

С наступлением ночи Фростэкс закончил работу, поднявшись из подземного города dwarфов в Норланд.

- Великий Старейшина, я раздавлю этих дураков своим кувшином! Я пойду первым!

- Заткни пасть и проваливай!

Фростэкс уставился на молодых dwarфов, наблюдая, как их фигуры исчезают в проулках Норланда. Поглаживая свою белую бороду, он вздохнул.

Он был старше самого Норланда, и он был одним из первых dwarфов, обнаруживших руины под городом, пионером подземных руин и... строителем и основателем города Норланд.

От Норланда, изначально являвшегося деревней магов, до самого процветающего города в мире, Фростэкс видел свои достижения в длине своей бороды.

Но времена изменились, и даже долгоживущий dwarф все равно будет стареть, даже если он был Великим Старейшиной Клана Фростэкс.

С постаревшим телом он больше не может быть похож на тех молодых dwarфов, которые держат деревянные бутылки с пивом и жрут пока не насытятся.

Чем старше становится человек, тем больше ему нравится искать приключения, и dwarфы не были исключением из этого принципа.

В последнее время Фростэкс любил бродить по улицам Норланда, чтобы увидеть изменения, произошедшие в городе, который он построил сам.

Недавние приготовления к Всемирной выставке привели в Норланд много новых лиц. Фростэкс мог видеть несколько новых магазинов каждый раз, когда выходил на улицу, хотя большинство из них продавали девчачьи платья или эти неприятные магические штуковины.

И сегодня он нашел таверну на Коммерческой улице, таверну под названием "Hearthstone".

У dwarфов была уникальная культура пабов, и все они слышали, как их собственная мать кричала на них, говоря: "Слишком много сожалений после поражения в соревновании по выпивке!"

Фростэкс, которому уже было сотни лет, больше не интересовался этими шумными пабами, но в этой таверне, известной как "Hearthstone", было неожиданно тихо.

Описать ее как тихую было похвалой, и когда Фростэкс вошел, он обнаружил в ней только одного или двух человек.

- Добро пожаловать... Пожалуйста, не стесняйтесь, присаживайтесь.

К Фростэксу подошла маленькая девочка... или маленький мальчик?

Фростэкс посмотрел на человека в очках в деревянной оправе. Для него не имело значения, был ли ребенок мальчиком или девочкой. В любом случае, любые расы, которые были выше его, были уродливы в его глазах, и, он находил размер их тела отвратительным. Для него воплощением дварфовской женской красоты была красотка размером с бочку!

Фростэксу понравилась эта тихая таверна, когда он последовал за человеком и сел.

В тот момент, когда его легкая броня, и вес тела легли на стул, весь пол закрипел.

- Чего-нибудь желаете?

Айнор посмотрел на старого гнома. Работа в таверне была его настоящей работой, но прошлый опыт выполнения поручений был не так хорош. У него было место для жизни и возможность ходить в школу и учиться. По сравнению с прошлым, когда он мог просто зарабатывать на жизнь, это было намного, намного лучше.

Поэтому, вернувшись из школы, Айнор вызвался стать одним из сотрудников таверны.

- У вас здесь есть Даксийский ликер?

Фростэкс не заглядывал в меню, спиртное, предлагаемое в тавернах, было в основном паршивым элем или не очень паршивым элем, или той премиальной черной ржаной медовухой из Бишкеля, Нации Стали, или красным вином, которое любили пить эти напыщенные эльфы.

Эти напитки уже давно были безвкусны для Фростэкса, и он недавно полюбил ликер из Даксии. Это был прозрачный ликер, и, выпив бутылку, он чувствовал, как горло горит.

- У нас есть.

Айнор кивнул, и тут же побежал обратно к стойке бара. Один из поставщиков алкоголя, с которым договаривалась Мелина, был родом из Даксии, так что такой этот алкоголь действительно предлагался.

- Я хочу самого лучшего!

Фростэкс громко закричал, и его голос эхом разнесся по всей таверне, но вскоре его сменил другой голос.

- Прости, но моя магия разорвет тебя на куски.

Что происходит?! Неужели в таверну пришел маг?

Фростэкс услышал голос и с любопытством посмотрел на другую сторону таверны, он заметил две неизвестные фигуры в углу, но что действительно привлекло его внимание, так это то, что... их стол светился!

...

- Я... Я победила! Огненный шар за 4 маны!

В руке у Цири была проекция карты, на которой было написано "Огненный шар: наносит 6 ед. урона".

Джошуа, сидевший напротив Цири, пожал плечами и мог только наблюдать, как персонаж, которым он управлял, Гаррош Адский Крик, воин, был поражен огненным шаром и разлетелся на множество кусков.

Он вместе с Цири тестировал игровой процесс аркадной версии Hearthstone. Перед Джошуа был единственный законченный прототип машины, а версия Hearthstone внутри нее была одной из начальных версий оригинальной игры.

Редакторов колод не было, и для выбора были доступны только две профессии, воин и маг. Колода тоже была заранее настроена Джошуа, так как все это было для тестирования.

Дисплей аркадной версии Hearthstone представлял собой прозрачный экран на планшете размером со стол. Джошуа использовал функцию проекций устройства Гирлан, позволяя картам проецироваться перед игроками, но это была всего лишь вспомогательная функция.

Реальный игровой процесс по-прежнему заключался в перетаскивании и щелчке по прозрачному экрану.

Джошуа и Цири сыграли в общей сложности двенадцать раундов с полудня до настоящего момента. После того, как Цири была побеждена Джошуа одиннадцать раз подряд, умная магичка, наконец, овладела техникой. При небольшой доле везения, она только что победила Джошуа.

- Скорее! Пришло время сдержать обещание.

Цири не могла описать свои чувства, когда победила.

Джошуа даже заставил ее говорить “прости”, прежде чем использовать Огненный шар или Пиробласт перед убийством. Это заставило Цири понять, насколько важно слово “прости” для магов.

Если бы не тот факт, что Цири была приверженкой Бога Порядка и не знала, как бросать Огненный Шар, она вполне могла бы говорить именно это.

- Сделал ставку, будь готов проиграть.

Джошуа заключил пари с Цири перед началом тестов. До тех пор, пока она сможет победить его в течение пятнадцати игр, Джошуа обещал Цири что-то, если это не будет слишком чрезмерным.

Если она потерпит неудачу, Цири послушно вернется в ателье Гирлан и завершит оставшиеся картинки.

- Ты закончил концовку “Леон: Демон”?

То, о чем просила Цири, несколько удивило Джошуа, поскольку “не слишком чрезмерная” просьба также включала в себя ее освобождение.

Он не ожидал, что миниатюрная леди-маг уже забыла о своем статусе пленницы, и была больше обеспокоена сценарием, который Джошуа показал ей несколько дней назад. Предварительный сценарий фильма “Леон: Демон”.

- Я еще не закончил заключительные части. Я начну снимать фильм только после того, как закончу с производством Hearthstone.

Джошуа был занят кодированием в эти несколько дней, он написал только начало сценария, и его обнаружила Цири, которая жила с ним под одной крышей.

После “Красавицы и Демона” Цири снова стала членом банды “Update PLS!”.

- Производство...Оригинальных картинок, которых ты мне дал, еще около сотни, но я завершила базовую раскраску карт. Дай мне несколько дней.

Джошуа не жаловался на эффективность работы Цири. После того, как он заранее заканчивал набросок, она сразу же заполняла детали и раскрашивала их.

Цири тоже не торопилась. Пока она будет следовать за Джошуа, она сможет прочитать готовый сценарий “Леон: Демон” и принять участие в съемках фильма!

Этого Цири ожидала больше всего.

- Хорошо, тестирование почти завершено.

Джошуа планировал прекратить подачу энергии в машину, когда почувствовал легкую дрожь на полу.

Дварф стоял рядом, и с широко раскрытыми глазами уставился на экран, по-видимому, пытаясь понять, что это за машина.

Эта сцена напомнила Джошуа о том, как он впервые посетил зал игровых автоматов и просто стоял позади кого-то, наблюдая, как они играют, и только спустя долгое время набрался смелости, чтобы попробовать это сам.

- Хочешь попробовать? - Джошуа посмотрел на древнего старого дварфа и спросил.

<http://tl.rulate.ru/book/9028/1633567>