянной посудой (откуда только взялась, дерево переводят мне тут) пошли дальше кормить пленных.

Вообще ни чего нового я Стррори не поведал, рассказал почти ту же сказку, что и Двалину, но на этот раз слушатель попался благодарный и внимал он мне с замороженным взглядом. Рассказывая же, я намекнул, что в процессе подобных приключений моя память местами пострадала, и было бы не плохо, если б он-Стррори помог мне напомнить некоторые моменты моей биографии, а лучше начал бы с начала, а я бы уточнял в тех местах, где мне нужно.

Как оказалась, хирдману было, что мне поведать и про юность молодого Тана проведённую в стольном Бар-Каро, одном из окраинных владений рода Кхим и про родных и родственников. Дело в общем обычное, гномы очередной раз напомнили мне викингов из саг. Я будучи человеком мог рассказать лишь о шести коленах своего рода и то по отцовской линии. Эти же ребята знали не только свою родню «от и до», но колен на 30 всю родню своего вождя. Вон, что значит средневековье, пусть и цифровое, когда огромная куча информации передается из уст в уста. Я на память то телефонов пять помню все в записях.

Кроме знаний о родне, собственно получилось вытащить из него и более толковую информацию о жизни и быте подгорного народа, в общем (основную массу я правда и так знал) и о делах и свершениях (которых был минимум — молодой Тан) самого Грора Кхим сына Кили.

Уж не знаю, на какую я посхалку нарвался у дракона, но вписал он в меня в мир очень качественно. Да и создается такое ощущение, что даже не вписал, а просто заменил на кого-то из коренной подгорной знати, лишь слегка подтасовав события нужным образом.

Из разговора я получил море информации на размышления, конечно это не перекроет всех деталей, но большую часть «своей» биографии я узнал достаточно подробно. Остальное будем узнавать или стараться обходить в разговоре, либо придется двигать всю ту же телегу про «амнезию».

Так же хирдман поведал мне об интереснейшем разговоре с Мастером Двалином, который так же пробивал факты из моей биографии. Хитрый жук, только он гнал телегу «о обеспокоенности, что такой молодой вождь». Я же сработал более тонко, как мне кажется и фактически гном рассказал мне все сам, но на всякий случай попросил держать наш разговор в секрете, между нами.

Говорят и у гномов есть что-то на подобии «детектора лжи», но будем-надеется, наша с ним встреча не состоится. Тем более еще не понятно как он сработает на меня, ведь я действительно Грор Кхим сын Кили, ну и сорвавшийся игрок. По крайней мере, простор для маневра есть, а там глянем. Да и не такая я уж великая сошка, чтоб на меня столько времени и внимания тратить.

— Благодарю Стррори, ты многое освежил в моей памяти, теперь же мне предстоит решить еще несколько вопросов. Тебя же жду на стене и попроси у Мастера Дори выковать тебе полэкс, не забудь только сказать, что это мои слова, а то знаю я его, пошлет куда подальше и не вспомнит, как звали после этого. — Пора действительно заняться очень

важным делом и так здесь почти три часа потерял. Спокойно добрел до Зала Совета, где и уснул настоящим, богатырским сном.

Глава десятая. День Шестой. Утро

Я отказываюсь писать и защищать диплом, пусть Боги решают мою судьбу. Я требую Испытание поединком!

Завершено строительство Цеха Осадных Машин.

Завершено восстановление Палат Старейшин.

Сон, к сожалению, не принес полноценного отдыха снился мне дом. Нет, не моя квартира или даже город. Снилось мне наша планета и те просторы и красоты, что я успел повидать. Тяжело описать, как цветет тундра, когда серо-зеленое бескрайне море буквально за день превращается в океан жизни и цвета. Или когда летняя тайга за одну ночь становятся зимней. Наверно это вечная борьба в человеческой натуре. Есть хорошо-ладно, а как потерял, начинаешь сожалеть о случившемся.

Не скажу, что я в эту минуту, стряхивая с себя пяти часовой сон, настолько тяготился ностальгией к тому миру, но что то такое промелькнуло. Мне всегда не хватало остроты жизни, работы на пределе, тут же я хватанул этого с лихвой и дальше, судя по всему, время не планирует останавливаться, принося новые сюрпризы.

Ну дык, за этим я и шел сюда. А время на создания своего сада камней или там выращивания роз, я обязательно выкрою, было бы желание. Сейчас же следует поднапрячься, впереди меня ожидает серьезный бой, а до этого надо успеть сделать еще несколько дел.

Время вышло! Орда готова выступить. Трепещите те кто посмеет бросить ей вызов — эту силу вам не сломить.

Все уговорили «трепещу», «бегу и тапочки теряю». Таймер закончил свой отсчет, орда уже в пути, по мои прикидкам, добираться до Твердыни она будет около 2–3 часов. Следовательно, немного времени, но у меня есть. Сначала стоило бы разобраться с наиболее трудоемким процессом.

В первом деле отправился к стене пещеры, где появился Цех Осадных Машин, конечно не так удобно как кузница, придется чутка углублять полость в скале, ведь благодаря книге «Мастер Осадных Машин» и выбору рода Кхим я смогу добавить к основному зданию аж три пристройки.

Жалко, что первоначальный план полетел к чертям, но в целом отставание пока незначительное.

От кузницы в скале, Цех отличался более обширным входом, ну и характерного перезвона не было, зато яркий свет и скрип выдавал, что там все-таки есть живые. На пороге меня уже поджидал, сам местный Мастер с четверкой подмастерий.

По виду типичный гном: грубые черты лица и одежда рабочего фасона, среднего роста, статами был похож на Мастера Двалина, разве, что уклон шел в интеллект, а не в силу магии как у моего кузнеца, ну и навык «Инженерного дела» был запредельного для меня восьмого ранга. Единственное, что отличало его от всех — это был первый рыжебородый гном в моем замке, ну и имя конечно Мастер Тром, ну хоть не Ибун — это уже хорошо.

— Кур Казад, уважаемый Тром, рад видеть столь умелого Мастера в своей Твердыне. Вовремя яб даже сказал.

— Кур Казад и тебе Тан. Это хорошо, что вовремя, значит, для меня и моих ребят

найдется стоящее дело?

— Ну а как без него. — Делаю я легкий поклон в сторону Трома. — Без дела ни куда, надо бы смастерить три метательные машины.

— Какие бы вам хотелось?

Вот тут я слегка подзавис, еще раз обдумывая, чего бы этого заказать. В целом разработчики не стали мудрить, описывая все множество человеческой мысли воплощённое в осадной технике. Всего было выделено четыре вида.

Первый и наиболее распространённые — это машины работающие на торсионной принципу, то есть на разгибании дерева/метала или скрученных жгутов. Здесь они были представлены баллистами и акроболистами.

Как человек немного в этом понимающий и даже строивший вживую несколько образцов, могу сказать, что ассортимент крайне бедный, но в целом все правильно. Можно было бы смело добавить в этот список: онагр, хиробалиста, скорпион, катапульта, спрингалд, мангонель, карробалиста, полибол, эйнарм и прочее-прочее.

Список действительно огромен, так как каждый из развитых народов мира сталкивался с проблемой защиты и взятие крепостных укреплений, и инженерная мысль шла различными путями, но все равно приводила изобретателей почти к идентичным решениям.

По факту же все эти машины могли отправить в полет камень, ядро или метательный снаряд массой до 15–40 кг на расстояние до 400–450 метров. Были, конечно, более крупные механизмы способный закинуть 50–60 кг снаряд на тоже расстояние, но это уже единичные образцы.

Второй и не менее интересный вид, это тяжелая техника с которую представляет: требушет ну или требуше (французский), он же порок. Здоровенная балда 10–14 метров в высоту с 10 тонным противовесом, способная зафигачить снаряд в 100 кг на расстояние в 250 метров с гарантированным попаданием в 2–3 метровую мишень. Это ли не сказка?

Очень эффектно и при это очень эффективно, если б не скорость в два выстрела в час, ценны бы такому оружию не было. Булыжник в 100 кг при ускорении свыше 200 м/с это вам не шутка. Он не только любого моба прибьет, таким каменные стены городов да замков ломать в пору.

Ну и третий, тоже не маловажный вид — это техника ближнего боя: сифонофоры, осадные башни и тараны. Название говорит само за себя, но вод вид их впечатлял и требовал пояснения.

Осадная башня, как и таран, были поставлены на колеса, только одно представляло из себя циклопическое строение из дерева и железа, высотой с осадную стену, второе же был этаким домиком с укрепленной крышей и подвешенным бревном тарана под ним.

Сифонофоры же являлись прообразом современных огнеметов. Этакая 3 метровая медная труба с мехами, из которой выплёскивалась горящая смесь на расстояние до 15 метров. Технологический дракон не иначе. Причем с более широким диапазоном применения, можно было использовать как простую огненную смесь, так и специальную с различными алхимическими присадками под конкретного противника.

Четвертыми видом были големы, очень хотелось бы начать с них, но пока не отстрою пристройку к цеху в виде Палаты Вечности, мне их не видать.

И все это счастье теперь мне стало доступно, а с учетом, книги «Мастер Осадных Машин», бонуса от технологического уровня расы и бонусов от рода, все машины, выходящие из рук моих умельцев, будут процентов на 120 % эффективней. Печально, что не

прямо сейчас, а только в будущем при повышении навыков до максимума. Сейчас же коэффициент будет составлять где-то 20–25 %, не мало, но есть к чему стремиться, в будущем.

Стремится будем, не без этого, но сейчас мне требуется, что конкретное. Надо еще раз обдумать детали. Как бы не хотелось, «все и сразу» но такого не бывает, сейчас просто не по ресурсам не вытяну. Если с железом, камнем и золотом у меня проблема пока что нет, то вот дерева мне хватит всего на пять малых, три средних или на одну большую машину.

В требуете сейчас я не нуждаюсь да и построить его дело небыстрое. Следовательно, буду заказывать средние. Из огромного ассортимента, стоило бы остановиться на полиболе, но снова те же вилы, дерево. Не потяну я расходы на дровишки для этого чуда агрегата.

Сифонофор тоже был бы совсем не лишним, но снова же беда с алхимией, был бы отстроен университет с факультетом алхимиков, именно его бы и заказал для такого случая. На всякий случай, проверил цену на готовую смесь в игровом магазине и на аукционе. В первом она нашла, но вот ценна откровенно неподъемная. Еще бы штука крайне полезная и очень мощная.

На аукционе же были только компоненты и усилители для нее. Еще бы алхимики там продавались, нет у меня таковых, поэтому беру три средних баллисты. Чего-чего, а вот камня то у меня вагон и маленькая тележка. Причем ядра мне сейчас не к чему, хватит и отходов со строительства стены.

Даже эффективней будет бить, трёхсот граммовыми острыми каменными осколками. Крепко бронированные цели, вроде моих лат, это конечно не возьмет, но откуда им тут взяться? Обычный металл в 1,5–2 миллиметра такой камешек должен рвать как бумагу и превращать в фарш все, что находится под ними.

— Мастер все материалы возьмете на складе, я же займусь дальнейшей подготовкой к осаде. — Гном лишь кивнул в ответ и начал разгонять подмастерий в разные стороны, ускоряя производственный процесс.

Полдела сделано, теперь с остальным разобраться и можно будет уделить время непосредственно личной подготовки к обороне.

Первым деломдвигаюсь в сторону крепостной стены там всю кипела работа, несмотря на почти готовые верхние зубцы неугомонные подгорные мастера находили мелкие огрехи которые тут же и исправляли шлифуя и без того ровный камень или дополнительно укрепляя ненадежные на их взгляд швы и стыки.

Гномы — чего тут еще скажешь. Трудоголики и перфекционисты, с лозунгом об идеальности всего что выходит из их рук. Лишняя работа, на мой взгляд, но свои мысли я сохраняю при себе, такого мне не простят.

У Дома Воителя уже стоял Мастер Ибун с прибывшим подкреплением. Набралось из немного всего с десятков, но это были уже классические хирдманы. Все те же квадратные доспехи и шлемы, но вооружены были через одного топорами и булавами, так же в комплект входили даже на вид надежный ростовой металлический щит, по типу skutuma (щит римского legionera).

Замечательно, вот их и поставлю в первые ряды, мои же будут работать из-за их спин. Согласен не честно и даже местами подло, зато тактически верно и ни кто не оспорит. В любви и на войне все средства хороши.

Да и правда у каждого своя, хотя это и не совпадает со словами одной известной песни о мудром фараоне. Политика дело не просто, скользкое, даже грязное чего уж отрицать

очевидное. Но судить кто прав, а кто виноват, я не возьмусь.

История знала много подобных прецедентов, взять хотя бы к примеру мою Родину. Когда то в годы Второй Мировой Войны в районах горного Кавказа один «Гёрдый, горный народ» за место того, что бы показать свой боевой пыл просто уклонился от призыва.

В 1941 году было призвано 4247 человек, за место 9000 с лишнем. В 1942 удалось мобилизовать 4395 человек из 14577, 13500 просто «гёрдо» ушли в горы. Ну а в 1943 из 3000 добровольцев ушедших на фронт, дезертировали 1870 «войнов». Все эти данные есть в свободном доступе и их легко проверить.

Как итог, русская нация получила огромные потери среди молодого мужского населения, которому надо было страну поднимать, да детей делать. В это же время «один гёрдый народ» сохранил свой генотип и в общем-то и по сей день живет не плохо.

Кто прав в этой ситуации, я не знаю. Смотря с чьей стороны смотреть. Правда, у каждого своя. Вот и я воспользуюсь своей. Поймав взгляд Мастера Ибуна, молча кивнул ему в знак благодарности и поспешил к восстановленным Палатам Старейшин.

Само здание было в классическом «квадратном» стиле подгорного народа. Единственное, что сильно отличала его от других это большое количество сквозных арок и руноскриптов на стенах, которые испускали уже привычный неяркий свет.

Возле здания уже околачивался Мастер Двалин, к нему я и поспешил. Так же не заморачиваясь на долгие раскланивания, лишь кивнул Старейшине и проскочил внутрь постройки. Обширное здание изнутри мало отличалось от всех других построек. Минимализм и масса свободного пространства, только жилые комнаты и каменная колонна посередине отнимали внутренний объем строения. Местный Мастер не встречал меня на пороге, так как здание я восстанавливал, а не строил заново через интерфейс. Согласен глупо, но сейчас не до жиру.

Приложив кольцо Лорда к рунному столбу, являющимся центром здания, произвожу обучение своих первых Рунных Магов. Всего мне доступно 4 мастера рун, поэтому выбираю из списка тех, кто наиболее подходит на эту роль, с большой бонус к интеллекту, который косвенно отвечает за количество руноскриптов которые может использовать маг.

Был второй вариант с выдвижение тех, у кого чуть выше сила магии, но пару единиц существенно не скажутся на качестве артефактов, тем более, что самые сильные из них создаются коллективно, при суммарной силе магов.

Зато обладатель повышенного интеллекта имеет чуть больший шанс создать вещь классом «редкое» и выше. Вот такой маленький секрет, открытый мной в одной из прошлых ипостасей в этом мире.

Была еще одна сложность во всем этом процессе. «Талант» к рунной магии имели далеко не все мои подданные, а лишь 7 гномов, что составляет 16 % от всего недельного прироста. Вот и пришлось мне выбирать из тех, у кого были «способности и талант».

К счастью в их число попал и Гимли, что меня очень порадовало и недрогнувшей рукой отправляю всех четверых на обучение, единственное поменяв бонусы от творца при смене класса и перекинув их на интеллект и силу магии. Вот теперь хорошо, хотя они и обучатся только к началу боя, но уже будут хоть, что то из себя представлять. Надеюсь и Двалин уже будет по-другому смотреть на бывшего прораба.

Кстати о нем, надо бы решить еще пару моментов, пока все свободны. Тем более он мне так старательно пыхтит в затылок, наверное, выискивает происки нечестивой силы в моих действиях.

— Все дело сделано Мастер, теперь только ждать. Как и договаривались, мне бы хотелось обговорить с вами то, чем можете помочь Вы и остальные маги, которые присоединятся к нам попозже. — Гном еще раз внимательно осмотрел меня, как будто я успел измениться за это время.

— Есть пару идей на этот счет. Что касательно остальных я пока не уверен, что они смогут быть полезны, не успеют, толком подключится к процессу. Им бы хоть пару руноскриптов успеть составить во время боя. Сам же я могу сделать достаточно много, вопрос в том только какие материалы и в каком количестве вы позволите мне использовать со склада?

— Хм... — Пришла моя еще раз оценить силу Рунного Мага и подумать чем он может помочь в данный конкретный момент. Двалин тоже не сидел сложа руки и успел за свои деяния подняться на три уровня. Правда почти все статы ушли в силу магии, ну и пару умений с четвертого ранга перешли на пятый.

Хм... — Вновь протянул я. Да действительно может, не без этого, полноценный Рунный Мастер после третьего улучшения, да и уровень совсем не маленький. Плохо только, что рунную магию я не брал, тогда бы у него еще и умения «Расшифровка» была. Очень полезное умение в перспективе, позволяет при разрушении неизвестного руноскрипта изучить новые руны из него.

То что я сам не планирую заниматься рунами еще не значит, что я не вынужден в них разбираться. Всю теоритическую часть я изучил быстро, но интересовала меня в первую очередь тактическая часть — применения в сражениях. Ну и сама по себе создания зачарование с помощью рунной магии, хотя и опосредованно. Даже пребывал на симуляторе свои силы, получалось вроде неплохо. Могу, но не мое это.

Чисто теоритически, я даже способен освоить это направление. Но толку мне от этого? Разве, что получить достижение как с кузнецом. Найти нужную методику у меня не получилось, поэтому пока попридержу эту возможность в запасе.

Применения же этой магии достаточно проблематично. Медленная и крайне сложная для получения результата. Есть выход в плане создания Скрижалей с готовыми руноскриптами, фактически свиток на основе рунной магии, но здесь меня останавливает ценна. На самую простую Скрижаль уйдет, что-то около 7 мер простого или 3–4 редкого ресурса. Поэтому, «ну ее в пень» эту обдираловку, мне и без этого будет куда потратится.

Но совсем другое дело, когда у Рунного Мага есть запас времени, вот тут он вполне преподнести сюрприз любому магу. Вот этим мы сейчас с Двалином и займемся, хотя в его коллекции и нет самых убийственных приемов из арсенала гномов, мне найдется, чем порадовать гостей.

— В вашем распоряжении вся сера и одна четвертая кристаллов, что есть на складе. Есть у меня желание, что вы расположили мины в сотне метрах по периметру от крепостных стен.

— Я случайно услышал как вы хотели очистить убойную землю у стен Твердыни, предлагаю совместить полезное с полезным, имеет смысл разместить мины на сталагмитах. Во первых это их разрушит, во вторых обдаст врага каменной шрапнелью с высоты, что увеличит разлет осколков и их количество. — При эти словах гном довольно осклабился.

Рационализатор хренов. Я б и сам мог додуматься, если б не суeta последних дней, не успеваю охватить всю картинку, схватившись за кучу дел разом. Хотелось бы остановиться, перевести дыхание, да время не позволяет. Но мысль действительно стоящая и следует ее

одобрить.

— Твоя правда Мастер, сам бы я до этого не додумался. Приступай, как только обсудим последний вопрос. Как бы нам здоровье бойцов на стенах поддержать?

— А вот тут Тан ты меня прости помочь тебе мне не чем, не знаю я таких рун, вот осадную технику укрепить это запросто, а этого не умею. — Гном слегка нахмурился. А вот я совсем не слегка начал хватать ртом воздух. Как это не умеешь старый ты козел? Я ж блин на тебя рассчитывал, как на единственный вариант. Нас же сметут со стены, когда здоровье просядет и в строю появится брешь.

— Как это не знаешь, это же стандартная подготовка рунного мага? — Начинаю заводиться я, мысль ни как не доходит до моего сознания.

— Вот так Тан, у нас в роду уделяется особое внимание технике, иногда в ущерб другим методикам и приемам. — Ндя. Вот тебе и великий род Кхим.

Ладно, не паникуем, пойдем от обратного. Лечить он не может, но хоть, что то чтоб повысить запас прочности войнам на стенах наверняка сможет. Та же каменная кожа, но накинуть ее при помощи рунной магии на такое количество народу просто не получится, да и естественное сопротивление гномов с анти магией в придачу может сыграть злую шутку.

— Мастер мне нужно решение, а не загадки. Давай подумаем вместе, есть какие-нибудь стоящие идеи?

Гном задумался, от чего морщины на лице и так напоминавшие русла высохших в жару ручьев еще больше обозначились. Думал Двалин минуты три, после чего изрек.

— Нет Тан, что такое, чтоб наверняка сработало я сделать не в состоянии, но есть одна задумка. Я мог бы с помощью новеньких обвалить крепостную стену на врага. Нет, не так как ты думаешь, а действительно поднять ее на подобии вала и осыпать ее им на голову.

— Что-то ты увлекся Мудрый, ломать нашу пока единственную защиту я тебе не позволю. — Ведь что-то крутилось в моей голове такое-этакое, но мысль ни как не могла зацепиться. Ломать стену точно не стоит, много сил в нее вложено, чтоб тратить пусть и на опасного, но не на основного врага.

— Так Мастер в целом меня твоя идея не устраивает, но вот в отдельных ее частях есть разумное зерно. Я так понимаю, ты хотел воплотить элементаря в тело стены на короткий момент? — Внимательно слушавший меня Рунный Маг молча кивнул. — Давай пойдем по другому пути, воплощать целиком не надо, но вот активировать «Опеку Тверди» можно попробовать, это не займет столько сил как полное воплощение, но хорошо сыграет нам на руку. Если сам Камень будет против них.

— Тогда было бы не плохо использовать вашего ручного элементаря Тан, это бы в разы облегчило процесс и мы могли бы сотворить Стража Твердыни, по крайней мере внешнего кольца.

— Еще раз нет, во первых ты просто не успеешь это сделать, на одну подготовку у тебя уйдет день. Ресурсов тоже не хватит, на такую стену минимум с десятков мер драгоценного камня уйдет, а они нужны нам на Университет, да и у меня на него другие планы. Поэтому Мастер давай сделаем, как я предлагаю.

Гном еще некоторое время поспорил со мной, налегая на то, что я пытаюсь ограничиться полумерами и тут я был с ним согласен, но признавать это отказывался. Его слова были логичны и верны, но у меня своя правда, вкладывать такой ценный ресурс как элементаря в создания Стража я не буду, он мне самому нужен.

С горем пополам мне все же удалось его уговорить, и Мастер убежал, не дожидаясь

других магов начинать подготовительный этап. Вот и хорошо. Теперь у меня время освободилось, это радует. Было еще одно дело но его я выполнил походя, заглянул и забрал вновь отремонтированный доспех собственного производства и две упаковки копий в придачу.

Эти экземпляры уже были в разы лучше моих трофеев. Тяжелее минимум в два раза, что повысит их убойность, а так же сам наконечник уже был не обычной охотничий формы — пластина, а вполне уже оружейная конструкция в виде расширяющегося четырёхгранного жала. Надев доспех и рассовав все по своим местам.

После чего отправился в зал совета и поудобней устроившись на троне открыл гайд с подробным описанием противника. Врага надо знать в лицо, по-другому ни как.

По отдельности в целом я знал неприятели достаточно хорошо, но сейчас меня интересовали возможные тактически наработки в ситуации, когда эти два племени скайвены и троглодиты будут задействованы в бою как союзники. К сожалению гайд не дал мне полноценного ответа. Даже если такие случаи встречались их либо забыли записать, либо информация скрыта.

Но ряд мыслей у меня появилось. В первую очередь то, что скорее всего выступать они будут единым фронтом, а не отдельными волнами как мне хотелось, да и тактическая составляющая тоже будет присутствовать. Крысы, в морде-лица Крысиного Короля или скорее одного из его Генералов, весьма неплохие дипломаты и в 95 % из 100 перетянут одеяло на себя в общении с отсталым народом троглодитов.

Так что следует готовиться к тому, что будут использоваться в основном тактические наработки скайвенов. Все-таки это значительно хуже, чем прямолинейность их союзников. В любом случае будет видно, но кое-какие мысли у меня уже есть.

Пришлось даже вызывать себе в помощь Мастера Ибуна и Мастера Трома и уже с ними в течении часа подготавливать план будущей обороны. Принципиальных разногласий в процессе обсуждения у нас не возникло, скорее частности наш маленький совет уточнил некоторые спорные моменты и помог наиболее рационально организовать оборону Твердыни нашими скромными силами. После чего все вновь разбежались по своим делам, я же остался в гордом одиночестве раз за разом прокручивая план битвы в надежде выявить возможную ошибку.

Так ни к чему и не придя, я плюнул в сердцах на это дело и даже вроде задремал. Надо бы поаккуратней с быть «Двужильным», я и так с самого начала своей новой жизни постоянно себя им подстегиваю, что уже начинает сказываться, последние сутки моя голова явно дает сбои, постоянно упускаю какие то моменты. Каким бы я сорвавшимся не был, но моему сознанию еще до сих пор требуется полноценная разгрузка, пусть время на сон и сократилось с 6–8 до 4–6 часов, но он мне еще нужен.

Гоняя себя по 24 часа, с периодически взбадривая себя «Двужильным», что бы вновь прийти в чувство, я совсем потерял режим и может, в последующем огребу за это множество проблем. И если физических проблем быть не должно, то вот психологические последствия вплоть до нервного срыва, можно получить запросто. Кто знает такое слово как «амфитомины», может представить, что меня может ждать в дальнейшем, ну а те кто не в курсе, советую повысить уровень самообразования.

Надо поставить галочку в памяти и думать о будущем. По плану сражения я так и не пришёл к какому-то выводу, но тут время покажет, кто был прав. Да и ждать осталось недолго, по мои предположения первые отряды уже через полчаса должны были подойти к

Твердыне.

Что ж и мне пора. Встал с трона и замер. Странная тишина какая-то, за эти дни я уже успел привыкнуть, что здесь постоянно кто-то чем-то занят. Скрипят двери, топают подошвы подкованных сапок по камню, доноситься перезвон метала, сейчас же все эти звуки смолкли, мир наполнила тишина. Только сейчас обратил внимание на отсутствие звуков, хотя нет, один из звуков все-таки пробивался в покои Зала Совета.

Станный, смутно знакомый, монотонный напев, на самой грани сознания был единственным звуком кроме моего дыхания и скрипа доспеха, нарушавший неожиданный покой охвативший Твердыню. Это еще что такое? Подходя к воротам, я зала я начал разбирать слова песни на языке гномов.

Внимайте мне,

Потомки Праотцов,

Все гномы замка собрались у Алтаря Предков и подпевали Двалину, который монотонно раскачиваясь, как будто находился в трансе.

Внимайте мне,

Потомки Праотцов,

Я уверен, что раньше не слышал эту песню, но сейчас мне казалось, что эти слова всегда были мне знакомы. Гномы, окружившие Рунного Мастера, как один тянули все тот же тяжелый мотив. Не знаю, что меня толкнуло, но я сам присоединился к этому песнопению.

Великие и малые дети Махала!

Волею Премудрого я расскажу,

О том, как кипела смола и вздымались Горы,

О том, как дети Махала явились в Мир из недр Земной Тверди,

О древнем и тайном, что помню.

Из глины и стали, они не дышали,

В них не было духа, румянца на лицах,

Тепла или голоса.

И ограненные камни в глазницах

Живые глаза Праотцам заменяли.

Им дал ОН разум и дух,

Дал силу и искусность могучих рук.

Песнь все тянулась, а я уже был в самой толпе, и как то незаметно оказалась в первых

рядках, в кругу Мастеров. Строки текста сами всплывали в моей памяти, и я пел, не сбиваясь ни в строчке. Песнь рассказывала о жизни и свершения первых детей Махала, о том как они основывали свои города и оттачивали свое мастерство во мраке подземелий.

Жизнь гномов чарами была

Под молотков колокола

В ущельях скал,

Где морок спал,

В пещерах, где вода текла.

Там гномы, молотом стуча,

Ковали лезвие луча,

Оставив след,

Струился свет

В резную рукоять меча.

Легко на нить витой струны

Низали звезды с вышины,

Плели хитро

И в серебро

Вплавляли яркий свет луны.

Песнь кончилась, а гномы, и я сними, до сих пор стояли у алтаря. Звучит странно, но время имеет свой конец, точнее оно просто как будто перевалилось за край мира и начало свое бесконечное падение в бездну. И мы все застыли вместе с ним, осталось лишь ощущение вечности и камня под ногами и вокруг. Я чувствовал его часть себя, как будто это была моя рука или нога, не понять. Нечто глубокое и странное творилось в эту вечность со мной, я менялся. Нет не физически, но что-то внутри меня менялось. Причем не рывками причиняющими боль, как бывает при резкой смене, а медленно и неотвратно. Стал ли я после этого гномом, не знаю, навряд ли, но уже точно не остался человеком — это суть.

Время прекратило свое падение и вновь не спеша начало движение вперед. Я благодарственно кивнул Двалину, смотревшим на меня, как обычно с хитрым прищуром. Получил дружеский шлепок по наплечнику от Дори и мы отправились занимать свои места на стенах.

Проведен обряд «Память предков».

+1 к марали поселения сроком на 48 часов

+3 к каждой характеристики на 48 часов

+2 % к шансу создать вещь с класса «редкое»

Прочитал я в логе, когда пришел более-менее в себя уже на стене. Неплохо, хотя и необходимости в это особой я не вижу. Мне в себе разобраться, что-то такое задела, изменила эта песня в моей душе.

И как обычно стало не до этого. Еще не наступила полночь, но ночь уже вступила в свои владения, хотя для моих новых глаз яркий свет луны и звезд прекрасно освещал горизонт аж до самого туннеля уводящего вглубь подземелий. И там во мраке появились первые признаки врага, первые огоньки холодного голубоватого свечения — Певцы Глубин начали свою извечно грустную гортанную песнь.

Глава одиннадцатая. День шестой. «Нас Орда, а нас Рать»

— Скажите у вас есть иконки?

— Нет.

— А свечи?

— Тоже нет.

— А лампадки?

— Молодой человек, это партия Единая Россия! У нас нет ничего святого!

Я аккуратно хлопаю стоящего рядом Мастера Трома по плечу, тем самым подовая приказ к началу праздника, «нежизни».

— Огонь! — Орет тот, пытаюсь перекричать вой орды, и я еле слышный стук выбиваемых стопорных клиньев, звонко распрямление гудящих от натуги канатов и россыпь каменных обломков, со свистом рассекая воздух, уходит в полет.

Красота. Каменное облако, выкинутое за мгновение тремя баллистами взмывает верх, достигает своего пика, частью рассеиваясь, покрывая все большую площадь, и начинает опускаться на землю, где-то почти в 500 метрах от стен Твердыни.

Приземление получилось не менее красочное, чем полет. Целые фонтаны крови и просто небольшие облачка на миг закрыли орду, а через секунду докатилась волна криков боли. Им не понравилось, а мы так старались.

Такой кусочек острой породы, при попадании, умудрялся легко оторвать часть тела, вплоть до головы вызывая тот самый фонтан, в месте разрыва артерии или выбивая кровавую пыль, если снаряд попадал в корпус цели, одновременно откидывая ее назад сломанной куклой на пару метров.

Конечно, так происходило далеко не всегда. В первой волне еще не подошедшей орды шла в основном всякая шушера. Вроде тех же солдат крысолюдов — лишь отчасти человека подобная крыса с интеллектом ниже среднего или троглодиты одиночки, хотя встречались отбившиеся от орды слизни и мелькали крысолаки, как пешие так верховые на боевых сколопендрах. Слизни мне страха не внушали, хотя и имели почти 40 % сопротивление к физическим повреждениям, а вот всадники на насекомых совсем другое дело.

Не зря я зачистил улей, опасаясь ударов сверху и стыла. Много сколопендр набрать и вырастить им не удалось. Хотя и те, что есть, представляют из себя не маленькую боевую силу. Средний крысолак силен и живуч, облачен в подобие доспеха, но туп и как боец откровенно говоря не плох. Но чисто за счет природной изворотливости, а не особых фехтовальных и боевых талантов. Да и под управление командиров, самой интеллектуальной части сообщества скайвеннов, они становятся в разы опасней, хотя это их не спасло от смерти в отличии от других.

Вот когда снаряд, попадал в кого-то из сколопендр, ни каких особых спецэффектов не происходило. От прочного хитина камень отскакивал, а даже если удавалось его пробить и булыжник на одну-две ладони входил в тело сколопендры, то не причинял особого урона, по крайней мере, не мешала насекомому двигаться.

В слизи же камни просто залетали со свистом, с этой стороны мне было не видно, но

думаю вылетали они из их тел, с противоположной стороны, с так же свистом, не сильно травмируя желеобразное тело монстра.

Совсем другое дело, когда волей судьбы камень попадал во всадника, пробивая доспех и вышибая его из седла под ноги первой волны. Красота, одним словом.

Не зря я сделал ставку на осадную технику и каждый раз бестрепетно брал навыки из этой книги, когда они выпадали. В одну баллисту удалось натолкать около 40 кг осколков, что составило примерно около 110–120 острых камней, за минусом уплотнения.

Пришлось повозиться, упаковывая осколки в легкие мешки, найденные на складе еще с прошлых времен, которые разрывались, стоило этой непрочной конструкции набрать чуть больше ускорение, но затраченное моими гномами время окупалось сейчас сполна. Надо не забыть поставить Гимли, теперь уже полноценному Мастеру Гимли плюсик в карму.

Тем самым достигался эффект необходимой кучности и один подобный снаряд вносили серьезное опустошение в линию противника, что уж говорить когда три таких снаряда, грамотно распределённые Тромом вносились в массу живых целей. Опустошение и Красота, все-таки можно подобрать для этого даже два правильных слова.

Единственный существенный минус подобных машин, низкая скорострельность всего один выстрел в 4 минуты, не более, за то какой. Эх, мне бы побольше таких игрушек, вот я бы развернулся. Ресурсы, все пока упирается в них, камень так и продолжал висеть на аукционе, хотя цену я поставил более чем нормальную.

И снова в общем круговерти, я прохлаждаюсь и думаю о своем. Но это нормально, мое время еще придет, когда твари полезут на стену, ну и так как бойцов у меня не много, все дырки в обороне будут затыкаться мной и Мастером Ибуном. Впрочем, остальным тоже не до скуки будет.

Из всего населения моего замка, а это нынче аж 74 бойца, включая десяток подкрепления и всех мастеров с подмастерьями. Костяк же, те кто мог оказать действительно серьезное сопротивление это всего 22 Воинов Хирда, включая Стррори, Мастер Дори со своими тремя помощниками, ну и конечно Мастер Ибун с двумя учителями, итого 28 полноценных бойца.

Остальные же хоть и прошли обучение на ополченцев, да и кузнецы не подвели, вручив каждому по панцирю с глухим шлемом, все-таки были мясом и для повышения эффективности мы с Ибуном решили отдать им все арбалеты и запас болтов к ним. Тем не менее, в первую линию пускать их никто не собирается, поэтому большая часть, в первую очередь женщины была приставлены к обслуживанию осадной техники, остальные были временно зачислены в стрелки и приставлены к бойницам.

Даже наши Рунные Маги и те были заняты колдовством, и черт знает, сколько еще провозятся. Поскорей бы, а то боюсь долго без их помощи нам не выстоять. Артефакторы — это безусловно хорошо, но вот применение их в боевых условиях, дело крайне неблагодарное. Может по арбалету им дать? Ладно, уж коли за морочился, то пусть работают.

Все при деле, в том числе и враги. Самая неконтролируемая часть орды уже почувствовала кровь, правда свою и судя по всему она ей не понравилась, мчалась на нас. Ополченцы раз за разом разрезали арбалеты и тут же натягивали их руками в стеганых варежках. Подобные машинки как я уже описывал, были просто неспособные пробить нечего стоящего, но достаточно эффективные для поражения всякой мелочи. Мастер Ибун даже успел прочитать им короткий инструктаж по этой теме.

Как бы не щелкали арбалеты, на орду это ни как не повлияло, вал из тел продолжал катиться к нашим стенам, по дороге проглатывая и перемалывая своих же подранков. И вот уже первые вражеские бойцы оказали у их основания, бесполезно прыгая и исходя слюной.

Ну а что вы хотели братцы, идя с голой жопой на ежа? Не в сказку чай попали, на стену так просто не заберешься. Почти 9 метров скалы и еще 15 каменной стены — это вам не хухры-мухры. Хотя крысы честно пребывали и кое у кого, это даже неплохо получалось, еще не прошедшую обработку скалу преодолели почти 80 % желающих влезть наверх, а вот со стеной все было значительно сложнее.

Тут есть разница, я думаю, если б стену укладывал любой другой народ, то у них был бы весьма хороший шанс забраться на нее, используя свои когти, а так же трещины и швы в кладке. Но вот с постройкой подгорного мастеров такие фокусы не проходят, камень стен был не только идеально подогнан друг к другу, но еще и тщательно отполирован.

Зря я короче на них обзывался нехорошими словами, гномы не зря пользуются славой лучших фортификаторов мира и пусть их строениям далеко до ажурных эльфийских башен, зато они строят, так что хрен возьмешь такую крепость.

По этому, самых искусных скалолазов легко смахивали мои бойцы с полэксами, которые сейчас занимали первую линию обороны. Потом когда дело дойдет до рукопашной их сменят бойцы с щитами.

Пока я наблюдал за происходящим, Мастер Тром с обслугой машин успели взвести и зарядить катапульты и увидев отмашку дали залп по задним рядам. И снова каменный дождь рассекает небо подземелий, и каменная шрапнель из почти 350 острых осколков камня сыпется на головы наших врагов, обрывая несколько почти две сотни жизней за раз и оставляя еще десятки раненых после себя, выкосил почти все задние ряды.

Крики ужаса и боли после второго залпа, заставляли выживших и тех, кто был посередине, ломануться вперед нещадно давя первые ряды об стену твердыни. Маневр, обговорённый с нашим мастером осадных машин и главой воинов принес хороший результат.

Те, кто выжили в первые секунды давки, были вынуждены всеми правда и неправдами лезть вверх, кто их встречали жала пик полэксов и удары молотков, которые гарантированно отправляли тушку вниз, где ее участь была предрешена, быть раздавленным своими же союзниками.

К сожалению такой славной участи, удостоили далеко не все пытающиеся забраться на стены. Трем крысолакам на сколопендрах, удалось буквально взлететь на волне напирających сзади и снизу толпы.

Первая сколопендра лишь слегка коснулась гребня стены задней частью и почти восьмиметровая туша, с крысьюком на спине в районе головы, буквально упала на не сформированный строй, придавив к стене разом пятерых гномов, а крысолак еще при приземлении успел достать одного из ополченцев в голову. Шлем гномьей работы выдержал такое непотребство, а вот гном на которого он был надет, нет. Его буквально снесло со стены во внутренний двор.

Несмотря на скорость, кто-то все же успел среагировать и пару жал с навалившимися на них воинами успели частично обездвигить насекомое, в то время те, кому удалось не попасть под удар массивного тела, начали методично расчленять сколопендру.

Вторую еще в полете успел перехватить Мастер Ибун, в прыжке приложив сколопендру куда то в район пасти своим массивным двуручным молотом чем и отправив вместе с

всадником в обратный полет, за стену к толпе.

Я же такой скоростью еще не мог похвастаться, поэтому просто метнул копьё надеясь хотя бы частично обездвижить тварь, но по ошибке сбил всадника прошив того сквозь смешные куски дреной стали, которые назывались доспехами почти на вылет.

И перехватив меч поудобней, длинным прыжком ушел в перехват, приземлились мы со сколопендрой почти одновременно. Она, подмяв под себя нескольких гномов, но кто-то успел вовремя поднять полэкс вверх вонзив его в брюхо твари где-то в метре от ядовитых жвал, топор и молот сработали как переключатель в охотничий рогатине, не давая твари приблизиться к жертве. Я же буквально моментом позже, еще в прыжке перерубая тело сколопендры, чуть выше копейного жала.

Остатки первой и не оформившейся орды еще недолго попрыгала под стенами и под огнем из арбалетов откатились назад, туда, где формировался основной ударный кулак, уже не для глупого наскока, а полноценной войны. Под стенами же осталось лежать, около 5 сотен разумных, погибших в течении 10 минут.

Вы получили уровень!

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Вовремя, быстро глянув какие умения выпали в этот раз, выбираю «Негатора» из антимагии, сейчас всяко нужнее, чем торговец пусть даже и второго ранга, характеристику же снова забрасываю в силу.

«Представление актеров» завершено, в следующем акте нас ожидает «Первая часть Марлезонского балета». Что ж мысль дуратская, но в целом весьма верная, нас попробовали с наскока неорганизованная толпа, не получилось. Стена оказалась не тем препятствием, которое можно так легко игнорировать. Теперь будут брать уже по уму, со всем так сказать коварством, на которое способны крысы.

Ох не зря, старые учебники (речь идет о средневековых книга, по осаде крепостных укреплений) говорят, что для начала штурма требуется как минимум шести кратный перевес в живой силе, а лучше больше. И это с учетом того, что противники относительно равен по силам друг другу. Тут же я пока не видел бойцов способных выйти один на один против воина хирда, не считая слизня или крысолака на сколопендре, но их то как раз меньшинство.

Конечно, это мир создавался как игра, и определённые условности будут работать в разные стороны. Сила моих боевых единиц в хороший плюс, да и мои навыки с книги Военачальник, вроде того же Лидерства и Защиты явно не будут лишними.

С другой стороны у Крысиного Короля если он здесь или его генералов наверняка найдется тот же или близкий по смыслу джентельменский набор.

27 защитников не способны долго время удерживать почти 100 метровую стену, какой бы она высоты не была. Ну... может когда дострою первую стену до планируемых 45 метров, на ней бы мы и закрепились, но сейчас об этом думать как то рано, дострою там посмотрим.

В любом случае сейчас не до этого. Пока я стоял и наблюдал всю картину, гномы дружно радовались первому поражению врага. Кроме дружного гомона и залихватских выкриков, о победе, кто-то пытался даже собрать что-то на вроде хоровода. Еще бы отбить такое количество врагов силами столь мелкого гарнизона можно считать победой.

А вот я, смотря вперед на бесконечные поток врагов, все выходящий и выходящий из глубины туннеля и такого оптимизма не разделял. Тяжелый вздох рядом со мной сказал, что не один я думаю наперед и мои опасения по поводу нашей победы не напрасны. Мастер Ибун подкрался незаметно и стоя рядом, у соседнего зубца стены, так же внимательно

оценивал силы противника.

— Чего грустишь Тан? — выдал он после десяти минутного молчания.

— Да кто тебе такое сказал Мастер? — Не остался я в долгу. — Вот думаю просто, это ж сколько мне сегодня народа порубить продеться, а смочить горло нечем, даже браги и то никто не удосужился поставить, небось?

— Обижаетесь... — и в мою руку перекачивала фляга с его пояса. — Я уже лет как 80 как седину в бороде считаю и почитай 60 как в Танах хожу. Не было у меня такой оплошности никогда, а все почему?

Глоток, легкий привкус можжевельника, бокара, аниса и еще наверное с десятков неизвестных мне трав и обжигаяще горячий состав проваливается в желудок. Две секунды и тепло распространяется по всему телу. Хорошо пошла.

Не скажу, что я великий знаток алкоголя, но уж чего-чего, а всяких напитков на букву «Ш»: Шпирт, Шводка, Шшамогон, Шконьяк, Шмардюков и Шнастоек за свое время мне удалось попробовать изрядное количество.

По путешествуйте с мое по глухим уголкам нашей Родины, и не таково напробуется. Несмотря на название, напиток был более чем не плох, на мой вкус правда сильно отдавал травами и много подобного питья не осилишь, да и крепковат градусов 60 не меньше, а так очень даже не плохо. Мне даже баф за сея действие повесели, желания, собственно как и времени вчитываться не было, по этому не глядя смахнул в трей, как-нибудь потом.

— И почему? — решил подыграть я.

— Да потому, что еще в Второй Орочь Поход, после Котла за 3 Штольню выиграл в кости у штабного алхимика дистиллятор (по-умному и самогонный аппарат по-простому). Вот и живем мы с ним — не тужим, уже почитай 90 лет не разлей вода. Так-то я его дома храню, а как меня на другое место службы отправляют, так почитай всегда с собой и беру.

Я чуть в голос не заржал. Гном-самогонщик 77лвл! Во дает, как тут не улыбнуться и не похвалить умельца.

— Очень достойный напиток Мастер, мне много разного пробовать доводилось, но скажу честно, не отказался бы иметь небольшой запасец, так сказать для личных нужд.

— От чего же, как перебьем врага, ты подходи, поговорим, чай найдётся мне, чем угостить, да чего рассказать.

Нашу милую дискуссию прервал усилившийся гул орды. После недолгого раскачивания живая река начала движения к нашим позициям. На этот раз на нас шла уже не просто дикая толпа, а можно было разглядеть вполне внятную формацию войск.

В первых рядах в качестве оборонительной линии шли слизни сразу за ними жидкая полоса сборного «мяса» из крысюков, что поменьше и троглодитов, ну а за ними уже двигались, на малом отдалении, редкая цепью с большими разрывами, Певцы Глубины. Вся остальная рать же не спеша катилась под их прикрытием. Хотя нет, не вся, я заметил лишь пяток сколопендр в центральной части и одну, но даже отсюда на порядок больше всех остальных в самом тылу войска. Неужто сам Крысиный Король решил почтить нас своим присутствием, а может кто из его Генералов, пока не разглядеть.

Сменив так сказать вектор своего внимания с стратегического на экономический, я чуть не запрыгал от радости. Да! В основной массе шедших войск тут и там мелькали длинные деревянные лестницы из цельных стволов не очень крупных деревьев. Не знаю, где они тут их нашли, да мне и плевать, я видел дерево, а значит, орде по любому не жить.

Хоть обратно заставлю всех запереться в заклинательном покои, а сам их тут зубами

после каждого возрождения грызть буду, но на вскидку полсотни (а может и больше, очень надеюсь) лестниц станут моими! Такое количество древесины покроет мои потребности минимум на две недели!

Так спокойно и не чего тут молодым конем пританцовывать на стене, а то вон Ибун уже коситься и наверняка думает чего не хорошее.

— Чего Мастер? Смотри сколько врагов, сегодня всем по паре крысиных шкур достанется — это как минимум. — А вообще надо бы очки влияния на Мастера потихоньку наращивать. — И так понятно, что они удумали. Вон первые ряд слизи, должны принять на себя основной удар наших баллист, что сквозь них пройдет примет на себя вон то «мяскоо», ну а остатки уже погасят Певцы Глубин своей магией. Ну еще и на вешают черт пойми чего на нас сверху, а остальные уже после в атаку пойдут, когда мы перезаряжаться начнем. А сколопендры в обход пойдут или уже пошли, по потолку либо стенам, пока не вижу, по крайней мере.

— По потолку, вон они между камней змеей идут, а остальное верно говоришь Тан — при это указывая латной рукавицей куда-то в темноту. Черт его разберет, но сколько бы не вглядывался пока так никого и не увидел. Поверим на слово.

Ваше отношения с Мастером Ибун повысилось на 4 пунктов.

— Только фиг им обломиться Мастер. Во-первых, мы и на больше расстояние ударить можем, специально же с первого удара закинули всего на 500. А во-вторых, какие они бы там певцы не были, а не чего у них толком не выйдет. Мастер Двалин защитные руны восстановил, так что всю их волшеббу ослабит минимум в разы, да и тут на стене столько Казад собралось, что магией нас шибко не достанешь.

Ваше отношения с Мастером Ибун повысилось на 2 пунктов.

— Тоже дело говоришь Тан, да не все.

— Хм... если ты про Орду, то я не дурак, сам вижу, что их тут почитай две с половиной тысячи и еще немного, у наших стен. Много кто ж спорит и солоно нам продеться, когда они все кучей к нам ползут. Но другого нам не дано, поэтому грустить сам видишь, смысла нет. Стоим. — На что Ибун лишь кивнул, мол и без тебя знаю, а вот от тебя услышать именно это и хотел.

«Много не мало» можно было и промолчать, но на этом балу правят цифры (по крайней мере пока что) поэтому усилить свое влияние на подобного персонажа даже и чуть-чуть упускать случай нельзя. Запас карман не тянет.

В это время на стене гномы вновь занимали свои позиции, а расчеты баллист уже вновь ждали сигнала, что бы одним ударом выбить стопорные клинья на взведённых орудьях и отправить снаряды в полет, чтоб через 10 ударов сердца они обрушились каменным градом на врага.

Ну что ж, давай думать. Времени испытать орудия «в поле» — в действие у меня не было, но с учетом всех бонусов приблизительный итог должен быть такой. Если стандартное орудие пошлет подобный снаряд где-то метров на 400–450, мои же должны обить процентов на 25–30 дальше, плюс высота крепостных стен и уклон поверхности, вода то течет вниз к водопаду, а значит, он есть. Думаю, промилле 20 будет, это значит понижение на 2 см на метр, выигрыш по высоте на дистанции в 1 км будет еще где-то 20 метров. Итого навскидку получается, что баллисты смогут метнуть снаряд на дистанцию что-то около 720–770 метров. Замечательно, более чем достаточно, что б удивить Крысиного Короля по самое «не балуй».

Сказано-сделано, оставив Ибуна дальше созерцать строй врага, сам же поспешил к Мастеру Трому — Нальчику цеха Осадных Машин и по совместительству лучшему инженеру «Драконьей Скалы».

— Мастер, я так прикидываю, мы их можем накрыть с дистанции метров 750?

— Не без этого, но учитывая все факторы, сегодня яб рассчитывал максимум на 744.

Э-э-э. — Только и смог промычать я. Уж не знаю, что там за факторы, может он еще и барометром на полставки у админов подрабатывает, что учитывает давления воздуха. Сказал то естественно другое. — Очень верные слова Мастер, я думаю, стоит ударить хотя бы на отметки в 700 метров. Понимаю, что прошу многого, но «удивить значит победить» (Суворов А. В.) в нашем случае.

Гном лишь кивнул мне в ответ и начал отдавать указания расчетам баллист, я же вернулся к гребню стены, что своими глазами увидеть предстоящее зрелище. А посмотреть было на что.

Орда шла вперед, следуя своей стратегии. Вообще если бы не количество смотрелось бы достаточно мерзко. Слизни, крысы и траглодиты не были тем образцовым войском в сияющих доспехах. Больше половины всей орды имело либо каменное, либо железное оружие отвратительного качества, остальная тоже не могла похвастаться чем-то особенным, о доспехах я уж вообще молчу, жалкие огрызки кольчуг и куски ржавых панцирей. Здоровенная толпа оборванцев, а не войско. Ситуацию спасало только наличие стоящего антуража: подземелье, гортанное, завораживающе-печальное, пение шаманов, рваный ритм бубнов и тьма народу.

Еще на подходе к зоне поражения наших баллист шаманы начали творить защитные чары, но лишь слегка не успели. Завидев эту картину Мастер Тром дал отмашку. И снова глухой стук трехх деревянных молотков, выбивающих стопорные клинья, сливается в один. После чего звонко с натугой распрямляться скрученные до предела жгуты и спустя секунду снаряды по длинной пологой дуге уходят высоко вверх, что бы уже там рассеяться облаком смертоносных осколков.

Высоко почти у самого свода пещеры 350 отборных снарядов начинают плавно опускаться вниз, набираю силу для убийственного удара, и буквально на пару мгновений обгоняют пыльное облако защитной магии, поднимающиеся снизу из-под ног Певцов Глубин. Из-за поднявшейся защиты не видно, что происходит за ним, но мне показалась, что внизу, у подножья, серое пылевое облако явно окрасилось в красный цвет. А через пару секунд докатился мощный вздох боли раненых и последний крик умирающих.

Вот и заработали бонусы от книги знаний, расовый бонус, ну и высота стен само собой сыграла в мою сторону, еще больше увеличив дальность. Да и убойность снарядов так же изрядно выросла.

— Эхххеей! Казад! Казад! Казад! — Скандировали подгорный народ за моей спиной. Не скажу, что я был готов поддержать этот крик, но уж очень подмывало. Убийство в чистом его виде лично для меня искусство, а вот так вот из далека, убить почти две сотни разумных, не взглянув в глаза и не увидеть последний взгляд — это пошло, но действительно.

Единственное, что я позволил себе, это поймать взгляд Трома подмигнуть и подняв большой палец вверх. Хорошая работа. После чего, невзирая на общее веселье, Мастер начал отдавать приказы о перезарядке и изменении прицела орудий. Умелец, блин, Смерти...

Попадание вышло что надо. Успели буквально в последний момент, хотя это называется — Вовремя. Защитные чары еще не успели подняться и окрепнуть, а наш залп попал прямой

наводкой по густо скопленному врагу. Удивить мы однозначно сумели, а вот победить, пока нет. Уж не знаю, сколько погибло в создавшейся давке, но до полного уничтожения врага, а другого способа для меня в данной ситуации не существует еще очень далеко.

Тем временем, оставшиеся без командования слизни так и продолжали подобно коровам ползти вперед, не обращая внимания на то, что произошло буквально за их спиной. Жидкая же цепь убойного «мяса» наоборот прыснула во все стороны, кроме как в нашу сторону.

Создавшаяся сумятица позволила нам произвести еще один выстрел по позиции врага, но как оказалось почти безрезультатно, большая часть осколков была поглощена или вовсе откинута страной магией троглодитов, кстати, в своей основе являющейся Магией Материи, школа Земли. Безусловно, стоило бы повторить удар уже сорока килограммовыми снарядами, они наверняка бы пробili барьер, но надо было думать раньше. Теперь-то уже точно не успеем. Не знаю, сколько шаманы еще смогут продержат подобную защиту, но второго шанса нам вражеский полководец не даст, я бы не дал, а он навряд ли сильно тупее.

В данном случае, сказываться моя некомпетентность как стратега, вроде все гайды прочитал «на тему», все перепроверил, но не смог учесть, что Певцы Глубин смогут создать подобный барьер. А ведь знал про их предрасположенность к магии Земли, но списал со счетов, так как уже сказывалась усталость, да и почувствовал себя в безопасности от их чар на стене в окружении гномов. Минус мне в карму и на заметку, что надо больше думать головой, а не гайдами. Думать, а не принимать шаблонные данные, за единственно возможные.

Безусловно какая-то часть снарядов прошла барьер, но того масштаба залп уже не имел. Если после первого удара мы уменьшили количество врагов минимум на две сотни, то после второго в лучшем случае на пять десятков. Печально когда твои надежды не оправдываются, но нечего с этим не сделаешь такова жизнь.

Выигранное удачным маневром время стремительно убегало. Вот уже из тумана вышла новая порция «мяса» и сама стена бодренько с подпевкой из шаманов двинулась в нашу сторону.

Я же лишь прикрикнув на маячившего все время за моей спиной Стори, тоже мне телохранитель, и сам побежал подтягивать по больше камней к своей позиции. Выданный запас в десять булыжников весом в 10–15 кг каждый меня категорически не устраивал. Стамина, у меня конечно не вечная, но уж когда речь идет о моей собственности я точно не собирался отсиживаться и быть сторонним наблюдателем. Да и в отличие от большинства защитника стен я смогу кидать эти самые камни не просто сбрасывая вниз, а буду изображать из себя метателя ядра, стараясь запустить камни по максимально пологой траектории, что позволит зацепить побольше врагов.

Уже на подходе в пылевом облаке начали появляться просветы, да и само оно изрядно потеряло в плотности. В тоже время, часть шаманов просто попадало с ног от усталости, но дежурившие возле них войны подхватывали тела и уносили куда-то центр войска, где завеса была гуще всего.

А прочая Орда уже приступила к штурму. На стену падали первые лестницы, на которых уже гроздьями сидели самые мелкие легковесные представители противника — крысы собиратели и разведчики. Ни какой слаженности в штурмовых действиях видно пока не было.

В связи с отсутствием во вражеском войске, крупно габаритных созданий, лестницы с

сидящими на них просто поднимали всем миром и уперев один конец в землю, роняли на стену по принципу «как бог пошлет». При этом, часть наездников падал или вообще разбивалась об стену, так как оказывались между ней и лестницей. Естественно о точности такого способа тоже не приходилось говорить. Лестницы вставляли, как попало, какие то не доставали до стены добрые 10 метров, а некоторые наоборот торчали над ней на два роста

Несмотря на все нестыковки, Орда компенсировало все количеством. Когда по каждой опущенной лестнице уже бежали по пять крыс. А на только что прислонённой движение было направленно в два потока и по нижней части тоже, создавая пробку на ее конце.

Те лестницы, что были по выше, гномы вдвое-трое успешно скидывали вниз, а те, что ниже уровня стены массивованно обрабатывались теми самыми булыжниками. В общем, не смотря на суету, каждый был занят своим делом. Хирдманы грамотно работая парами и тройками скидывали лестницы, в то время как страховавшие их 1–2 моих бойца отгоняли всякую шушеру. Жидкий строй из ополченцев не подпускал самых шустрых, периодически прорывавшихся через заслон, до осадных орудий. Сами же расчеты баллист без остановки и уже в разнорядной лупили по центру и задним рядам все напиральной Орды.

Я тоже не отставал, смысла рубиться на стене пока не было и без меня пока что, успешно справляются. Своей целью я избрал массовое истребление противника, стараясь каждым камнем задеть как можно больше врагов. Иногда удавалось особенно удачно метнуть снаряд вниз и разом убить или покалечить по десятку врагов, но останавливаться на достигнутом я не собирался, стараясь всеми силами поднять планку личного рекорда.

Конечно, приходилось периодически отвлекаясь, что бы столкнуть оказавшуюся рядом лестницу или прибить особо прытких врагов. Чем в эти моменты несказанно радовал Строри, который все так же следовал хвостом за мной, и пока я переключался от метания на другие заботы, он умудрялся тоже зарубить парочку противников и параллельно пополнить запас быстро кончавшихся снарядов. Даже сумел с кем-то из ополченцев устроить небольшой конвейер по их поставке к моей позиции.

Пожалуй, в общей заварушке не участвовали только Мастер Ибун и двое его подмастерей. Я не возражал, тем более этот сценарий был прописан у нас с самого начала. Мастер как более опытный боец останется в запасе и будет в случаи чего нашим «запасным полком». Тем более у противника есть такой же, ведь крысолозы на сколопендрах так и остались пока, что не разыгранной картой Крысиного короля.

Битва зависла в балансе, мы пока успевали скидывать штурмовые лестницы и отбивать атаки лезущих на стены врагов, причем каждые четыре минуты производить по залпу, которых сокращал количество врагов на 80-120 единиц (как думалось мне). Так как защитные чары изрядно потеряли свои силы, после выхода более чем половины Певцов Глубины из строя.

В тоже время противник пока не испытывали недостатка в живой силе и медленно, но верно просаживали нашу выносливость. Утомить гнома эта конечно еще та задача, но в таком темпе работать бесконечно просто невозможно и уже через какие ни будь два-три часа большая часть ополченцев, несмотря на задранные показатели от Творца, тренировок и того же «Двуужильного» просто упадет от усталости.

Спустя полчаса подобной бойни, враг решил усилить натиск и на штурм пошли уже более мощные войска Орды. Не было предела моему изумлению, когда над гребнем стены появился первый слизень. Недолго думая я зафигачил в эту ошибку природы находящимся в руке камнем, чем снес его вниз. Но то, что получилось у меня, срабатывало далеко не везде.

Кое-где, несмотря на хирдманов работающих щитами как таранами и моих бойцов загоняющих в тварей копейный наконечник и скидывающих таким способом вниз случались прорывы.

Кроме этого, на лестницы полезли уже боле крупные особи скайвенгов охотники, солдаты и крысолаки, те которым либо не досталось, либо лишились своих «коников». Труба приплыли, пока держимся, но долго такое равновесие я думаю нам не удержать. Тут уже и мне пришлось отбросить «забаву» с метанием и всерьез взяться за клинок, закрывая собой ближайший прорыв. Два крысолака смогли, буквально обняв одного из Хирдманов Ибуна спругнуть с ним со стены вниз.

Плашмя клинком смахиваю с зубца еще одного слизня. В шаг втыкаю острие клинка в спину подставившегося солдата. Не выдергивая меч возвратом, а лишь благодаря силе и чуть сместив руки назад, вспарываю ему спину вместе с кожаной кирасой и вновь острием хлещу в только появившуюся над гребнем голову нового крысолака, пол оборота и даю мощного пинка еще одному солдату крысюков, нападающему на двух ополченцев. От удара у крысы должен был сломаться крестец и дальше сами ребята.

В тот же момент приходится насадить на лезвие разведчика пытающегося прошмыгнуть мимо ополченцев. Снова разворот лицом к стене и ловлю прямой удар тесаком в лицо, шлем спасает, я же бью гардой в шею нанесшего удар солдату, буквально пробив ее насквозь. Черт не рассчитал силу удара и клинок увяз, пришлось потратить драгоценные секунды, что снять крысу с гарды и тем самым дать время еще двоим нанести мне по паре ударов. Чего-то я начинаю закипать... Хорошо, пляшем.

Полшага назад, разрывая дистанцию, освобождая себе место для мощного параллельного земле удара, буквально разрубаю обоих врагов. Ноги еще стояли, а верхние части тела только начали завалиться, как я уже ушел вперед на шаг и вторым параллельным ударом распорол горло крысолаку и не заметив подставился под удар разведчика. Почти прильнув ко мне, тот умудрился вогнать мне под открывшуюся буквально на секунду подмышку, каменный кинжал.

Вы получили 2 единицы урона

Вы отравлены! Каждые 10 секунд с вас будет списываться 2 пунктов жизней, в течении 2 минут

«Не было печали, да купила баба поросю». Вот и пожалуйста, знал же, с кем связываюсь. Пусть сам удар каменного ножа почти и не нанес урона, зато его более чем хватило, чтоб пробить поддоспешник, в самом тонком месте и нанести ранку, в которую проник яд. Плюс в этой ситуации только один, яд слабенький, ну и наличие у меня сопротивления к этим самым ядам.

— Тварь. — Рычу я в шлеме и окованным локтем достаю крысу куда-то в область головы. Вроде я жив, здесь так просто от проколотов подмышки не умирают, а вот рука начинает слушаться чуть хуже и ощущается легкое онемение.

Позже разберемся, укол в солдата. И снова не вынимая, а прорезая ткани, оставляя за собой страшную, раскрытую рану удар и новый удар в сторону крысиной головы поднявшейся над зубцом стены. Еще десять минут напряжённого боя, вовремя которого крысы так больше и не смогли отжать меня дальше чем на шаг от стены и на смену сильным бойцам вновь пришла мелочь. Все прорыв закрыт и на моем участке чисто.

Отхожу и быстро оглядываюсь по сторонам. Судя по восстанавливающийся линии строя, подобные прорывы возникли в нескольких местах, но благодаря нашему «запасному

полку» линию удалось выровнять и паритет, в балансе сил был временно восстановлен.

Вот только вся эта ситуация меня не капли не радует. Противник провел разведку боем, прощупывая наши силы. Осторожная крыса и это не оскорбление, а скорее констатация факта и реверанс в сторону оппонента.

После неожиданно обстрела, предполагает еще сюрпризы с моей стороны, весьма не зря кстати. Но слабое место нашей обороны он прощупал достаточно грамотно. Отправил слабые войска вперед, затем усилил натиск, проверив нас на прочность, сейчас же должен пойти этап финального наступления, после которого нам настанет конец, по его логике. Побарахтаемся.

Еще примерно полчаса легкого штурма понадобилось главе Орды, что бы вывести все войска на позиции. Крысолаки, солдаты и слизни и так топтались у стен, пропуская более легких разведчиков, собирателей и троглодитов. Конечно, им доставалось камнями сверху, но потери были ничтожны. Сейчас уже в лучшем случае раз в полминуты одну из бойцов первой линии удавалось абы как кинуть камень вниз.

Совсем другое дело, что мне-то удалось оторваться по полной. Во-первых, верный Строри продолжал обеспечивать меня камнями, несмотря на то, что ему пришлось организовать поставку снарядов из двора. Так как за это время мы уже изрядно под истратили имеющийся запас на стенах. Ну и во-вторых я совсем неплохо повеселился, поднял уровень и выносливость на одну единицу (что вновь обновило мою стамину) и навык метания аж до 3 ранга, вследствие чего мои удары начали причинять значительный больший урон даже Слизням.

Из умений снова выпало Совершенный (Ловкость) и Баллистика. Зла нахватает, чего уж там. Конечно баллистика, даже не обсуждается. Она наглядно показала, как можно перемалывать толпы врагов одними лишь осадными машинами.

Жалко конечно, что несмотря на навык и высоту с первого удара не удавалось убить этих созданий, уж очень они были устойчивы к различным физическим повреждениям, но вот просадить их здоровье в красный сектор с одного броска у меня уже получалось. Да и крысолаков возле своего участка стены я повыбивал основательно. Надеюсь, впоследствии мои действия сильно облегчат оборону центральной части наших укреплений, так как натиск тут станет значительно слабее.

Чуть позже в строй вернулась большая часть отдохнувших Певцов Глубины. Несмотря на прошлый просчет, опасений на их счет я больше не испытывал. Не думаю, что на этот раз им удастся меня удивить. Атакующей магией, нас на стене, не сильно то и проймешь, а глобальной защиты на вроде «массовой каменной кожи» им уже сил явно не хватит наложить. Единственное что более или менее вероятно, это попытки подпакостить с их стороны. Попытаться навешать замедление на кого-нибудь из бойцов, в данном случае будет приделом их способностей.

Но это все моя мелкая возня. Кроме крысолаков, слизней и шаманов, полководцу Орды удалось подтянуть сколопендр на позицию. Прячась за сталактитами на своде пещеры, на высоте порядка ста метров они смогли без проблем подойти в плотную к стене. Наши попытки сбить их успехом не увенчались. Баллисты хотя и позволяли отправить снаряд очень далеко, но били по навесной траектории и просто не были предназначены для ведения обстрела прямой наводкой и не могли стрелять вертикально вверх, а каменные натеки сталагмитов еще больше усложняли эту задачу. Поэтому бросив бесполезные попытки достать противника, Мастер Тром вновь сосредоточил огонь орудий на живой силе

противника.

Радует, что самоубийц, решившихся нырнуть с такой высоты на наши жидкий строй, у них не нашлось. Это факт, несомненно, был плюс. Восьми метровая душа, пусть даже насекомого, как ни крути тушей и останется. Плевать, что хитин легче костей, если сколопендра при таком раскладе и потеряла в массе порядка 20–30 процентов от веса аналогичного по габаритам млекопитающего, все равно хвати, чтоб раздавить нафиг даже тролля.

Среди всадников тоже не нашлось храбреца решивших отправить своего «коня вниз», тем самым оставив себя на верную смерть. В связи с этим враг решил действовать по-другому, разделив свою кавалерию на две части и отправил каждый из отрядов к концам стены, в то место где она врезалась в края пещеры.

Таким образом, мы имели почти классическое кольцо, окружившее наше небольшое войско. Как по учебнику, блин. Пехота врага должна была занять нас на фронте, и подставить под удар кавалерии совершившей фланговый обход. Еще б в тыл ударили, но тут у них нечего не выйдет, во внутреннем дворе ни осталось, ни одной живой души, так же как и в самом замке. Все что можно было завалить и забаррикадировать, уже давно завалено и забаррикадировано.

Пока хрупкое равновесие еще держится, но нутром чувствовал, что вот-вот начнётся наступление. Сказать, что я к этому не готовился, будет неправильно, я скорее ожидал именно подобной тактики, не зря гайды читал. Да и сам, наверное, поступил подобным образом.

— Строри замени меня. — Сам же пошел к единственному островку спокойствия.

Мастер Ибун с подмастерьями, после последней своей вылазки вернулся на исходную позицию в центре и так же внимательно отслеживал ситуацию, готовясь в любой момент вмешаться если того потребуют обстоятельства.

Кивком поприветствовал его учеников, на что получил пару неглубоких поклонов. Среди подгорного народа вообще не принято «ломать спины», просто бойцы признали во мне равного и выказали уважение. Что не говори, а приятно когда твои таланты оценены по достоинству и это не рев толпы и аплодисментами публики. Признание это когда такие же как ты, чокнутые и помешанные умельцы «ножа и топора, романтики с большой дороги» молча и без излишнего пафоса принимают тебя в свои ряды. Еще раз кивнул бойцам в знак признательности и занял место уже рядом с самим Мастером Ибуном.

— Скоро начнётся, недолго осталось.

— Обязательно начнётся... — Произнес тот в ответ, очередной раз качнувшись с пяток на носки окованных сапог. У меня начало складываться ощущение, что Мастеру из всех присутствующих один радуется подобному развитию событий. Не знаю, откуда у меня сложилось такое впечатление, вроде он не сказал ничего лишнего и лицо старого бойца осталось так же невозмутимо. Вот только что-то в его глазах было такое. Несмотря на внешнее спокойствия, в них горел азарт. Старик ностальгирует? Интересно чего ему стоило вот так оставаться на месте, стоять в 3х метрах от боя, наблюдать и взвешивать где стоит вмешаться, а где обождать. Ведь чувствуется, что ему самому очень хочется взять и ворваться в битву. Что бы своя кровь быстрее потекла поживал, а кровь врагов окрасила камень под ногами. Я б не удержался ей богу, поэтому и настаивал, на моменте планирования, что бы сегодня битвой управлял самый опытный из нас.

Все бонусы от этого я получу в любом случаи, так что мое личное руководство в этот

момент не требуется. Зато развить навыки, непосредственно участвуя в обороне стены гораздо полезнее и уже положительно сказалось. Тем более, что Мастеру Ибуну в этом вопросе я доверяю. Свою полезность он уже показал, да и по опыту знаю, что юнит подобного уровня вполне способен осуществлять тактическое руководство, больше же от него сейчас и не требовалось, так как все фазы операции уже разработаны «до того как».

— Все. — Прервал мои размышления старый воин. И да действительно началось.

Первой звездочкой стало усилившееся пение шаманов и как следствие волна магии в виде того самого пылевого облака. Оно вновь поднялось ввысь при этом, набирая плотность и постоянно увеличивая объем, может мне показалось, но вроде удалось рассмотреть даже небольшие камни, которые отрывались от земли неведомой силой и начинали буквально таять на глазах — исходя пылью, становились частью целого. Окрепнув, густое-налитое массой земли туча застыла на месте, затем медленно качнулось и понеслось вперед, мал помалу набирая скорость, пока не ударило всем своим телом в наши защитные укрепления.

Если честно, я уже готовился быть скинутым со стены, получить «удушение» или на крайний случай основательно наглотаться пыли. Но за место всех этих неприятных сюрпризов получил лишь порыв сильного ветра, ударивший в лицо, от чего защипало в глазах и взъерошило волосы. Стоит, конечно, признать, что я то стоял на удалении от края и слегка выше, на сейчас пустующей платформе для очередной баллисты. Поэтому и отделался лишь включенной бородой. Моим же бойцам досталось слегка посильней, им пришлось действительно угоститься пылью и порядка половины штатного состава защитников сейчас отплевывалась и выковыривала груды этого добра из собственного организма и одежды.

Но это цветочки по сравнению с тем, что досталось самим нападающим. По мере приближения к укреплению облака, стена под нашими ногами начала пульсировать. И с каждым тактом облако буквально начало распадаться на куски. Вначале в нем появились рваные дыры, и уже через секунду оно застыло и осыпалось вниз, под стену крепости к основанию скалы.

В итоге те кто находился непосредственно внизу был погребен под полутораметровым слоем земли, убить не убило, разве что самых мелких, зато придавило основательно, чем сыграло впоследствии на руку. Еще и слизи основательно увязли в той каше, что получалась при соприкосновении их тел и пыли.

Пока облако несло в нашу сторону, кавалерия врага готовилось нанести нам удар по флангам. Суть маневра врага была понятна: летучие отряды выбили бы всех защитников, кому повезло устоять на стене и пока мы пытались бы вновь закрепиться на стене, удерживали ее до подхода основных сил, чтобы просто и без больших потерь уничтожить нас во внутреннем дворе замка.

К сожалению для врага, и к счастью для нас все получилось с точностью да наоборот. Защита стены в купе с теми книгами — что я взял, смогли погасить вражескую магию и не позволило заклинанию нанести нам урон, да еще и подставив под удар собственные силы. Как и планировалось, всадники на сколопендрах ударили почти сразу после магической атаки, вот только их встретили не малочисленные бойцы, а организованное сопротивление, пусть и присыпанное слегка землей. Ни чего смертельного, гномов этим точно было не пронять.

Обдумывал сложившуюся картину я уже на бегу. После слов Ибуна, мы обменялись взглядами и разбежались согласно плану обороны. Мастер с его учениками и небольшим отрядом должен был удерживать левый край стены, я же с большей частью наших бойцов

брал под свою защиту правый.

Используя свою силу, я вновь предпочел перемещаться большими прыжками. Первый рывок срывает меня с платформы и уносит в сторону моей зоны ответственности. Второй и я уже преодолел четверть расстояния до противника. Всадники тоже не заставили себя ждать, уже спускались со свода пещеры и пусть медленно, но верно устремились вниз по стене туннеля. Всадники еще не решались ускорить своих многоногих скакунов опасаясь сорваться с такой высоты, но прикидывая физические кондиции сколопендр, думаю, метров с 10–12 они вполне могут прыгать вниз, не опасаясь что-то повредить в своих организмах.

Тут главное будет не попасть под такой прыжок, если придавит с размаху такой тушей, мало не покажется. Поэтому на всякий случай этот момент мы обсудили и пришли к решению, что линия обороны будет проходить в 25 метрах от края стены, где как раз сейчас гномы и выстраивали свою стену из щитов.

Хотя мои бойцы еще не отрабатывали строевые действия с пополнением, которое привел Мастер Ибун. Умение и здравый расчет сами по себе создавали единственно возможные разумные схемы. Шестеро щитоносцев, растянувшись в строй, вполне перекрывали еще не достроенную стену, в редких разрывах торчали острия пик полэксов. Моим Воины Хирда даже пришлось занять второй и третий ряд. В итоге получился не хилая фаланга, конечно до полноценного хирда этому строю было далеко, но 3 ряда лучшей в этом мире тяжело бронированной пехоты это много.

Такой строй продавить уже так просто не получится, тем более у каждого из моих бойцов есть даже соответствующие умение «Строй» которое пассивно повышает защиту всех юнитов входящих в формацию. Будем надеяться, что этого будет достаточно.

И вот первые из всадников на сколопендрах начали спрыгивать со стены и со стуком десятка хитиновых лап стали приземляться. Вражеский полководец рассудил логично и разделил свою кавалерию примерно поровну, около 30 особей в каждом отряде, и сейчас мои 30 противников уже начали штурм.

Секундная задержка на размышление и я новым прыжком выхожу вперед. Первые «задвиги» после срыва, ушли надеюсь в прошлое и моя голова уже пришла в норму. По крайней мере, за последний день резких скачков настроения я за собой не замечал, последняя вспышка гнева во время обороны не в счет. Это нормально, когда тебя хотят убить злиться по этому поводу. Так что, выполняя этот маневр, я руководствовался не желанием выплеснуть свою злость, а только разумом. Желание остановить первый самый сильный натиск своими силами, что бы закономерно уменьшить долю моих бойцов, они то при смерти, возродится не смогут.

Приземляюсь и снова выталкиваю свое бронированное тело вперед. Десять метров ровно столько мне предстояло преодолеть до контакта с противником, который тоже рвался вперед.

В целом мой план почти удался. Свалку я сделал знатную, но обо всем по порядку. На перехват мне рванулось сразу 2 твари. Если первой я успел прорубить голову еще в прыжке мощным вертикальным ударом, то следящая просто смела меня в полете.

Ее жвала оказались не в состоянии прокусить метал моего панциря, но вот массы тела помноженная на прыжок, оказалось более чем достаточно, что бы буквально перехватить меня в полете пастью и приложить об стену, так что сознание ко мне вернулось лишь секунд через десять.

Когда моя голова вновь почувствовала связь с телом и то начало слушаться, я осознал

себя по-прежнему прижатым к полу жвала гигантского насекомого, в то время как ее всадник свешавшись вниз из импровизированного седла, пытался пробить мой шлем страшного вида тесаком. Пока шлем доблестно принимал на себя удары, сохраняя мою «бестолковку» в относительном порядке. Те повреждения, что крыса успела нанести мне своими ударами, пока лишь замяли мой шлем нескольких местах. Снимать конечно будет проблематично, но это будет потом, сейчас точно не время для этого.

Естественно пока я валялся и приходил в себя события не замерли как в какой-нибудь рпг, а двигались своим чередом. Несмотря на столь прискорбное положение, своей цели я добился. В пяти шагах от строя, движение вражеской кавалерии было остановлено. Конечно, одна зарубленная мной тварь не являлась тому причиной, ее спокойно перепрыгивали, зато та, что сейчас пыталась разобраться с моим доспехом, буквально перегородила половину дороги остальным, заставив половину отряда сбросить скорость для обхода по краю стены, что в такой толкотне было весьма неудобно. Оставшимся же, особенно тем, кто шел в лобовую атаку, вообще пришлось остановиться.

Проблему составили лишь самые крайние из всадников, они вообще ушли с гребня стены и продолжили свой путь по ее вертикальным части. Правда, получился такой маневр далеко не у всех. Часть «бегунов» не подрачивав, что строили ее не люди, а гномы просто попадали вниз не состоянии удержаться на гладких стенах, кто в пустующий внутренний двор, а кто и с другой стороны в свалку.

Лишь пара особо умных решили не идти общей дорогой. Они без остановки двинулись по самому ребру, заставляя своих «коней» цепляться за горизонтальную поверхность стены лапами лишь на одной стороне тела. Но таких умников быстро встречали ударами полэксов.

Все это я успел разглядеть благодаря мне карте, физически сейчас удавалось разглядеть только камень стены и один из зубцов, об который сороконожка меня периодически прикладывала. Конечно, не хотел изображать из себя безвольную куклу которой играет большой жук, но тварь довольно ловко успела перехватить меня боком, что не позволило мне достать ее мечом, вторую же руку я использовал для защиты от ее всадника, дополнительно прикрыв свой много страдальный шлем латной рукавицей.

Когда мне удалось остановить разгон сколопендр, тем самым обезопасив мои немногочисленные войска от прыжков со стены и таранного удара, на вроде того какой получи я сам, фаланга воинов как единый механизм сделала первый шаг вперед. Еще через 2 шага передние ряды приняли на себя первые удары.

Жвала бесполезно пытались захватить ростовые щиты, а удары тесаков их наездников бесполезно соскальзывали, не в состоянии пробить окованный гномьей сталью кант щита. В это же время второй ряд уперся древками полэксов плашмя в спины первого ряда, не давая массе противника опрокинуть щитоносцев, а третий ряд, работая из-за спин и щитов своих напарников вполне успешно начал отвешивать вполне ощутимые удары коронами молотов.

Топоры и копейные жала были бы не столь эффективны, просто уходя в сторону по защите врага. В то время как молоты полэксов, благодаря зубьям на конце, не давали соскальзывать и весь вес оружия, помноженный на силу гнома, создавал удар в лёгкую раскалывавший хитиновые панцири сколопендр.

Естественно бойцам было не очень удобно работать из третьего ряда, но у второго этой возможности было еще меньше, если бы они перестали со всей силы упираться в спины первого, скорей всего нас бы просто смяли.

Пока же мы хоть и не могли продавить вперед, но и нас не смогли откинуть назад и

кроме этого мы потихоньку взламывали броню врага. То в одном то в другом месте, молот воина умудрялся обломить ядовитые жвала, либо если уж сходились звезды, попросту проламывал хитин на голове сколопендры. Убить ни одну тварь за первые минуты боя не получилось, уж больно живучи те оказались, даже с разбитым черепом (а хитин в теле насекомого является именно скелетом, только внешним) твари продолжали понукаемые всадниками идти вперед.

Спасли меня через минут 7, мои же бойцы. Вначале кое-как оттеснили окружающую толпу, опасаясь работать молотами вблизи меня, затем буквально выдрали из жвал сколопендры, в две пары рук. Ввалившись вместе со спасителя в на секунду открывшийся строй, я еще с полминуты переводил дыхания. Все-таки 7 минуты трепали меня весьма не слабо, доспехи были помяты, других внешних повреждений я не заметил.

Будь у них возможность и место, конечно меня бы растащили на запчасти за это время, а вот в тесноте разобрать такую крепко бронированную цель как я у них не получилось. В любом случае пора завязывать с этой нехорошей традицией, ломать половину экипировки после каждого боя. Это здесь у меня все под рукой для ремонта, а где-нибудь в походе что делать? Вот то-то и оно.

Придя окончательно в себя, решил осмотреть ситуацию более подробно, мини карта мини картой, а все-таки глазами оно видней.

На левом краю тоже вполне успешно отражали натиск сколопендр. Ну за них я и так сильно не беспокоился, Мастер Ибуну с его молотом там любой на один удар, остальные лишь для того что бы сдерживать противника. Единственное, что удивило так это акробатические этюды в исполнении крысолаков. Один из всадников умудрился сигануть с седла, прямо на наш строй. Ему это конечно не помогло, но смотрелось это действительно эпично.

Закованная в подобии лат человекоподобная крыса, встает в седле и совершает этаким не хилый прыжок вперед. Летел он красиво, даже при снижении нехило так приложил одному из моих воинов в голову, но шлем выдержал, а вот дальше удача изменила прыгуну. И он совсем не по геройски, приземлился на вовремя поднятый кем-то жало полэкса. Получилось как в старом анекдоте: «Я лечу — это хорошо, я падаю — это плохо, подомной стог сена — это хорошо, но в нем торчат вилы — это плохо...»

Под стенами ситуация в целом ситуация тоже складывалась неплохо, вражеское войско уже пришло в себя и даже пытается идти вперед, но еще минимум полминуты у нас есть, поэтому ждём-с. Мастер Тром все так же скупыми фразами отдавал приказы о корректировке огня, а расчеты баллист раз за разом выбивали стопорные клинья отправляя град летающей смерти на головы врагов.

Сейчас для меня было огромное искушение отдать приказ Мастеру Двалину активировать мины заложенные на сталактитах, но уж коли ситуация сложилась так удачно и враг сам дал нам дополнительное время, что бы уничтожить его засадный полк грех этим не воспользоваться.

Рано, банально рано, еще минут и враг вновь сконцентрирует деморализованные собственными шаманами войска и вот тогда будет уже «пора». Одновременный натиск кавалерии с флангов и штурм пехоты во фронте нам не выдержать. Значит, придется вновь рассечь силы противника.

На некоторое время я решил само устраниться от активных действий, мне следовало выбрать максимально удачный момент для активации ловушки, да и еще окончательно не

пришел в себя. Наблюдение за вражескими войсками тем не менее не помешало мне израсходовать часть запаса копий, отрабатывая ими через строй в сколопендр.

Мои броски и здесь показали эффективность подобранного случайно еще в второй день оружия. Бросок не убивал большого жука, но вошедшее на метр с лишним в тело копейное жало сильно уменьшало прыть насекомого, что позволяло воинам чаще и точнее наносить удары по нему.

Сорок секунд именно столько понадобилось мне, что бы выбрать как мне кажется самый подходящий момент. Солдаты и крысолаки уже пошли на штурм, подставив спины под удар каменной шрапнели, а большая часть войска в лице всякой мелочи держалось плотно за их спинами, что бы ворваться в созданные штурмовиками разрывы в строю.

— Пора! — Шепчу я, одновременно дублируя команду через интерфейс для Мастера Двалина.

Секунда и каменные сосульки, окружающие твердыню плотным кольцом обильно покрываются сетью трещин, из которых бьет ярко красный свет и через два удара сердца они разлетаются каменной шрапнелью.

Мелкие осколки от 30 до 100 грамм летят по кругу, образуя смертельный веер. Камни щелкают по стенам и доспехам, ближайшим к зубцам бойцам. Гномы и крысолаки почти не заметили этого ливня, доспехи пусть и разного качества смогли прикрыть своих обладателей от ранений.

Зато всем прочим досталось весьма изрядно. Солдат почти всех смело с лестниц, превратив их спины в подобие дуршлага, пробить насквозь они не смогли, но и этого хватило с избытком. Всякую мелочь вроде собирателей, разведчиков и троглодитов вообще же просто рвало в кровавый фарш. Этому сильно способствовал как их низкий рост, так и то, что сталактиты взрывались на высоте 2–3 метров, накрывая осколками сверху.

С полдесятка снарядов, долетели и до моей позиции. Те, что пробарабанили по доспеху, я скорее увидел чем почувствовал, а вот один прочувствовал полностью. Он очень не удачно ударил в покореженную смотровую щель моего шлема. Глаз остался целым, а вот бровь мне посеколо изрядно, оттуда побежала кровь, временно ослепив меня на один глаз.

Вот тебе и латы, надо будет поскорее обзавестись шкурой попрочнее, как представиться возможность. Сейчас же предстоит заняться насущными делами.

Несмотря на то, что большею часть второй атакующих волны наш очередной, неожиданный маневр выкосил, самые живучие из нападающих уже почти забрались на стену. Красолаки относительно легко пережившие взрыв мин и последующую шрапнель, уже поднимались по осадным лестницам, а резерва у меня сейчас нет.

Сколопендры и хирдманы еще до сих пор толкались в давке боя. Было видно, что мы выдержим это натиск, первые туши насекомых уже сейчас превращались в кашу под коваными сапогами моих солдат. Еще минуты 3–4 и мы уничтожим кавалерию врага под чистую, но эти минуты еще предстоит выиграть.

Пополнения к врагу за это время не подойдет, об этом мы позаботились, но как быть с элитой вражеской армии. Если честно мой расчет строился на том, что взрыв выкосит всех штурмовиков врага, дав нам время. Вот и приходится редактировать планы как всегда на ходу.

Элементарная математическая задача. Один я закрою максимум 10–15 метров стены, плюс две группы бойцов безбольшого ущерба для эффективности удержат свои позиции (это по 10), и 20 метров по обоим края уже заняты врагом. Итого 70–80, а у нас их аж 100 за

минусом 40, можно конечно закрыть недостающее расстояние ополчением, вот только они откровенно слабы против крысолоков и арбалеты у них для залатанного противника считай что игрушечные. Получу нерационально большие потери. Не подходит. Поберегу жизни гномов, у меня их и так мало.

Придется снять часть третьего ряда с правого фланга, это конечно оттянет разгром кавалерии, но по-другому, к сожалению ни как. Надеюсь, те же расчеты придут и в голову Ибуну.

— За мной! — Ору я, хлопая ближайших бойцов по металлическим плечам, и машу рукой, показывая направления движения. — Бегом! Занять центр, не дать ударить в тыл!

Успели мы как раз вовремя и семь не высоких, но очень широких фигур, во главе со мной перекрыли разрыв в почти в 40 метров, не позволяя ударить в тыл отрядам, что до сих пор, упорно рубились со всадниками противника.

И снова я стою на острие атаки, но уже внимательно смотрю по сторонам, не позволяя волне адреналина накрыть меня с головой и унести в самую гущу сражения. Сейчас это не перестраховка, а разумная необходимость, все резервы задействованы, и прорыв в любом месте может оказаться фатальным для битвы в целом.

Взгляд влево и выкрутив шею из-за ослеплённого правого глаза, взгляд на правый фланг. Пока все шло хорошо для нас и не очень для противника. К кавалерии подошло малое подкрепление с осадных лестниц, стоявших по кроям стены, но оно еще не успело вступить в бой. Сами всадники увязла на флангах и медленно перемалывалась. Центр стоял крепко, сказалось качество доспехов и оружия моих воинов. Полэкссы раскалывали латы крысолоков даже слабейшим по свойства пробития рубящим ударом топора, а вот обратные удары тесаков хоть и загибали изредка метал, но до травм пока было очень далеко.

Все это при условии, что ремеслу я еще не успел уделить достойного внимания, а вот когда развернемся «ух» что будет. В этом и есть вся фишка. Можно взять хоть с пяток рас на выбор, но раскрыть всю их силу просто не хватит книг, я же расстарался на совесть, буквально подчистую выбрав все расовые книги гномов. Разве что Рунную магию да еще парочку не взял, но и до этого дойдет рано или поздно.

В общем «броня наша крепка и танки наши быстры», держались мы не плохо. Подкрепление к врагу пока подходило слабо, а наши силы во главе с Мастером Ибуном только очистили левый фланг, когда под прикрытием Орды мелких тварей я разглядел, что на правый фланг движется та самая огромная сколопендра со всадником.

Не знаю, под каким заклятием он прятался все это время: невидимость, отвод глаз, внушение — выбор велик, но стоило ему до границы действия анти магии стен и моего Негатора, как оно пропало. Теперь я уже смог рассмотреть и самого всадника.

К сожалению или к лучшему это был не Крысиный Король, того бы я сразу опознал по характерной короне и семью хвостам. Генерал конечно не Король, но тоже не мало. Он был почти на две головы выше самого крупного крысолока, хотя внешне кроме габаритов и трех лысых крысиных хвостов от него почти не отличался. Качественная броня и оружие, явно трофейное (от куда бы у Генерала взялись панцирь из комплекта Паладина и клинок Рыцаря Смерти?) тоже выгодно отличали этого индивидуума от себе подобных, да и «коник» под ним тоже явно не простой.

Как противник в разы опасней рядовых скайвенов, элита, чтоб его. Соответственно умения и характеристики на уровне. Вывод тут только один, сам я тут не справлюсь.

— Тром! Тром! По моей команде, ядрами по Генералу! — Уже на бегу ору я, сам же

вновь подстегнув себя «Двужильным» устремляюсь в эпицентр битвы, который сейчас сместился к правому флангу, на край стены.

Пока Генерал прокладывал себе путь буквально по телам своей армии, я успел занять позицию сразу за строем, медленно теснивших сколопендр. Попробовал отработать по противнику так полюбившийся мне прием с метанием копий, пусть не убить, но замедлить всадника или его коня.

Времени подготовить бросок у меня было более чем достаточно, но тут меня ожидал полный провал. Не смотря на то, что я попал, точнее не ошибся в броске, Генерал легко перерубил первое, нацеленное в него копьё прямо в воздухе. Второе, которым я решил «приласкать» сколопендру, постигла та же участь.

Цель привлечь внимание я пока не ставил и тем не менее, у меня это получилось. Вид у него с седла открывался более чем нормальный, поэтому одинокого метателя у зубца стены он вычислил легко, после чего рванув с пояса жезл, и метнул в ответ какую-то магию.

Две с вившееся спирали, одна цвета ночи, вторая темная зеленая ударили в тот самый зубец стены, за которым я укрывался. Его край брызнул мелкими осколками и сильно оплавился. Неплохо приложил гад — хорошо, что не в меня, надо будет отжать сей артефакт. После такого «бабах» несмотря на всю броню, я решил активнее использовать защиту стен и лишний раз не высовываться.

Снова приходится использовать свое самое лучше оружие, к моему сожалению это не меч, а мозги. С мечом было бы проще. Надо в экстренном порядке разработать план по убийству треххвостого предводителя Орды.

Одного его я бы наверняка прибил, но вот в паре с его скакуном шанс на победу скажем минимальный, а вот отправиться на возрождение совсем наоборот, очень велик. Вдвоем с Ибуном мы его раскатаем, но силы противника не дают Гвардейцу, с меньшим по численности отрядом, сейчас уйти с позиции. Иметь еще и оголённый тыл во время схватки с элитой очень не хотелось бы.

Собственно выждать его подхода, тоже не получится. Через минуту тут будет так жарко, что бесы смогут позагорать, а мериться с потерями я как обычно не могу. Долго думать времени нет, быстро накидав план действий, выдвигаюсь вперед.

Пришлось рисковать, в надежде на откат, этого артефакта. Пытаться пройти сквозь строй своих бойцов только потеря времени, следовательно, двигаемся в обход. Меня то надеюсь полэксом не приласкают за это.

Вскакиваю на изрядно обглоданный магией зубец, и бегом перепрыгивая с одного на другой, на правый фланг. Как и ожидалось полэксом меня не приложили, хоть и появился я неожиданно, сзади строя.

Первая линия, почти не атакуя в ответ, лишь удерживая врага, все так же щит к щиту сохраняла строй. Второй ряд уже мог изредка огрызаться укола и ударами, но до прежней эффективности им явно было далеко.

Количество мертвых туш сколопендр перед отрядом изрядно увеличилось. Тесновато тут стало — скажем прямо. Мне бы ловкости больше, тогда можно было бы пробежаться прямо по головам, выкашивая врагов. Жалко, как известно «у пчелки под хвостом».

Еще на подходе к строю я заметил, небольшое пространство у самого края стены, в том месте, где искусственная часть сходилась с пещерой. Небольшого разгона набранного во время пробежки по зубцам будет явно недостаточно, что бы перепрыгнуть почти 20метров. Да и очень не хотелось повторять прошлый опыт, но упускать такой шанс зайти в тыл

кавалерии врага, было нельзя.

Поэтому как, только миновав место общей свалки, делаю сильный толчок двумя ногами и мое тело уже привычно отрывается от камня, поднимая мою совсем не легкую тушу в воздух. В это раз ударить сверху я даже не рассчитывал, не хотелось быть вновь пойманным, поэтому постарался прижать руки и ноги плотнее к телу став похожим на большой бронированный шар.

Толи благодаря давке, толи разбегу и высоте зубцов я поставил свой личный рекорд по прыжкам в длину, почти 17 метров. Ни кто из сколопендр, так и не изловчился поймать меня в воздухе, а при приземлении я умудрился вынести из седла крысолака, подобно ядру в печатавший в него.

Уже после встречи в воздухе с крысьюком, не зная толком куда приземлюсь, попытался по шире расставить ноги и даже использовал меч, как дополнительную точку опоры. Даже до плохого акробата мне было еще очень далеко. Естественно ровно приземлиться у меня не получилось. Правая нога зацепилась носком окованного сапога за тушу одного из насекомых, в то время как левая прошла чуть выше опоры, а меч же вообще подобно шесту уперся острием в камень пола. После такого этюда, я закономерно полетел кубарем аж до самой стены, слава Ауле, помня о покорёженной броне, успел прикрыть голову и приложился лишь боком.

Навернулся я не слабо, но успел вскочить на ноги еще до того как одна из тварей успела повернуться в мою сторону. Боль от удара об стену еще отдавалась в боку неприятным покалыванием, но используя ее как очередной якорь для вызова «чувства боя», что позволило, мобилизовав внутренние резервы и на десяток секунд выжать из себя все силы.

Резкий почти с места рывок вперед и ближайшая сколопендра становится короче на пару метров. Ловлю инерцию клинка на восходящем и той же атакой вспарываю бок крысолаку от бедра до плеча. Вращение разгоняю меч вокруг собственной оси и обратным лезвием пробиваю панцирь еще одному. Пол удара сердца и вертикальный удар из «полудня» разрубает на половинки еще одну сколопендру. Полшага вперед, уходя от извивающейся задней части насекомого, и я вновь в гуще врагов.

Ловлю почти два одновременных удара тесаков в панцирь, в ответ наношу широкий полукруговой. Первого крысолака распарывает почти наполовину, и верхняя часть свисает с седла соединенная с нижней куском брони и внутренностей. Второго лишь выкидывает из седла, под ноги. Вновь рубящий из «полудня» и еще две части сколопендры бьются в полтора метрах от меня. Голова второй твари мелькает возле моего бока, и я прижимая меч вплотную к руке слитным движением наношу удар локтем с прижатой к нему гарде, что откидывает морду насекомого, и продолжая движения после разорванной таким образом дистанции начисто сношу ей голову.

Секунда для оценки ситуации — кругом одни трупы, я во время своей пляски, уходя от агонизирующих кусков разрубленных тел, успел сместиться к зубцам стены. На 6 метров позади и на 3 по бокам нету ни одного живого врага. Противник скопился впереди и сбоку.

Два длинных шага для разгона и таранный удар плечом в середину тушу насекомого. Та не успевает укрепиться, но за ней еще одна. Я тоже не намерен уступать, мышцы на моих ногах и теле вздуваются до предела. Еще один шаг-рывок и ее вместе с напарницей и всадниками сносит со стены во внутренний двор. Твари способны пережить прыжок с 10–12 метров, но вот такое падение боком с 20 метровой высоты должно хватит и им.

Все силы кончились, stamina просела до одиннадцати процентов, а значит пора

отдохнуть. Врагов с этого участка стены я выбил, отрыв этой возможность атаковать элиту с двух сторон. Мастер Ибун уже должен спешить к нам, мне остаётся лишь немного продержаться.

Пять секунд спокойствия это все что мне дали. Запас сил успел подняться на жалкий один процент, когда над гребнем стены вознеслась сначала голова гигантской сколопендры, а затем она сама, после рывка, которым она закинула свое тело массивное тело на стену.

В такие моменты, мне обычно хочется громко и вслух ругаться матом, но в данном случае я предпочёл воздержаться, что бы не привлекать к себе излишнего внимания.

Тварь действительно внушала уважение. Бурый, слегка влажный хитин покрывал все тело насекомого. Несоразмерно большие жвала, каждая с полуторный клинок размерами, еще и просто сумасшедшее количество яда на них, он просто капал темно янтарными каплями на камень стены, оставляя дымящиеся лужицы. Кроме окраса и ярко выраженных пропорций тварь могла похвастаться почти вдвое большими размерами, почти 15 метров и это только навскидку.

Хотя глазомер меня редко обманывал, как я уже говорил профессиональная особенность. Когда день за днем, год за годом работаешь с расстояниями и высотами, сам становишься слегка прибором для измерения величин.

Суть даже не в столь больших габаритах этого насекомого, а в том, что я просто не представлял, как ее убивать. Очень редкий юнит, если с драконами, титанами и прочими гигантами мне приходилось сходить в поединках и войнах, то подобной тварью я встречаюсь первый раз.

Естественно всадник тоже был на месте. Генерал все так же сидел в седле и направлял своего коника. Вот только, несмотря на собственные габариты и обилие собранной экипировки (кроме озвученных панциря Паладина и меча Рыцаря Смерти, все его тело покрывал разномастный доспех, даже защита левой и правой ноги были из разных комплектов, а на голову вообще нахлобучил явно переделанный норманнский (викинский) шлем, закрывавший голову, но открывал густо почёсанную мелкими шрамами морду), он все равно терялся на фоне своего скакуна, не удивительно все мы были мелкими и незначительными против такой туши.

Оценив обстановку Генерал вновь сорвал с пояса виденный мной ранее артефакт, в этот раз мне удалось рассмотреть его более пристально, им оказался в локоть длиной жезл из темной рыжей кости, с навершием в виде оскаленного драконьей пасти.

Если бы во время своего подъема крысолак мог видеть мои действия, то даю процентов сто заряд жезла достался бы мне. Но к моей удаче, он этого не видел и вновь две сплетённые спирали оторвались от жезла и ударили в щит хирдмана.

При касании черная спираль разорвала умбон щита (центральная пластина), раскрыв его розочкой, в это время вторая ударила в руку воина державшую щит. После чего она буквально растворилась в кислоте вместе с доспехом. Рот бойца открылся в крики боли и ужаса, но из-за шума битвы я этого не услышал.

Во время выстрела его скакун успел пройти половину расстояния до нашего строя. Я же только тяжело подняться на ноги и успел отдать сигнал Тромму, после чего рвануть следом. Опасаясь не успеть, я использовал уже остатки с таким трудом сэкономленных сил.

Мне всё-таки удалось настигнуть тварь, когда она пошла в атаку буквально по телам своих более мелких сородичей. Занесённый еще на бегу меч, с огромной силой опустился поперек тела гиганта, удар еле надкусил хитиновую броню и лопнул у середины.

От удивления я на мгновения застыл наместе, а тварь, даже не обратив внимание, на мой богатырский удар. Используя свою морду как таран, ударила в еще покачивавшегося воина, с лёгкостью откидывая его и позади стоявшего на добрые пять метров.

Ведь как знал, что рано или поздно это случится, но что произошло, то произошло и сейчас надо выручиться. Хорошо, что в этом бою я был не один. Тром успел поправить прицел, и тело твари врезался первый снаряд, от чего она содрогнулась и на пару секунд застыла на месте.

Не придумав нечего умней, я рванул следом за сколопендрой и в момент попадания успел прыгнуть на слегка присевшего гиганта и вонзить острый обрубок клинка в тело, захватившись за основание одной из лап второй рукой. Несмотря на всю прочность хитиновой брони, колющий удар огрызком моего меча, благодаря силе и массе, вошел почти по самую рукоять.

Пока тварь приходила в себя, Тром попытался достать ее вторым снарядом, но тот разминулсся с вытянутым телом всего сантиметров на 20. В это время всадник пытался привести своего скакуна в чувство, дергая ее за чувствительные антенны у основания головы. Когда раздался третий щелчок выстрела, сколопендра уже успела оправиться от неожиданности, и резко извернувшись, легко пропустила ядро мимо.

Меня же от этого маневра чуть не скинуло с гладкой спины насекомого, но благодаря мечу и руки я смог удержаться. Несмотря на тряску, успел заметить самое важное. Часть пробитой брони благодаря рывку начала расходиться под давление клинка. Всего на полсантиметра, но разрез увеличился.

В душе я очень порадовался этому моменту, вот только будет ли у меня время на то что бы достаточно его расширить. Еще максимум полминуты и Генерал заметит мои потуги и хоть клинком не дотянуться, но жезлом приласкает точно.

Мысли и варианты пулями проносились в моей голове. Тром еще минуты три будет перезаряжать свою машенерию и не факт, что она сработает как первый раз. Ибун же в одного точно не выстоит против этой парочки.

Большинство мыслей пролетали мимо, но некоторые попадали в цель, но на воплощение подобных идей уходило слишком много времени. Все свои планы и действия я старался составлять с минимальным присутствием удачи. Если план может сработать, то он сработает и без нее. Рассчитывать же на малую вероятность лично для меня всегда являлось глупостью в последней инстанции. Вот только сейчас я вынужден именно Рискнуть.

Дождавшись очередного рывка вперед, тварь вновь использовала свою бронированную голову как таран, я обеими руками вцепился в рукоять и подался всем телом назад, создавая напряжённость на лезвии. Будем надеяться, насекомое не сможет меня скинуть и лезвие не сломается, под мой вес.

Удача в это раз не оставила меня и буквально за 3 секунду прошедшие после последнего ядра я смог расширить края раны до десяти сантиметров буквально разрезав одну из пластин брони надвое. После рывка тут же перехватываю за края и со всей доступной мне силы пытаюсь раскрыть рану.

Удача, как известно дама крайне переменчивая и уже схватившись за хитин и только начав тянуть их в сторону, я понял, что не успел.

Все «финита ля комедия», мои силы закончились, их хватило лишь на то чтобы ели удерживаться на коне. Проигрыш, ну или почти. Сейчас Генерал заметит мое присутствие, и я отправлюсь на порождение, конечно это не так страшно как смерть. Вот только оказаться

голым в забаррикадированном троне зале не есть предел моих мечтаний, да и вся моя слепленная из кусков легенда точно затрещит по швам.

Все к черту! Я жив, а значит еще могу сопротивляться! Преодолевая слабость в теле, держась за края разрезанной пластины, упираюсь ногами и рву на себя. Первый рывок еле удаётся, второй и сил как будто стало чуть больше. Третий и края раны начинают поддаваться, а носом и горлом пошла кровь.

Такова жизнь ничего не даётся бесплатно, ни в одном из миров. Хочешь быть богатым, думай головой и усердно работай над собой. Хочешь быть счастливым, заставь себя им быть. Хочешь, что бы меч стал продолжение твоего тела, будь добр год за годом проливай пот в зале, рви связки и ломай кости. Никогда не сдавайся, восстанавливайся и вновь терпи боль в незажившем теле и тренируйся. Только через работу над собой приходит сила во всех ее воплощениях, кто не понимает это... того мне искренне жаль.

Расходуя жизненные силы за место шкалы выносливости, захлебываясь кровью, я всё-таки ломал механику мира. Рывок еще рывок и бурая неподатливая броня гигантской сколопендры раскрылась. Когда пластины перестали поддерживать мое тело, в вертикальном положении, я просто скатился от очередного несильного рывка, успев бросить взгляд на обнажившиеся белое мясистое нутро насекомого.

Затрудняюсь сказать, сколь времени я лежал на полу, изрыгая из себя внутренности. Тело било в холодном поту, а в голове работали кузнечные молоты. Секунда за секундой я ждал, что тело схватит спазмом в последний раз и пелена порождения снимет боль, и я окажусь нагим на уже таком родным каменном троне в Зале Старейшин. Но боль все не приходила, пока через вечность камень подомной не начал теплеть.

На секунду я будто слился с камнем став частью стены и даже дальше во все стороны. Я чувствовал тепло Магического Источника, что не взирая на все хлопоты смертных и бессмертных все так же ровно перекачивал энергию. Чувствовал землю, по которой один за одним идут сотни штурмующих. Вбирая тепло Камня, эти вибрации, ощущал как тает боль в истерзанном теле, как спокойная тяжеловесная река Земной Силы наполняла меня мощью и волей к жизни. Это было, как будто я использовал «Двужильного», но не один раз, а десяток подряд, раз за разом, получая силу и от самой Земли.

Сила прекраснейший из наркотиков и сейчас я испробовал его всей своей сутью. Кидая заклинанья из ладоней, будто автомат это не поймешь никогда, только сейчас пропустив через себя всю суть этого явления, я на самом деле оценил, в чем она заключена.

Открыв глаза осознаю, что несмотря на все свое погружение, в реальном времени минуло всего лишь минута другая. Впереди меня все так же кипела битва. Сколопендра возвышалась посреди вражеского строя, зияя проплешиной брони на спине, ее всадник тоже не покинул насиженного места в седле, от туда руководя своим воинством.

Единственное, что успело сильно измениться так это то, что правый фланг почти до середины стены был продавлен вперед. Судя по всему нас отжали и очень сильно, за то время что я находился в отключке враг успел неплохо развернуться. Одна из баллист была уничтожена и сейчас кучей щепок валялась во внутреннем дворе, бойцов сильно оттеснили к центру, но уже сейчас видно, что это было временное явление.

Судя по всему подобно мне гномы испытали ту же эйфорию, наши горе-Маги всё-таки доделали обещанное заклинанье и теперь Опека Тверди будет поддерживать наши силы, и параллельно отнимать их у врагов. Уже сейчас наше отступление прекратилось, и гномы во главе с Мастером Ибуном вполне нормально держали строй.

Не вовремя я тут решил бока пролеживать. Осколок меча остался в туше сколопендры, кроме копий и кулаков оружие у меня сейчас не было. Должно хватить, а там чего-нибудь подберу. Сильных бойцов у ордынцев почти не осталось, а со швалью я и так справлюсь. Тем более увидев мое шевеление, гости постоянно лезущие через брешь в обороне решили обратить внимание на меня.

Активирую вторую свою активную, расовую способность и на всю ширину стены и вдоль нее на пять метров начинают выскакивать «Когти Земли». Несмотря на мою хилую Магическую силу, баф от Опеки как я и надеялся, сильно увеличил эффективность этого приема.

Когти теперь уже не выглядели жалкими сантиметровыми пирамидками, вполне нормальные кинжальные лезвия в полторы ладони (сантиметров 20), выскакивали из земли, прорезая ступни бегущих ко мне врагов, заставляя падать, и уже упавшим вспарывали брюшины.

Встать, копьё в руку и легким бегом двигаемся к врагам. Дополняя эффект пинками и ударами отшвыриваю подранков, косой иду через густо устилавшую стену мелочь. Двадцать метров и сто трупов за моей спиной и я в тылу противника.

По пути подхватил секиру откровенно хренового качества, лучше нечего не нашлось. Далее работая ей в одной руке, ногами и закованными в латные рукавицы руками, я шел вперед, катком размазывая все, всех и вся вставших на моем пути.

Вы Смерть и Боль, больше тысячи врагов пали от вашей руки в течении одной недели. Мало кто из них умер чистой смертью, вы приносите муку всем кто посмел стать на вашем пути от ныне, в мире вас будут знать как Мясник из Бар-Шамунир.

Теперь каждый при вашем присутствии чувствует, что за вами идут неуспокоенные души (-5 Реакция Светлых НПС и +5 Темных при первой встрече). Достижение невозможно скрыть (Рядом с вашим ником появится иконка).

- 1 отношения со всеми светлыми фракциями
- 1 отношения со всеми Светлыми Божествами
- +1 отношения со всеми темными фракциями
- +1 отношения со всеми Темными Божествами
- +2 к силе
- +2 к ловкости
- +2 к выносливости

При убийстве вы получаете 5 % (округление в меньшую сторону) от параметров существа на 10 сек (эффект суммируется до 10 смертей подряд).

Вы вошли в топ 1000 игроков сумевших поднять получить это достижение! Поздравляем, Ваше достижение отобразится в Зале Славы!

Система не просто выкинуло в лог сообщение, а буквально заморозив время вокруг меня, и проникновенный голос сообщил мне, что я Мясник из Бар-Шамунир. Вообще это слегка не справедливо, по двум причинам.

Мой счет уже перевалил за 1134 трупов убитых лично мной и своими руками, не по средствам магии, ну если не считать последние 87 фрагов, за «Когти Земли», хотя фактически это расовая абилка, а не колдовство. И ну и вторая более веская причина, в этом Зале славы я уже состою трижды, могли бы и повесить бонус, так сказать за стаж. Палач из Эрока и Пожиратель из Ворта это тоже я, точнее мои аватары в этом мире.

Правда, будучи Рыцарем смерти, я заслужил это звание вначале второго месяца в одной из войн с игроками, зато Пожиратель был получен уже на третий день игры за демонов, но ладно допустим я не в обиде.

Как бы я не хотел, но достижение весьма сомнительное, бонусы конечно приятные, зато и разумные будут относиться ко мне с изрядной долей предвзятости. Если бы я состоял в темной фракции, не было бы беды, сейчас же я вижу лишь возможные осложнения в будущем.

Ну и конечно неприятно, что утерян момент неожиданности, при встрече с другими игроками череп возле моего ника недвусмысленно скажет им, что вести переговоры со мной один на один очень дурная затея. Ну а кто согласиться остаться тет-а-тет человеком, который за неделю своими руками искрошил больше чем другие за год игры. Тут-то в зачет идут убитые только посредством ближнего боя и умений, без всякой магии, у магиков свой топ есть.

Время вновь отмерло и устремилось вперед, так же как и я. Дурная сила и энергия буквально распирали меня изнутри, выплёскиваясь в ударах, которые редко убивали сразу, но наносили жуткие травмы. Вообще с точки зрения фехтования с самого появления в этом мире работал я весьма «не чисто», что ИИ только, что и подтвердил.

Ну так и бой, не дуэль. У меня просто не было времени красиво прокалывать и аккуратно вскрывать горла своих противников. Приходилось довольствоваться меньшим, просто оставив искалеченного врага истекать кровью, либо вообще оставляя две половинки бывшего, когда-то целым, пытаться собраться вместе. Согласен некрасиво, но чертовски эффективно.

Улучив минуту между волнами, наседающих на меня врагов, вновь пытаюсь повторить знаменитый бросок олимпийцев. Все как на смотренных мной множество раз «Олимпийских играх». Короткий разгон, прицел, слитное движение всех групп мышц и снаряд отправляется в полет.

И в этот раз наконец-то все удаётся. С шагом под ведущую ногу, бросок. Копье, вибрируя от вложенной силы уходит к цели. Спустя секунду оно с треском врежется в бок Генерала. Наспех откованный Мастером Дори наконечник не сумел пробить панцирь паладина, пытаться целиться во что-то меньшее по размерам, вроде головы, я даже пробовать не стал. Тем не менее, совсем безрезультатным бросок признавать нельзя. После такого удара наконечник загнуло, а древко лопнуло, но силы и инерции хватило, что бы выбить всадника из седла.

Душевно получилось, вот что значит постоянная практика. Теперь же пора приступать к делу. Еще некоторое время я весело прорубал себе дорогу к монстру среди мелочи, пока вновь не завяз среди более сильных противников.

Когти Земли спокойно выводившие из строя мелких противников, почти не оказывали ни какого эффекта на состоящие из хитина лапы насекомых, лишь легко скользя по ним. Изредка им все-таки удавалось пробить стопу двуногой добычи, но тут их было уже меньшинство. Бесспорно, они внесли свою лепту в сегодняшний бой, вот только, насколько они оказали эффективны, против мелких врагов, настолько же бесполезны против более крупных, а все моя ничтожно малая Магическая сила.

Пройдя косой Смерти и Боли по тылам противника, я сильно осложнил себе задачу. Визг и стоны мучений, заставили врагов обратить внимание в мою сторону.

Не только я не терял времени даром. В те моменты, когда толпа отлетала от меня после

очередного града моих ударов, удавалось рассмотреть, то что происходило впереди. Сбитый моим метким броском Генерал так и не смог вновь забраться в седло. Мастер Ибун и два его ученика обложили его, заставляя постоянно крутиться между ними.

Какого бы я плохо мнения не был о скайвенах в общем и крысолаках в частности, Генерал вполне успешно сдерживал натиск и даже огрызался. Хорошо, что на магию времени ему уже не хватало, но и клинком он орудовал весьма недурно.

Мои же дела обстояли не в пример лучше, чем у него. Напасть с тыла в этот раз у меня естественно не получилось, более того приходилось следить за своим. Пару раз приходилось стягивать с себя мелочь запрыгивавшую сзади.

Так же рубить сколопендр и крысолаков не любимым оружие оказалось значительно тяжелее, эффективность упала минимум вдвое, Когти Земли конечно еще помогали против двуного противника, но изменить ситуацию кардинально не могли.

Уже не получалось одно слитное движение приврать в два, а иногда и в три удара, динамика и длина оружия из-за всех сил противилась подобным приемам. Как следствие, сейчас на организацию очередного труппа у меня выходило от одного до двух ударов. Еще и секира из-за толщены лепестков и плохого качества стали, все время пыталась завязнуть в хитиновых пластинах. Тяжело, но я справлялся.

После применения Опеки Тверди, атаки сколопендры потеряли свою убийственную мощь, они и сейчас откидывали гномов на несколько метров, но уже не заставляли их кубарем катиться назад. Просто пару временно выбывших заменяли пополнение, подошедшее с левого фланга, благодаря чему им удавалось не сдавать позиции. Да и под ядовитые жвала этого монстра попадать не стоило, но ростовые щиты и латные доспехи хирдманов не позволяли ей в полной мере воспользоваться этим опасным оружием.

Снова битва застыла в шатком равновесии. Сейчас, пока все ключевые персонажи, не могли использовать свои сильные стороны, все зависело от рядовых бойцов фронта. Остатки кавалерии, вместе с подкрепление, так или иначе, пытались продавить линию нашей обороны, гномы же держались, как могли. Не скрывая гордости, уверенно скажу, что в этом была и моя заслуга.

Гномы очень сильные бойцы строя, но огромным, в моем понимании, минусом было то что, несмотря на хорошие физические показатели и подготовку хирдманы не могли наносить серьезный ущерб врагу. И тут беда не в каверзах системы, а скорее в самой обычной логике. Тяжело при плотном строе применять такое оружие как топоры и булавы, в давке боя, они просто не могли набрать достаточный размах для удара.

Лично на мой вкус, лучше всего эту проблему решил Рим. Легионеры защищёнными скутуумами (скутум — щит легионера) могли прекрасно держать строй, в тоже время короткий клинок (гладий) позволял отлично колоть из-за щита. Что называется: вам постучали в «дверь», вы приоткрываете ее, короткий укол, не требующий большого замаха и «дверка» снова закрылась. Даже само крупное навершие на рукояти гладия было специально утяжелено, что повышало баланс и как следствие позволяло более прицельно и успешно наносить колющие удары.

«Дешево и сердито». Максимальное количество ударов на метр пространства. Пока нападающий пытается замахнуться, более инерционным оружием, он успевал получить по один-два быстрых укола от легионеров. Таким маневром, можно длительное время как сдерживать, так и перемалывать орды противника.

Откровенно говоря, у меня был огромный соблазн притворить подобную идею в жизнь.

Как только представлю стену ростовых щитов и латников подгорного народа за ней, так аж в холодный пот пробивает, от мысли идти на штурм подобного строя.

Но трезво подумав и взвесив все «за» и «против» рассудил следующим образом. Первое, римляне имели кроме пехоты множество войск поддержки, в том числе и кавалерию, мне же это не светит у меня только гномы. То есть одними уколами коротких мечей я много не навоюю, да и смысла нету колоть того же энта. И второе, то что сможет пробить латы подгорных мастеров, сделанные из лучших и прочнейших сплавов, пробьет и щит. Какая разница будет ли это боевая магия или так не любимое мной пороховое оружие гремлинов? Вот и я думаю, ни какой разницы тут нет.

Пусть, еще сейчас, мои хирдманы не способны полноценно выстоять в первой линии, но уже к концу следующей недели, когда производственные мощности выдут на новый уровень, их доспех даст фору любому противнику. А полэкс будут вбивать врага в землю, по самые уши, как делали в свое время швейцарские алебардисты, а частокол пик будет лишь немного уступать наемным ландскнехтам.

Мои вложения в будущее, уже сейчас давали о себе знать. Пока первый ряд держал врага, тут и там в наступательных порядках врага начинали появляться проплешины. Пусть они тут же закрывались, но сам факт, что мое стратегическое решение «о перевооружении войск» начало приносить свои плоды, грел мне душу.

Не видеть такую несправедливость Генерал Орды, не мог, собственно как и оставаться в бездействии, постоянно теряя бойцов. Не думаю, что он страдал муками совести терзавших его душу, но вот отдавать победу в этой пусть и локальной, но «его» войне, он нам явно не собирался.

Видя бесполезность своего нахождения на передовой, Генерал, улучив момент, после удара Мстера Ибуна, решил уйти с фронта. Плавным и запредельно гибким для человека движение, эта «здоровая орясина» умудрилась перетечь за спину стоящего позади него крысолока. Естественно, что такой маневр, даже ему безнаказанно пройти не мог. Уложить, одним ударом повернувшегося к тебе спиной противника — это доблесть на поле битвы, кто бы там, что не говорил.

Генерал тоже был не дурак и это понимал, после неудачной атаки Ибуна, он, разрывая дистанцию. Сначала ловко ускользнул от первого подмастерья, а затем, подставив наплечник брони под удар топора второго, с минимальными потерями вышел из боя. После чего, сдернул с пояса очередной предмет, оказавшийся рогом поднес его к морде, с боку и дунул в него. Своды пещеры огласил надрывный рев, а Орда взревев в ответ усилила и без того неслабый натиск.

Красавчик, что тут скажешь. Так ловко уйти из под атаки троих профи даже я бы сейчас не смог. Мне в тонкостях удалось рассмотреть его лихой маневр, так как я как раз подобрался со своей секирой к причине свои бед, сколопендре. Та, оставшись без всадника и руководителя продолжала наносить свои таранные удара, при этом пытаюсь активно достать кого-нибудь жвалами.

Все, теперь печальная музыка похоронного марша будет играть уже по ней. Столько крови, как она, в этом бою мне не смог попортить еще ни кто. Не Генерал конечно тоже — козел, но в моём, личном рейтинги «говнюков дня» он занимал, заслуженную вторую позицию.

Выйдя на позицию и улучив момент, когда удары врагов перестали чересчур активно стучать по латам, я со всей доступной мне силы наношу вертикальный удар в район

вырванной мной ранее пластины. Зазубренное и выщербленное во многих местах лезвие секиры размазывается росчерком в воздухе, что бы через мгновение войти в такую податливую плоть насекомого, уже лишённого прочного хитина.

Удар почти, полностью пробил внутренности насекомого, по крайней мере, я почувствовал как лезвие стукнулось об внутреннюю поверхность ее брюшной брони. Даже не смотря на подобные повреждения, тварь помирать и не думала.

Ее голова лишь мелькнула рядом со мной, после чего мощный удар отправил меня в короткий полет до зубца стены, вновь корёжа и так многострадальный доспех и во второй или уже третий раз за сегодня выбивая из меня дух.

В это раз терять сознания я не собирался, но вот посидеть и прочувствовать момент пришлось. Воздух застыл в легких, стал вязким и не давал сделать даже в полвдоха. Не правда ли, многие из нас испытали это замечательно чувство? Я точно знаю, что это не смертельно, но вот приятного в этом очень мало.

Да и достижение в тот раз я упустил, «Убийца чудовищ» ценный приз, за которым действительно стоит поохотиться. Сколопендру же мне не зачили из-за многих факторов. Как минимум это ядро от Мастера Трома и наверняка, хотя бы пару единиц урона она получила и от моих бойцов. Да и черт с ним, не до жиру сейчас.

Долго рассиживаться мне не дали. Орда и так безнаказанно лезущая на захваченную часть стены, усилив натиск, стала потихоньку теснить нас и на нашей части.

На меня на сели сразу двое. Троглодит с каменным ножом буквально оседлал меня и пытался пробить латы своим каменным ножом, в то время как мелкий разведчик крутившийся рядом вообще запрыгнул мне на голову пытаясь стащить заклинивший шлем с моей головы.

Долга не заморачиваясь, я просто сломал им шеи, на что мне понадобилось всего два движения. И уже прикрываясь их телами от остальных врагов смог перевести духи восстановить сбитое дыхание. Ка назло Когти прекратили свое действие минуту назад, почти сразу как мне досталось от сколопендры.

Когда первый поток воздуха смог проскользнуть в мою грудь мои глаза уже начали закатываться от удушья, а счетчик таймера на сбоку отсчитывал последние секунды до снятия хитов из-за удушья. Еще 10 секунд мне потребовалось, что бы окончательно прийти в себя.

После двух гномов, которых мне удалось поднять разом во второй день своего прибытия в этот мир, две мелких твари недотягивающее в своих габаритах даже до человека просто летали в моих руках и послужили отличным щитом. Под прикрытием их тел, мне удалось подняться на ноги и используя тела как импровизированный таран даже чуть-чуть расширить свободное пространство вокруг себя.

Используя короткую передышку, я умудрился поднять секиру. Правда, вновь пришлось снимать с головы запрыгнувшего туда собирателя. Акцент вновь сместился на сторону Орды, но я чувствовал, что «все». Это натиск идет уже на последнем выдохе.

Туша сколопендры, перерубленная мной почти посередине, еще содрогалась в предсмертной агонии мешая хирдманам продвинуться вперед. А количество сильных бойцов с ее стороны сократилось в разы, крысолаки и солдаты уже лишь изредка мелькали в толпе, в то время как собиратели, разведчики и троглодиты стали основной массой врагов.

К счастью от агонизирующего гиганта досталось не только мне. Множество войск врага, были буквально размазаны спазмами огромного тела по стене. Превратив и так залитый

кровью «по самое не балуй» пол в сплошной ковер из осколков костей и внутренностей.

Последнее время я сам не блистаю чистотой техники и многие встретившиеся со мной подошли откровенно паршивой смертью, но от этого зрелища даже у меня к горлу подступила тошнота. Всё-таки человек 21 века с его цивилизованностью и безгливостью еще жив во мне, хорошо это или плохо, но это так.

Усилим воли, прогнав ненужную сейчас безгливость, я заставил мысли вновь вернуться на поле боя и начать анализировать информацию в правильном ключе. Секундная слабость стоила мне потери инициативы.

Генерал чуя переломный момент вновь ввязался в бой. Повторяя маневр, который я уже сегодня выполнял он вскочил на зубец стены. Умудрился проскочить под ударами гномов второго ряда и буквально с прыжка влетел в середину нашего строя. Еще в воздухе разрядив артефакт в моего бойца, освобождая себе место для приземления. Прочно встав на ноги, этот ловкач успел нанести буквально град ударов своим мечом. Образуя разрыв в монолитной стене строя, разорвав его на две части, куда тут же полезли штурмующие.

Мне очень повезло, что я не один был такой хитрый среди гномов и Мастер Ибун успел вовремя отвлечь этого гада от спин моих хирдманов и на маленьком участке свободного пространства сейчас происходила страшная рубка.

Генерал успевал с пулеметной очередью наносить удары по броне Ибуна, каждый раз оставляя небольшие вмятины на отличном доспехе. При этом, каким то текучими движениями уходил от коротких и мощных ударов самого Мастера, не позволяя себя прижать к стене или подставить под удар рядовых хирдманов.

Теперь такой расклад не устраивал меня, потерявший монолитность строй начал пядь за пядью сдавать назад, теряя позиции и мне нечего не оставалась, как попытаться протиснуться вовнутрь строя, чтобы закрыть брешь.

Не знаю, сколько бы могла продолжаться эта пляска между двумя топовыми юнитами, но развязка наступила весьма неожиданно. Прикрывшись от града ударов Генерала рукоятью молота, Ибун пропустил изменения в полете клинка противника. За место того чтобы выйти на новый рубящий, Генерал дернул клинок на себя и нанес мощный укол от бедра, перехватив рукоять двумя руками. На этот раз на пути меча Рыцаря Смерти не встала надежная броня подгорных мастеров, лезвие темной стали проскользнуло под нелепый наплечник Гвардейца и вонзилось в его плечо.

Левая рука Мастера тут же повисла плетью, а Генерал используя меч как лом еще сильнее приподнял броню, не переставая давить вперед, загоняя его еще глубже в тело Ибуна. Правая рука мастера тоже начала терять хватку, молот почти выскользнул из слабеющих пальцев, а тело стало заваливаться.

Еще бы пару мгновений и враг бы праздновал победу, вогнав клинок в тело гнома по самую рукоять. Слава Махалу я успел первым. Втиснувшись в раскрывшийся строй, я всеми силами старался прорваться к месту схватки и успел буквально в последнее мгновение.

Мастер Ибун уже припал на одно колено, вцепившись правой рукой в латной рукавице за лезвие меча. Рубить в этой ситуации я не рискнул, опасаясь невольно помочь Генералу загнать клинок глубже. Поэтому, не обращая внимания на мелочь, взял небольшой разгон и с ускорением протаранил наплечником Генерала, одновременно с этим отдав приказ через интерфейс ближайшим бойцам во что бы то не стало убить гада.

Мое плечо попало как раз под поднятую руку врага, нарушая хрупкое противостояние в борьбе сил и того откинуло под ноги хирдманов. Подняться ему уже было не суждено. Сразу

2 полэкса слитно ударили в броню вражеского полководца, вмяв набедренник и выгнув ногу под неестественным углом и так же замяв наплечную пластину которой этот ловкач попытался прикрыться от второго удара.

Времени анализировать полученные им ранения у меня не было, но и лишаться ценного пленника мне тоже не хотелось. Поэтому чуть обойдя лежачего врага сбоку, я со всей силы приложил его ногой по шлему. Эта старая крыса должна быть жутко живучей и даже мой пинок, навряд ли прибьет ее сразу, а вот выключит почти гарантированно.

— Раздеть, заковать и сторожить! Мастера в тыл! — Проорал я двум отличившимся хирдманам и вновь нырнул в гущу битвы.

Уже сейчас моя задача была не велика, все основные силы врага были выбиты и сейчас, как я подозревал, лишь действие артефактного рога, в который трубил Генерал, заставляло Орду идти в бессмысленную и самоубийственную атаку.

Буквально за минуту нам удалось закрыть прорыв, вновь соединив строй в монолитную колонну бойцов и уже начать истребление остатков противника. Лишившись управления и своих самых отборных частей, Орда еще была опасна, но мы уверенно вытесняли их со стены.

Конечно и с нашей стороны были потери, но считать их будем после. Закрыв прорыв, я полностью сосредоточился на управлении войском, лишившись бесценной помощи Ибуна, я не мог себе позволить вновь окунуть в битву с головой, сейчас уже мне приходилось четко следить за порядком и усиливать то одно, то другое место. Надеюсь, Мастер выживет, все-таки запредельная выносливость гномов в купе с его личным объемом жизненной силы и сопротивление к магии должны перебороть смертельную магию клинка.

Еще полчаса бессмысленного и истребления и последние остатки вражеского войска были скинуты со стены. Враги еще пытались лезть вверх, но после понесённых потерь их боевой пыл сходил «на нет». Когда остатки враждебного войска отхлынули от стены, вновь заговорили две из трех баллист.

Мастер Тром, вынужденный прекратить обстрел по врагу, успел подготовить новый заряд «картечи» и приласкать отступающего врага. Этого прощального подарка остатки Орды уже не выдержали. Если до этого их маневры можно было назвать отступлением, то после залпа оно превратилось в бегство.

Твари бежали, захлебываясь кровью, давя своих и чужих, стараясь спастись от летящей с неба смерти.

— Барук Казад! Барук Казад! — Неслось со стен Твердыни. Я и сам орал как не в себя Победа! Это был тяжелый бой, затянувшийся на долгие часы во время которых я не раз ходил на волоске от гибели и поражения.

Если первое могло лишь подорвать мою легенду и создать дополнительные трудности, то второе означало бы полный крах моего плана. Тем не менее несмотря на все трудности мы победили и сейчас я на равне со всеми был рад и отнюдь не в показном порыве орал древний как сами корни земли клич детей Махала.

Сегодня мы не только смогли выстоять и победить, но я сам смог доказать себе, что этот мир живой. Те чувства и краски, которыми он наполнился для меня, сегодня вновь что-то изменили во мне. И речь даже не о том, что кровь и потроха врагов стали более чем натуральными, а каждый воин стал мне дорог не просто ценным юнитом, но действительно своим, как часть моего Рода.

Бес сомнение это то же имело место быть, но сегодня я действительно почувствовал

себя гномом. Первый раз, когда слова неизвестной песни, что то изменили в моей душе. Второй, когда система прогнулось под яростью моего желания, сметая каноны цифр и формул, забирая жизнь, но дарую силу. И третий когда Опеки Тверди раздвинула границы моего восприятия и мира.

Теперь я более ясно понимаю Мастера Двалина, его опасения на мой счет действительно были не просто домыслами, а имели под собой ряд фактов. Я был как крепко зажмуривший глаза ребенок, видя цветные круги перед глазами и радуясь их красоте, но не понимал в чем их суть.

Мир живой действительно живой, но не так как ее воспринимают игроки. На десять шагов в каждую сторону я ощущал землю и камень под своими ногами, не просто видел, а именно чувствовал, каждую трещинку в камне, малейшее напряжение в теле стены и гулкие шаги и топот моих новых родичей. Моя голова чуть гудела от нахлынувших эмоций и непривычного восприятия, но это было прекрасно, ощущать себя частью этой вечной силы, которая была и будет всегда, пока существует мир.

Хотя Опека Тверди еще действовала, но уже сейчас я чувствовал/знал, что такое восприятие мира, как бы не повернулась моя дальнейшая судьба останется со мной до самого конца. Ибо я стал его частью, а не гостем, заглянувшим сюда лишь на краткое мгновение отдохнуть и развлечься.

Вот такие мысли и чувства бродили в моей голове пока из горла рвался древний боевой клич. Но как и все на свете, эйфория то же не вечна. Пора было переходить к делам насущным. Обернувшись к тенью следовавшим за мной Строрри я прохрипел осипшим от крика горлом.

— Строрри, магов на стену, оказать помощь раненым. — И на секунду замаявшись. — Посчитать потери, убитых отнести к Алтарю Предков.

— Хорошо мой Тан. — И гном как уже привычно поспешил выполнить мой приказ. В секретари его, что ли взять, а то обещанного Двалином, уже почитай четвертый день жду. Навряд ли потянет, он всё-таки воин, а не бумагомаратель.

Ладно, к этому позже. Махнув рукой привлекая внимание Дори и Мори (подмастерья Мастера Ибуна) и сам пошел к ним на встречу.

— Как Мастер?

— Пока не ясно. Тан, у нас есть запас энергии в порталном круге, должно хватить на 8 переходов. Мы настаиваем, что бы Мастера отправили в Бар-уз-Алд. — Спокойно проговорил один из гномов, вроде Мори, судя по шестоперу за поясом, его брат предпочитал использовать топор.

Я даже подозреваю, откуда такой запас энергии в портале. Минус четыре боевых юнита, которых я не смог нанять из-за «Миротворца». Туда и обратно, вот и получается, что 8 переходов еще осталось.

— Ценная идея, согласен. Но прошу обождать пару минут, если есть свободные переходы, то быть может, не одному ему удастся спасти жизнь.

Общее ликование не смолкало, но это не мешало мне заниматься делом. Так всегда, кому-то праздник, а кому-то работа и это правильно. Я не жалею, а принимаю такой порядок вещей таким, какой он есть. Ведь привилегий у меня больше, как следствие и обязанностей.

Радует, что уже сейчас я не один. Те же подмастерья, Строри, а еще скоро подойдут Двалин с Гимли. Это не повод портить радость победы для остальных, время печали еще

наступит, когда будем провожать к Трону Всеотца погибших, а сейчас пусть празднуют. Они это заслужили.

Конец первой книги.

Больше книг на сайте - Knigolub.net