



ВСЕМИРНЫЙ ВЕСТНИК ВАЛЬДИРЫ Самые достоверные известия мира Вальдиры! 2019 ВАЛЬДИРА НАСТУПАЕТ

Гном

Тяжелая жизнь рудокопа...

Глава первая

Великий город Храдальроум. Пятница, 15 марта.
Серверное время — 14:27.

Вспышка.

Я появился в просторной светлой комнате. Вдоль её стен выстроились сундуки, в углу примостился стол со стульями, в камине весело потрескивал огонь — моя Личная Комната никак не изменилась. Впрочем, это и хорошо. Было бы намного неприятнее обнаружить неожиданные перемены в своем укромном уголке. Так уж сложилось, что ЛК стала для меня чем-то вроде дома в Вальдире. Небольшого, уютного и тёплого дома. И мне очень не хотелось бы узнать, что в этот дом без приглашения может вломиться кто угодно.

Хотя одно изменение всё-таки есть — кресло-качалка. Как я и предполагал, оно отлично вписалось в обстановку Комнаты, став своего рода завершающим штрихом. Само же кресло я купил на аукционе за кругленькую для обычного предмета интерьера сумму — пятьдесят золотых. Короче, мне теперь не хватает только кота для создания атмосферы абсолютного уюта и домашности. Хотя и без него очень даже неплохо. Вот оно, истинно гномье счастье...

Да, не удивляйтесь, в Вальдире я именно гном. Что поделаешь: мечта детства, любимая фэнтезийная раса, да и выбранная профессия рудокопа обязывает. Вот такой вот я в виртуальном мире: низкорослый, бородатый, с киркой на плече и кружкой пива в руке.

К сожалению, весь уют и спокойствие разрушило одно-единственное сообщение от Делвина:

«Срочно собирайся и прыгай телепортом в цитадель. Повторяю: срочно! Инструкции будут на месте».

Что же, похоже, моему плану «по-тихому закончить контракт и отметить это в какой-нибудь пивной» не суждено





сбыться. Оторвавшись от созерцания Комнаты, я подскочил к сундукам и спешно стал выгружать экипировку. Так, кирка, каска, комплект шахтёрской одежды, самозаполняющаяся карта, ремонтный набор, свитки телепортации...



Я быстро оделся, рассовал все нужные мелочи по карманам и выбежал из ЛК, громко хлопнув дверью. Скатился бородатым колобком по лестнице вниз, мимоходом кивнул гноме за стойкой, вылетел на улицу, вытащил магический свиток и растворился во вспышке телепорта.

Мой контракт с кланом Механикус оказался на удивление прибыльным. Договор заключили стандартный: я добываю руду для клана, а взамен получаю звонкие монеты. Сто золотых за один спуск в шахту могут показаться для неопытного игрока слишком малой оплатой за несколько часов упорного труда, но нужно уточнить, что абсолютно все расходы брал на себя клан. Зелья, осветительное оборудование, охрана — за всё это Механикус платил из собственного кармана.

Впрочем, последний пункт может показаться странным опять-таки неопытному игроку. Казалось бы, для чего нужна охрана в обычной шахте? Но в Вальдире обычных шахт не существовало... Точнее, они были, но кроме угля да паршивого железа с медью там ничего не водилось. За более ценными ресурсами нужно было спускаться глубже под землю, прямо в объятья к всевозможным монстрам и природным опасностям. Вот тут-то и пожалеешь, что не взял парочку крепких ребят с собой в поход.

Кроме того, Механикусы не скупились на премии и дополнительные награды, так что означенная в контракте сотня золотых могла обернуться и гораздо большей суммой. При соответствующих усилиях, конечно же.

Вот так и работал я на Мехов (так членов клана прозвали в игровом сообществе), точно так же, как и десятки других шахтёров. Все добытые нами ресурсы шли не в закрома клана, нет, они шли в Зар'граад. На новом континенте вовсю шла стройка, возводились новые и новые поселения и крепости. Само собой, всё это требовало громадного количества ресурсов, так что, в свою очередь, на старом континенте началась добыча всего необходимого. Вырубались целые леса, строились шахты, разрабатывались месторождения руд, заключались сделки по купле-продаже и так далее, и так далее. Вот и Механикусы, находящиеся под крылышком у Неспящих, решили принять участие в этой «гонке добытчиков».

Ну ладно, вернёмся к нашим баранам, точнее, к барану, кхм, то есть ко мне. Меня приписали к группе таких же шахтёров, отдали на попечение троице охранников, которыми командовал закатанный в сталь гном Делвин, и отправили на промысел. Сначала мы побывали в карьере Долма, где нас чуть не перебила нежить во главе с личом и грейвером. Потом долбали руду на нижних уровнях славного города Храдальроума, выработки в которых прекратились из-за громадных и агрессивных каменных големов. В обоих случаях мы отделались незначительными потерями и





привезли заполненную до верха штатную вагонетку.



Этот стальной монстр на четырёх колесах выдавался каждой шахтерской группе, мог передвигаться без рельсов, и вдобавок на него были наложены чары, которые утруивали его и так маленькую вместимость. А заполненная вагонетка являлась обязательным условием для получения оплаты, так что рудокопы из кожи вон лезли, лишь бы добыть необходимое количество руды. В итоге за один заход каждая группа привозила недельную выработку обычной шахты. Вот такая вот работёнка у клана Механикус.

Правда, я не жаловался. Платили исправно и много, да и группа мне попала неплохая, а Делвин оказался чертовски хорошим командиром. За пару спусков мы сработались и стали отличной командой.

Сегодня мне как раз предстоял последний, третий спуск под землю. После этого я мог спокойно закончить работу у Мехов и идти на все четыре стороны, а мог и продлить контракт. Однако, прежде чем рассуждать об окончании наёмничества, нужно было этот самый спуск пережить. А судя по сообщению Делвина, он будет очень весёлым...

Нижние уровни цитадели клана Механикус. Пятница, 15 марта.

Серверное время — 14:43.

Как всегда, при телепортации меня знатно потрянуло, аж голова загудела. Причём такое происходило только при переносе в цитадель Мехов. Во все остальные локации я попадал без последствий в виде дебаффа «Оглушение» и разноцветных пятен перед глазами. Надо будет как-нибудь спросить у Делвина про причины этого безобразия и способы защиты от него, если они вообще существуют.

Когда перед глазами перестали мелькать цветные пятна, и звон в ушах немного приутих, я обнаружил, что стою в самом центре грандиозной суматохи в «зале ожидания».

В этом помещении, и впрямь похожего на зал ожидания на каком-нибудь городском железнодорожном вокзале, собирались шахтёрские группы. В следующем зале, портальном, шахтёры и охранники получали припасы и с помощью двух магов-порталистов и такой-то матери уходили на промысел. Вернее, хм, «улетали».

Сейчас же в «зале ожидания», обычно и так достаточно шумном, стоял невообразимый гвалт. Лавки были сдвинуты к стенам, освободив широкую площадку в центре зала. Повсюду носились десятки игроков со всевозможными ящиками, свёртками, сумками и корзинами. Кто-то вываливался из вспышек телепортов, кто-то просто неожиданно появлялся из одного прохода и так же неожиданно пропадал в другом. Несколько игроков в центре зала, активно жестикулируя и перекрикивая общий шум и гам, пытались руководить всем этим бедламом.





— Алхимию тащи к Альгерду! Пускай его ребята раздадут зелья!

— Куда ты, мать твою, прёшься?!

— Какого, к чертям собачим, грузового носорога?! Никаких животных и петов! Сгорят ведь все!

— Куда запропастился Делар и хилеры?!

— Нужно больше ледяных заклинаний! Бегом за свитками!

Отойдя в сторонку, чтобы не мешать, я быстро написал Делвину:

«Я на месте. Тут все носятся как угорелые. Где тебя искать?»

Ответа не последовало, но в зале внезапно гроыхнул голос, легко перекрывший все остальные звуки:

— Всем шахтёрам просьба подойти к двери в порталный зал!

Я завертел головой, высматривая эту самую дверь. Огромная, двустворчатая, она обычно была видна из любого угла зала. Вот и сейчас я довольно быстро её нашёл, а возле неё и Делвина, забравшегося на большую кучу ящиков. В руках он держал какое-то устройство, очень сильно напоминавшее мегафон. Гном поднёс его ко рту, и по помещению опять разнёсся громовой голос:

— Повторяю: всем шахтёрам подойти к двери в порталный зал!

Немного полавировав между бегущими по залу игроками, я добрался до двери. Там уже собрался десяток моих коллег по профессии. Четверых из них я знал по предыдущим рейдам с Делвином. Обменявшись с ними короткими кивками в качестве приветствия, я быстро рассмотрел остальных своих «коллег».

Что сказать, если кого-то в Вальдире и можно обвинять в расизме, так это всю шахтёрскую братию: работники кайла и кирки почти полностью принадлежали к гордой расе гномов. Пара людей и один орк не в счёт. Что особо колоритно — ни единого эльфа. Вообще, вид «эльфус рудокопус» всеми игроками ныне единодушно признан несуществующим, ибо ещё никому не посчастливилось встретить остроухого с киркой за плечами. Конечно, иногда появлялись различные слухи и домыслы на эту тему, но все они при проверке оказывались неправдивыми.

Поорав призывы пройти к двери ещё пару минут, гном убедился, что все шахтёры в зале сгрудились вокруг его импровизированной трибуны. Он довольно улыбнулся, повернулся к игрокам-руководителям в центре и помахал им рукой. Затем подождал полминуты, убедился, что ответной реакции не будет, выругался и опять поднёс ко рту магический рупор:

— Я всех шахтёров собрал, опустите полог! Повторяю... Чёрт, привязалось...

На сей раз Делвина услышали, и на пяточок зала, где мы все скучковались, опустился магический купол. Не знаю, защищал ли он от чего-то, но весь шум и гам будто ножом отрезало. Видимо, именно это от купола и требовалось, потому что Делвин удовлетворённо огляделся, спрятал рупор и обратился к собравшимся вокруг шахтёрам:

— Собственно, всем «здравствуйте», товарищи рудокопы.





Чтобы сразу всё прояснить, скажу, что вас тут собрали для одной важной шахтёрской миссии. Весь этот бардак вокруг, — Делвин указал на мельтешащих за барьером игроков, — является подготовкой к ней. Миссия будет необычной, по крайней мере, для вашего брата. Обычно вы спускаетесь под землю в составе небольших групп, верно? — получив пару утвердительных кивков, гном продолжил: — Но сегодня все будет немного по-другому. В одной из локаций, богатой на полезные ресурсы, наши разведчики открыли несколько новых месторождений всякой всячины. Эта всячина относится к рудам, и добыть её могут только шахтёры примерно вашего уровня мастерства. Поэтому наше высокое руководство решило направить туда большую шахтёрскую экспедицию, чтобы вынести оттуда все, что не привинчено болтами к полу. А всё, что привинчено, открутить и тоже вынести. Вместе с болтами. Затем массовым телепортом мы уйдём в одну гномью цитадель возле Озерного края, где и распрощаемся. Вопросы?

Один из шахтёров подал голос:

— Что с охраной и вообще с экипировкой?

— С вами отправится пятнадцать игроков, включая меня как командира, и обеспечат охрану на всё время экспедиции. По снаряжению всё остается по-старому: с вас — одежда и инструменты, с нас — расходники вроде зелий, осветительного оборудования и так далее.

— А надбавка к оплате будет? — раздался из толпы рудокопов зычный голос.

Делвин усмехнулся:

— Будет. Сумму увеличат раза в три.

Шахтёры одобрительно загудели. Триста золотых были очень весомым аргументом в споре между внутренним хомяком и инстинктом самосохранения, который говорил, что у Мехов такую сумму придётся отрабатывать до седьмого пота.

— Куда же это нас отправят за такую щедрую плату? — обладатель зычного голоса тоже пришел к такому мнению.

— Действительно, куда? — на Делвина вопросительно уставились несколько пар глаз.

Разговоры шахтеров стихли.

— Названия этой локации не знает ни один из игроков, — Делвин предвкушающе улыбнулся. — А вот её прозвище на слуху почти у всех. Скорее всего, вы слышали о ней как о «Городе Кошмаров» или «Сайлент-Хилл».

По толпе шахтёров разнёсся единый сокрушённый вздох, несколько игроков выругались. Протестов никто не выражал, все понимали, что контракт отрабатывать надо, но ситуацию это не меняло.

Город Кошмаров полностью оправдывал своё название. Ранее это был один из заурядных городишек, которых насчитывалось в Вальдире десятки, если не сотни. Жители промышляли шахтёрским делом, добывая в шахтах под городом антрацит и продавая его





в Альгору.



Но безмятежно существовать последующую вечность городу не судилось. Однажды антрацитовые шахты весело полыхнули от случайной искры, а дальше пожар перекинулся и на город. А поскольку уголь в шахтах водился в очень большом количестве, то всё это хозяйство так и тлеет до сих пор. Множество жителей городка разбежалось куда глаза глядят, и ещё больше сгинули в адском пламени. Мало того, все сгоревшие так и не умерли окончательно и сейчас продолжают существовать в виде пылающих весёлым огоньком мертвяков. Вот такие вот «горячие мужчины», хе-хе. Не дай Бог одного такого встретить.

Мало того, у мертвяков есть умение, которое позволяет им раздуть тлеющее в своём животе пламя при низком уровне здоровья и превратиться в пылающий столб. А потом этот ходячий факел пытается заключить ближайшего игрока в «тёплые» объятия. Вот такой вот способ согреться в холодные вечера. С летальным исходом, правда.

Так и стал шахтёрский город групповой локацией для игроков. Одному там не выжить: вышеупомянутые мертвяки вышибут из храброго одиночки весь дух и зажарят на медленном огне. И как назло, в пылающих под городом шахтах водятся очень редкие руды и ресурсы, вроде тлеющего антрацита, за который любой кузнец готов убить голыми руками. Кинул кусочек такого уголька в горн и можешь не беспокоиться про жар следующую игровую неделю.

И в этом аду нам нужно будет выжить несколько часов. Хорошо хоть, что уровень у всех для локации подходит: около семидесятого-восьмидесятого. Если добавить ещё полтора десятка человек охраны, то получится очень неплохая группа. Впрочем, поживём — увидим.

— Ну, чего приуныли? — Делвин недовольно осмотрел хмурые шахтёрские лица. — Зато светляки и лампы можно с собой не тащить!

Ответом ему стал ещё один общий вздох.

Дальнейшие события происходили очень быстро. Беготня за барьером как-то резко закончилась, и оказалось, что все необходимые вещи уже упакованы в аккуратные ящички и погружены на небольшую летающую платформу.

Шахтёров затолкали в порталный зал, быстро раздали необходимую экипировку и с трудом втиснули на телепортационную площадку. Потом появилась группа охраны, которую тоже споро снарядили экипировкой и с ещё большим трудом утрамбовали к рудокопам в телепорт. После этого маги-порталисты неожиданно вспомнили про платформу и Делвина, которых тоже нужно было как-то запихать на площадку. И если платформу просто повесили над головами у игроков, то бедняге-гному в громоздких доспехах пришлось выслушивать кучу нехороших вещей про себя родимого. В итоге Делвина просто посадили на руки к одному полуорку, к вящему неудовольствию последнего.

Затем маги-порталисты, нецензурно пожелав нам хорошо провести время в обществе горящих мертвяков, наконец-то активировали телепорт, и вся наша группа исчезла в яркой белой





вспышке.



Окрестности Города Кошмаров. Пятница, 15 марта.
Серверное время — 15:34.

Телепортировать прямо в шахту нас не могли. Слишком большие риски: вдруг вместо устойчивой поверхности под нашими ногами окажется горящий адским огнём котлован? И всё, сгинем всей группой в мгновение ока.

Поэтому нас выкинуло на городской окраине недалеко от потрескавшейся каменной плиты. На ней когда-то было выбито название города, но время и пожар оставили от надписи только поистершиеся буквы «...ная ...ба». У игроков сложился забавный обычай: перед рейдом в город, каждый член группы писал на плите свою версию его названия, причем оно должно подходить под уцелевшие буквы и не повторять варианты других игроков.

Мы же решили ограничиться одним названием на всех. Игроков в группе насчитывалось около тридцати, и процесс написания и придумывания названий растянулся бы на час, а то и больше. Поэтому мы быстро сошлись на названии «Перекрёстная стрельба», Делвин торжественно начертил его угольком на плите, и вся группа двинулась в город.

План спуска вниз, если честно, вызвал у некоторых из нас шок. Понимая, что пробиваться через толпы монстров на нижние уровни шахты в буквально адских условиях как-то не слишком полезно для здоровья, Делвин предложил абсолютно сумасшедшую идею. Наш командир предложил организовать какое-то подобие лифта вниз, правда, одноразового.

Дело в том, что каменная мостовая в Городе Кошмаров периодически проваливалась под проходящими по ней игроками. Вот идёшь ты по страшной полусгоревшей улице, ждёшь, что из-за угла внезапно выскочит пылающий мертвяк, и тут мостовая издает глухой треск. Камень покрывается сеткой трещин, а затем проваливается вниз, увлекая тебя за собой... прямо навстречу громадному столбу пламени, поднимающемуся из глубин шахты. А если тебе посчастливилось пережить удар огня и падение на стометровую глубину, то приготовься отбиваться от толпы тлеющих шахтёров и прочей нечисти. А наверху образовывался симпатичный провальчик, периодически извергающий пламя и чёрный дым в темно-бордовое небо.

Именно эту особенность локации Делвин и предложил использовать. Всем нам надлежало стать на мостовую и сгрудиться поплотнее. Затем маги накладывают на всю группу заклинания защиты от огня, и мы дружно ждём «экспресс доставку в ад». По расчётам Делвина, мы свалился примерно на десятый уровень шахт, как раз около нашей цели.

Собственно, эту нехитрую последовательность действий мы выполнили.

Вломились в город, прибили по пути парочку тлеющих мертвяков, стали прямо посреди затянутой дымом улицы, обвешались защитными заклинаниями и начали ждать. Через пять





минут стало ясно, что мостовая проваливаться не собирается и вообще замощена довольно добротно. Попытка проковырять дырку киркой результата не дала. Дикий танец вприсядку, который исполнили три танка в полных латных доспехах, громокая коваными башмаками по камням,

мостовая тоже проигнорировала.

Мы уже собирались плюнуть на всё и прорываться в шахту через верхние уровни, как вдруг с соседней улицы донеслось долгожданный треск камня.

— Бегом! — Делвин первым рванулся вперёд. — Ну, кому сказал?! Не отста-
вать!

Подстегнутая яростным криком, группа побежала за гномом. Я пробежал мимо нескольких полусгоревших зданий и свернул вслед за Делвином на боковую улочку. Перед моими глазами открылась обычная для этой локации картина: несколько игроков стояли у края новообразовавшейся расщелины и пытались вытащить из неё двух своих товарищей. Видимо, они не знали, что через несколько секунд из провала обычно ударяет пятиметровый столб пламени.

От смерти в огне незадачливых новичков спас Делвин. Гном первым добрался до расщелины, в одно мгновение вытащил сразу обоих застрявших игроков, оттолкнул их вместе с товарищами от провала и сам отскочил в сторону. В следующую секунду из недр шахты в небо с рёвом вырвался сноп белого пламени. Изрыгнув порцию дыма и таки опалив бороду Делвину, огонь вернулся назад в глубины шахты.

Затем подоспели и остальные члены нашей группы. Лекари быстро привели в порядок внешний вид нашего командира. Затем мы, сопровождаемые ошарашенными взглядами ещё не до конца пришедших в себя новичков, один за другим попрыгали в провал. Последней под землю канула летающая повозка с припасами, на которой в позе лотоса восседал один из магов.

Шахта под Городом Кошмаров. Пятница, 15 марта.

Серверное время — 15:55.

Первой мыслью, которая пришла мне в голову, когда я летел вниз, было: «Наверное, именно так изнутри выглядит горящая газовая скважина».

Горели не только стены провала, как я этого ожидал. Казалось, что даже воздух здесь превратился в пламя. Перед глазами мелькали всевозможные оттенки красного и оранжевого, я еле различал фигурку другого игрока, летевшего передо мной. И дым. Чертовски много дыма! Он поднимался со дна провала, от тлеющих антрацитовый шахт, и не позволял разглядеть почти ничего вокруг. Благо ледяная защита от магов работала просто отлично: вокруг меня появилась голубоватая сфера, которая не пропускала ни дым, ни пламя. Правда, ситуацию с видимостью это не исправило.

Через свист воздуха пробился голос Делвина:





— Маги! Приготовить заклинание левитации! Применить на счёт три! — удивительно, но даже здесь гном как-то уму-дрялся докричаться до всех игроков группы. — Один! Два!



Три!

Падение ощутимо замедлилось и очень вовремя: сквозь клубы дыма и огня я уже видел дно провала. Ещё пара секунд, и меня бы ждало столкновение с матушкой горячей землёй.

Вместо этого я плавненько спустился последние десять метров и приземлился прямо на голову тлеющего мертвяка. Раздался противный хруст, и я получил немного очков опыта. Значит, шейные позвонки теперь уже дважды покойного мертвеца не выдержали свалившегося с высоты тяжеленного гнома-рудокопа.

Достижение!

Вы получили достижение «Полетели?!» (данное достижение не имеет рангов и не совершенствуется)!

Памятное достижение для всех игроков, упавших с высоты более восьми-десяти метров и умудрившихся не умереть при приземлении.

Поздравляем!

Ваша награда за достижение: деревянная статуэтка мага, левитирующего над землёй на небольшом облачке.

Класс предмета: редкий!

Увлекаемый мертвяком, я грохнулся на пол. Как оказалось, он караулил здесь не один: надо мной сразу же появилась ещё одно полусгоревшее лицо.

— Гор-р-рячо... — прохрипел второй мертвец, протягивая руки к моему горлу. — Рабо-о-отать!

Я быстро ткнул кулаком ему в лоб. Моб отшатнулся, и тут же сгинул под могучим ударом боевого топора одного из спустившихся игроков-охранников.

— Поднимайся! — мне помогли встать на ноги.

Спустилась уже почти вся группа. Мы оказались в маленькой задымленной пещерке. Пока охранники разбирались с поджидавшими нашу группу мертвяками, шахтёры и маги под руководством Делвина разгружали повозку.

Мехи не поскупились на снаряжение нашей экспедиции. В ящиках мы нашли дополнительный запас алхимических зелий, кучу колдовских свитков, три десятка магических жезлов и даже двух разобранных шахтёрских големов!

Жезлы сразу же раздали шахтёрам, по две штуки каждому. В качестве снарядов все они были заряжены каменной картечью. У игроков эти жезлы заслуженно получили прозвище «дробовики». Действительно, принцип их действия очень напоминал это оружие: подбегаешь к противнику максимально близко,

нажимаешь на «спусковой крючок», и из набалдашника жезла прямо во вражью морду выстреливает град маленьких острых камешков. И это сопровождается звуком, очень похожим на





приглушённое «рявканье» настоящего дробовика.



К сожалению, такие жезлы хороши лишь на средней и ближней дистанции, но в задымленных коридорах шахты это лишь играло нашим стрелкам на руку.

Впрочем, Мехи не идеально рассчитали состав экспедиции: нам отчаянно не хватало магической поддержки. Все маги либо поддерживали ледяную защиту, ибо температура в шахте достигала рекордно высоких отметок, либо занимались лечением всей остальной группы. Немного спасали свитки с заклинаниями, но и они могли быстро закончиться.

Покончив с разгрузкой, Делвин выстроил группу в боевой порядок, и мы двинулись вглубь шахт. Впереди и по бокам, прикрывая фланги, шли воины, за ними гном выставил шахтеров с жезлами, ну, а в самом тылу остались маги и повозка с оставшимися припасами.

Тлеющие шахтёры оказались только самыми первыми «встречающими». Сгоревшие до состояния скелета тягловые лошади, пылающие бригадиры, скелеты-подрывники, бросавшиеся какими-то напалмовыми бомбочками, — и это далеко не весь список монстров, которые нам встретились.

Пещера за пещерой, проход за проходом, штольня за штольней — наша группа пробивалась сквозь орды мертвецов. Магические жезлы в руках шахтеров рявкали, не переставая, ледяная защита постоянно прогибалась под напором всё возрастающей температуры, маги буквально вытягивали некоторых воинов с того света, успевая восполнить драгоценные очки здоровья в самый последний момент.

Почти убитые мертвяки врубали своё «перегревающее» умение, и среди дыма начиналась весёлая игра «Пристрели ходячий пылающий столб, жаждущий тебя обнять». Одного охранника мы не успели спасти от такого мертвеца. Беднягу пришлось расстрелять из жезлов вместе с обнимавшим его костяком шахтёра.

В очередном проходе группа столкнулась с ожесточённым сопротивлением. Монстры намертво закупорили узкую штольню, используя свои тела как гигантскую костяную пробку. Ни молоты, ни топоры, ни мечи не могли пробить этот сплошной заслон из мертвецов. Шахтёры палили без передышки, но и каменная шрапнель оказалась здесь бессильной. Посреди прохода, в дыму и огне, одна напротив другой встали две стены. Одна, из блестящих воинских щитов, сдерживала другую, состоящую из тлеющей плоти и костей.

— Экономить заряды! — проревел шахтёрам Делвин. — По одному выстрелу на мертвяка!

Рявканье жезлов-дробовиков стало не таким частым.

Я стоял за полуорком-танком, за башенным щитом которого вполне могли бы укрыться несколько человек. Раз — и очередной тлеющий мертвяк взмыл в воздух от удара молота, зажатого в зеленой ручище. Два — из дыма высунулся горящий череп подрывника и тут же получил заряд каменной картечи промеж глазниц. Три — от мощного толч-





ка громадным щитом на пылающий камень упали сразу три тлеющих шахтёра. Четыре — по упавшим выстрелили сразу несколько шахтёрских жезлов. Пять — молот с хрустом раздробил хребет горящему костяку тягловой лошади.



— Да разгоните уже этот дым! — опять проревел Делвин, тоже сражавшийся где-то среди воинов. — Ну-ка, свиток «Холодного ветра» прямо по коридору!

В спины нам легко ударил свежий ветерок, незнамо как появившийся в пылающем подземелье. Постепенно он усилился, превратился в ровный гудящий поток прохладного воздуха. Дым закружился, потянулся прочь из прохода.

Лишь теперь я смог нормально осмотреть место, в котором мы оказались. Группа прорывалась по длинному узкому проходу, пробитому в толще красноватого камня. Уже приевшиеся горящие стены, пол и потолок, конечно же, присутствовали. Пламя не смог загасить даже призванный заклинанием ветер. То тут, то там породу пронизывали пылающие антрацитовые жилы. Один из шахтёров вытащил кирку и хотел было приступить к добыче, но грозный крик Делвина «Назад в строй!» поставил крест на его намерениях.

А вот наши противники... Господи, лучше бы я и дальше видел их только сквозь дым! Похоже, у дизайнера этой локации во время создания ботов случился резкий приступ реализма, потому что выглядели его творения на редкость... реально, простите за тавтологию.

У лошадиных костяков в деталях можно было разглядеть все подробности строения скелета, чёрные от сажи черепа подрывников скалились жуткими безгубыми улыбками на все тридцать два обгоревших зуба, а тлеющие шахтёры и рудокопы выставляли напоказ свою пылающую начинку.

Вся группа замерла, стрельба прекратилась.

— Твою м-мать! — во весь голос выматерился один из игроков.

— Продолжаем! Это всего лишь игра, парни! — Делвин, как всегда, сохранил присущее командиру холонокровие. — Бей мертвых, чтобы живым лучше жилось!

Снова зарывкали жезлы, взметнулись молоты, мечи и топоры, круша и отсекая горящие конечности и кости. Кто-то из магов использовал свиток со «Струной рока», и по коридору пролетела тонкая красная нить, похожая на лазерный луч. Впрочем, и результат оказался примерно похожим на работу настоящего лазера: все попавшие под заклинание мертвецы разваливались на две аккумуляторные половинки и исчезали в посмертной серой вспышке.

Группа усилила натиск. Стена из мертвецов прогнулась в одном месте, затем в другом, потом в третьем, четвертом... Вот один из воинов, коренастый гном, похожий на ходячую стальную тумбочку, заострённым «клювом» своего чекана выдернул одного из мертвяков из стройного ряда его неживых товарищей. В образовавшуюся брешь сразу устремились несколько игроков, прорубая себе путь сквозь толпу противников. Пылающая нежить дрогнула и спустя пару секунд начала беспорядочно отступать.

Всадив очередному противнику в грудь порцию каменной





картечи, я на секунду поднял голову наверх и так и замер, ошеломленный. Правда, быстро пришёл в себя и заорал во весь голос:

— Дел! Потолок!

Гном тоже кинул взгляд наверх, выматерился и прокричал:

— Защиту на полную мощность! Сверху бомба!

Громадный пласт горящего антрацита, еле-еле держащийся на потолке и готовый сорваться вниз, — вот, что висело над нашими головами всё это время. Если бы эта громадина упала, то погребла бы всю группу под собой.

Такие антрацитовые «бомбы» тоже являлись одной из многочисленных опасностей шахты под Городом Кошмаров. Падая, они разбивались на сотни маленьких осколков, которые разлетались во все стороны, прожигая насквозь доспехи и магические щиты. Исключение составляла лишь магия льда, да и то не всегда.

— Пробиваемся к выходу! Нам нужно выйти отсюда как можно скорее!

Повинуясь приказу Делвина, группа ускорила. Маги продолжали вливать энергию в щиты, но все надеялись, что эта предосторожность окажется излишней.

Ударом меча один из охранников раскрыл тлеющий череп шахтёрского бригадира, руководившего всей собравшейся в проходе нежитью. Каменная картечь выкашивала оставшихся монстров, большущая каменная плита, призванная с помощью свитка, похоронила под собой нескольких тлеющих шахтёров. Самые быстрые игроки уже вышли из штольни.

Но остальная часть группы покинуть опасную зону не успела. С жутким треском антрацитовый пласт откололся-таки от потолка и полетел вниз.

— Все к выходу! — Делвин чуть ли не пинками подгонял игроков. — Скорее, вашу дивизию!

С оглушающим грохотом глыба угля обрушилась на каменный пол. Во все стороны брызнули сотни огненных угольков. Они рикошетили от стен, оставляя на камне глубокие обугленные отметины, попадали в ледяные щиты игроков и с шипением испарялись. Будто безумный рой ярко-красных тропических ос, эта природная «шрапнель» летала по проходу и жалила всё на своем пути.

Несколько игроков замешкались. Их защита не выдержала постоянных попаданий и ледяные щиты, мигнув несколько раз, пропали. Бедолаг тут же изрешетило, и они пропали в серой вспышке. На месте смерти остались вещи павших, но по понятным причинам забирать их никто не собирался.

Все игроки, успевшие укрыться в соседней пещере, молча смотрели на бушевавшее в штольне огненное безумие. Последним из прохода выскочил Делвин, весь в обгоревшей броне и с тлеющей бородой.

Во второй раз приведя командира в порядок, поредевшая группа двинулась дальше.

Шахта под Городом Кошмаров. Пятница, 15 марта.





До нужного места на одиннадцатом уровне мы добрались довольно скоро. Им оказалась солидных размеров пещера, стены, пол и потолок которой во все стороны пронизывали рудные и угольные жилы. Моё зрение рудокопа, подсвечивавшее месторождения различных полезных ископаемых, показывало около тридцати мест, где скопилась руда! По шахтёрским меркам, в пещере лежали настоящие сокровища Али-Бабы, чёрт побери! Правда, их ещё предстояло выкопать.

Как и ожидалось, эта сокровищница имела солидную охрану. И это были отнюдь не разбойники во главе с одноглазым атаманом. Судя по багровой надписи над головой, пещерой заинтересовался сам штейгер Кошмарной Шахты Огнебород. Широкоплечий полусгоревший гном-мертвец с ярко-рыжей бородой мог похвастаться сотым уровнем и оравой тлеющих рудокопов в качестве телохранителей.

Еще большим сюрпризом для нас стал личный шахтёрский голем Огнеборода. Этот почерневший, потрескавшийся, лишённый одной руки гигант представлял серьезную опасность. На моих глазах он одним ударом своей единственной конечности разбил вдребезги огромный валун. К такой громадине близко лучше не подходить.

Сейчас голем и рудокопы под руководством штейгера добывали руду и уголь. Наши руду и уголь на секундошку! Но, поперев напролом через всю эту ораву монстров, мы бы нашли лишь быструю смерть. Тут требовался более тонкий подход.

Устроив небольшой мозговой штурм, Делвин и парочка наиболее опытных игроков предложили несложный план. Поскольку группа понесла потери, и охранников осталось немного, приоритетом поставили не уничтожение монстров, а добычу ресурсов.

Сначала в пещеру врывались Делвин с охранниками и отвлекали на себя внимание Огнеборода и его подчиненных. Пока боты будут связаны боем, в пещеру по-тихому проскакивают шахтёры и начинают добывать руду. Что плохо, так это то, что работать придётся без ледяных щитов, так как все маги будут нужны в сражении.

Как только все более-менее ценное будет выкопано и вырыто, все выжившие вместе с добычей гурьбой телепортируются в безопасное место. Телепорт заранее подготовил один из магов, а для складирования руды мы приспособили повозку.

— Отработайте свой гонорар по полной, товарищи рудокопы, — грозно напутствовал нас Делвин. — А не то глава клана и с меня, и с вас шкуры спустит!

Терять триста золотых не хотел никто, а быть отчитанным собственным работодателем — тем более. Делвин получил хмурые шахтёрские кивки и довольно улыбнулся.

— Так-то! Ладно, давайте уже начинать эту комедию...





Первая часть плана прошла как по маслу. Штейгер и мертвяки-шахтёры отвлеклись на группу охранников Делвина, а один из магов даже умудрился замедлить голема с помощью магии льда. Правда, он быстро оттаял, но хоть какое-то уязвимое место у гиганта мы нашли.

Подождав пару минут и удостоверившись, что все боты в пещере сражались с охранной группой, внутрь скользнули и игроки-шахтёры. Двое гномов толкали повозку, все остальные занялись осмотром места работы.

Надо сказать, что наши неживые коллеги успели неплохо поработать. У стены пещеры были свалены пустая порода и куски руды, аккуратно разделённые на две неравные кучи. Руду мы успешно приватизировали, спешно перегрузив её всю в повозку. Затем приступили к добыче.

Игрок-рудокop при работе напоминает мини-экскаватор. Обвешанный множеством профильных аур и вооружённый хорошим инструментом, наш брат способен на очень многое!

В считанные минуты пещера превратилась в подобие швейцарского сыра. Звенели кирки, с грохотом откалывались куски камня, пустая порода тщательно перебиралась в поисках ценной руды, которая грузилась в повозку. И всё это при температуре, напоминавшей перетопленную русскую баню. Хоть игроки и не могли чувствовать боль, но мелкие неприятные ощущения игра передавала в полной мере.

Пот заливал мне глаза, горячий воздух обжигал при каждом вдохе. Ударить киркой, подобрать руду, шагнуть к следующему месторождению, услужливо подсвеченному системой. Ударить, ударить, ударить, наклониться, подобрать, шагнуть. В углу замигало предупреждение, сигнализируя о перегрузе персонажа. Я закинул кирку за спину, развернулся и побежал к повозке. Одним махом выгрузил всю руду, вернулся в забой, где уже работал один из моих товарищей. Опять повторил вбитую на уровне рефлексов комбинацию движений: ударить, подобрать, шагнуть.

Изредка со стороны поля боя между охраной и мертвецами прилетало какое-нибудь заклинание, или забредал кто-то из противников. От первого не составляло труда уклониться, вторых шахтёрская братия дружно забивала рабочими инструментами.

Как-то незаметно вся руда в пещере закончилась. Всё-таки полтора десятка рудокопов — это сила. Охранники во главе с Делвином ещё держались, но двое из них уже пали под ударами голема, а оставшиеся исчерпали все запасы зелий. Просто чудо, что им удавалось так долго удерживать монстров на себе.

— Дел, мы готовы! — прокричал я гному. Тот кивнул, парировал удар одного из мертвяков и проревел на всю пещеру:

— Прорываемся, парни! Вперё-о-од!

Слаженным ударом воины и маги прорвали кольцо противников и, отбиваясь от кинувшихся вдогонку мертвецов, со всех ног припустили к нам. Когда последний игрок оказался у повозки,





вся группа исчезла во вспышке группового телепорта. Прово-
жал нас яростный и преисполненный обиды рёв штейгера Ог-
неборода.



Глава вторая

Гномья цитадель в предгорьях Озёрного края. Пятница, 15 марта.
Серверное время — 17:25.

Телепорт перенёс группу в одну из приграничных гномьих цитаделей возле Озёрного края. Если я правильно понял неохотные пояснения Делвина, то когда-то Мехи оказали посильную помощь в её защите, а взамен получили «право почётного гостя». Проще говоря, теперь любой член клана мог с комфортом отдохнуть здесь, а также пообщаться с самыми важными гномами в цитадели, что обычным игрокам не позволялось.

Мы вывалились в гостевом зале цитадели. Однако вместо радушного приёма нас встретило сообщение от игровой системы:

Внимание!

Мирный статус локации снят! Ведутся боевые действия!

Цитадель Дар-Нагрэнд атакована!

Все силы на защиту цитадели!

Текущая сводка событий:

Отродья Гуорры осаждают цитадель!

Серые орки и гихлы прорвались через внешние укрепления!

Ведутся ожесточённые бои у главных ворот!

Третий, четвёртый, восьмой и десятый отряды стражи полностью уничтожены!

Прибывают подкрепления из соседних цитаделей!

Орочьи шаманы проводят таинственный ритуал! Нужно немедленно остановить это колдовство!

Вот так-так... Как говорится, из огня да в полымя. Похоже, что бесчинствовавшие в Озёрном крае армии богини войны Гуорры осмелились напасть на цитадель. Хорошо ещё, что к ним не присоединились рати воюющего там же Граххарга, иначе крепость точно бы пала.

Сейчас же, судя по сообщениям, цитадель атаковали серые орки, верные слуги Гуорры, и коротышки-гихлы, их временные союзники. Защитникам ещё повезло, что в подземные штольни и коридоры не могут пробраться скальные гарпии — уродливые полуженщины-полуптицы, состоящие в свите богини войны. К тому же орки ещё и какой-то ритуал проводят. Ох, не к добру всё это...

В гостевом зале царила суматоха. В большом помещении,





стены которого украшали искусно сделанный геометрический орнамент и мозаики из драгоценных камней, то тут, то там вспыхивали телепорты. В них исчезали или появлялись небольшие группки гномов-«местных». «Местными» в Вальдире называли управляемых искусственным интеллектом неигровых персонажей, проще говоря, всех не-игроков.



Как я успел разглядеть, телепорты уносили в основном гномов почтенного возраста, женщин и детей. А вот прибывали по большей части низкорослые воины в тяжёлых доспехах — цвет гномьего народа, закалённые в боях ветераны. Суровые бородачи несли широкий арсенал оружия: от молотов и топоров до алебард и щитов. Они споро строились и маршевым шагом покидали зал, спеша на помощь защитникам цитадели.

— Приветствую вас, чужеземцы! — перед Делвином, будто из-под земли, появился одетый в латный доспех гном с каштановой бородой. Его голос походил на зычное гудение тубы. — Мы рады, что вы откликнулись на наш зов. Следуйте за мной.

— Простите, почтенный... — попробовал было воспротивиться Делвин, но гном уже пробирался между толпившимися в зале «местными». Остановившись возле дверей, он обернулся и нетерпеливо махнул рукой, подзывая игроков.

Перед глазами выскочило новое сообщение от Делвина:

«Шахтёры! Выходите из группы и прыгайте к нам в цитадель! Там получите свою оплату за труд! Всем остальным — не убегаем! Тут редкое задание, если откажемся, то у клана упадет репутация с гномами! Так что готовьтесь в обороне, ребята!»

Несколько шахтёров сразу же покинули группу и растворились во вспышках телепортов. Однако некоторые остались, в том числе и я.

Во-первых, не помочь своим сородичам — это как-то не по-гномьи. Во-вторых, осада цитадели являлась отнюдь не рядовым игровым событием, и за участием в нём мне могли перепасть какие-то плюшки. В-третьих, уйти из цитадели телепортом я всегда успею.

Тут, будто бы в насмешку над моим последним аргументом, система выдала новое сообщение:

Внимание!

В локации был проведен древний орочий ритуал Даргомос Ургра!
Магическая энергия завихряется, превращаясь в бурный ураган! Берегитесь, маги стихий и шаманы! Сейчас не время обращаться к своей силе!
Бурлящие энергии застилают взор богов! Мужайтесь, паладины и жрецы!
Надейтесь только на крепость собственного оружия и брони!

Духи стихий в бешенстве! Берегитесь!

Телепортация в (из) локацию (-и) невозможна!



Оп-па... Час от часу не легче. Приехали, блин. Меня, как обычного воина ближнего боя, беспокоил только последний





пункт, но и остальные были не в радость. Если в цитадели не окажется «чёрного хода», то мы будем заперты здесь, как мышка в мышеловке. И что означает «духи стихий в ярости»?



На нас что, элементали попрут?

— Вы чего остались? — Делвин подошёл к группке оставшихся шахтёров. — Сказал же: всем уходить! Чего медлили-то? — лицо гнома на миг стало злым. — Ладно, растяпы, идём. Запомните: без особой надобности к этому гному, — рука в стальной перчатке указала на встретившего нас бородача, — не обращайтесь. Это командир местной стражи. Говорить с ним буду я.

Гномы-«местные», обнаружив, что телепорты теперь не работают, повалили прочь из зала. Никакой паники и воплей — всё тихо, спокойно и без криков. Разве что мрачное выражение на бородатых лицах показывает всю серьёзность ситуации.

Мы проследовали вместе Делвином и Мехами-охранниками, которых осталось всего девять, прочь из зала за командиром стражи.

«Местный» вывел нас из помещения, провёл через несколько широких подземных улиц до казарм стражей. Видимо, там гномы устроили своеобразный штаб.

В цитадели царило запустение. Лишь изредка мы встречали патрули низкорослых бородатых воинов. Всех мирных жителей спешили эвакуировать с помощью телепортов в соседние крепости, но из-за орочьего ритуала теперь это было невозможно. Тем, кому не повезло вовремя уйти в безопасное место, теперь предстоит уповать на стойкость защитников.

Впрочем, тут дело скорее не в невезении, а в известном гномьем упрямстве. Гномы ну очень не любят расставаться со своим уютным подземным домом. К тому же бородачи считают зазорным показывать врагу спину и будут сражаться за свои подземелья до последнего вздоха. Не удивлюсь, если значительная часть оставшихся в крепости жителей сейчас угрюмо направляется в арсеналы и кузни, дабы с оружием в руках защищать родную цитадель. Впрочем, я их понимаю.

В казармах, заведя нас в небольшое помещение, напоминавшее кабинет, командир стражи представился, назвавшись Торвальдом, и коротко обрисовал ситуацию. Его рассказ дополнил сухой отчёт системы:

— Вы прибыли очень вовремя, чужеземцы. Я рад, что наши друзья не забывают о давних делах и обещаниях, — благодарно прогудел гном Делвину. — Тем не менее, я вижу, что некоторые ваши товарищи вас покинули...

— Не вините их, почтенный мастер, — ответил Делвин на незаданный вопрос, — они не воины и были не готовы к продолжительной схватке.

Торвальд важно кивнул. Что любопытно, Делвин обратился к нему по титулу. Для гномов это является нормой при общении старшего с младшим. Последний всегда должен выказывать уважение седой бороде и опыту мастера. Гномы вообще относятся к таким вещам крайне строго. А какого-нибудь невежду, не чтущего древних традиций, могут и вышвырнуть из своих чертогов к чёртовой матери.

— Предусмотрительность — это не прегрешение, — прогуд-





дел командир стражи, и взгляд его посуровел. — Нам сейчас нужны крепкие и закаленные воины. Орки сожгли надземное поселение и прорвали кольцо внешних укреплений. А проклятые коротышки-гихлы смогли завалить проход, ведущий в соседнюю цитадель! До сих пор не понимаю, как они о нем прознали!

А вот это действительно плохо. Мышка таки попалась в мышеловку. И пусть у мышеловки крепкие стены, кованые ворота и много храбрых защитников, но это вряд ли её спасет. Орки избрали верную стратегию: отрезали цитадель от внешнего мира и физически, и магически. Теперь они смогут взять защитников измором, пусть с гномами этот фокус прокатит и не сразу.

— Сейчас орки пытаются прорвать главные ворота, — палец Торвальда указал нужное место на высеченной на каменной столешнице карте крепости. — Пока мы сдерживаем их, но силы наши на исходе. Если они все-таки преуспеют в своем чёрном деле, то мы сможем дать им отпор вот здесь и вот здесь, — командир указал на главную кузню и казармы стражи. — Но это будет наш последний оплот. Если до этого момента к нам не подоспеют подкрепления, то Дар-Нагрэнд будет обречен.

— А что с проходом? Его пытались раскопать?

— Да, пытались. Но богомерзкий ритуал разъярил духов земли, и теперь в шахтах бушуют элементарии. Они не дают шахтерам закончить работу.

— Значит, единственная наша надежда — это продержаться как можно дольше, — подвёл итог Делвин.

— Похоже что так, друг, — Торвальд угрюмо посмотрел на нашего командира, — похоже, что так...

Во время этого разговора я вглядывался в карту. Мое внимание привлек один из коридоров цитадели, заканчивавшийся тупиком. Если карта не врала, то он мог стать нашим шансом выбраться отсюда или, по крайней мере, обеспечить проход свежим подкреплениям.

— Прошу прощения, почтенный мастер, — я выступил вперёд, — я Стейдрих, вольный рудокоп. Меня заинтересовало одно место на карте. Возможно, оно станет нашим спасением.

Стейдрих. Да, вот такое вот у меня имя в Вальдире. Для друзей и вовсе коротко — Стей.

— Что же это за место? — Торвальд заинтересованно глянул на меня.

— Вот этот коридор, — я ткнул пальцем в карту, — почему он пролегает так близко к поверхности?

Торвальд погладил бороду, нехотя ответил:

— Наши шахтёры схлтурили. Перемудрили, да и прорыли проход без расчёта. Вот и получилось, что он вот так прошёл. Пришлось его получше укрепить и без лишней надобности не пользоваться. Так проход этот и стоит. Мы даже хотели замуровать его от греха подальше, но как-то все собраться не могли, — командир стражи опять нервно погладил бороду. — Так что ты предлагаешь?





— Я и мои товарищи, — я кивком указал на остальных рудокопов, — можем пробить проход из этого коридора наружу, наверх. Через него можно будет подводить подкрепления и выводить жителей. А если прорыть проход вот так, — я пальцем прочертил примерное направление, — то он выйдет на противоположную от орков сторону горы. Может быть, мы даже сможем использовать там телепорты!

— Не сможете вы там проход прорыть, вольный рудокоп, — нахмурился Торвальд. — Наш штейгер мне жаловался, что порода вокруг прохода этого на редкость крепкая, тяжелая, обычной киркой её не взять.

— А големом? — вклинился в разговор Делвин, до этого помалкивавший. Брови капитана стражи поползли наверх от удивления:

— У вас есть голем, друг Делвин?

— Имеется. Даже не один, а два.

— Тогда можете и сдюжить, — голос Торвальда стал веселее. — Возьметесь, вольный рудокоп?

Воспользовавшись тем, что Делвин на короткое время переключил внимание Торвальда на себя, я списался по чату с остальными шахтёрами. Почти все они согласились на мое предложение, и мы быстро соединились в группу.

— Возьмемся, почтенный мастер, — уверенно кивнул я.

Внимание! Уникальное задание!

Вы получили задание «Спасительный проход»!

Прокопайте проход из коридора осажденной цитадели Дар-Нагрэнд, чтобы защитники смогли получить через него подкрепление.

Минимальные условия для выполнения: прорыть проход шириной в два метра на поверхность, не привлекая внимания орков.

Награда: повышение уровня отношений с гномами цитадели Дар-Нагрэнд на три единицы (+3), повышение уровня отношений с командиром стражи Торвальдом Камнеруким на десять единиц (+10), выкованный в кузне цитадели предмет.

Штраф за невыполнение: понижение уровня отношений с гномами цитадели Дар-Нагрэнд на четыре единицы (-4), понижение уровня отношений с командиром стражи Торвальдом Камнеруким на десять единиц (-10).

Внимание! Данное задание может быть сложным для одного игрока! Рекомендуется взять на его прохождение 5-7 друзей!

Поздравляем!

+1 доброжелательности к отношениям с Торвальдом Камнеруким, командиром стражи цитадели Дар-Нагрэнд!

— Тогда выдвигайтесь прямо сейчас, время не ждёт, — Торвальд ободряюще хлопнул меня по плечу. — К сожалению, охрану я вам дать не могу, ибо все воины нужны у ворот. И ещё, не удивляйся, если встретишь на месте наших сородичей — я пошлю вороном восточку о проходе в соседние цитадели.





— Мы справимся, почтенный мастер, — я с трудом устоял на ногах после тяжеленного хлопка.

— Можно просто «мастер».

— Спасибо... мастер.

— Тебя же, друг Делвин, прошу помочь моим воинам в обороне цитадели. Сейчас нам не помешает ни один добрый молот, сражающийся с орками.

— Я и мои товарищи поможем вас, в память нашей прошлой битвы.

— Рад это слышать, друг Делвин.



Гномья цитадель в предгорьях Озерного края. Пятница, 15 марта.
Серверное время — 17:57.

Перед тем, как выдвинуться к нужному коридору, наша команда весёлых рудокопов реквизировала у Делвина и остальных Мехов тех самых шахтерских големов. После успешной сборки этих двух гигантов, мы отправились на место работы.

Кстати, Торвальд отправил к нам в помощь нескольких «местных»-рудокопов. Они оказались, какая неожиданность, гномами и примкнули к нашей команде.

Коридор действительно оказался заброшенным и чрезмерно укрепленным. Казалось, что если бы тут взорвалась бомба, то толстенные колонны даже не покосились бы.

Через раз сверяясь с картой, мы вычислили стену, за которой нужно было начинать копать. Затем, по требованию «местных», аккуратно сняли с неё каменные панели с красивым геометрическим орнаментом. Под ними оказался темный камень, который, как и предупреждал Торвальд, оказался очень крепким и скорее напоминал гранит, чем обычную породу.

Когда все приготовления наконец-то завершились, я торжественно нанес первый удар киркой.

Вы пытаетесь создать проход?
Да/Нет

Нажав «Да», я подтвердил системе свои намерения. Затем в ход пошли големы. Два человекообразных исполина из металла и камня обладали вмонтированными вместо рук бурами, которые очень неплохо крошили любой вид камня. Правда, принцип действия основывался на магии, а не на механике. Из-за этого я опасался, что големы просто не будут работать в зоне орочьего ритуала, но, слава Богу, обошлось. Исполины завелись как новенькие швейцарские часы и, глухо прогудев «Задача понятна. Приступаю к выполнению», принялись за работу.

Мощными ударами буров големы откалывали куски породы и постепенно удлиняли и расширяли проход. Шахтёры же оказались «на подхвате»: одни совместными усилиями дробили слишком большие куски камня, другие приходили на помощь големам в особо





трудные моменты.



Правда, столько мата я не слышал даже в карьере Долма. Шахтёры, причём как «местные», так и игроки, оказались настоящими мастерами бранного слова. До совсем уж неприличных выражений не опускались, но и из оставшегося запаса «вроде бы нормальных» слов они умудрялись выстраивать впечатляющие конструкции. Я и сам пару раз не сдержался. Причиной этого послужила неповоротливость големов, которые будто-бы нарочно норовили кого-нибудь задавить, и слишком быстрая поломка инструментов, ведь гранит оказался уж очень крепким.

Но, с горем пополам, все втянулись в работу. Голоса затихли, и теперь в проходе слышались только звон кирок да буханье буров. А затем кто-то из рудокопов затянул песню:

*Хееей-хой!
Бей кир-кой!
Куй железо
И с нами пой!*

Это было начало известной среди шахтёрской братии Вальдиры «Песни о гномах». Она полностью соответствовала своему названию, то есть рассказывала о жизни подгорного народа. Мотив песни напоминал смесь рэпа и «We will rock you».

*Глубоко в шахте, под сенью гор,
Работал шахтёр всем лентяям в укор.
Копал он упорно, себя не жалел,
И искренне за гномье дело радел!*

*Хееей-хой!
Бей кир-кой!
Куй железо
И с нами пой!*

Певца поддержало ещё несколько голосов, затем ещё и ещё, и ещё... Вскоре пели все шахтёры. Руки сами подстраивались под ритм, создавая мелодию из звона кирки о камень. Даже големы ухитрились вписаться в эту «музыку шахты».

*В подгорном чертоге, под землёй
Жил-был гном-кузнец со своей семьёй!
С горном дружил он, огня не жалел
И искренне за гномье дело радел!*



*Хееей-хой!
Бей кир-кой!*





**Куй железо
И с нами пой!**



Вот именно за такие моменты я и люблю Вальдиру. Казалось бы, куча незнакомых между собой людей, запертых в узком каменном проходе и вынужденных заниматься физическим трудом, не слишком хорошо между собой поладит. Но нет — и работают дружно, и поют. В такие моменты я ощущал себя членом какого-то большого братства, большой семьи.

*Молотов звон и кирки игра,
Но воину милее свист топора!
С кличем победным врагов одолел
И искренне за гномье дело радел!*

*Хееей-хой!
Бей кир-кой!
Куй железо
И с нами пой!*

Кирки звенели о камень, буры гулкими ударами пробивали проход в породе. Дзынь! Бам! Дзынь! Бам! Дзынь! Бам!

*Великий град гномов приютил,
Ну и названием своим удивил!
Тут без хмельного не разобратся,
Ну-ка, братцы, пошли напиваться!*

*Хееей-хой!
Бей кир-кой!
Куй железо
И с нами пой!*

Но Вальдира не была бы Вальдирой, если бы позволила нам просто так наслаждаться этим мгновением. Мол, момент конечно хороший, но надо и меру знать, мужики.

За песней мы успели прокопать очень много. Карта, которая сама зарисовывала все изменения местности, показывала, что до поверхности остались всего лишь жалкие два десятка метров. Сам проход уже был длиною в добрую сотню. Конечно, он уходил к поверхности не под прямым углом, но и так расстояние вышло бы немаленькое.

И вот, позади нас раздался страшный грохот. По приходу мчалась ожившая каменная глыба, напоминавшая гротескную пародию на человека. Шеи у существа не было, голова крепилась сразу к приземистому туловищу. Его массивные руки заканчивались громадными кулаками, которые не уступали бурам големов. Грубо высеченные черты





лица складывались в гримасу ярости, а единственный сверкающий глаз, похожий на ограненный рубин, недобро вспыхивал красным цветом.

Короче, к нам на огонёк заглянул земляной элементаль.

— Защищайте големов! — я рванулся вперёд, пряча кирку за спину и вытаскивая из мешка верный двуручный молот. — Если у кого-то осталась какая-то магия, то самое время её применить!

Со мной вместе навстречу противнику сорвались ещё несколько рудокопов, на бегу вытаскивавших разнообразное оружие. Мимо моего плеча со свистом пролетел огненный шар, который преодолел ещё десяток метров и взорвался, попав в элементаль. Каменная грудь покрылась слоем копоти и даже треснула в нескольких местах.

Затем в схватку включился я и шахтёры с оружием ближнего боя. Молот ударил сверху вниз по ноге противника, раздробив несколько каменных пальцев. Следом в красный глаз-рубин прилетел арбалетный болт, заставив монстра взреветь от ярости. Вслепую долбанул каменный кулачище, сметя одного из игроков, но, похоже, не убив.

К месту схватки подтягивались все новые и новые рудокопы. У «местных» вообще не оказалось с собой оружия, и они пошли в атаку с кирками наперевес.

Эта тактика оказалась неожиданно эффективной. Гномы успешно продолжали элементалю локтевой сустав, или что там у него было, и один из каменных кулаков грохнулся оземь.

Всё-таки, жаль, что мы вернули жезлы-дробовики Мехам. В этой схватке они бы нам очень подсобили.

В приступе первобытной ярости, дух земли молотил кулаком пространство вокруг себя, раскидывая игроков и «местных». Стены прохода ощутимо подрагивали.

— Нужно его прибить как можно скорее! — прокричал один из шахтёров. — К големам эта тварь не подберется, но может завалить проход!

На нас обрушился новый шквал ударов. Одного из игроков элементаль буквально вбил в камень, оставив на месте смерти только серое облачко и вещи погибшего. Но некоторые уже приноровились к ритму боя. Элементаль получал множество мелких по его меркам ударов. На каменном теле исполина появлялись трещины и зазубрины. Иногда особо удачливому шахтеру удавалось отколоть от монстра кусок, и тогда своды прохода сотрясал полным боли рёв. Это напоминало травлю большого неповоротливого медведя проворными охотничьими псами.

Монстр в очередной раз взревел и ударил наотмашь единственной оставшейся конечностью. Удар припечатал нескольких шахтёров к стене, но элементаль не рассчитал силу, и каменный кулак застрял в стене. Сколько монстр ни пытался освободить свою руку, ему это никак не удавалось.

Так мы его, обезоруженного, и заковыряли шахтерских инструментами до смерти.

Тем временем, големы уже успели преодолеть последние





слои породы и почвы, отделявшие нас от поверхности.



Мы выкопались на благоухающей зелёной полянке, окружённой приземистыми елями. После огненно-красного Города Кошмаров и тёмно-серый коридоров Дар-Нагрэнда это место казалось нереально цветным. Будто бы после десяти лет разглядывания черно-белых фотокарточек, я впервые увидел цветное фото. Глаза отдыхали, любуясь красотами девственной природы. Карта показала, что мы вырыли проход точно в нужное место. Оставалось проверить возможность телепортации. Я попросил одного из игроков-шахтёров попробовать «прыгнуть» куда-нибудь. Он вытащил свиток, торопливо написал пункт назначения, активировал заклинание и... растворился в белой вспышке. Значит, мои расчёты оказались верными!

— Я пойду доложу Торвальду, — сообщил я товарищам и через свежепрокопанный тоннель вернулся в цитадель.

Гномья цитадель в предгорьях Озерного края. Пятница, 15 марта.
Серверное время — 18:46.

Дела у защитников обстояли неважно. Орки смогли прорваться через главные ворота и теперь в центральной штольне-улице подземной крепости шёл ожесточенный бой. Гномий хирд сдерживал серокожую орду, выстроившись в какое-то подобие стены щитов и ошетинившись копьями и алебардами. Тут сражались и гномы-стражники, и простые жители крепости: кузнецы, бронники, ювелиры и каменщики, взявшие в руки оружие, чтобы защищать свой дом. Свистели арбалетные болты и стрелы, лязгала сталь, сталкиваясь со сталью, гремели боевые кличи.

Как я в этом хаосе умудрился найти Торвальда — ума не приложу. Уворачиваясь от ударов и иногда огревая противника молотом в ответ, я пробирался по полю боя. В какой-то момент я обнаружил, что стою буквально в трёх метрах от сражающегося командира стражи. Протолкался сквозь гномов-телохранителей, проорал ему на ухо: «Проход прорыт! Телепорт активен!»

Командир стражи добил орка молодецким ударом топора, обернулся и, счастливо улыбнувшись, хлопнул меня по плечу и прокричал:

— Молодец, Стейдрих! Дар-Нагрэнд благодарен тебе! Приходи после боя в казармы стражей, там тебя будет ждать достойная награда!

Я отписался ребятам наверх, что они могут спускаться. В пришедшем ответе мне рассказали о прибывающих на поляну гномьих подкреплений.

Ну вот все и наладилось. И в шахту сходил, и ресурсов накопать, а проходом и цитадель спас. Похоже, я, блин, герой. Поправочка: нереально уставший герой. Похоже, мне пора в оффлайн.

Я выбрался с поля боя, добрался до казарм и прямо перед воротами нажал на кнопку «Выход».

Вспышка.

