

Уютный Лорд: Строим поселение на краю мира

Mr. Truth



Mr. Truth

Уютный Лорд: Строим поселение на краю мира

<https://litres.ru/74402637>

SelfPub; 2026

Аннотация

Артем был талантливым архитектором, пока не выгорел дотла. Бетонные коробки и дедлайны довели его до могилы. Но смерть стала лишь началом.

Очнувшись на заброшенном побережье мира Этерии, он получает «Систему Идеального Лорда». Здесь нет квестов «убей десять волков». Только созидание.

Его задача — построить поселение с нуля. От шалаша до каменного дома. От костра до магического маяка. От одиночества до процветающей деревни.

Это история про крафт, ресурсы и уют. Про то, как приятно рубить лес, разбивать грядки и смотреть, как хутор превращается в дом.

Уютный ЛитРПГ для фанатов Minecraft и Stardew Valley. Без гарема и лишнего экшена. Только прогрессорство, строительство и атмосфера тихого счастья.

Погружайся в мир, где каждый закат на крыльце собственного поместья — это то, ради чего стоит жить!

Содержание

ГЛАВА 1. Новый стартовый пункт	4
ГЛАВА 2. Первый ресурс	9
ГЛАВА 3. Кров над головой	17
Конец ознакомительного фрагмента.	24

Mr. Truth

Уютный Лорд: Строим поселение на краю мира

ГЛАВА 1. Новый стартовый пункт

Больница, белый потолок и запах хлорки. Это было последнее, что запомнил Артем. А еще — хруст ломающихся балок и тяжесть рушащейся бетонной плиты на объекте, который он пытался спасти от ошибок прораба.

Он не должен был выжить. И, судя по тому, что он сейчас чувствовал, он и не выжил.

Артем медленно открыл глаза. Вместо больничных ламп над ним нависало небо. Не серое, смоговое небо его родного города, а чистое, пронзительно-голубое, с лениво плывущими белыми облаками.

Он сидел на траве. Мягкой, высокой, изумрудно-зеленой траве, которая щекотала ладони.

— Что за... — хрипло произнес Артем, садясь ровнее. Тело слушалось, но казалось каким-то... легким. Исчезла ноющая боль в пояснице, которая преследовала его последние пять лет чертежей и ночных бдений над проектами. Исчезла тяжесть в голове.

Он осмотрелся. Он находился на небольшой поляне. Слева шумел густой, темный лес, справа простиралось поле высокой травы, а впереди, буквально в сотне метров, блестела под солнцем морская гладь. Берег был скалистым, но уютным, с небольшой бухтой, где плескалась кристально чистая вода.

«Галлюцинации перед смертью? — подумал Артем, привыкшим к логике и структурам. — Или я в коме?»

Он попытался встать, и в этот момент воздух перед ним дрогнул. Прямо в воздухе, на уровне глаз, материализовался полупрозрачный синий экран с изящной серебряной окантовкой.

[Добро пожаловать в Этерию, Артем.]

[Ваша душа была признана достойной, а разум — достаточно структурированным.]

[Вы назначены Лордом Территории 734 «Уютная Бухта».]

Артем моргнул. Протер глаза. Экран не исчез. Он даже слегка сместился, следуя за его взглядом.

— ЛитРПГ? — вслух произнес он, чувствуя, как по спине бегают мурашки. Он читал книги, конечно. Кто в его возрасте не читал? Но чтобы *оказаться* внутри?

[Система Идеального Лорда активирована.]

[Статус территории: Пустошь.]

[Население: 1 (Вы).]

[Уровень комфорта: 0/100.]

[Уровень процветания: 0/100.]

Внизу экрана мигала желтая иконка. Артем мысленно (или, скорее, по привычке кликнуть пальцем) ткнул в нее.

[ВНИМАНИЕ! Текущий уровень комфорта критически низок. При показателе 0 более 12 часов вы начнете терять здоровье из-за стресса, голода и воздействия среды.][Первая задача: Обеспечьте себе базовый ночлег и доступ к воде. Награда: 50 Опыта Лорда, Чертеж «Простой верстак».]

Артем глубоко вздохнул. Паника, которая было начала подступать, неожиданно отступила. На ее место пришло то самое чувство, которое он испытывал, когда получал сложный, но интересный заказ на проектирование. Хаос нужно было структурировать. Задачу — разбить на подзадачи.

— Так. — Он хлопнул в ладоши, вставая на ноги. — Ночлег, вода. Понятно.

Он активировал вкладку **[Инвентарь]**. Там было пусто, если не считать трех стартовых предметов:

Тканевая рубаша и штаны (Прочность 100%)

Кожаные ботинки (Прочность 100%)

Фляга с водой (Объем: 0.5 л)

Он сделал глоток из фляги. Вода была теплой и безвкусной, но она смочила пересохшее горло.

— Так, оценим ресурсы, — пробормотал Артем, оглядывая поляну.

Он был архитектором. Он умел видеть не просто «лес»

и «поле», а потенциал территории. Справа, у кромки леса, росли мощные дубы с прямой древесиной — отличный строительный материал. У самого обрыва, ближе к морю, виднелись выходы серого камня. А в низине, где трава была особенно сочной, наверняка скапливалась роса или бил ключ.

[Активировано умение: Глаз Зодчего (Пассивное) 1 ур.]

[Позволяет видеть базовые характеристики ресурсов и скрытые дефекты построек.]

«О, Система заботится обо мне», — усмехнулся Артем. Он посмотрел на ближайший куст. Над ним всплыла плашка: *[Дикий шиповник. Ветки: прочные. Ягоды: съедобны, восстанавливают 5 ед. сытости]*.

Он посмотрел на землю под ногами. *[Суглинок. Подходит для создания саманного кирпича или основы для грядок]*.

— Отлично. — Артем потянулся, разминая плечи. — Начнем с главного. Без воды я протяну три дня. Без еды — три недели. А вот без крыши над головой, если здесь ночью температура упадет, я могу не проснуться.

Он направился к лесу. Его шаги были твердыми. Незвестный мир, магия, системы — все это было страшно. Но здесь не было начальников, которые требовали сдать объект к понедельнику, игнорируя технику безопасности. Здесь не было бетона и стекла, которые душили душу.

Здесь был только он, лес и бесконечное поле для творчества.

Подойдя к первому дереву, Артем посмотрел на него через **[Глаз Зодчего]**. *[Дуб обыкновенный. Возраст: 40 лет. Древесина: Крепкая (Тир 1). Ресурс: 50 ед. древесины]*.

— Пятьдесят единиц, — задумчиво протянул он. — Чтобы получить древесину, мне нужен инструмент. Рубить дерево руками? Глупо. Значит, сначала собираем камни.

Он развернулся к скалистому обрыву. Солнце уже начало клониться к закату, окрашивая море в оттенки расплавленного золота. У Артема было часов шесть светлого времени.

Впервые за последние годы он улыбнулся. Не дежурной улыбкой для заказчика, а искренне.

— Что ж, Этерия, — тихо сказал он, подбирая с земли первый, еще теплый от солнца камень. — Покажи, что ты умеешь. А я покажу тебе, как нужно строить.

[Добыт камень (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 1/100.]

ВОПРОС К ЧИТАТЕЛЮ: Как думаете, что Артем построит в первую очередь — шалаш или костер? И какой ресурс, по-вашему, окажется самым ценным в этом мире? Пишите в комментариях!

ПОНРАВИЛАСЬ ГЛАВА? Ставьте лайк и подписывайтесь на автора **Mr. Truth**, чтобы не пропустить продолжение! Следующая глава — уже завтра, и в ней Артем создаст свой первый инструмент.

Конец Главы 1

ГЛАВА 2. Первый ресурс

Артем стоял на краю обрыва, глядя на море. Солнце уже скрылось за горизонтом, оставив после себя багровые отблески на воде. Температура заметно упала, и он почувствовал, как прохладный ветер пробивается сквозь тонкую тканевую рубаху.

«Так, без паники», — сказал он себе вслух. Голос прозвучал спокойно, почти буднично. Годы работы на стройплощадках научили его одному: когда всё идет не по плану, нужно разбить задачу на мелкие шаги и выполнять их по порядку.

Он открыл интерфейс Системы.

[Текущие задачи:]1. Обеспечить базовый ночлег (0/1)2. Получить доступ к воде (0/1)3. Развести огонь (0/1)

[Награда за выполнение: 50 Опыта Лорда, Чертеж «Простой верстак»]

[Время до потери здоровья: 11 часов 47 минут]

«Одиннадцать часов. Неплохо», — подумал Артем. — «Но лучше не рисковать».

Он спустился с обрыва к берегу. Песок был влажным, холодным. Волны лениво накатывали на берег, оставляя после себя пену и мелкие ракушки. Артем присел, провел рукой по песку.

**[Песок. Ресурс: Кремний (следы), Соль (следы).
Пригоден для создания простейших инструментов.]**
«Кремний. Отлично».

Он начал осматривать береговую линию, ища подходящие камни. Не просто любые, а те, которые можно расколоть и получить острые края. Архитектор в нем знал: материал решает всё.

Через десять минут он нашел то, что искал. Небольшой валун серого цвета, частично скрытый водорослями. Артем подкатил его на сухое место и осмотрел через [Глаз Зодчего].

[Валун. Тип: Гранит. Прочность: Высокая. Ресурс: Камень (Тип 1) — 15 единиц. Содержит кремниевые вкрапления.]

«Пятнадцать единиц камня. Это хорошо».

Но как его расколоть? Голыми руками? Артем усмехнулся. Он был архитектором, а не каменщиком. Хотя... постой.

Он огляделся. В нескольких метрах от валуна лежал другой камень — плоский, тяжелый, примерно с футбольный мяч. Артем поднял его.

[Камень-молот. Вес: 4 кг. Пригоден для дробления.]
«Идеально».

Он взял камень-молот обеими руками, прицелился и ударил по валуну. Раздался глухой звук. Валун треснул, но не раскололся. Артем ударил снова. И еще раз.

На четвертый удар валун раскололся на три части. Артем

опустился на колени, рассматривая осколки. Один из них имел острый край — идеальный для резки.

[Добыт камень (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 5/100]

[Добыт камень (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 10/100]

[Добыт камень (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 15/100]

[Получен ресурс: Острый осколок (Тир 1). Можно использовать как режущий инструмент.]

Артем взял острый осколок в руку. Он был тяжелым, неудобным, но острым. Он провел пальцем по краю — кожа слегка царапнулась.

«Работает».

Он встал, оглядываясь. Лес начинался в пятидесяти метрах от берега. Массивные дубы стояли стеной, их кроны шумели на ветру.

«Мне нужно дерево. Много дерева. Но сначала — инструмент».

Артем направился к лесу. Подойдя к первому дереву, он активировал **[Глаз Зодчего]**.

[Дуб обыкновенный. Возраст: 40 лет. Древесина: Крепкая (Тир 1). Ресурс: 50 единиц древесины. Время рубки: 2 часа (без инструмента), 30 минут (с каменным топором).]

«Два часа без инструмента? У меня нет двух часов».

Он посмотрел на острый осколок в руке. Потом на дерево. Потом снова на осколок.

«Нужен топор. Каменный топор».

Артем сел на землю, разложив перед собой ресурсы. Камень, острый осколок... чего-то не хватало. Он открыл интерфейс крафта.

[Доступные рецепты:]- **Каменный нож (Острый осколок + Палка) — Требуется: 1 Острый осколок, 1 Палка**- **Каменный топор (Острый осколок + Палка + Веревка) — Требуется: 1 Острый осколок, 1 Палка, 1 Веревка**

«Веревка. Где взять веревку?»

Он осмотрелся. Вокруг росла высокая трава, кустарники. Артем подошел к ближайшему кусту.

[Дикий шиповник. Ветки: прочные, гибкие. Можно использовать для плетения.]

«Отлично».

Он начал собирать ветки, ломая их у основания. Ветки были гибкими, но прочными. Артем знал основы плетения — в архитектурном университете был курс по традиционным строительным технологиям.

Через двадцать минут у него была небольшая связка веток. Он начал плести, скручивая ветки между собой, создавая примитивную веревку.

[Создана примитивная веревка (Тир 1). Прочность: Низкая. Пригодна для связывания.]

«Теперь нужна палка».

Артем нашел на земле сухую ветку длиной около полу-метра. Он обломал лишние сучки, выравнивал.

[Палка. Длина: 50 см. Прочность: Средняя. Пригод-на для создания рукояти.]

Теперь самое сложное — собрать всё вместе. Артем при-ложил острый осколок к концу палки, начал обматывать ве-ревкой. Он делал это медленно, аккуратно, натягивая верев-ку как можно сильнее.

[Создан каменный топор (Тир 1).][Характеристи-ки:]- Урон: 5-8- Прочность: 20 ударов- Скорость руб-ки: +300%

[Получено достижение: «Первый инструмент»][На-града: +10 Опыта Лорда]

Артем взвесил топор в руке. Он был тяжелым, неудобным, но это был инструмент. Настоящий инструмент.

«Ну что ж», — сказал он, подходя к дубу. — «Пора рабо-тать».

Он замахнулся и ударил. Топор врезался в кору, отщепляя небольшой кусок древесины.

[Добыта древесина (Тир 1). Ресурс добавлен в ин-вентарь: 1/50]

Артем ударил снова. И снова. Работа была тяжелой, мо-нотонной, но он чувствовал странное удовлетворение. Каж-дый удар приближал его к цели.

Через двадцать минут он сделал перерыв. Топор начал ту-

питься, но дерево поддалось.

[Добыта древесина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 15/50]

[Текущий прогресс задачи «Обеспечить базовый ночлег»: 15/50]

«Еще немного».

Он продолжил рубить. Солнце уже почти село, и тени в лесу стали длинными. Артем работал быстро, методично. Он был архитектором — он умел работать с материалом.

На тридцатом ударе топор раскололся. Острый осколок отлетел в сторону, палка треснула.

[Каменный топор (Тир 1) сломан. Прочность: 0/20]
«Черт».

Артем посмотрел на сломанный топор. Потом на дерево. Он уже добыл достаточно древесины.

[Добыта древесина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 30/50]

«Тридцать единиц. Хватит для начала».

Он собрал древесину, сложил в инвентарь. Теперь нужно было найти место для ночлега.

Артем вернулся на поляну, где очнулся. Она была открытой, защищенной от ветра с трех сторон. Идеальное место.

«Но сначала — укрытие».

Он начал собирать ветки, сухие листья, траву. Примитивный шалаш — это было всё, что он мог позволить себе за оставшееся время.

[Текущее время: 18:47]

[Время до потери здоровья: 3 часа 13 минут]

Артем работал быстро. Он вбивал длинные ветки в землю, создавая каркас. Сверху набрасывал более мелкие ветки, переплетая их. Снаружи покрывал слоем травы и листьев.

Через час у него был шалаш. Примитивный, низкий, но это было укрытие.

[Построено укрытие: Шалаш (Тип 1)]

[Характеристики:]- Защита от ветра: Низкая- Защита от дождя: Низкая- Комфорт: 5/100

[Задача «Обеспечить базовый ночлег» выполнена!]

[Награда: +20 Опыта Лорда]

[Уровень Лорда: 1][Опыт: 40/100]

Артем заполз внутрь шалаша. Было тесно, темно, пахло сырой травой. Но это было его укрытие.

Он лег на землю, глядя в потолок из веток. Где-то вдалеке кричала ночная птица. Ветер шелестел листвой.

«Первый день», — подумал он. — «Я выжил».

Он закрыл глаза. Завтра будет новый день. Новые задачи. Новая работа.

Но сегодня он мог отдохнуть.

[Сон восстанавливает здоровье. Текущее здоровье: 95/100]

Артем уснул.

ВОПРОС К ЧИТАТЕЛЮ: Как думаете, что Артем начнет строить в первую очередь, когда проснется — печь для

обжига керамики или улучшенное укрытие из бревен? И какой ресурс, по-вашему, станет самым дефицитным в ближайших главах? Пишите свои теории в комментариях!

ПОНРАВИЛАСЬ ГЛАВА? Ставьте лайк и подписывайтесь на автора **Mr. Truth**, чтобы не пропустить обновление! В следующей главе Артем разведет первый огонь и найдет источник воды. #

Конец Главы 2

ГЛАВА 3. Кров над головой

Артем проснулся от холода.

Пронизывающий, влажный утренний ветер пробирался сквозь щели в ветках шалаша, заставляя его непроизвольно ежиться. Спина ныла, а в носу стоял резкий запах прелой травы и сырой земли. Он открыл глаза и увидел над собой переплетение серых веток, сквозь которые пробивались первые лучи рассвета.

«Так, — подумал он, садясь и потирая затекшую шею. — Это был не сон. И это точно не отель пять звезд».

В воздухе материализовалось синее окно.

[Утренний отчет.]

[Здоровье: 85/100. Статусы: Легкое переохлаждение, Усталость.]

[Уровень комфорта укрытия: 2/100. Критически низко.]

[Внимание! Если уровень комфорта не будет повышен до 15 в течение 24 часов, вы начнете получать дебафф «Тоска Лорда»: -10% к скорости восстановления сил, -5% к концентрации.]

Артем тяжело вздохнул и выбрался из шалаша. Утренняя роса покрыла поляну серебристым ковром. Море вдали было свинцово-серым, а лес казался темным и неприступным.

Он посмотрел на свое творение. Куча веток, прислонен-

ная к камню. Архитектор в нем возмутился. Это было не укрытие. Это было оскорбление его профессии.

— Два процента комфорта, — пробормотал он, разминая плечи. — Что ж, пора строить по-настоящему.

Он открыл интерфейс крафта и изучил доступные чертежи.

[Доступные постройки (Тир 1):]

[- Улучшенный навес (Требуется: 20 Древесины, 10 Соломы). Комфорт: 5.]

[- Хижина Лорда (Требуется: 40 Древесины, 20 Глины, 15 Камня). Комфорт: 18.]

«Хижина. Восемнадцать процентов комфорта. Это то, что нужно».

Артем прикинул ресурсы. В инвентаре лежало 30 единиц древесины и 15 камня. Не хватало двадцати единиц дерева и всей глины.

— Сначала глина, — решил он. — Без связующего материала стены будут продуваться.

Он направился к небольшому озеру, которое заметил вчера в низине, между лесом и скалами. Берег здесь был илистым. Артем присел на корточки и активировал [Глаз Зодчего].

[Ил и глина (Тир 1). Пригодна для строительства и гончарного дела.]

Он нашел плоский камень, отколол от него острый осколок и начал копать. Глина была тяжелой, липкой и холодной.

Она забивалась под ногти, пачкала руки, но Артем работал методично. Он лепил из нее небольшие комки и складывал в инвентарь.

[Добыта глина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 5/100.]

[Добыта глина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 10/100.]

[Добыта глина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 15/100.]

[Добыта глина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 20/100.]

«Хватит. Теперь дерево».

Он вернулся к лесу. Его каменный топор все еще держался, хотя рукоять начала шататься. Артем подошел к сосне. Хвойные деревья были мягче дуба, и работать с ними было проще.

Удар. Еще удар. Стружка летела в стороны, пахнувшая смолой и утренней свежестью. Артем вошел в ритм. Это была медитация. Никаких звонков от заказчика, никаких правок в проекте. Только он, дерево и результат.

[Добыта древесина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 35/100.]

[Добыта древесина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 40/100.]

[Добыта древесина (Тир 1). Ресурс добавлен в инвентарь: 50/100.]

Топор наконец развалился. Острый осколок отлетел в траву, палка треснула пополам. Артем утер пот со лба. Ресурсов было достаточно.

Он вернулся на поляну и выбрал место для хижины. Оно было чуть выше, чем старый шалаш, на небольшом пригорке, защищенном от ветра скалой с севера.

— Фундамент, — сказал он вслух. — Всегда начинай с фундамента.

Артем выложил по периметру будущей хижины плоские камни. Это не был глубокий фундамент, но он приподнимал пол над сырой землей и защищал стены от гниения.

Затем он начал собирать каркас. Четыре основных столба из толстых бревен, вкопанных в землю и закрепленных камнями. Поперечные балки. Он использовал технику древнего зодчества, которую изучал в университете: соединения в паз, без единого гвоздя. Система помогала ему, подсвечивая слабым синим светом места, где нужно было сделать зарубку.

[Постройка: Каркас хижины (Тир 1) - Завершено.]

Следующим этапом были стены. Артем плел из тонких веток решетку, а затем густо обмазывал ее глиной, смешанной с сухой травой. Глина ложилась плотно, закрывая все щели. Он работал руками, чувствуя, как материал подчиняется его воле.

[Постройка: Стены хижины (Тир 1) - Завершено.]

Крышу он сделал двускатной. На каркас из жердей он плотно уложил слой еловых веток, а сверху накрыл его боль-

шими, широкими листьями папоротника, которые нашел у озера. Получилось подобие черепицы.

[Постройка: Кровля хижины (Тир 1) - Завершено.]

Осталось последнее. Дверь. Артем сплел ее из гибких веток, прикрепив к каркасу с помощью самодельных веревок из лыка. Он также оставил небольшое отверстие в стене — будущее окно, которое пока закрыл деревянной ставней.

Внутри хижины он расчистил землю, выровнял ее и застелил толстым слоем сухого мха и папоротника. Примитивная, но мягкая кровать.

Артем вышел наружу и посмотрел на свое творение.

Это была небольшая, приземистая хижина с покатой крышей. Стены, обмазанные глиной, уже начали подсыхать на солнце, приобретая приятный охристый оттенок. Дымящаяся труба отсутствовала, но внутри было сухо и тихо.

В воздухе вспыхнуло золотое окно.

[Постройка завершена: Хижина Лорда (Тир 1).]

[Характеристики:]

[- Защита от ветра: Средняя.]

[- Защита от дождя: Высокая.]

[- Теплоизоляция: Низкая.]

[- Комфорт: 18/100.]

[Задача «Обеспечить базовый ночлег» (Улучшенная версия) выполнена!]

[Награда: +50 Опыта Лорда.]

[Получен чертеж: «Простая кровать».]

[Получено достижение: «Первый Дом».]

[Награда за достижение: +20 Опыта Лорда, Титул «Начинающий Зодчий».]

Артем улыбнулся. Он вошел внутрь и закрыл за собой дверь.

Разница была колоссальной. Ветер, который еще минуту назад свистел в ушах, теперь звучал как отдаленный, успокаивающий гул. Пахло деревом, глиной и сухим мхом. Здесь было сухо. Здесь было безопасно.

Он сел на свою импровизированную кровать. Моховая подстилка пружинила, принимая вес тела. Артем вытянул ноги и глубоко вздохнул.

— Восемнадцать процентов комфорта, — тихо сказал он.
— Неплохо для первого дня.

Солнце за окном (вернее, за ставней) начало клониться к закату. Небо окрашивалось в фиолетовые и багровые тона. Становилось прохладно. Артем понял, что ему нужно решить еще две проблемы, прежде чем он сможет по-настоящему расслабиться.

Ему нужна была вода. И ему нужен был огонь.

Он закрыл глаза. Впервые за долгое время он чувствовал не тревогу, а спокойное, тихое удовлетворение.

[Сон восстанавливает здоровье. Текущее здоровье: 98/100.]

Артем уснул крепким, глубоким сном.

ВОПРОС К ЧИТАТЕЛЮ: Как думаете, что Артем нач-

нет строить в первую очередь, когда проснется — печь для обжига керамики или улучшенное укрытие из бревен? И какой ресурс, по-вашему, станет самым дефицитным в ближайших главах? Пишите свои теории в комментариях!

ПОНРАВИЛАСЬ ГЛАВА? Ставьте лайк и подписывайтесь на автора Mr. Truth, чтобы не пропустить обновление! В следующей главе Артем разведет первый огонь и найдет источник воды.

Кон

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.