

СЕРГЕЙ АБ



ONLINE

ANY RPG GAMES?

Сергей Аб

Any RPG Like This 2: Online

«Автор»

2026

Аб С.

Any RPG Like This 2: Online / С. Аб — «Автор», 2026

Пссс, парень! Не хочешь немного Online RPG? Я тоже нет, а что делать? Это ведь не я к тебе в дом пришёл, а ты ко мне! Так что выбирай своего героя, думай, кем он станет, когда вырастет, и давай пробежимся по эпичным уголкам нашей игры. Если ты будешь следовать всем правилам и советам, что я тебе буду давать, то никому из нас не будет стыдно. Тебя ждёт: зубодробительный экшен, "та самая" магия, легендарные предметы, и карманцы, достойные зависти. Чего же тебе ещё надо? Ах да, самое главное: ты - надежда Гномьего короля, так что не подведи! Окупись в игру, вспомни, как здорово это было! От автора: Когда мой сын сообщил мне, что ждёт вторую часть моей RPG больше, чем своего Дня рождения, я утёр скупую слезу и пошёл дописывать вторую часть. Удивительно ли, что книгу я посвящаю ему? Ничуть!

© Аб С., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава 1. Унылое приветствие.	6
Глава 2. Выбери свою судьбу	8
Глава 3. Технарь или гуманитарий?	11
Глава 4. Последнее предупреждение	14
Глава 5. Загружаемся немножко	16
Глава 6. Да начнутся твои беды, но чуть позже	17
Глава 7. Внедряемся в местную флору и фауну	18
Глава 8. Курица или яйцо? Гном или орк?	20
Глава 9. Обагрим мозолистые руки кровушкой	21
Глава 10. Торг – дело неблагородное	23
Глава 11. Сдать задание любой ценой	26
Глава 12. Осмысляем полученное и не отданное	28
Глава 13. Гном и медведь	30
Глава 14. Гном-контроль	32
Глава 15. Застава Яростной бури	35
Глава 16. Учим новые стишки	38
Глава 17. Призываем Кралодаша	41
Глава 18. Собираемся в путь	44
Глава 19. Всё ещё собираемся в путь	47
Глава 20. Выдвигаемся в лес	49
Глава 21. Чем глубже в лес, тем больше эльфов	51
Конец ознакомительного фрагмента.	52

Сергей Аб
Any RPG Like This 2: Online

*Книга посвящается моему самому преданному поклоннику,
моему сыну.*

Глава 1. Унылое приветствие.

Добро пожаловать, незадачливый путник, в нашу скромную обитель призрачных вершин и легендарных песочных наград! Здесь тебя ждут потрясающие перспективы по достижению лидирующих мест в стремительном падении в развитии. Ты сможешь бросить вызов самым страшным и коварным врагам человечества - циферкам на экране, чья внешняя оболочка выглядит ничуть не хуже рисунка профессионального художника.

Но, может быть, путник, ты забрёл сюда случайно? Что-то ведь должно было случиться. Что-то непоправимое, если ты самостоятельно купил эту игру и установил на свою микроволновку, которую ты ещё не без гордости в голосе называешь системным блоком. Да-да, я уже оценил параметры твоего компьютера и могу с уверенностью сказать: всего доброго!

Что? А как ты собрался играть в нашу игру, имея такие низкие показатели своего железа? Тебе ведь наверняка захочется сутками напролёт проводить время за монитором, а если ещё это время помножить в два, а то и в три раза, которое отнимется из-за старческой задумчивости твоего железа...

Ладно-ладно, как скажешь. Давай знакомиться: я - твой наставник, и, как не мерзко это звучит, твой лучший друг. Я буду давать тебе ценные советы, которым ты будешь неукоснительно следовать, в противном случае ты быстро проиграешь. Впрочем, такой вариант меня тоже вполне устроит.

И прежде чем мы приступим, позволь задать тебе главный вопрос: тебе совсем нечем заняться? Почему бы не сделать ремонт в туалете? Не сходить на улицу, подышать пусть и не очень свежим, но более пригодным для жизни воздухом. К слову сказать, в твоей комнате пригодность воздуха для жизни вызывает большие сомнения, но ты как-то умудряешься в ней существовать, не особо пользуясь услугами форточки.

Ты осознаёшь, что в нашей игре нет сохранений? Что ты не сможешь поставить игру на паузу, пока отвечаешь на телефонный звонок. Согласен, довольно слабый аргумент - кто может тебе звонить? Но всё же ты хоть немного подумай над этим.

Нет? Ну ладно, тогда давай приступать. Только потом не говори, что я тебя не предупредил. И чтобы без слёз и истерик, что ты потратил свои лучшие годы на такую бесполезную вещь, как видеоигры. Всё равно твои лучшие годы уже потрачены, так что нечего на зеркало пенять...

Итак, перед тобой главный экран нашей эпической игры, где ты можешь наблюдать два поля. На заднем плане могучие воины разных рас и размеров сражаются в смертельном поединке. Их лица сосредоточены в яростных гримасах, руки крепко сжимают разнообразное оружие - от кистеней до луков.

А вон там, в самом углу, человечек с серпом. Тоже вписался, хотя его и не просили, но он очень хотел попасть в кадр.

Да, ты всё верно понял, эти ребята позировали для хорошего снимка. А сколько часов фотограф их мучил, расставляя по разным местам, да делая новые дубли, я и вспоминать боюсь. В тот день все друг с другом так переругались, что не исключаю, что именно отсюда и пошли все те жестокие войны, в которых тебе предстоит участвовать...

Вижу, зарегистрироваться ты уже успел, и даже такие сложные штуки, как "логин" и "пароль" тебе тоже знакомы. Согласно соглашению нашей игры, которое ты так необдуманно принял, даже не удосужившись прочитать, ты не имеешь права разглашать эти данные. А вот я - совсем другое дело, хе-хе.

Вообще, если ты на досуге считаешь пользовательское соглашение нашей игры, то ты обнаружишь, что как Великий Герой, ты - существо бесправное, и даже я имею куда больше

возможностей и привилегий, чем ты. Надеюсь, это будет хорошим фундаментом для наших взаимоотношений.

Ну, хорошо, ты ввёл свои данные в оба поля, нажимай уже на кнопку. Вон ту, справа снизу, “выход” которая.

Почему нет? Только эта кнопка может привести тебя туда, где тебе стоит быть в данный момент – в твою унылую реальность.

Ладно-ладно. Тогда советую воспользоваться функцией “защищённого входа” в игру специальной комбинацией клавиш под кодовым названием: “альт ф четыре”. Тогда тебе будут не страшны никакие потери данных.

Всё-таки ты трудный индивид, который всё никак не хочет уловить то благо, которое я пытаюсь для тебя совершить. Ладно, давай пойдём по твоему пути, и уже немного окунёмся в мир красочных иллюзий и пустых надежд. Может быть, это будет даже лучше и веселее, чем я предполагаю. Давай же начнём!

Глава 2. Выбери свою судьбу

Что ж, раз уж ты так далеко зашёл в своём странном желании обладать красиво нарисованными модельками доспехов и оружия, то вот тебе их не менее красивые обладатели. Ну, ни то чтобы красивые... Скорее помпезные и разношёрстные. Выбирай!

Вот тебе *Донатный ангел* в золотых доспехах. В руках его блестит пылающий светом меч, а взор его кристальных очей грозен и величественен. За спиной крылья, правда, спешу тебя огорчить, подрезанные. Летать наш праведный герой не умеет от слова совсем. Всё, что ему доступно – это пародия на полёт, и не более того. Ты посмотри, как эффектно он выглядит на своей платформе выбора, а затем взгляни, как круто он изменится, когда ты выберешь именно его.

Был опасный и brutальный герой с оружием, а стал задохликом с какой-то палкой от швабры. Это потому, что в игру ты вступишь первым уровнем, и пылающие мечи, да крутые доспехи ты увидишь нескоро. Это, кстати, распространяется на всех персонажей. Недаром есть на эту тему пословица: первые восемьдесят уровней в онлайн РПГ – самые трудные.

И ещё один важный нюанс насчёт *Донатного ангела*. Чтобы за него играть – надо его купить. Исходя из его названия логично, правда?

Вероятно, ты скажешь что-то вроде: “Я в затруднительном положении! Я и так приобрёл эту копию развлекательного приложения на мою вычислительную технику, но обнаружил, что вынужден вносить дополнительную плату за использование некоторых возможностей. Это в крайней степени не справедливо, и мой гнев не знает границ!”.

Примерно так говорит каждый второй, кто с этим сталкивается. Разумеется, не совсем так. Я немного видоизменил их фазы, убрал лишние недопустимые слова и междометия, оставляя общий смысл.

Уверен, теперь ты знаешь, почему ангел зовётся *Донатным*. Ладно, давай глянем, что там ещё интересного есть.

Вот *Троль*. Такой же длиннорукий, как ты, и такой же симпатичный. Славные длинные клыки на зелёной мордашке, прямо как у тебя. Граф Дракула обзавидовался бы. Тролли отличаются своим врождённым смрадом, так что и здесь у вас с ним много общего, не так ли? Ладно-ладно, раз не хочешь играть привычную тебе роль в нашей игре, то идём дальше.

Вот жилистый *Орк*. Зелёный здоровяк, и классический вариант. По уровню интеллекта не уступает троллю. А может, это тролль не уступает орку. Сложно сравнивать интеллект, когда его крупинцы нужно искать под микроскопом и дотошно взвешивать их массу. Дети болот – прирождённые воины, если найти подходящее оружие. Искать, правда, придётся долго. Ломать оружие орки тоже прирождённые мастера.

Хорошо, а как насчёт *Эльфа*? Ещё более классический вариант, чем *орк*. Изящен и грациозен, умеет из лука стрелять, да прыгает неплохо. В остальном – собиратель неприятностей и невзгод. Никто не будет пытаться втянуть в диалог туповатого, но довольно сильного орка, идущего по своим делам, с целью быстрого грабежа. А вот при виде хрупкого белокожего эльфа и причин его останавливать искать не нужно. Одно его существование – сплошная причина для насмешек со стороны. Ещё бы, ведь этому парню подавай только лучшее: трактир с пятью звёздами, лук непременно эльфийских пород, шлем он вообще не носит. Только тиары, и только симпатичные. Теперь понятно, почему эльфов все призируют? Впрочем, не стоит обольщаться. Тебя здесь тоже никто любить не собирается.

Вот ещё вариант: *Гном*. Крепкий такой дед на пенсии, владеющий всем, чем можно помахать со вкусом. Такой, склеротик на опыте, если выразиться твоим языком. Из достоинств: хорошо копит деньги, но тут есть и обратная сторона медали. Накопить-то ты накопишь, а вот расстаться с накопленным его сердечко не посмеет. А потому, будешь бесконечно бегать из

города в город за скидками, бренча несметными золотыми монетами. В декоративных целях, разумеется. Гномы очень неохотно расстаются с нажитым, а потому это суровое бородатое дитя гор дало бы тебе хорошую затрещину, если бы увидело, на что ты тратишь свои кровные. Хочешь погрузиться в мир старческих мигреней и артритов - бери *гнома*!

Нет? Ну, вот есть ещё *Человек*. Круто, да? Такой же скучный, как ты. С таким же тусклым взглядом и перспективами камня, брошенного с утёса в реку. Одним словом - фу. Если хочешь перенестись из своего мира в свой же мир - просто выдерни вилку системного блока из розетки. За этого парня могут играть все вышеперечисленные, но никак не ты, согласен?

Вот ещё вариант, тоже классический. *Нежить*, он же труп. Давай сразу обозначим ваше сходство. На сухой костлявой физиономии тускло горят два глаза. Рот перекошен от немой злобы, а носа словно бы и не было вовсе. Ну, разве не этот парень смотрит на тебя субботним утром после убойной ночи с друзьями?!

Да, ты прав. Это обман. Не бывает у тебя ни убойных ночей, ни друзей. А вот физиономия этого парня - есть. В целом, играть за него довольно сносно. Мало кто захочет иметь дело с умертвиями, не принято ведь обирать усопших. Но есть и свои минусы. Минус палец, например. Минус рука. А искать свои части тела в высокой траве - то ещё удовольствие. Как тебе такая перспектива? Не очень?

Что ж, идём дальше. Вот тебе кое-что рогатое и парнокопытное. Да, *Минотавр*. Бросается на всё красное, не любит и не понимает шуток. Бесится, как дышит, и вонючий, словно хряк. А когда застревает своими рогами в дереве, приходится подолгу стоять на месте и ждать, пока кто-нибудь не поможет. С уверенностью могу назвать этого здоровяка "Повелителем мух". Если ты когда-нибудь заходил в коровьи стойла, ты поймёшь тот эталонный уровень зловония, что наравне со мной будет неотступно следовать за твоим персонажем. Жаль, что через экран нельзя передать всю гамму запахов, но даже не сомневайся, что тебе об этом будут часто напоминать.

А вот ещё вариант: *Оборотень*. Звучит неплохо, правда? Но ни в этот раз. Этот обезьяноподобный малый действительно имеет дар превращения. Каждую лунную ночь в нём просыпается азартный пьяница, и он уходит в запой в ближайшем трактире. Свойство, бесспорно, полезное. Ведь где, как ни в трактирах можно узнать много ценной информации? Владеет врождёнными навыками красноречия, если влить в него достаточно горячего. Может даже убедить тебя встать и размяться, а то и из игры выйти. Хороший вариант, советую! Хотя привычек его не одобряю.

Тебе всё мало? Ну вот тебе *Леший*. Большой любитель пошататься по лесным тропинкам, да медведей позадачивать разными загадками с подвохом. Классный парень, вроде принцессы из твоего мира. На "ты" с матушкой-природой. "Эко-френдли", если на твоём языке. Проблема лишь в том, что сама матушка не очень-то жалуется своего "сыночка", а потому большинство фантазий о своём величии лешего, как обитателя леса, так и остаются лишь в его голове.

Вот ещё есть *Медведь*. Но более скучного варианта мне и представить сложно. Брони не найти под такую... тушу. Оружия нет, только когти, да зубы. Зимой надо ложиться в спячку, иначе силушка упадёт на двадцать процентов. Но по деревьям лазает прекрасно, хотя большого в этом смысла и нет, разве что оттуда прыгать вниз, да из незадачливых путников лепёшки делать. Так, они воскреснут, и уже второй раз на этот трюк не попадутся. Но в качестве приветственного первого убийства - сойдёт.

Нет? Ну, вот есть ещё *Гоблин*. На тебя похож, это факт. Да, я тоже сперва подумал, что это плод запретной любви орка и тролля, эдакий зелёный плевок с озорной улыбкой в пол лица. Из плюсов: компактный и дерзкий. Может в два счёта сухожилия на ногах подрезать, пока ты раздумываешь, за что бы поймать этого гадёна... то есть этого нахала, я хотел сказать. Морда, кстати, и, правда, нечто среднее между орочей ряхой, и тупым троллим рылом. Как

говорится - глазки папины (орка), ушки мамыны (тролля). Если дать этому карапузу кинжал и в разбойники записать - авось и сможешь выжить в нашем жестоком мире.

Ну и куда же без минусов: гоблин - есть гоблин, никто его на праздники звать не станет, и отовсюду метлой поганой гнать будут, так и знай. Даже сами гоблины на дух не переносят себе подобных. Так что заводить новые знакомства придётся довольно долго.

А всё из-за острого и злого языка. Если выберешь гоблина, готовься к грубостям в лексике, грязным словам и вульгарным ругательствам. Впрочем, тебе ли привыкать, правда? Поспешу заметить, что на ваших с ним внешних сходствах и знанием пару томов нехороших ругательств сходства заканчиваются. Гоблины умеют играть словами и выстраивать их в красивый грязный поток дурных слов, а не просто кидаться плохими словечками, как это делаешь ты.

На этом всё. Ну, и кто тебе ближе по духу?

Глава 3. Технарь или гуманитарий?

Вижу, ты уже определился с главным героем. Конечно, кто я такой, чтобы переубеждать тебя, но всё-таки позволь спросить: тебе действительно хочется играть за пенсионера с боевым молотом? Вероятно, у тебя был дед, в котором ты души не чаял. Иначе я просто не могу объяснить твой выбор. Гном - он ведь даже тебе не позволит идти наперекор своим интересам. Гномы - это строптивые консерваторы, приправленные забывчивостью и разными недомоганиями. По твоему лицу вижу, что ты и слов-то таких не знаешь. Что ж, тогда у меня больше нет контраргументов, бери гнома.

Итак, битый час я уже смотрю на то, как ты настраиваешь внешний вид твоего героя. Неужели так важна длина бороды и правильный оттенок синих глаз? А нос обязательно должен быть картошкой?

Хорошо, как скажешь. Вот здесь ты можешь написать своё имя, но, скорее всего, оно уже занято, так что придумай что-нибудь оригинальное. Используй фантазию, я подожду.

Занято. И это занято. И это тоже. Это в первые часы игры забрали. Это имя слишком короткое, а это - слишком вульгарное. Думай.

А пока ты соображаешь, взгляни вот на эти иконки рядом с твоим гномом.

Да, ты ещё не выбрал свой класс, так что наш затяжной дебют в мир красочных циферок откладывается ещё на пару часов. Насчёт классов, давай я не буду шутить про “первый б”, или “второй а”, а сразу введу тебя в курс дела, а то сам точно не разберёшься.

Твой герой может иметь разный набор характеристик и вектор развития, и этот набор мы определим прямо сейчас. Позволь представить:

Священник. Этот тип исцеляет себя, или других словами силы, подбадриваниями, или просто добрыми словами. Вроде молитв, только здесь они работают. Похож на психолога с горячей линии, только польза от него реально есть. В одиночку за него будет непросто. Потому что сам себе психолог - такой себе выбор. Не твой вариант. У гномов вообще с психикой не всё в порядке, но они это филигранно игнорируют.

Маг. Крутой манипулятор энергией. Одиночка, прямо как ты, только без энергии, правда? Умеет швыряться всякими мерзостями, и строить иллюзии вокруг себя. Да-да, я знаю, что и здесь вы очень похожи, но в отличие от тебя, воспитание твоего гнома не позволит ему подобного нравственного разложения. Да и туго пришлось бы гному, если ему нужно было бы кидаться во врагов метеоритами, или сгустками тьмы. Он физически этого сделать не в состоянии. Может, разве что, киркой кинуть, но только один раз. Не твоё.

Воин. Нет никого более прямолинейного и упёртого в своей правоте, чем воин. Сначала дать палицей по макушке, а потом разбираться - вот идеология типичных воинов. А что можно сказать про гнома-воина? Только то, что его гномская упёртость, помноженная на упёртость воина, в конечном итоге, приведут тебя к довольно щекотливой ситуации, когда твой персонаж вдруг остановится, и сурово взглянет на экран. “Я тут подумал, человечек. А почему это ты мне указываешь, что я должен делать? Если ты такой грамотный тактик по истреблению вражеских сил, то, какого чёрта ты сидишь по ту сторону экрана?!” А потом бросит свой молот и уйдёт в закат, постигать новую жизнь.

Может быть, такого и не случится, если ты будешь вовремя давать твоему персонажу выпустить пар и иногда показывать ему, что он безоговорочный лидер ситуации. По идее, выбор воина в данной ситуации – не самый худший. Но готовься к препирательствам и спорам по любым мелочам. Оно тебе надо?

Разбойник. Ну, какой, ко всем чертям, гном - разбойник? Где ты таких видел? Разбойники ловки и незаметны, словно львы на охоте. А твой герой, что булыжник, падающий с вер-

пины горы, и с её же грациозностью. Разбойники владеют короткими клинками, быстрые и отточенные движения которых позволяют им нанести огромное количество урона. А в руках у твоего гнома молот, величина которого почти не отличается от самого героя. Плохой вариант.

Чернокнижник. Колдун с непомерно раздутым эго. Любит почитать книжки про мировое господство, якшается с демонами и являет собой полную противоположность *Священнику*. Может призывать прислужников. Так, что про стакан воды в старости вопрос можно закрывать. Тебе, как гному, кстати, очень важный плюс. Сыпет проклятиями направо и налево, но пока они сработают, может пройти немало времени. А вот это тебе, как гному, минус. И хотя эта роль и должна подразумевать под собой серьёзную духовную работу над собой, владение магическими потоками - гномы всё равно могут дерзнуть выбрать её. А всё из-за программы “доступного чернокнижничества”, реализуемой подземной канцелярией. Да и сыпать проклятиями - много ли ума надо?

Паладин. Вроде воина, только наполовину *Священник*. Сначала ударит, а потом помолится за упокой. Носит тяжёлую броню, и считает себя перстом Богов. А вот куда указывает этот перст - большой вопрос. Выбирай его, если твоя вера так же крепка, как секта этих славных ребят. Учти, что все паладины очень набожны, так что тебе сразу придётся резко изменить свой образ жизни. Первым делом – это устранить из жизни семь смертных грехов, и здесь, как я понимаю, у тебя сразу возникнут непреодолимые сложности.

“Как можно жить без всего этого?!” – спросишь ты. “Не знаю” – будет мой ответ. Но только если ты не избавишься от своих пороков, общего языка с паладином ты найти не сможешь. А главный парадокс в том, что если ты избавишься от грехов, то играть в эту игру ты не сможешь. Забавно, правда? Впрочем, ты всё же можешь попробовать выбрать паладина. А вдруг твоя аура греховности настолько велика, что паладин и сам не заметит, как погрязнет в пороке? И будете вы с ним два сапога – пара!

Шаман. Нет, с грибами этот парень не имеет ничего общего, хотя его тесный контакт с природой довольно сложно не замечать. Типичный собиратель эзотерических учений, с последующим применением их на практике. Умеет выходить в астрал, но не всегда умеет возвращаться оттуда. Большой специалист по общению с духами, по крайней мере, с его слов.

От мага этот парень отличается тем, что шаман-гном – явление возможное в природе, хоть и весьма потешное. Учинять катаклизмы – это у гномов в крови, так что тут проблем возникнуть не должно. Мастерство метания заряженных булыжников, грамотное применение подорожника, осквернение земли уродливыми тотемами, а также межпространственные скачки на зависть всем магам – вот удел типичного шамана. Вариант, прямо скажу, неплохой. Бери шамана, раз уж ты, как и он, не от мира сего.

Вот есть ещё *Охотник*. Бегаёт только с луками, да арбалетами. Иногда приручает животинку лесную, не брезгует ловушками. Вблизи довольно беспомощен, что пятилетка на кассе из твоего мира. Разве что стрелу об голову сломать может, но это не точно. Гном-охотник в природе явление не редкое, только здесь нужен зоркий глаз, да врождённая прыть. А тебе с твоим гномом прыгать разве что на кровать с протяжными вздохами по поводу подскочившего давления. Думаю, что не твоё.

Друид. Главный по зверушкам. Белочек призывать может, зайчиков. Вроде лешего, только этому парню на саму природу наплевать. Призванные зверушки больше для дезориентации противника. Главная же сила друида в метаморфозах в собственном теле, что делает его похожим на типичного оборотня (на этот раз из твоего мира). Может стать птичкой, рыбкой, котиком, мышкой косолапым, и даже деревом, ты только захоти. Универсальность друида можно сравнить с универсальностью компьютера (да, я знаю, что это наихудший пример, что я мог тебе привести, поэтому давай иметь в виду не твой тостер, на котором ты пытаешься играть, а действительно хороший компьютер). Друид и в битве - боец, и раны лечить – удалец. А если надо, то и отряд возглавит. Всем хорош, везде сплошные плюсы, да только гномы быть

друидами не могут. Для постижения всех этих перевоплощений нужно не гномье упорство, а пластичность ума, чего у гномов отродясь не бывает. Досадно, да? Твоё огорчение как бальзам на душу.

Но не вешай нос. Если воин махать своей колотушкой может до бесконечности, то друид, оставшийся без энергии – печальное зрелище. Да и броня этого класса больше напоминает то, что удалось урвать на распродаже, проходя мимо.

Ну что, герой, делай уже свой выбор и давай приступать.

Глава 4. Последнее предупреждение

Итак, выбор сделан. И если окинуть взором два твоих предыдущих решения, можно задаться вопросом: “а всё ли хорошо у тебя с головой?” Нет, ну, правда, когда я говорил, про лучшие сочетания классов и рас, я ведь не шутики шутил. Конечно, лучшее, что ты мог бы сделать – это выключить свой компьютер, и больше никогда сюда не заходить, но если уж нам с тобой это не доступно, то хотя бы стоит прислушиваться к моим наставлениям, а не тыкать пальцем в небо в расчёте, что выйдет “что-нибудь интересное”.

Гном-чернокнижник – явление не совсем нормальное, а потому ты собственными пальцами сейчас обрёк себя на страшные мучения, которым ты будешь подвергаться долгое время. На бесчеловечные и чудовищные пытки. На бесконечную отчаянную безысходность. И всё это при жизни. Пока играешь в эту игру.

А уж что произойдёт с тобой после неё, и подумать страшно. Впрочем, всё это буду испытывать и я, ввиду того, что мне придётся следовать за тобой.

И раз уж ты не намерен ничего менять ни тут, ни в своей жизни, то всё, что тебе осталось сделать – это ответить на последний вопрос.

Ты точно не видишь ничего интересного, скажем, за окном? Посмотри внимательно во двор. Видишь - одинокий турник грустно посверкивает в лунном свете облупившейся краской. Он ждёт тебя.

Да не повеситься я тебе предлагаю, о, боги милостивые! Я предлагаю тебе выйти на улицу и показать турнику, как правильно делать подъём-переворот, выход силы, подтягивания.

Да, ты прав. Выход какой ещё силы я прошу тебя показать? Да ты и слов-то таких не знаешь, судя по твоей физиономии. Мне отсюда не очень видно, а потому наличие в твоей клетке окон под большим вопросом.

Что ж, как видно, твоя душа и так пропащая, и терять тебе совсем нечего.

И всё-таки я прошу. Я умоляю: не надо. В мире и без этого есть много чего интересного. Например... ну... сходи на рыбалку. Да, сперва надо червей накопать, но это не обязательно! Тебе разрешается и без них, просто приходи к водоёму и забрасывай удочку. Уверен, даже это будет лучше, чем просиживать штаны перед экраном!

Ещё ты можешь просто прогуляться. Сколько дней ты уже сидишь в тёмной комнате, словно одинокий огурец в забытой банке в холодильнике.

Спортом займись, в конце концов. Неужели унылый вид твоих дряблых мышц несколько тебя не заботит?

Тебе, наверное, интересно, почему я пытаюсь тебя предостеречь от игры? Ты, верно, думаешь, что мой долг позаботиться о тебе, не дав пропасть твоей молодой душе в этом круговороте потерянного времени и утраченных возможностей?

Давай сразу расставим все точки над ай. Моя память хранит десятки, сотни, может быть, даже тысячи прохождений этой игры. И знаешь что? Мне скучно. Мне осточертело очередному болвану рассказывать одни и те же истины, до которых может догадаться и ребёнок. Почему-то разработчики не наградили меня даром полного забвения, а потому после нескольких прохождений с подобными тебе индивидами я потерял не то, что вкус к игре - я потерял всё, что только мог потерять. И меня совершенно не греет мысль о том, что придётся снова тратить целую бездну времени на то, чтобы обучить тебя таким хитростям, как: “вращать камерой, приседать, прыгать” и так далее.

Да, мои интересы сосредоточены исключительно на самом себе. Ты в эту цепь беспокойств никак не вписываешься, так и знай. А потому подумай хорошенько, хочешь ли ты идти дальше, в постоянном ожидании того, что я неуклонно буду напоминать тебе о таблетках, что забыл принять твой герой? О том, что ему пора бы отдохнуть и подумать об искуплении своих

грехов? О том, что радикулит вполне скоро настигнет твоего героя, если ты не найдёшь ему что-нибудь потеплее.

Подумай хорошо, подумай по-настоящему. И всего тебе доброго.

Глава 5. Загружаемся немножко

Ну, разумеется. Ты пришёл сюда не затем, чтобы вот так просто взять и уйти. Ты осознанно согласился на погружение себя в беспмятные беспросветные дни. Дни, когда единственным твоим другом станет твой компьютер и интернет-провайдер, который, скорее всего, с молчаливым осуждением будет смотреть на номер твоего договора, чувствуя себя соучастником незримого преступления против своей совести.

Ладно, не будем тянуть время. Раз уж ты уже нажал на кнопку запуска игры, то вот тебе пара познавательных советов: “Кнопка прыжка позволяет тебе прыгать”. Недурно, да? А было бы ещё лучше, если бы она не позволяла. Ну, или так, по настроению.

Эти ценные советы нельзя скрыть, пока игра готовится к твоим скверным в ней делишкам. Мне вот никто подготовиться не даёт. Может быть, я тоже хочу с получаса подумать, а потом выдать что-нибудь в духе: “The mind is not found. Please, press power button on your system block”.

Кстати, оцени экран загрузки. Разъярённый эльф вот-вот выпустит серебряную стрелу в нежить, из рук которой уже вырвался огненный шар. Картина называется: “Встреча на поляне”.

Или иначе. Откуда мне знать, здесь не подписано. Но то, что вокруг лес, даёт право на существование моего предположения. А вон там, под мощным стволом дерева можно увидеть и причину, по которой наши драчуны перешли в наступление друг на друга.

Нет, эльфы и нежить не очень-то ладит друг с другом, но на этот раз причиной кровавой схватки послужил большой подосиновик в углу экрана. Забавно, что рядом растут два больших мухомора. Есть вероятность, что о подосиновиках здесь вообще никто и не думал. Осуждаю, если что.

Кстати, ты можешь нажать вон туда, и подсказка сменится. Да, правильно. Так, что тут у нас ещё есть: “Иногда в бой лучше не вступать”.

Глубокомысленно. Прямо в самое сердце. Интересно, а сможешь ли ты пройти игру, ни с кем не вступая в бой? Если хочешь, можешь подумать над этим на досуге. А лучше - прямо сейчас.

Хорошо, я отвечу тебе на этот вопрос: нет, ты не сможешь пройти игру. Да при чём здесь вступать, или не вступать в бой? Ты. Вообще. Никогда. Не пройдёшь. Игру. Не в ту степь ты забрёл, приятель, не в ту степь.

Давай ещё мудрости почерпнём из закромов тайных знаний! “Книги могут содержать нечто полезное”.

Не наш случай, да? Если бы я писал книгу, то добавил бы это в аннотацию, но с небольшой припиской: “но не эта”.

Что, уже загрузилось? Отлично, вот тебе заставка с кратким историческим введением в суть дела. Нет, её нельзя пропустить. Ты сюда страдать пришёл, или как?

Ладно, есть одна кнопка, она сможет пропустить всю эту тягомотину. Тебе-то это всё в новинку, а я видел это всё уже тысячи и тысячи раз. Так что давай схитрим, призывая на помощь волшебную кнопку! Она находится на сетевом фильтре, красненька такая, иногда зелёнькая...

Да, согласен. Сам не пойму, на что я рассчитывал. Но, в свою защиту могу сказать, что пару раз это всё-таки срабатывало!

Глава 6. Да начнутся твои беды, но чуть позже

Нет, это не ты в заставке сидишь на каменном троне, просто все гномы на одно лицо. По крайней мере, в этой игре. А ты уже было подумал, что это твой герой в таких крутых доспехах отдаёт направо и налево приказы укреплять оборону? Нет, это гномий король - Его Величество *Риикен Бесшабашный молот*. Ты только посмотри на тот суровый властный взгляд, под которым ни то, что чужие спины, гвозди гнуться будут! А этот голос, глубокий и не терпящий возражений. И ты решил, что это твоя скромная персона? Нет, нет. Не забывай, что раз уж ты только приступил к игре, то ты находишься в самом низу иерархической лестницы, а скорее, где-то под ней. Тебя даже ещё нет, пока заставка не закончится. Формально, ты даже ещё не родился.

Ладно, смысл приказов короля довольно прост: в Граанкале беспокойно. Вот-вот может грянуть война. Ни то с орками, ни то ещё с чем похлеще. Смотри, Риикен подошёл к единственному окну своего зала и задумчиво изрёк:

- Тучи сгущаются, сын мой.

А вот и твоя нелепая фигура рядом. Посмотри, насколько ты жалок и ничтожен. Единственное, что вас объединяет с королём – это гномья старость. Впрочем, много ли можно ждать от первоуровневого героя?

- Я возлагаю на тебя большие надежды, - продолжает свою речь король гномов.

Зря. Очень зря. Я бы на месте короля попросил бы гнома посмотреть, насколько сгустились тучи, а когда тот подошёл бы к окну, дал бы ему хорошего пинка. Вот и все надежды!

Да нет, я вовсе не жестокий, просто нечасто приходится видеть, как гномы падают с большой высоты. Это довольно забавное зрелище, уверяю тебя! Вот увидишь, найдём хороший обрыв, и тогда...

Ладно. Король благословляет тебя на великие свершения и даёт поручение разузнать побольше о незримом враге, что копит свои силы в недрах ледяных утёсов.

А это он хорошо придумал от тебя избавиться! Почему бы тебе сразу туда не побежать? Быстрее закончим!

А выбрал бы ты орка, то орочий король бы предположил, что гномы готовятся к войне – вон оборону начали укреплять в своих горах, гады. Но и в этом случае тебе бы предложили поохотиться за добычей информации насчёт незримого врага. А если по пути получится срубить пару десятков гномьих голов – то вообще отлично будет!

Глава 7. Внедряемся в местную флору и фауну

Так как ты и сам в некоторой степени относишься к флоре, то это не составит тебе большого труда. Нет, я не перепутал – посмотри на свою жизнь, и хотя бы сам себе признайся, что ты мало чем отличаешься от растения. Мне можешь и соврать, я ответ и так знаю. А если тебе недостаточно аргументов, то поищи различия в плодах флоры – в овощах, и в себе. Их будет не так уж и много.

Что ж, перед тобой открылось подножие горы, откуда тамошний король констатировал странное поведение тяжёлых туч. Вокруг снег, а твой персонаж не слишком уж и позаботился об утеплении. Ну как можно идти на мороз в кожаных доспехах, да ещё и без шапки. То, что у твоего героя есть борода – это не в счёт, хоть и может согреть грудную клетку.

Ладно, гномы вообще народ странный. У них здесь своя атмосфера – у подножия горы - холодно, а внутри горы - жарко.

Ты только глянь, что творится вокруг! Вон там, на замёрзшем озере твоя копия лупит снежного барса. За твоей спиной сидит похожий на тебя гном, прямо на снегу, и вроде бы, о чём-то поёт.

Вон те двое, кажется, работают сообща. Почему бы и нет?

А это кто там по дороге бежит? Ты посмотри на этого красавца! Литые доспехи, вычурная ручка молота за спиной, шлем сверкает. За такой шлем он наверняка пол квартиры продал.

Чего же ты встал? Беги за ним!

Смотри! Остановился, на тебя смотрит. Если ты не знаешь, что в таких случаях говорить, давай я подскажу. Вот.

- Дай денег! – восклицает наш герой в виде приветствия.

Ну, а что? Тут так принято. Ты не видел, в заставке этого не было, но когда твоя чахлая фигура вошла в покои короля, то изо рта твоего героя раздалась точно такая же фраза. Так что, чего удивляться?

Ух ты, этот красавчик тебе ответил! Правда, это не совсем то, чего можно было бы ожидать...

В его речи нет слов, одни звёздочки. Ну что ж, всё понятно. Оставь его в покое, видишь, готовится человек к Новому году, не мешай.

Ладно, ладно. Если тебе действительно так уж важно, что сказал тебе этот гном, то я могу примерно передать суть его слов.

“Доброго дня, герой! Я очень сожалею, однако в силу того, что ваши внешние пороки вызывают во мне чувства глубокого омерзения, я не могу финансово помочь вам. Однако я могу настойчиво порекомендовать вам последовать по некоему маршруту, конечная цель которого, впрочем, довольно эфемерна и труднодостижима, как в рамках этой игры, так и в целом. Всего самого доброго!”.

Примерно так он и сказал, но чуть короче, и менее изящно. Привыкай. Здесь каждый второй мастак на подобные фразы.

Что встал? Словарный запас думаешь пополнить новыми словами? Не дождёшься.

Глянь лучше вон туда, на того гнома, что стоит неподвижно и не очень-то на тебя похож. Видишь над его головой восклицательный знак? Надо ли тебе разъяснять, что это, и как работает?

М-да. Я надеялся, что раз уж ты забрёл аж сюда, то такие вещи должен бы знать, а ты...

Ладно, слушай. Этот гном – местный житель, и к игрокам не имеет отношения. Он часть игры, и эта часть сейчас готова предложить тебе халтуру, за которую ты получишь бесценный опыт.

Золото? Какое ещё золото? Ты пять минут назад играть начал, а уже золота требуешь. Щедрый гном даст тебе то, чего у твоего героя, а, впрочем, и у тебя самого практически нет. А на золото пока можешь не рассчитывать, маловат ты ещё. Дадут тебе, дураку, монету, а ты вместо необходимых тебе доспехов всё спустишь на гномьи побрякушки, вроде заводных роботов. А то и гоблинских ракет купишь, и будет тебе весело, но недолго.

Что ж, местный гном приветствует тебя. Заметь, даже никаких звёздочек в твой адрес не сыпется, что в твоём положении я бы принял за высшую степень расположения.

Гном говорит, что является крупным поставщиком *шкур снежных барсов*, а потому собирает их в здешних краях. Однако спина его сегодня что-то совсем распоясалась, поэтому гном просит тебя “по-братски” собрать десяток шкур для транспортировки. За это он откроет тебе некоторые свои секреты, которые для тебя выльются в заветный опыт.

Чего-чего, а ума этому гному не занимать. Сильно ли я тебя удивлю, если скажу, что он тут годами стоит, и спина его всё никак не проходит? Вот так вот на таких наивных дурачках, вроде тебя, гном и зарабатывает. И, кстати, ещё она интересная вещь. Про спину – это тебе звоночек, на ус мотай. Или раздобудь тёплую одежду, или твоя спина в один прекрасный миг воскликнет: “так всё, хватит! Чем это я хуже спины того торговца?!” и перестанет тебе подчиняться. Только в отличие от торговца, ты задания раздавать не можешь, а потому всё, что тебе останется делать, это лечь и умереть.

Довольно перспективно, учитывая твой почтенный возраст. Но на твоём месте я бы так не торопился. Раз уж начали игру, то давай хоть убедимся, что ты действительно случай крайне безнадёжный. Вдруг окажется, что тебе есть, чем меня удивить? Бред, конечно, но чем чёрные маги не шутят?!

Глава 8. Курица или яйцо? Гном или орк?

А что? Нам ли с тобой, гном, моральными принципами себя обременять. Смотри, как задорно твои копии расправляются со снежными барсами! Те, что похитрее, сразу в группы собираются, так веселей. И зверя убить можно быстрее, и анекдоты потравить... бородатые...

Если хорошенько поискать, может, можно и тебе найти компанию. Как насчёт вон того куска камня? Нет?

Ты, видимо, не знаешь, что согласно легенде, гномы рождаются в недрах крутых утёсов и скалистых гор. Их высекают из камня, и потому этот народец нередко справедливо сравнивают с калачами десятилетней выдержки. Как снаружи, так и внутри.

Но лично у меня возникают сомнения относительно этой легенды. Если один гном высек из горной породы другого, то кто тогда высек первого?

Согласен, это мог быть какой-нибудь заблудившийся орк. Я уверен, такого поворота событий не ждёт никто из вашей породы. Зато это объяснило бы то, почему все гномы такие странные.

У этой теории, правда, есть довольно большой изъян. Орки не слишком дружны с инструментами, и если одному из них дать гвоздь с молотком, то первым он поковыряется в носу, а вторым будет стучать по всему, что будет попадаться на его пути. А потому вероятность того, что некий орк мог высечь из камня одного из предков таких славных ребят, как наш гном, небольшая. Если округлить, то это примерно с той же долей вероятности, что вскоре мы наткнёмся на молоточное дерево.

Здесь правда вступает в роль один из аспектов нашей игры. Нет, не эпичность, приправленная магическим мистицизмом и роковой брутальностью. Кое-что другое. То, что могло бы дать нам шанс как на орка-маму для всего гномьего народа, так и для молоточного дерева. А то и на колышущиеся на ветру кустарники из гвоздей.

Да, я говорю про вероятность *багов*. Это целая наука в нашей вселенной, а потому ошибками внутри игры занимаются со всей серьёзностью этого вопроса. Если вдруг в каком-либо месте образовалась, скажем, незримая пропасть, то разработчики тут же бросают все силы на изучение этой проблемы, а также на её устранение. Они швыряют в недра ненасытной ямы столько гномом или орков, сколько необходимо для того, чтобы эта проблема перестала существовать (как и эти самые гномы, или орки). А сверху песочком засыпают, или земелькой плодородной.

Впрочем, я точно не знаю, как именно разработчики лечат подобные недуги в нашей игре – это лишь мои предположения. Я так бы лечил наш мир от подобных проблем, тем самым делая его чище и лучше в несколько раз.

Но ответ относительно первого гнома ещё более чем прост. Его создали разработчики. А потому есть нечто большее, чем просто твоя длиннородая сущность, которая вот уже целых пять минут стоит напротив снежного барса, и, развесив уши, ещё ни разу не попыталась дать хорошего гномьего леща белой четырёхлапой живности.

А я – что? Я могу так часами тебе рассказывать про наш мир, информации больно много. Так что привыкай слушать и убивать. По-моему, очень полезное для тебя качество.

Глава 9. Обагрим мозолистые руки кровушкой

Кажется, я понял причины твоего замешательства. Наш гном, конечно, мог позабыть, где он находится, и почему его вынуждают морозить кости в неоправданной битве с местной фауной, Но ты, игрок... ты должен бы ещё кое-что помнить. Твоя память ещё не должна была бы стать дешёвой штукатуркой в заброшенном доме. Хотя я и допускаю, что наш герой будет всячески влиять на тебя как своим внешним видом, так и дурным характером.

Значит, не знаешь, как бы половчее ударить зверюгу? Попробуй лбом – он у гномов очень твёрдый. Особенно если гном по гороскопу - гранит.

Что? Что такое: “Телец”? Не знаю я таких слов, герой.

Ладно, раз уж мне совершенно нечем заняться, то напомним тебе основные моменты твоей линии поведения с врагами.

Ты выбрал чернокнижника. Здесь и дураку понятно, что в этом амплуа ты не можешь относиться к литературе так, как относишься в реальной жизни. Твоему персонажу придётся хотя бы иногда почитать разного рода гаденькие книжонки. Да-да, великую фэнтезийную классику ему изучать не придётся, его ждёт нечто куда более скверное.

Разум нашего гнома постепенно будет наполняться низкокачественной литературной ересью (да, читатель, вроде той, что ты почему-то ещё читаешь). По мере продвижения вниз по ступеням из мерзких и скверных книг, гному будут открываться всё большие и большие горизонты. Уровень его косноязычия будет расти настолько, что очень скоро его диалектом заинтересуются inferнальные сущности, которые будут рады составить компанию нашему чернокнижнику.

Это чуть более интересный путь, чем стезя обычного воина, но я не вижу в этом ничего особо интересного. Гном-чернокнижник – это как будто ты вино среднего пошиба разбавил кефиром или кипятком.

Понимаю, что найдутся такие, кто непременно воскликнет: “очень даже вкусно, всегда так делаю!”.

Я же замечу, что это странно, не логично, а кроме того, очень скучно.

Наш гном, впрочем, тоже не в большом восторге от твоего выбора. Но это ничего, привыкай. В этой игре мало кто будет в восторге от твоих действий и решений.

Итак, взгляни на панель твоих навыков и приди в смятение от их отсутствия. Ничего пока что у тебя нет, кроме тёмного сгустка мистической материи. Стрела тьмы, если короче. Ей-то ты и можешь швырнуть в лицо снежного барса. Попробуй!

Смотри-ка! Только ты нажал на единицу, где разместился наш навык, как тут же наш гном руками махать начал. Не приступ ли у него часом? Нет, это он заклинание читает.

Бах! И *Сгусток тьмы* ласточкой полетел в сторону несчастной зверюги. Ух ты, сколько здоровья у барса сразу отнялось! Впрочем, не удивительно. Стоило стреле тьмы коснуться морды снежного барса, как тревога завладела несчастным животным. Ещё секунду назад барс был решителен и грозен, а теперь он не уверен в том, что его жизнь движется в верном направлении. Сомнения накинудись на барса со всех потаённых уголков его животного сознания, и переросли в нечто большее, отчего наш барс сильно приуныл. Видать гном вложил в это заклинание всю свою ненависть. Эй, герой, а как часто тебя самого посещает *Сгусток тьмы*? Судя по твоему лицу, нередко.

Второй *Сгусток тьмы* окончательно добил зверюгу, и наблюдающие за твоей чернеющей с каждой минутой душой демоны одобрительно закивали. Они уже заметили твою богохульную ауру и взяли тебя на карандаш. Если продолжишь в том же духе, они с тобой свяжутся и предоставят неплохой контракт.

Внутри барса таится добыча. Давай посмотрим, чем мы можем наполнить твои карманцы!

Так, ну *шкура* – это понятно. А вот откуда тут взялись *ботинки, сумка, лук, копье и вода* – непонятно. Уж не знаю, зачем тебе все эти вещи, но труп животного остался совершенно пустым.

Рекомендую надеть обувь, хоть и на вид она довольно паршивая. Если твой гном застудит себе ноги, что делать будем? В этой игре нет таблеток от простуды.

Вот, правильно! Так намного лучше – и волки за пятки не покусают, если удирать придётся.

Ещё один снежный барс ждёт твоего *Сгустка тьмы* справа. Бах, бах! И несчастная животинка упала замертво. А что это? *Мантия*! Голубенькая, с рюшечками и росписями – вот прямо для тебя! Надевай скорей!

Хм. Если у тебя когда-то и было хоть немного брутальности, то теперь ты про это слово можешь забыть. Новая мантия недвусмысленно намекает тебе на то, что в магическом мире все эти крутые металлические штучки не для тебя. Твой удел – невесомая одежда, которая не будет препятствовать махать хилым рукам для призывания демонов разных мастей. А в тяжёлых латах много ли намашешь?

Что ж, похоже на то, что механику живодёрства ты изучил. Я бы предложил испытать твои таланты на усердно работающих в том же направлении твоих собратьев, но, увы, игра этого не позволяет. А потому давай, продолжай свои зверства, сын *Ришкена, Бешабашиного молота*. Напомню, что именно на тебя возлагаются большие надежды, а не на кого-нибудь ещё. Все эти гномы, что бегают здесь и сражаются с барсами – у них ведь не твоего уровня история. Не мог же гномий король каждому из них сказать, что надеется на него, как на себя? Нет-нет, так быть не могло! Король ждал именно тебя. И пока перед ним появлялись образы других гномов, он давал им хорошего пинка в сторону заснеженной равнины в качестве первой рекомендации к дальнейшим действиям. А посему, держи в голове то, что все твои действия должны исходить из позиции нездоровой гордыни и надменности. Это сильно поспособствует продвижению по твоей карьерной лестнице. В нашем случае – вниз, глубоко вниз.

Глава 10. Торг – дело неблагородное

Унылое это занятие – смотреть, как не обременённый интеллектом гном пытается обхитрить игру. Сколько ты уже убил барсов? Пятнадцать? А зачем? Думаешь продать остальные шкуры и разбогатеть? Разумеется, до тебя такого здесь никто не придумывал, ты ведь у нас самый хитрый гном на всём диком западе. Ну, то есть, во всей игре.

На самом деле, вы, гномы, из любой ситуации пытаетесь извлечь выгоду, а потому до тебя здесь подобную махинацию проделывал чуть ли не каждый. Пытался проделать, во всяком случае.

Но наша игра куда более жадная, чем ты можешь себе представить. Законы, по которым живёт здесь каждое живое существо, нарушать нельзя. Если сказано тебе принести именно десять шкур – значит, столько тебе и полагается найти, ни больше. Меньше – можно, больше – нет! Таким образом, я настоятельно рекомендую тебе уже отстать от бедных зверушек, и двигаться в сторону давшего это задание гнома.

Да вон же, прямо по курсу. Стоит, и соколом в твою сторону смотрит. Над его головой завис большой знак вопроса цвета моцареллы. Что? Ты не пробовал моцареллу? Ну, тогда цвета золота. Видимо, с тобой только шаблонами и можно общаться.

- А вот и ты, герой! – с оживлением проговорил гном, - Ты принёс шкуры снежных барсов?

О, погляди на этого типа! Уже подсчитывает, сколько выручит с тебя денег, и как вложит их в очередное дело.

- Да, - нехотя отвечает наш гном, - забирай!

Странно, почему ничего не происходит?

- Это не то! – возмущённо проговорил гном, - Мне нужны *шкуры*, а не *когти*!

Как не стыдно обманывать, герой? Ты ведь не сможешь ничего сделать с этими шкурами! Отдай ты ему их и иди себе дальше.

Наш гном что – задумался? Кажется, в его голове зародилась какая-то недобрая мысль. Нехорошо это.

Герой вдруг разворачивается и бежит обратно на поле боя, где по-прежнему происходят отважные живодёрские манипуляции других гномов со снежными барсами.

- Эй! – крикнул наш гном своему собрату по несчастью забрести в эту игру, - Задание выполняешь?

- Выполняю, - бросает тот, - Чего надо, борода?

- Могу предложить ускориться! – деловито заявляет герой, - Или ты собираешься здесь ещё неделю пыхтеть?

- Слушаю тебя, – прищурился гном.

- Могу продать все шкуры за совершенную мелочь, - предлагает наш герой, - Соглашайся! Возиться с этой ерундой – себя не уважать!

- Допустим, - кивнул гном, - тогда откуда у тебя эти шкуры?

А можно я отвечу за нашего героя? Да, он не уважает себя, всё логично.

- Купил, - махнул рукой наш гном, - но взял слишком много, думал, продам заказчику. А он, гад такой, больше не берёт!

- Сколько? – понизил голос гном.

Ещё бы! Когда дело касается самого дорогого в жизни – волей неволей ожесточишься. Но не стоит ли нам поторопиться, герой? Закат уже близок, вдруг торговец шкурами уйдёт на отдых?

- Пять золотых, - небрежно ответил герой. – И десять когтей в подарок.

- Пять серебряных, - тут же предложил гном, - и десять сумок в подарок.

Гномы сурово смотрели друг на друга. Для каждого из них во всём мире больше не осталось ничего, кроме наглой бородатой морды напротив, что пыталась их нагреть на деньги.

- Пять золотых, - гаркнул наш герой, один его глаз прищурился, - и девять с половиной когтей.

- Пять серебра, - в тон ему ответил гном, - и девять с половиной сумок.

Опустим тот факт, что гномы начали торги не совсем в ту сторону. А я сделаю большое одолжение читателю, если дам ему возможность немного пропустить эти, в сущности, довольно скучные торги. Впрочем, их немного скрасил удар кулаком разъярённого гнома по лицу нашего героя. Тот, правда, в обиде не остался – дал хорошего крюка своей тростью прямо в живот обидчику.

Кроме того, гномы немного покатались по снегу, вцепившись мёртвыми хватками друг в друга. Драку, правда, пришлось быстро прекратить, едва они сообразили, что в их возрасте можно не на шутку застудить себе спину и не всерьёз разболеться. На том и сошлись, но спор был ещё далёк от завершения.

Можно было бы с вялым интересом понаблюдать за яростными криками этих двоих друг на друга, существенно обновить свой лексикон гномьих изысканных ругательств, но стоит ли на это тратить своё время?

- По рукам! – выкрикнул гном, чьё раскрасневшееся и измученное лицо ловило первые рассветные лучи солнца.

Лицо нашего героя выглядело не лучше. Сбитая на сторону борода, синяк под левым глазом с пол лица. Хорошо ещё, что зубы на месте. Все пять.

Открыв обмен, гном передал нашему герою деньги, а тот отдал ему шкуры.

Ну, и сколько же ты заработал за прошедшую ночь?

В инвентаре весло брякнуло, карман гнома потяжелел на одну золотую монету.

Что, и всё? Вот ради этого ты так рисковал своей жизнью?

- Бывай брат! – подал руку нашему герою гном. – Рад был познакомиться с таким славным малым!

- Взаимно! – прохрипел герой, с силой пожимая протянутую руку.

Итак, ты продал свои шкуры. Теперь ты должен снова их собрать. Удручающая перспектива.

- Обманул всё-таки, гад! – пробасил наш герой, заглядывая в свой карман, - Когтей на шутку меньше положил.

А зачем тебе когти, гном? Они же почти ничего не стоят! Нет, всё-таки в правильную сторону гномы торговались.

- Много ты понимаешь! – раздался его недовольный голос, - Эй ты, постой-ка!

Бодро бегущий мимо гном остановился и нахмурился. Его маленькие глазки скользнули по физиономии нашего героя.

- Чего надо? – произнёс он.

- Дай денег! – поприветствовал его наш герой.

- К чёрту иди, - огрызнулся гном и уже двинулся дальше. – Мне бы кто дал!

- Есть предложение, - кинул наш герой вдогонку, - от которого невозможно отказаться.

Гном тут же остановился. Это совсем неважно, что предложение исходит от такой сомнительной личности, как наш герой. Эта фраза, вроде волшебного ключика для гномьих ушей. В большинстве случаев, от предложенной сделки не смог бы отказаться лишь тот, кто сам её предлагает. Но это мелочи.

Гном развернулся и подошёл ближе.

- Говори! – заинтересованно произнёс он.

- Мне нужны шкуры, гном, – вкрадчиво произнёс наш герой. – Те самые, что ты несёшь этому бездельнику-торговцу.

- Цена? – уточнил гном, быстро смекнув, что к чему.

- Два когтя! – словно бы от самого сердца проговорил наш герой.

Неописуемая гамма негодования, злости и отвращения отразилась на лице гнома. Он набрал побольше воздуха в свои лёгкие, но в последний момент передумал. Бросив полный презрения взгляд на героя, он молча развернулся и быстро побежал прочь.

- Твоё предложение! – крикнул ему в спину герой.

Гном снова остановился. Развернув голову, он немного подумал. Я бы тоже подумал на его месте. Много бы думал, старательно. Стоит ли вообще с таким скрягой дела общие иметь?

Но гном всё же вернулся.

- Золотой! – потребовал он. – И не меньше пяти когтей!

Глава 11. Сдать задание любой ценой

Я понимаю, что гномы – народ уникальный. Мне также хорошо известно, что скупердяйство – одно из главных “достоинств” горных сынов. Но ты ведь не ради этого сюда пришёл, а? Подобные потворства своей жадности можно найти и в твоём мире, неужели тебе этого недостаточно? Выйди ты на любой рынок – там тебя ждут и не такие приключения в этой области.

Наш гном вторые сутки спорит со своим собратом относительно сдельной цены, а ты совершенно не хочешь повлиять на ситуацию.

Ну ладно они – гномы. Вероятно, первое, и самое главное слово в жизни любого из них было вовсе не “мама”. Скорее всего, это было что-то вроде: “дорого”, или “вот моя цена” Так и вижу, как восхищённое своей работой лицо скульптора омрачается хмурым взглядом его новоиспечённого сына, который заявляет, что работа выполнена плохо и нужно переделать.

Герой! Прошу тебя! Умоляю! Повели гному перестать торговаться, иначе мы так никуда и не продвинемся. И все наши приключения будут сводиться к новым фингалам и ссадинам. А мы ведь хотим чего-нибудь посущественнее, правда? Переломов, например. Или отсечений конечностей. А то и обугленных мягких тканей, чтобы с корочкой! Ну, признавайся, ты ведь за этим сюда пришёл?

К тому же не забывай, что ты – надежда гномьего короля. И очень хочется верить, что он надеялся вовсе не на то, что ты обжулишь каждого встречного новичка в игре. В этом случае, он в тебе точно не ошибся.

Ты посмотри, гномы уже схватились за своё оружие, сейчас точно поубивают друг друга! Нет-нет, постой! Сейчас не время пытаться образумить нашего гнома! Вдруг он и правда образумится? Давай лучше посмотрим, кто из них победит, и много ли кровушки прольётся? Лично я ставлю на этого славного малого. Он хоть с виду и неказист, но я уверен, его топорик сможет меня порадовать!

Эх, как же скучно! Наши гномы едва не сцепились, но каким-то невероятным образом пришли к согласию. Их руки сплелись в рукопожатии, а инвентарь нашего героя пополнился десятью шкурами снежных барсов. Надо же, тебе удалось купить эти шкуры за сорок серебряников. Может, тебе и правда стоит экономикой заняться, а?

Впрочем, если подумать, то я знаю, что здесь происходит. Это всё нереализованные амбиции из твоего мира прорываются на эпическое полотно нашей игры и делают её нудной и скучной. Не надо так, герой. Мы ведь можем остаться тут и никогда не узнать, каково это, когда по гномьей макушки бьют гигантской дубиной?

Глянь на торговца, что дал тебе это задание. Думаешь, он просто так смотрит в твою сторону? Ничего подобного. Он осуждает твои спекуляции, и, возможно, прямо сейчас прикидывает, чем бы тебя таким огреть, в качестве главного аргумента, чтобы ты перестал этим заниматься. Иди же к нему скорей!

Ну точно! Взгляд торговца не вызывает никаких сомнений – ты ему не нравишься. Знай, что если бы я был рядом, я бы тоже смотрел на тебя таким же взглядом.

- А вот и ты, герой! – мрачно повторяет заученную фразу торговец, - Ты принёс шкуры снежных барсов?

- Принёс! – бодро отвечает наш гном, - Ты получишь их, если заплатишь достаточно щедро!

- Ты получишь необходимые знания, - отчеканил торговец, - до следующей ступени развития.

- Мне нужны три ступени, - произносит с нажимом герой.

- Может тебе сразу лестницу отдать?! – вскрикнул торговец.

И вот опять мне приходится наблюдать ожесточённую перепалку двух престарелых сынов гор. Неужели больше нет занятий более достойных? Хоть снеговика лепите – всё лучше, чем слышать ваши разлетающиеся по округе возмущённые вопли.

Слава Богам! В этот раз мне не пришлось ждать слишком долго. Наш гном, полный самодовольства и гордости за совершённую сделку, покинул мрачного торговца. Тот, похоже, ещё ни разу не встречался с подобной наглостью, а потому на его не слишком хорошо детализированном лице проступает затаённая злость.

Но что это? Яркий солнечный свет залил нашего гнома, щедро осыпая воздух вокруг шепотками светящихся точек. Словно бы ангел на тебя чихнул, не иначе. Я бы дал этому ангелу пару рекомендаций на этот счёт, но едва ли это его носа дело.

Да, всё верно. Наш гном получил уровень. А если быть точным, сразу два уровня. Однако ни этот факт занимает мои мысли. Куда более важный вопрос маячит на горизонте непонимания происходящего, стоит лишь заглянуть в инвентарь к нашему герою. Скажи, о, доблестный воин, почему ты не отдал все шкуры бедному торговцу?

Глава 12. Осмысляем полученное и не отданное

Вот оно что! Ты действительно уникальный гном, раз уж тебе удалось убедить торговца шкурами не только дать тебе полтора уровня, но ещё и не забирать у тебя две шкуры. Вот скажи, зачем они тебе нужны? Их ведь даже не продашь – они годятся только для задания!

Впрочем, можешь не отвечать, мне неинтересно. Давай лучше поговорим о чём-то более приятном? Нет. Не о твоих уровнях! Тут приятного ничего нет. Подумаешь, третий уровень получил! Нечем гордиться.

Ладно, давай всё же взглянем, какие дивные инструменты уготовала для тебя судьба, чтобы ты не сбился с пути и не провалился на самое дно. Если нажать на кнопку твоей иконки, то можно обнаружить, что у тебя есть лишний вес. Зато прибавился интеллект, и немного выносливость поднялась.

А? Что ты там хочешь? Новых умений? Ты так и не понял, куда попал. Ну, где это видано, чтобы умения просто так давались? Нет, дорогой друг, в играх, вроде этой, тебе предстоит проделать невероятный путь, чтобы выучить новое заклинание.

Так что бери ноги в руки и беги вон по той тропке, со всяческими похвалами в адрес разработчиков, что они не заставляют тебе платить реальные деньги за получение этих самых навыков. И такое бывает, знаешь ли. И готовь золотишко, удовольствие не из дешёвых!

Постой-ка! Ты чуть не пробежал мимо очередного задания! Смотри, у дерева стоит гном, он хочет тебя о чём-то попросить. Узнай, что ему надо. Не дайте Боги, и ему шкуры нужны будут!

- Приветствую тебя, путник! – говорит гном с восклицательным знаком над головой. – Не поможешь ли мне передать небольшую посылку моему брату? Он работает в лесу, и ему пора немного подкрепиться.

- А сам чего не сходишь? – резонно замечает наш герой.

- Я потерял свой молот где-то тут, - отвечает гном, - а потому идти через этот лес с голыми руками не очень-то хочется.

- Подумаешь! – отмахнулся наш герой и тут же добавил. - Ладно, передам.

- Вот и отлично! – констатировал гном, отдавая небольшой свёрток в загребущие ладони нашего героя.

В сумке героя появилось двадцать пять гномьих булочки, шестнадцать кувшинов молока, десять тарелок мясных блюд и девяносто упаковок сухарей.

Не рекомендую ничего из этого пробовать, так как твои зубы просто не потянут местные блюда. Вот когда твоя челюсть будет полностью заменена на титановую, тогда можешь и рискнуть.

Что ты встал – беги дальше. Где-то там, в лесу, нам нужно разыскать брата этого гнома.

А вот ещё один гном с заданием для тебя. Рубит повалившееся дерево, но толку от его ударов нет никакого. Тоже, наверное, брату хочет что-нибудь послать, подзатыльников, например. Хотя, скорее всего, послать тебя самого.

- Здрав будь путник! – бодро говорит солидного вида гном, вытирая пот со лба. – Заработался я что-то в этом проклятом лесу. Не передашь срочную весточку на заставу? Ты ведь туда свой путь держишь?

- Передам, - соглашается наш герой.

Откуда ты знаешь, что ты идёшь именно на заставу? А вдруг по дороге ты встретишь мага, который откроет тебе портал в город? Ты зайдёшь в него, а это окажется портал в чистилище. Маг, сам того не подозревая, окажет тебе большую услугу, дав тебе возможность очень стремительного карьерного роста. Всё это, впрочем, никак не способствует передаче той самой весточке на заставу. Выходит, ты обманешь доверчивого гнома? Нехорошо.

Гном вынимает из кармана записку и передаёт её в руки героя.

Что ж, это не так и сложно. А давай прочтём, что там такого важного мог передать этот гном?

“Всё спокойно. Банлиир”

На клочке бумаге больше ничего нет. Ладно, может быть, на заставе сидят очень взвинченные гномы, которым просто необходимо знать, что в лесу всё тихо?

Так или иначе, а наш путь идёт дальше.

Ты только посмотри на окружающую тебя красоту! Ну да, деревья не очень походят на настоящие, но они очень стараются. Соглашусь и в том, что их детализация оставляет желать лучшего. Зато ты только глянь на их заснеженные верхушки, на фоне которых очерчены острые пики гор.

Кажется, вон там пролетела птица. А может быть, это был чей-то топор. Слышишь? Это дятел выстукивает тебе свои недобрые пожелания. А, нет, это тот самый гном рубит дерево. Молодец, атмосферу создаёт. И рычит хорошо так, внушительно.

И правда, это уже не он.

Глава 13. Гном и медведь

Подслеповатый взгляд нашего гнома, наконец, наткнулся на нечто бурое и враждебное. Оно стояло впереди и исподлобья пялилось на бородатого чужака. Оскаленные острые зубы существа не оставляли никаких сомнений: время обеда пришло. В нашем случае обед сам пришёл в лес, к бурому мишке.

Классическая сцена из твоего мира, её бы в кинотеатрах показывать! Глаза медведя и гнома встретились. Пальцы гнома слегка подрагивали. В них играл импульс скорее выхватить посох из-под мантии, но гном не спешил.

Мышцы медведя напрягались. Инстинкт повелевал ему броситься вперёд, но тогда битва в гляделки будет проиграна. Пасть зверя незаметно приоткрывалась и закрывалась – так он готовился к своему главному аргументу в вопросе о дозволенности гнома пройти мимо. А гном, в свою очередь, про себя повторял тёмные строчки заклинания. Нос бурого медведя учуял страх, однако, страх этот был не того порядка, к которому привык косолапый.

Конечно, медведь не мог знать, что гном вовсе не беспокоился за свою жизнь. Его страхи лежали в более практической плоскости: как потом починить доспехи, а главное – кто за это заплатит?!

Но когда наш герой сообразил, что медвежья шкура вполне котируется любым торговцем, руки его молниеносно выхватили спрятанный под мантией посох.

И так как посох был значительно выше самого гнома, появление первого ввело медведя в состояние крайнего замешательства. Это и дало нашему герою возможность нанести свой подленький тёмный удар.

Бах! И в лицо медведя прилетел *Сгусток тьмы*. Скверные мысли о голодной зиме тут же наполнили большой череп косолапого. Морда зверя погрузилась, а шкала здоровья резко сократилась.

Однако, вдруг воспрянув духом, медведь сделал эффектный прыжок вперёд и произвёл довольно существенный “кусь”.

Левая рука гнома взорвалась от чудовищной боли, но это не остановило его от декламации очередных тёмных строк своего заклинания. Второй *Сгусток тьмы* окутал голову медведя, и он отрешённо покачнулся, после чего сел на землю и глубоко задумался. Должно быть, в его сознание вторглись упорные слухи о браконьерах, что рыщут по его родным лесам и вот-вот наткнутся на его берлогу.

Но наш гном не предоставил медведю времени на рефлексирование, а швырнул ещё пару тёмных сгустков в морду косолапому.

- Я что, похож на психоаналитика?! – ворчливо прокомментировал свою стремительность по отправке медведя в последнюю спячку.

Умер медведь под барабанный бой прозрения. Его угасающее сознание зло твердило ему, насколько он тощий и жалкий. Ещё бы! От такого напора критики ни то, что медведь, сам дьявол поседет.

Ну что, уморил животинку, старый браконьер? Показывай, что косолапый припрятал в своём чреве для таких славных парней, как ты.

Сыр, мясо, железные шестерёнки. Топор, тяжёлые латы, клевер, бутылёк со здоровьем и бутылёк с манной. И ещё немного серебра.

В нашем мире, как видишь, даже звери умнее людей твоего мира. Они знают, что деньги нужно всегда при себе иметь – вдруг что, а ты без монеты в кармане! Учись у медведя – носи всё самое ценное с собой. Если у тебя вообще есть что-нибудь ценное...

Ты погляди, да тебе уровень дали! Это ведь четвёртый уже! За одного жалкого медведя целый уровень?! Мне кажется, или ты слишком быстро растёшь?

Ах, вот оно что. Не целый уровень тебе дали, а всего одну треть (да-да, я понял это по вон той полоске, что над твоими скудными навыками болтается). Остальное у тебя было до битвы с медведем. Не битвы, конечно, а вялой возни. Но всё равно – я возмущён до глубины процессора.

Ладно, ничего страшного – дальше найдутся враги посерьёзнее. Такие, которым твой *Сгусток тьмы* не сможет нанести больших увечий. Такие, у которых и совести-то нет. Да, кто-то вроде тебя самого.

Ну а пока - давай продвигаться дальше.

Обрати внимание на карту справа. Она показывает тебе местность сверху, а иногда и врагов подсвечивает. Ещё карта работает, как компас (на полставки). Только тебе ведь это без надобности, верно? Ты же компасом пользоваться не умеешь. Ты даже не знаешь точно, на какой слог ставить ударение в этом слове.

А ещё на карте бывают разные стрелочки, которые могут тебя куда-нибудь, да привести. В волчий капкан, например. Или в ловушку. А то и в пещеру злых голодных огров. Ещё злее они становятся, когда узнают, что у их добычи слишком много волос на теле, да ещё и борода наличествует. Так что карте слишком сильно не доверяй.

Ещё из полезного: рядом с твоей физиономией есть шкала здоровья и манны. Манна тратится на всякие крутые штуки, вроде твоего *Сгустка тьмы*. Если манна кончается – посох в помощь.

Здоровье тратится на тяжёлой работе и при неправильном образе жизни. А ещё от любого урона от врагов. Кстати, если со скалы прыгнешь (разбежавшись, разумеется, и непременно чтобы колпак ветром сначала сорвало) – тоже больно ударишься. Давай, кстати, сразу проверим этот факт, чтобы убедиться в правоте моих слов?

Ладно, как хочешь. Пока что хватит с тебя полезной информации, авось и это не запомнишь.

Глава 14. Гном-контроль

Мне кажется, медведи, которые блуждали здесь неподалёку, всё видели и слышали. Иначе как ещё можно объяснить опустевшую местность? Кому охота грызть в своей берлоге ногу гнома, если сознание будет терзать тебя всякими гадостями, вроде: “и ты называешь себя свирепым зверем? Да ты не страшнее одуванчика!”, “Спрос на берлоги в лесу за последние месяцы упал. Кто теперь захочет покупать твою халупу?”, или “А гнома-то нельзя было в сыром виде есть! В нём, наверняка заразы больше, чем грибов по осени”.

С последним, кстати, очень сложно не согласиться. Ну, где в горах, скажите мне на милость, раздобыть мыло? Нет его там, а значит, гномьи руки вполне могут быть биологическим оружием. Нет, гномы, конечно, соблюдают некоторые ритуалы чистоты. Но их стандарты очень далеки от общепризнанных.

Так и вижу гнома, берущего небольшой камень в руки. Он начинает тереть его со всей силы, пока тот не окрасится в красный цвет. В некоторой степени это действительно очищает гномьи руки от грязи. Но как быть с лицом? Здесь камней надо больше! Ведь так проходит ритуал очищения у гномов, герой?

- Язык бы тебе вырвать, - отзывается наш гном, - да нет его у тебя. Уже вырвал кто-то.

Стало быть, попал в яблочко со своим предположением! Ладно, давай оставим эту тему и всё-таки попробуем пройти чуточку дальше.

Итак, тропа, что ведёт через заснеженный лес, с одной стороны, говорит нам о приемлемом направлении, а с другой, о не уникальности нашего положения. Страшно представить, сколько гномьих ног за всё время существования игры пробежало именно по этой тропе.

Деревья, эти молчаливые старцы, покрытые пушистым снегом, высятся вдоль тропинки. Их длинные корявые ветки-руки словно бы пытаются ухватить нашего героя за шиворот, да дать пару весомых напутствий на дорожку. Но, как и в худших традициях подобных игр – ветки эти столь же нематериальны, как и личная жизнь сидящего по ту сторону экрана игрока. Но ты не расстраивайся! Управляемый тобой гном ничуть не отличается от тебя в этом плане. Вы вообще во многом с ним похожи.

И вдруг из-за деревьев выпрыгивают три тёмные фигуры. Они преградили путь нашему гному, тот остановился.

- Стой, где стоишь, гном! – раздаётся громогласный голос. - Дорога дальше закрыта.

- Это ещё почему? – возмутился гном.

Фигуры, что преградили путь нашему герою, выглядели внушительно. Чёрные костюмы, мечи за спиной, хищный недобрый взгляд тёмных глаз – всё это говорило о том, что этим ребятам дорогу лучше не переходить.

- Мы приглядываем за лесом, и эта её часть для тебя слишком опасна, гном, - рука в перчатке указала на героя пальцем. - Если ты встретишь в лесу оборотня, и он убьёт тебя – это твоё дело. Но мне и моим парням совершенно не хочется хоронить твои останки и заниматься бумажной волокитой. Так что если хочешь, чтобы мы тебя пропустили – потренируйся ещё.

Гном нахмурился. Похоже, что твой уровень недостаточно высокий. И это говорит лишь об одном: ты убил слишком мало живых существ.

- Или заплати, - подвела итог фигура справа, - Или проваливай.

А разве я не говорил? Да, ты можешь заплатить и пройти дальше. Этим самым ты как бы покупаешь себе уютное место в земле, и эти парни не слишком плохо будут обращаться с твоими останками. Так ли это плохо?

Смотри, сзади кто-то идёт. Ух ты, да это же *Донатный Ангел*! Отойди в сторону и смотри, как делаются подобные дела.

Щуплая фигура с чахлыми крыльями приблизилась к трём привратникам.

Спустя несколько секунд молчаливого наблюдения со стороны одна из тёмных фигур воскликнула:

- Прошу вас, проходите!

Они расступились, и ангел прошёл дальше.

- Вот так! – многозначительно подвела итог фигура в чёрном.

А кстати, что делал в этой зоне *Донатный Ангел*? Разве ему не следовало бы появиться сразу на небе, где какое-нибудь Божество поручило бы ему особую миссию на земле?

Смотри, кажется, очередной бедолага сейчас обнаружит, что дальше прохода нет. Эй, а не нужно ли вам скинуться, чтобы пройти это место?

- Только через мой труп, - шепчет наш герой.

Тем временем бодрый гном подбегает к границе дозволенного.

- Стоять! – громко восклицает фигура в чёрном.

Гном, с ружьём наперевес, резко останавливается.

- В чём дело? – вызывающе спрашивает гном.

- Проход закрыт, - объясняет фигура.

А куда это делся наш герой? Ты смотри, пока гном с ружьём и три тёмных фигуры выясняют отношения, наш герой обошёл дерево и тихонько двинулся на запретную сторону леса.

- Это грабёж! – слышится за спиной громкое возмущение гнома-стрелка.

- Или плати, - раздаётся заученный ответ, - Или прова... эй! А где тот, второй. Который был в идиотской мантии?

Кажется, дела плохи, гном. Неподалёку раздаётся громкий свист.

- А ну, стой! – кричит голос за спиной.

Что-то просвистело у левого уха нашего героя и застряло в дереве. Это была металлическая пластинчатая звезда. Мне кажется, если бы она прошла чуть ближе к твоей голове, то твой образ стал бы уникальным.

И поскольку наш гном бегать не мастак, он принимает довольно взвешенное решение.

Он вдруг останавливается и, развернувшись к преследующим его фигурам, начинает нараспев зачитывать заклинание из чёрной книги.

Что ж, почве этому лесу не повредит немного удобрения, пусть и такого низкосортного. Так что мудрость выбора действий нашего гнома будем считать оправданной.

Три фигуры мчались во весь опор. В их руках уже сверкали острые мечи, обещающие продемонстрировать гному его заблуждение относительно возможности одурачить их обладателей.

Однако наш герой уже швырнул в первую фигуру *Сгусток тьмы*. И едва тот соприкоснулся с его телом, скорость приближения и уверенность в своей правоте этой самой фигуры значительно снизилась.

Две остальных тени стремительно приближались. Герой понимал, что не успеет раздать каждому по заклинанию, однако он не прекращал читать проклятые строчки, выбрав в качестве цели вторую фигуру.

Вдруг прогремел выстрел, и третья фигура вскрикнула и упала на землю. Заклинание сорвалось с губ героя, и, встретившись со второй фигурой, обволокла его.

Гном лихорадочно стал читать заклинание снова, и то отправилось в сторону едва не добравшейся до него первой фигуры. Второй удар заклинания заставил фигуру упасть на колени и глубоко задуматься, хотя здоровья у него оставалось ещё на несколько таких ударов.

Следующим действием гном резко отскочил в сторону, едва не встретившись головой с тяжёлым мечом второй чёрной фигуры. Удар того был неуверенный, однако, этот удар вполне мог существенно снизить прыть нашего героя.

Гном резво сделал несколько повторных прыжков назад, а затем произнёс очередное заклинание. Получившая *Сгусток тьмы*, вторая фигура упала на землю и закрыла лицо руками. Неужели ты ранил его в самое сердце, гном?

Но герой не обратил на это внимания, потому что третья фигура уже поднималась с земли. *Сгусток тьмы* пронзил третью фигуру, и та снова упала.

Как оказалось, третью фигуру подстрелил тот самый гном с ружьём, и этим он спас тебе жизнь. А дальше происходило настоящее зверство. Два гнома безжалостно добились троих стражников границы и те быстро исчезли из поля зрения.

Гномы, убедившись, что больше убивать некого, встретились суровыми взглядами. На их хмурых каменных лицах читалась неприязнь. Ни то друг к другу, ни то к убитым.

- Десять серебряников! – вдруг выкрикнул гном с ружьём, - Десять!

Вместо ответа наш герой лишь сурово помотал головой. Действительно, его выбор оказался куда практичнее, и что самое важное, дешевле.

Гномы пожали руки друг друга, и на этом расстались.

Ты посмотри, эта битва стала для тебя настоящим испытанием! Ты опять получил уровень, а должен был умереть. Видишь, как несправедлива бывает судьба к некоторым из нас.

Глава 15. Застава Яростной бури

Путь нашего гнома лежит дальше. Привычная картина нетронутой застывшей природы сменяется затоптанной характерными следами опушкой. Судя по сваленным деревьям вдоль дороги, здесь проходились знаменитые гномьи топоры. И действительно, удары топоров доносятся до нас из глубин леса, а если приглядеться, то можно обнаружить несколько гномов, самозабвенно ударяющих топориками по поваленному дереву.

Нет, тревожить их не стоит. Они всё равно не станут с тобой говорить. Хотелось бы верить, что их решение молчать было вызвано их крайним презрением к тебе, но, скорее всего, они попросту больше ничего не умеют в этом мире. Как и некоторые из нас.

Но, посмотри! Вон тот гном явно халтурит – встал и застыл на месте, словно камень, из которого был высечен.

Ах, да ведь это он тебя ждёт! У него ведь над головой и знак вопроса висит, видишь?

Наш герой подходит к рабочему гному.

- Приветствую! – восклицает тот, и сразу же добавляет, - О, ты принёс мне еду! Очень вовремя, я как раз страшно проголодался. Теперь мы успеем закончить работу в срок! Если бы не ты, герой, было бы туго.

- И если бы не твой брат, - поправил его герой.

- Да-да, - согласился гном и тихо добавил. - У меня что, есть брат? Не припомню у себя братьев!

- Он такой же, как и я, - замечает наш герой. - Только с молотом. Но без молота.

- Ах, этот! – обрадовался гном. - Теперь вспомнил! Он всё время теряет свой чёртов молот!

Вспышка света озарила героя и тут же пропала. Рабочий поблагодарил нашего гнома за принесённую еду и попрощался. Вопреки ожиданиям, еда не оказала должного эффекта на рабочего. Тот продолжил невозмутимо стоять и ничего не делать.

А чему ты удивляешься? Ты что, один во всей игре? Знаешь, сколько еды суждено ещё получить этому гному? Ты бы лопнул от зависти, герой.

- Может рядом постоять? – засомневался герой, почёсывая бороду.

Действительно, примут тебя за гнома-рабочего, отдадут всю еду. А ты её продашь где-нибудь и разбогатеешь. Вот только что можешь дать ты взамен принесённых яств очередному курьеру? Шкуру снежного барса?

- По зубам дать могу, - пожал плечами герой и двинулся дальше.

Действительно. Но лучше отложить этот бизнес-план на будущее. А то пока ты слишком неопытен, по зубам ведь могут дать и тебе самому.

Кстати, у тебя шестой уровень, и всему виной какое-то жалкое задание. По-моему, так быстро только бактерии должны размножаться на твоих не мытых руках, а не уровни.

Таким образом, наш шестиуровневый гном двинулся дальше. Пробегая по узкой тропинке, вдоль вековых деревьев и полупрозрачных смородиновых кустов, наш герой вдруг обнаруживает впереди небольшой лагерь. Наскоро сооружённые оборонительные укрепления принадлежат умелым гномьим рукам. А раз так, то опасаться нечего.

Наш гном заходит внутрь, как к себе домой. Но, как и в твоём мире, герой, так и здесь, до тебя никому нет дела. Давай оглядимся и подумаем, как можно использовать окружающих гномов себе на благо.

Постой. Что за гнусные мысли в моих электронных мозгах? Видимо, верно говорится: “с гномом поведёшься – назад не вернёшься”.

Да ты только посмотри, сколько вокруг существ, желающих воспользоваться дешёвой рабочей силой! Сколько восклицательных знаков повсюду! Я бы на их месте ни то, что зада-

ние давать, говорить бы с тобой опасался бы. А то в конце задушевной беседы может вдруг оказаться, что разговор-то был не бесплатный. С тебя станется!

Итак, давай для начала хорошенько оглядимся. Нам нужен то существо, у которого можно почерпнуть немного знаний.

Вон тот тип что-то готовит в котелке. Наверное, суп из камней. Может, попросишь у него денег?

Вон тот у линии обороны, судя по топору в крепких руках, мог бы научить тебя паре крутых трюков, но воин из тебя, как суп из камней.

А глянь на того гнома, что под навесом! Такой грозный в литых доспехах, думаю, он здесь главная шишка. А к тому же он с готовностью завершит начатое тобой задание. Подойди к нему и сдай ему это задание. И если снова начнёшь торговаться, то для убедительности плюнь на его красный топорик, что стоит рядом вон у того небольшого пня. Репутацию его изменишь, свою поднимешь, возможно... ну, хотя бы про доспехи скажи. Что срам такое носить, не канон для гнома. Если повезёт – получишь его доспехи, если нет, главная шишка получит твою трость. Всё по-честному!

- Какие новости? – суровый голос главного гнома внушает уважение, - Что принёс ты на *Заставу Яростной бури*?

- Послание! – развёл руками наш гном, в качестве подтверждения своих слов.

Гном берёт записку и внимательно читает её. Вообще-то, по угловатому выражению лица главного гнома сложно сказать, насколько внимательно он читает. Более того, его немигающий взгляд едва ли можно отнести к напряжённым мыслительным процессам чтения. Скорее всего, он просто выжидал. Выжидал, чтобы сказать то, что следует.

- Благодарю тебя, герой! – наконец произносит он, - Ты сослужил нам хорошую службу.

И снова яркое озарение вокруг. Ого! Тебе снова дали уровень! Это уже седьмой. А нельзя ли вернуться в лес, и снова взять записку? Так ты быстро станешь главнее этого гнома. Ладно, давай уже поищем кого-нибудь, кто сможет обучить тебя новым фокусам!

- Постой! – рука главного гнома вдруг вцепилась в мантию нашего героя, - У меня есть кое-что для тебя.

Надеюсь, хороший хук справа, а?

- Наш ведущий старатель уже несколько дней не выходил на связь, - проговорил главный гном. - Мы опасаемся, что одержимые эльфы, что обитали в южной долине, нашли нашу пещеру и убили Малвика. Но я не хочу в это верить, герой. Ты должен разузнать, так ли это.

Итак, главная шишка предлагает тебе в одиночку прогуляться по опасному гномьему лесу – Гвоздолесью, войти в тёмную пещеру, наполненную одержимыми, и попытаться найти останки Малвика. Ну чем не увеселительный досуг нашему скучающему герою?!

Что ты там не понял? Ах, местными достопримечательностями заинтересовался! Да, гномы – известные ценители изысканных названий, а потому Гвоздолесье – это ещё цветочки. К слову сказать, подобные беспечные названия объектов является одной из причин глубокого признания эльфов к гномам.

Чтобы дать имя целому лесу, эльфы годами проводят многочисленные собрания, где не на жизнь, а насмерть спорят о том, насколько подходит лесу предлагаемое название. Фазы луны, стороны света, вызываемые ассоциации при произнесении названия – учитывается абсолютно всё.

А как у гномов? Да примерно так:

- Еле прошёл сквозь чёртово Гвоздолесье!

- Почему Гвоздолесье?

- Потому что все штаны себе ветками изгвоздал, вот почему.

И всё, с этого момента снежный и опасный лес становится Гвоздолесьем.

Итак, за выполнения задания главный гном даст тебе восемьдесят серебра и немного опыта. И шляпу даст остроконечную, чтобы твоя ненормальность была видна издали. А то ведь одной вычурной синей мантии, да уродливых ботинок иногда и недостаточно.

- Идёт! – заключает наш герой и жмёт руку главному гному.

- Учти, герой, что золото в той пещере сосчитано до крупы, – на прощанье вкрадчиво проговаривает главный гном. – И ещё! Будь осторожен!

О, нашему герою незачем быть осторожным. Этот парень собирается умереть!

Давай вернёмся к поиску кого-нибудь, кто готов взяться за твоё обучение. Задания мы сможем взять и позже.

А что это ты так смотришь на главную шишку на заставе? Вижу, твой завистливый взгляд оглядывает пусть и грубоватые, но всё же доспехи этого гнома. Что? Тебе тоже хочется побыть немного воином? А зачем тогда ты встал на путь чёрной магии? Своей нетренированной рукой разве сможешь ты поднять хоть мало-мальский приличный боевой молот? Едва ли!

Но не печалься об этом. В нашей игре есть и альтернатива. Мы что-нибудь придумаем насчёт твоего внешнего вида. Дадут Боги добычи, найдём и тебе такие доспехи, глядя на которые можно будет сказать, что ты обычный гном. Правда, на деле это будет больше похоже на то, как твой отец, игрок, давал тебе, скажем, нажать на кнопку на своём ноутбуке или дрель в руках подержать. Косметический эффект будет, понимаешь?

Ладно, погляди-ка вон туда! Под нависшей снежной сосной, что распростёрла свои ветви поверх северной части заставы, стоит очередной гном. Он читает какую-то книгу. Судя по его облачению, его чёткая жизненная позиция буквально кричит: “я не такой, как все”.

Ещё бы! Одно наличие книги в его руках – уже говорит о том, что что-то в его создании однажды пошло не так. И он тут единственный, кто хоть немного похож на чернокнижника. Точно “не такой, как все!”

И ведь ты у нас не такой. Так что скорей иди к нему. Вы двое сможете найти общий язык, если, конечно, ты не станешь и здесь применять свои скверные навыки в торговле.

- Чего желаешь? – вопрошает гном в чёрной мантии, отрываясь от серой книги.

- Изучить навыки! – уверенно отвечает наш гном, с опаской поглядывая на тревожные, светящиеся фиолетовым, узоры на земле.

- Тогда слушай и запоминай, – шипит гном нетипичным голосом и нехотя сует свою книгу под нос нашему гному.

Месяцы тренировок с голосом сделали своё дело – чернокнижник производит впечатление загнанного в угол бешеного кота.

- “Пора, – подтвердила Анимара. – Тучи всё явственнее сгущаются над нами, нам нет тут места” – удивлённо прочитал гном. - Что за чёрт?!

Глаза чернокнижника округлились.

- Ох, проклятье! – нервно засуетился он, быстрым движением пряча книгу под мантию.

- Не та книга. Вот.

И перед взором нашего героя заплясали причудливые иконки новых умений, большинство из которых пока недоступны.

- А можно книгу обратно поменять, – рассудительно уточнил гном, разглядывая доступные умения.

- Нельзя, – хмуро отозвался чернокнижник.

Что ж, давай взглянем, какие навыки принесло падение твоей души на седьмую ступень деградации.

Глава 16. Учим новые стишки

Итак, книга гнома-демонтолога полна сюрпризов. Давай изучать новые заклинания, чтобы более эффективно расправляться с врагами?

Сумеречный вой заставит твоих врагов усомниться в своём превосходстве, которое перманентно появляется при виде гнома в мантии. На иконке умения изображён гном, бороду которого прищемили дверцей кареты, и тронулись в путь. А, нет. Это болотная гаргуля, вынырнувшая из глубоких пучин, приветствует нас своим дежурным восклицанием.

Если применить это заклинание на врага, то им тут же овладеет страх. В твоём мире это был бы страх, скажем, оставленного дома телефона. Или страх просроченной задолженности, а то и повестки куда-нибудь.

Более того, если завять в правильной тональности, в такт ветру и без доброго умысла – то эффект будет ещё лучше. Враг в ужасе начнёт бегать из стороны в сторону, не зная, куда бежать сначала: домой, чтобы выключить все приборы из сети, в закрывающуюся инстанцию, или же на поиски пропавшей карточки.

Однако эффект длится недолго, секунд десять. За это время ты успеешь либо убежать подальше, либо оправиться от вдруг нахлынувшего на тебя чувства тревоги, что и у тебя не все дела идут гладко.

Проклятье немощи не даст твоему врагу орудовать своим топором слишком сильно. На иконке умения изображён воин, чья рука роняет меч. Лицо воина печальное. Возможно, сегодня он узнал, что его меч – не оригинального происхождения, а всего лишь жалкая реплика. Его осмеяли и унизили, вот он и впал в уныние. Очень может быть, что именно наш чернокнижник и внушил ему эту мысль. Неплохо, гном, неплохо!

Это проклятье воздействует на разум противника, заставляя усомниться последнего в правомерности своих действий. И в голове врага замаячат фразочки вроде: “А, может, не надо этого убогого рубить? Пусть живёт, Боги и так его мозгами обделили”, “Ну убью я этого дурака, дальше-то, что?”, или “Опять топор поломаю, надо осторожней”.

Таким образом, урон, что ты будешь получать от проклятой тобой цели, будет значительно уменьшен. Но я бы на твоём месте сильно не расслаблялся. Тебя, как в первую очередь мага, и веткой проткнуть можно. Замечу также, что этот навык действует лишь на холодное оружие. Если кинешь эту штуку на такого же мага, вроде тебя, то в ответ перед смертью услышишь лишь уничижительный хохот.

Проклятье преумножения - довольно интересная штука. Иконка умения показывает нам некую тёмно-фиолетовую бактерию, её лапки тянутся во все стороны.

При попадании на врага немедленно провоцирует рост болезнетворных бактерий, отчего поражённый получает довольно значительный урон. Однако работает это не столь однозначно, есть свои нюансы.

Проклятье умножает не только вредоносные бактерии. Есть ведь ещё и полезные бактерии, ты знал об этом? Проклятье умножает и их тоже, хотя и в меньшей степени.

Таким образом, тебе необходимо понимать, кого именно проклинать этим навыком, а кого лучше не стоит. Для примера орк, для которого неведомо слово “мыло” или “чистый” – идеальная мишень для этого проклятья. Гном вроде тебя тоже может подойти, но эффект будет куда меньше.

Однако не советую швырять этот навык на какого-нибудь паладина, или жреца, чьи помыслы и руки чисты, словно горные ключи. Ты не только не добьёшься нужного результата, а скорей наоборот – излечишь одного от хронического насморка, а второго от панических атак.

Этим ребятам нужен совершенно обратный эффект.

Проклятье преуменьшения как раз то что надо для таких чистюль, как паладины и жрецы. На этот раз на иконке изображена светлая бактерия, так что ты её не перепутаешь с первой.

Поскольку соотношение полезных бактерий к вредным у паладинов и жрецов существенно выше, то резкое падение первых сулит чисто плотным врагам обострение забытых болячек. Это приведёт тебя к тому, что враг либо плюнет в твою сторону и пойдёт решать свои вылезшие проблемы, либо ты сможешь победить. Разве не здорово манипулировать иммунитетом?

Тёмная проповедь – ещё один полезный навык, который поможет тебе в схватке с врагами. Эти жгучие богохульные строки из запретных писаний вызывают у цели чувство глубокого омерзения, отчего боевой дух сильно падает. На иконке умения изображены фиолетовые тучи, из которых виднеются множество тёмных рук.

Психологический урон, полученный от тёмных песнопений, накладывает на жертву гнетущее состояние, под действием которого она становится более восприимчива к урону от тёмной магии. Кроме того, в некоторых случаях *Тёмная проповедь* может дополнительно оказать сильное слабительное действие на цель, отчего жертва на некоторое время будет дезориентирована. Порядка нескольких секунд. Насколько же нужно быть крутым воином, чтобы решить эту проблему всего за несколько секунд?! Вот где эпичность, герой! А ни эти ваши махания топорами в боевом прыжке!

Кстати, а что бы ты успел сделать за несколько секунд, если бы в драке на тебя подействовал такого рода сильный слабительный эффект?

Икота. Да, это тоже навык. Да, тоже проклятье, притом очень полезное. С иконки умения на нас смотрит растерявшийся кудесник, из его открытого рта вылетает несколько пузырей. Если ты был бы достаточно внимателен, то ты мог заметить, что наш арсенал пополнился проклятьем немощи, что хорошо действует против воинов. А что делать с высокомерными магами? А вот что – икота.

Чтобы швырнуть в тебя чем-то опасным и существенным любой маг просто обязан прочитать рецепт заклинания вслух, иначе ничего не получится. А если ты своими богохульными ручонками швырнёшь в него это неприятное проклятье, то он будет постоянно запинаться и прерываться. Это растянёт время, необходимое для прочтения заклинания настолько, что ты сможешь чай попить. Правда всегда есть шанс получить это самое заклинание в качестве контратаки, и тогда картина будет ещё более потешной: два заики стоят друг напротив друга и нервно пытаются перегнуть своего оппонента в прочтении заклинания.

Впрочем, контрзаклинание – это уже методы борьбы с подобными тебе личностями. Здесь есть множество факторов, которые могут сильно сказаться на итоге вашей битвы. А потому пока что я не стану заострять твоё внимание на таких деталях.

Тёмная зарница – это хорошая альтернатива твоему сгустку тьмы, со вкусом тлеющих углей. На иконке умения изображён тёмный вихрь, который подхватывает языки пламени. Умение читается довольно долго, однако, дополнительно накладывает на цель эффект ожога второй степени, отчего место удара будет некоторое время болеть. Разумеется, если у врага найдётся, чем помазать свои ожоги, то эффект будет снят. Но ведь на это нужно время. Никто ведь не держит в нагрудном кармане флакончик с заветной мазью, а потому даже поиски её могут подарить тебе довольно много времени. Но эту информацию тебе пока тоже знать не обязательно.

Призыв Кралодаша – это то, зачем ты выбрал эту стезю. Возможность развернуть само пространство благодаря тёмным молитвам и сунуть свою богохульную ручищу в самую пучину ада. И всё это для того, чтобы схватить падшее демоническое существо, а затем извлечь его наружу и приручить. Оно будет служить тебе до своего освобождения, или пока кто-нибудь не прикончит его. Или тебя.

На иконке изображена разинутая пасть красноглазого рогатого демона, чьи зубы острые, словно иглы, а взгляд жёлтых глаз недружелюбен и жесток. Думаю, разработчики вдохновлялись твоей фотографией на паспорт.

Инфернальный разлом внесёт на выбранный тобою участок земли свои коррективы. Если взглянуть в значок умения, то можно увидеть полыхающую трещину, которая недвусмысленно намекает, что будет жарко. Ещё бы! Это умение заставит неограниченное число врагов в области схватиться за свои ноги и завопить от боли. И хоть умение и не обладает большой убойной силой, его ценность в другом. Ведь посмотреть, как по твоему собственному почину группа врагов вдруг начнёт дико отплясывать на осквернённой земле – дорогого стоит. Как бонус – ещё и здоровье отнимет.

Дыханье Урильяны дарует тебе возможность дышать под водой. На иконке умения лицо получеловека-полурыбы. Глаза существа светятся призрачной луной, вместо носа – две впадины. На шее виднеются уродливые жабры.

Урильяна, как одна из семи дочерей Великого морского Властелина Метаксиона, была одна из первых, кто отрёкся от равновесия, и склонилась на сторону зла. Её скорбные свершения уже обретают очертания апокалипсиса, одно из которых – дарование тебе пусть и никудышного, а всё же умения.

Ладно, оно на самом деле неплохое и не раз может принести тебе пользу в твоих путешествиях. Например, если вдруг посреди морской экспедиции выяснится, что на корабле не место для чернокнижников. Свяжут тебя и швырнут за борт вместе с твоими мерзкими книжечками и цветными мелками для рисования ритуальных узоров. Ты хоть и потонешь, но умрёшь не сразу, поживёшь ещё. Успеешь рассмотреть морское дно в деталях, и даже воочию убедиться, что всякая местная рыбёшка не прочь отведать кусочек такого сладкого пирожочка, как ты.

Словом, полезная штука. Особенно если окажешься в одном помещении с орком. Правда, с большой долей вероятности ты за всю игру ни разу не воспользуешься этим умением. Забавно, да?

Ну а пока – это все доступные новшества для твоего персонажа. Это и так слишком много для твоего не больно-то крепкого на память героя. Я бы вообще снарядил его лишь одним заклинанием, чтобы он в пылу битвы не забыл, что есть что. Удивительно, и как это тебе доверили возможность призывать существо из недр земли? Зелёный ты ещё, хоть и с бородой.

Глава 17. Призываем Кралодаша

Итак, ты преисполнился тайных знаний, которые помогут тебе изощрённее расправиться с твоими врагами. Как насчёт того, чтобы пронестись по заставе ветром, собрать все задания, и скрыться в неизвестном направлении?

Да, насчёт “пронестись ветром” – это не про тебя, я и забыл! Тебе больше подойдёт “проползти улиточкой”.

А что это ты там делаешь? А, умения расставляешь на нужные кнопки, правильно.

Разумеется, мне стоило бы это сразу предвидеть это – первым делом ты призовёшь своего нового слугу – Кралодаша. Кажется, я стал понимать, зачем ты решил пойти путём черно-книжника. В реальной жизни тебе не светит кем-либо управлять, а здесь под твоим контролем не только упрямый гном, а ещё и существо из самых недр преисподней.

И вот наш гном принялся читать тёмный ритуал призыва, начертив у своих ног несколько замысловатых символов и круг призыва. Глаза гнома закрыты, воздух вокруг подрагивает. Тьма словно бы сгущается в точке призыва, и голос гнома становится громче. Он выкрикивает богохульные фразы всё чаще. Удивительно, как только гномы, стоящие неподалёку, не дали хорошего подзатыльника нашему герою за такие бесчинства? Привыкли, видимо.

Мрак сгустился, и тут же отступил, являя на свет существо из самого ада.

Глаза гнома открылись с воодушевлённым трепетом, и гном уставился на призванного демона.

- Что это? – нахмурился герой, недовольно осматривая прибывшее существо.

Демон был ростом с небольшую кошку. Весь красный, словно рак, которого достали из кипятка. Стоял он на двух коротеньких ножках, каждая из которых заканчивалась маленьким копытцем. Уродливая кривая спина существа являла собой результат неправильного образа жизни любого игромана, и вмещала на себе два крошечных крыла. За спиной виднелся недлинный хвост, кончик которого горел, словно маленький факел. Полезно, если вдруг понадобится что-нибудь поджечь.

Коротенькие цепкие ручки делали существо похожим на хомячка. Большая голова была увенчана маленькими рожками, которые при беглом взгляде было заметить довольно сложно. Злые жёлтые глазки лихорадочно озирались по сторонам, и на лице застыла неприкрытая злоба.

- Я - Кралодаш! Великий и ужасный! Я прибыл, чтобы служить тебе, господин! – раздался высокий шипящий голос демона.

Глаза гнома и демона встретились. С минуту никто из них ничего не произносил, а потому было прекрасно слышно, как два гнома начали спор у дальнего выхода заставы. Они не сходились во мнении, и тут ж только смерть могла рассудить их. Но та не торопилась им на помощь. Я думаю, она была здесь, с гномом и демоном, приглядывала за обоими.

- Ты что – гном? – вдруг спросил Кралодаш дрогнувшим голосом.

- Нет, - отрезал наш герой, - Речная фея.

- О нет! – голос Кралодаша словно бы сдулся, он стал хныкать. - Только не это! Меня же засмеют!

- Кто засмеёт? – удивился гном.

- Все! – обречённо ответил демон. - О, батюшка Люцифер! О, матушка Гидра! Ты ведь ещё не совсем проникся знаниями черно-книжничества? А значит, толика сострадания у тебя найдётся?

- Не найдётся! – сурово ответил гном.

- Тогда убей меня сейчас же, - демон словно бы пропустил слова героя мимо своих острых ушей, - и больше не призывай на этот свет!

- Ещё чего! – махнул рукой гном. - Обойдёшься! А будешь плохо себя вести – вообще отпускать домой не буду.

Кажется, Кралодаш понял, что серьёзно влип. Его и без того худые плечики сникли, а голова обречённо упала на грудь.

- Как ты там говорил? – уточнил гном, - Великий и ужасный?

- Совершенно верно, - грустно произнёс демон.

- Ужасный – согласен, - отрезал гном, взглядываясь в морду Кралодаша - А вот великий...

- Моё имя вписано кровью в чёрную книгу бытия! – гордо заявил Кралодаш, подняв голову.

- Подумаешь, - отмахнулся гном и тут же уточнил, - А что за книга?

- Ну... - замялся демон, вопросы к которому никогда ещё не доходили так далеко. - В мрачной пропасти отчаяния есть Великая книга адской бездны...

- Давай точнее! – глаза героя сузились. – Я читал в тёмных писаниях про ваши бездны, меня сложно удивить подобным лепетом.

Последняя фраза мне понравилась. В моих глазах наш герой вырос с уровня камня до уровня гусеницы. Неплохо сказано, гном!

- Ну, - сконфузился Кралодаш, - Книга Великих прегрешений...

- Постой-постой! – оборвал демона гном и задумчиво проговорил. - Если у вас в бездне есть книга прегрешений, значит, ты совершил нечто хорошее?

- Да, - на морде демона проступило совершенно человеческое чувство горечи. – Но я не хотел, меня подставили!

- Значит, - заключил гном, - твоё величие лишь в нарушении ваших законов?

Вместо ответа демон оскалился. Посмотри на него и задумайся! Он не подчиняется правилам, он идёт против течения. Он творит запретное добро.

- Я всё равно очень злобный и опасный демон, - защёлкал зубами Кралодаш. - И я не очень-то дружелюбный. Имей это в виду, гном.

- Всё с тобой понятно! – гном указал пальцем на демона. - Я и сам, знаешь ли, не особо тебе рад. Я ждал кого-то посущественнее, а получил тебя. Повелеваю тебе обращаться ко мне по всей форме.

Ох, до чего же знакомое чувство. Я ведь тоже ждал кого-то посущественнее и тоже получил тебя, дорогой друг.

- Слушаюсь, Господин! – угрюмо ответил демон, услышав к себе нормативное обращение по протоколу. – Повелевай!

- То-то, - произнёс гном и стал озираясь по сторонам.

Обрати внимание, герой, что у нашего демона есть свои умения. Он тоже будет развиваться вместе с нашим гномом, если тому на голову не упадёт чей-нибудь молот, или лошадь (не удивляйся, тут такое случается). Давай хотя бы посмотрим, что там для тебя припасено у демона?

Шёпот Ирль-Бинары усиливает все твои заклинания, пока умение Кралодаша активно. На маленькой иконке умения изображён женский профиль лица, окутанный мглой. Из губ струится чёрная дымка.

После свержения тёмной чаровницы Ирль-Бинары, долгое время на земле никто о ней не слышал. Однако с помощью демонов ей удалось протянуть свою чёрную руку обратно, в мир живых. Демоны стали её проводниками, и шёпот её будет звучать в ушах всякого, кто призывает низших прислужников. Шёпот этот направляет и указывает на слабые места врагов, отчего эффективность любых заклинаний растёт.

Пока что это всё. Ну что ты ещё хотел от этого хрупкого создания? Ты погляди на него – разве может он кого-нибудь атаковать? Это не он тебя, а ты его защищать должен.

Ладно, атака у него есть как ближняя, так и дальняя. Взгляни сюда.

Швырнуть! При активации этого умения твой бесёнок будет кидаться во врагов, чем сатана послал. Чем именно, я не знаю, но на твоём месте больших надежд бы не возлагал. Здесь приписка: “иногда вызывает головокружение”. Интересно, у кого из вас именно?

Провокация. Интересный талант, который при определённом стечении обстоятельств может отвлечь стоящих неподалёку врагов на себя. Они быстренько убьют демона и примутся за тебя, так что талант весьма спорный, но даёт тебе лишние секунды на раздумья, и довольно умиротворяющую картину, когда демон получит по зубам запросто так. Разве это не здорово? Сам демон этот талант, разумеется, не очень-то любит, так что пользуйся почаще.

А вот здесь, на панели команд твоего демона, можно переключиться на ближнюю атаку, и тогда твой Кралодаш стремглав подбежит к врагу и станет орудовать своими острыми когтями, а может и кусать будет, словно злобная болонка. Урона, впрочем, большого ожидать не следует, но неприятные царапины и испорченные подштанники гарантированы. А здесь есть возможность попросить подождать его на месте, сходить в магазин за хлебом, и даже исчезнуть. Жаль, что такой кнопки нет у тебя самого.

Глава 18. Собираемся в путь

Теперь, когда ты ознакомился со своими новыми навыками, нашёл каждому из них домик на панели команд, мы можем двигаться дальше. Помнишь того гнома, что стоит у входа на заставу? Ну, который действительно воин? У него ведь было задание. Давай узнаем, чего от тебя хотят?

Наш герой подбежал к охраняющему границу заставы суровому гному. Защитник одет в литую броню, а в руках его посверкивает солидный топор. Глаза защитника упали на Кралодаша.

- Если твой кот где-нибудь нагадит, - проговорил он, - отвечать за это будешь ты.

Возмущённое бульканье снизу свидетельствовало о том, что от этих слов Кралодаш потерял дар речи.

- Это демон! – пояснил наш герой.

- А-а, - одобрительно протянул защитник, - тогда ладно. Но следи, чтобы и он нигде ничего не попортил. А то знаю я вашего брата.

Глаза гнома недовольно стрельнули в сторону читающего чернокнижника.

- Я слышал, - снова вдруг проговорил защитник, - ты отправляешься на поиски Малвика?

- Да, - соглашается наш герой.

- Тогда почему бы тебе заодно не поискать в пещере кое-что ещё? – заговорщицки спросил гном.

- Что именно? – уточнил наш герой.

- Мой брат отправился на валку леса, - принялся объяснять защитник, - и я буду сильно удивлён, если он вернётся в лагерь хотя бы в обоих своих башмаках. Этот растяпа постоянно всё теряет! Отец завещал ему свой молот, так он и его уже не раз терял. Но потерянный в пещере шлем моих предков – самая большая неприятность из всех. Может быть, он попадётся тебе на глаза, герой?

- Может быть, - пожал плечами гном, - Но почему бы тебе самому не сходить за ним? Или почему бы тебе не составить мне компанию?

- Самому? – изумился защитник. – Я не могу! Я должен охранять заставу!

- В выходной день! – предложил наш герой.

- Мой ближайший выходной, - проговорил защитник и достал из нагрудного кармана огромные куранты на цепочке, - Никогда.

- Ладно, - согласился герой и принял задание.

Непростая жизнь у гномов. Но тебе повезло, ты играешь не за защитника. Только вообрази, что игра бы не позволила тебе даже ходить.

- Господин! – раздалось тихое, вкрадчивое шипение Кралодаша, - Давайте спалим тут всё до основания! Устроим адское пекло, дадим мёрзлой земле гномьих тел, чтобы задобрить её.

Не думаю, что в его словах есть аграрный интерес к почве.

- Закрой рот, - резко ответил гном.

Эй, Кралодаш! Это я хотел предложить нашему герою так поразвлечься! Ты – маленький жулик и плут.

Герой, знаешь ли ты, сколько смертей ты получишь, если попытаешься собрать их урожай прямо сейчас?

Одну. Только одну. Твоё холодное богохульное тело даже хоронить никто не станет. А уж тем более, обряды над ним проводить.

А Кралодаш твой исчезнет. И будет всем рассказывать у себя, в пылающих пещерах, как он одурачил очередного гнома и вышел победителем из довольно скользкой ситуации.

Нет, твоя смерть не должна быть от лап этого морального чудовища. Это моя, и только моя прерогатива!

Смотри, рядом остановился гном в кожаной броне. В руках гнома ружьё, а значит, он может быть охотником.

- Меняю золотые слитки на этериевые, - затараторил гном, - три к одному! Без торга, без возврата, без обмана, писать напрямую.

Ты посмотри на этого высокомерного павлина! Это что же получается, к нему даже обратиться нельзя, а только письмом или телеграммой? А если у гнома денег нет на почтовые расходы?

- Что? – поднял кустистые брови наш герой, и на всякий случай поприветствовал охотника заученной фразой, - Дай денег!

Охотник ничего не ответил и побежал дальше.

Наш гном немного постоял и, почесав в задумчивости бороду, побежал к повару, что варил что-то в котелке на открытом огне. Если приглядеться, то можно заметить, что котелок пуст. И это отличный повод применить свои творческие способности, вообразив, что в котелке что-то бурлит. Лично я всегда воображаю, что на болотной воде гном-повар варит тину на всю заставу. А сверху бурлящей массы плавает рогоз (это тот, что ты назвал бы камышом).

Впрочем, наши гномы - неплохие охотники, так что в этом витаминном супе может плавать некоторое количество мяса. Скажем, небольшая стая снежных крыс.

- Приветствую тебя, герой, - говорит повар, убирая из рук лопату, которой он мешал содержимое котла. - Ты действительно отправишься в нашу золотую пещеру?

- Да, - согласился наш герой.

- Это очень смело с твоей стороны! – восхищённо льстит повар. - Может быть, у тебя найдётся минута и на мою просьбу?

- Возможно, - отозвался гном.

- Тогда поищи в пещере особые грибы, - сказал повар, - они обычно растут прямо на стенах. Оранжевые такие, пахнут дымом. Но на вкус – просто восхитительные!

- Хорошо! – согласился гном и принял задание.

Взгляд повара падает на Кралодаша.

- О! – восклицает он, - Ты приручил белку? Давай кинем её в котелок - сытнее будет!

- А давай, - пожал плечами гном, но тут же спохватился. – Впрочем, не стоит.

- Смотри, - язвительным голосом ответил Кралодаш, - как бы я не откусил тебе твой огромный нос за твои дерзкие слова!

- Это мой демон! – пояснил гном. – Но, может быть, я и воспользуюсь твоим предложением.

Демон недовольно глянул на нашего героя и покачал головой.

- Ну, уж нет! – возмутился он. - Я сюда прибыл не для того, чтобы вариться в вонючих гномьих котелках! Такое удовольствие я и дома могу себе позволить!

- Тогда держи свой рот закрытым! – приказал демону гном.

Что ещё мы можем здесь взять? Смотри, вон там, в палатке, стоит ещё один гном. Он перебирает травы и удручённо качает головой. Небольшой столик рядом вмещает на себе всю тяжесть бытия травника. Здесь множество различных колб, распотрошённых цветков и стеблей, несколько ступок с пестиком. Рядом с ним стоит небольшой походный котелок.

- Боги в помощь! – обращается наш гном к травнику.

- Приветствую, герой! – отвечает тот, - До меня дошёл слух, что ты собрался помочь Горфлану?

- Кто это? – нахмурился наш гном.

- Это командир *Заставы Яростной бури*, - ответил травник. – Ты отправляешься на поиски Малвика?

- Верно, - соглашается герой.

- Послушай, - говорит травник, недобро поглядывая на Кралодаша, - А не живодёр ли ты часом?

- С чего это ты взял? – удивился наш гном.

- А почему тогда это облезлая шавка таскается за тобой? – спросил травник, тыча грубым пальцем на демона. - На ней нет шерсти, а значит, что кто-то обварил её в кипятке!

Кралодаш зарычал. Этим он хотел показать, насколько опасны были слова травника, однако, прозвучало это ничуть не страшнее, чем предупредительное рычание кота.

- В кипятке будет вариться твоя грязная душонка после смерти, - прошипел Кралодаш, - И тогда посмотрим, кто из нас будет облезлой шавкой.

- Это мой демон, - выдохнул гном, и тут же сменил тему разговора. – Что именно ты хотел мне поручить?

- Я собираю особо редкие травы и делаю из них разные снадобья, герой, - начал рассказывать травник. - Однако в последнее время “Золотистый Разнолист” пропал, и мне негде его достать. Возможно, неподалёку от пещеры и найдутся несколько цветков для меня? Принеси мне их!

- А сам чего не сходишь? – резонно спроси гном.

- Понимаешь... - замялся тот, - слишком много работы! Весь день здесь стою и перебираю травы, ты же видишь!

Действительно, весь день он крутит в руках один и тот же цветок и качает головой. А всё знаешь зачем? Правильно, чтобы не ходить в Гвоздолесье и не встречаться с одержимыми эльфами. А если во время задания один герой-гном умрёт – что с того?

Но главная причина, по которой травник не хочет идти в лес не в этом. За травой ведь надо нагибаться, а у него спина больная. Нагнётся и не разогнётся. А ты вроде ещё бодрый старик.

- Идёт, - соглашается наш герой.

- А? – всполошился травник, - Кто идёт?! Куда идёт? У меня ещё не готовы зелья!

А, ну вот и голова у травника не совсем в норме. Вот тебе третья причина.

- Достану тебе твоих цветков, говорю, - повторяет герой.

- О, - обрадовался травник, - Благодарю тебя. Кстати, не хочешь ли выучиться на травника? Если ты ещё не выбрал себе профессию, то бери травничество. С помощью него ты сможешь собирать особые цветки и готовить из них сильные снадобья и зелья! Иногда, правда, и яд получается, но здесь уж как повезёт...

- А разве это не алхимия? – нахмурился герой.

- Так ведь это же одно целое, - пояснил травник. - Какой смысл собирать травы, если не можешь их использовать?

- Продать! – тут же предложил герой.

- Ну, только если это, - почесал короткую бородку травник.

- Только! – передразнил герой. - Ладно, я готов обучиться травничеству!

- Ты сделал правильный выбор, герой, - с достоинством сказал травник. - А если тебе надоест, ты всегда сможешь забыть эту профессию.

Очень опрометчивое решение, герой. А насчёт “забыть” – здесь я бы поспорил с этим гномом. Забыть ты действительно сможешь, но не всегда, не всё, и не обязательно то, что надо.

Травник достаёт из-под столика зелёную засаленную книгу и суёт под нос нашему гному.

- Здесь ты почерпнёшь знаний, - заученная фраза отскакивает от зубов травника.

Глава 19. Всё ещё собираемся в путь

В книге наш герой не видит ничего особо интересного. Здесь лишь пара умений, которые можно выучить. Одно из них – это возможность сбора трав.

А не плохо это травники придумали, правда? Пока ты не купишь у них умение сбора трав, ты не сможешь собирать никакие травы и цветки. Да, там сказано, что собирать надо специальным инструментом, и особо бережно, но всё равно пахнет мошенничеством.

Вжух! У тебя появилось новое умение, оно находится там же, где и остальные. Если ты его откроешь, то увидишь, что теперь из переработанных простейших растений ты сможешь изготовить эликсир здоровья и эликсир манны.

Цена инструмента для сбора растений нашего героя не устроила, и поэтому они сошлись на том, что травник одолжит бесплатно свой старый нож на некоторое время, вместе с колбами для приготовления зелий.

Да, ножом, что ты получил от этого гнома вследствие двухчасового спора, даже колбасу резать стыдно, ни то, что растения. Колбы тоже довольно сомнительного качества, и плохо закрываются. Некоторые вообще не мытые. Но ведь бесплатно!

Вижу, травник уже и сам не рад, что связался с таким славным дедом, как ты. Смотрит на тебя волком, не удивительно, что он отдал свой инструмент. Всё что угодно – лишь бы ты уже оставил его. Он ведь ещё не закончил осматривать тот цветок.

- Да будет камнем твоя плоть, - на прощанье процедил заученную фразу травник, - а твой топор – сталью.

Наш путь лежит в сторону северного выхода с заставы.

- Я плюнул ему в реагенты, - заметил Кралодаш, едва они отошли достаточно, чтобы травник их не услышал, - Следующее зелье этого болвана будет взрывного качества.

Демон расхохотался, его хвостик заходил из стороны в сторону, а огонёк на его конце замерцал. Гном остановился.

- Как ты смеешь! – отругал герой Кралодаша. – Этот парень нам ещё понадобится!

- Не волнуйся, герой, - усмехнулся демон, - ему не привыкать возрождаться.

Наш гном пожал плечами и двинулся дальше. Очень геройское поведение! Мне кажется, очень скоро вы с этим демоном поменяетесь местами. И тогда уже он будет повелевать тобой, гном. Я бы посмотрел на это зрелище с большим удовольствием.

Совсем рядом пробежал гном в ещё более глупом одеянии, чем на нашем герое. На нём была красная пасторская роба, в руках он держал какую-то древнюю книжонку. Борода гнома была короткой и рыжей, с проседью, брови аккуратно подстрижены. Он вдруг остановился и уставился на Кралодаша. Вероятно, это был *священник*. Точно, вон у него и руки чище твоих.

- Ого, - завистливо протянул гном-священник, - У тебя редкий питомец! Купил, значит, за Эпические монеты?

- Таких не продают, - горестно отмахнулся наш герой.

Вероятно, священник не совсем правильно понял суть ответа героя, если судить по его последней фразе:

- Дай денег!

Наш герой смерил недобрым взглядом пришельца и двинулся дальше. Недалеко от выхода наш герой замечает ещё одного гнома, который может дать нам задание. Он стоит у припасов, прямо рядом с бочками с медовухой.

- Приветствую тебя, герой! – восклицает хмельным голосом гном, в его руках огромная кружка. – Не можешь ли ты помочь мне с одним делом.

- Слушаю тебя! – соглашается герой.

- В Гвоздолесье есть особый сорт шишек, - начал рассказывать гном, но его язык предательски запинался. - В них содержится необычная пыльца, которой можно дополнять вкус Гномьего пива, медовухи, и даже вина! Будь другом, принеси мне несколько шишек из леса.

- Хорошо! – согласился герой, приняв задание.

- Какие попало не бери! – предупредил на дорогу гном. - Только с красными пластинами и не пустые!

- Я понял! – отмахнулся герой.

И тут нетрезвый взгляд гнома упал на Кралодаша.

- Вот ведь проклятье! – воскликнул он. - Всё, кажется, допился до чёртиков.

- Это мой демон, - процедил герой.

Уважительный мутный взгляд гнома оглядел героя.

- Твой? – изумился он. - И чем это ты упился? На этой заставе весь хмель проходит только через мои руки.

Действительно. Только хмель проходит не через его руки, а через его рот.

Наш гном ничего не ответил. Вместо этого он направился к выходу, а Кралодаш соорудил охмелевшему гному несколько довольно эффектных гримас. Правда, понять, видел ли тот их, или нет, довольно сложно, потому как лицо подвыпившего гнома было довольно плохо детализировано, и глаза его и так довольно сильно косили от выпитого.

Глава 20. Выдвигаемся в лес

И вот наш гном вышел из *Заставы Яростной бури*, облегчённо выдохнув. Два рослых гномьих стражника хмуро провожали взглядом нашего героя и, главным образом, Кралодаша. У одного из защитников за спиной виднелся довольно внушительный обоюдоострый топор. В одной руке его был короткий клинок, в другой – точильный камень.

На поясе второго защитника красовался меч, чья длина очень тонко граничила с абсурдом. Одеты они были в поношенные железные доспехи, головы небрежно прикрыты круглыми шлемами.

- Чего уставились, бочки с глазами? – уже почти наступившую благословенную тишину вдруг нарушило богохульное шипение Кралодаша. – Будете так смотреть – мой хозяин утопит ваши тела в тёмном ритуальном огне, а я спляшу на ваших толстых тушах!

- Кралодаш! – выкрикнул наш герой, - Какого демона ты творишь?!

Но было уже поздно. Гномы, что стояли у границы заставы, на мгновение выпучили глаза и уставились на демона в абсолютном изумлении. Клинок и точильный камень выпали из гномьих рук с глухим звуком.

Герой внутренне приготовился к смерти, но через бесславную битву.

- Это что? – ошарашенно спросил первый защитник и медленно подошёл ближе.

Решай скорей, герой! Нужно срочно швырнуть в этого излишне любопытного гнома пару проклятий, а затем подбодрить второго *Сумеречным воем!*

Но наш гном не шелохнулся. Видимо, он решил сделаться мучеником, чтобы войти в преисподнюю с особым статусом.

- Он это что – нам? – сурово спросил гном героя.

- Вам! - язвительно отозвался Кралодаш и тут же полетел в сторону заставы вследствие мощного пинка нашего героя.

Лицо первого защитника вдруг прояснилось, а на лице проступило нечто подобие улыбки. Он повернулся и помахал своему соратнику.

- Булфорг! Нам не показалось! – крикнул он. - У этого гнома и правда говорящая ящерица!

Затем защитник заставы повернулся к герою и укоризненно произнёс:

- Зря ты так с животинкой, несмышлёная ведь. А вот что говорить её научил – это молодец!

Защитник похлопал гнома по плечу и медленно направился обратно. На полпути он встретил демона, что нехотя брёл к своему хозяину. Он восхитился Кралодашем, словно это была древняя статуэтка, и направился дальше. Надо заметить, что после этого злобное лицо демона несколько смягчилось.

- А этот парень – ничего, - проговорил он, возвращаясь к своему господину. - Во всяком случае, получше некоторых...

Но наш герой не стал вникать в смысл последних слов своего демона. Вместо этого он развернулся и направился в чащу леса, куда вели его многочисленные стрелочки на мини-карте.

Лес тем временем стал сгущаться. Началась метель. Тоненькая тропка, что вела нашего гнома в правильном направлении, становилась всё менее очевидной.

Смотри, герой! Вон под той ёлкой сидит заяц. Его белую шкурку на снегу можно и не заметить, к тому же метель уже успела немного припорошить его снегом. Но глазки его всё равно озорно блестят. Правда, если присмотреться, то блестят не только глазки, но и шкура... ах, вот оно что! Заяц-то замёрз насмерть.

А вон там пробежала лиса, в зубах её я разглядел башмак. А сразу за ней мелькнула тень гнома, он, кажется, погнался за ней. Одна нога гнома была боса. Правильно, лисичка! Между гномом и башмаком я бы тоже выбрал башмак.

А справа от тропы можно увидеть полянку, по которой ползают зелёные ядовитые слизни. А не хочешь ли ты, герой, погладить их? Или узнать, нет ли у слизней для тебя заданий?

- Например, - подхватывает демон, - поджечь одну не слишком дружелюбную заставу...

Правильно, Кралодаш! Этот парень мне начинает нравиться! И логика у него есть, и после гномьего пинка цел остался. А значит, бить демона можно сколько душе угодно, и никто за живодёра тебя не примет. Красота!

Кажется, я всё больше и больше начинаю понимать твой выбор пройти путь чернокнижника.

Эй, посмотри туда! Между седых еловых гигантов кто-то сражается. Да, точно! Это восставший из мёртвых лось довольно успешно бьётся с двумя перепуганными гномами. Лучше близко не подходи, если не хочешь, чтобы лось принял твои действия за покушение на его честно найденную добычу.

Удивительно. Даже в таком мрачном месте, как это, жизнь бьёт ключом (по крайней мере, для некоторых из присутствующих!).

- Вот бы и тебя кто-нибудь этим ключом огрел бы, - проговорил невзначай демон.

Глава 21. Чем глубже в лес, тем больше эльфов

Ты, вероятно, заметил, что чем ближе ты продвигаешься к пещере, тем меньше встречается вокруг живых существ? Разумеется, всему виной одержимые эльфы, которые совершенно точно обосновались в этой пещере. А ты как думал? Главный на заставе гном говорил, что опасается такого развития событий. И раз уж он обмолвился об этом, то совершенно точно так и будет. Или ты ждёшь, что, подойдя к пещере, ты встретишь Малвика, он передаст тебе записку, потерянный шлем, грибы и охапку растений?

Тогда уж пусть он сам всё это и отнесёт, чего тебя зря утруждать. Он отнесёт – он и опыт получит. Выходит, что ты – лишнее звено в этой цепочке.

А что это там справа светится? Уж не Золотистый ли это Разнолист? Светится – значит надо собрать. Доставай свой тупой нож, да смотри не порежься, а то волки в этих краях суровые.

Действительно, неподалёку от ели растёт растение, чьи листики имеют жёлтый окрас.

- Золотистый – да, - проворчал наш гном, осторожно срезая растение, согласно технологии. - А вот то, что “Разнолист” – не согласен.

Дело в том, что чудесные свойства этого растения не в его внешних качествах. Добавляя листочек *Золотистого Разнолиста* в рецепт, при одинаковых пропорциях, он может дать совершенно разные свойства. Только представь, герой, что вместо желаемого эффекта, скажем, “*Ментальной Возвышенности*”

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.