The background of the entire cover is a photograph of a dark, narrow stone corridor. The walls are made of rough-hewn grey stones and are heavily covered in green moss and ivy. At the far end of the corridor, a rectangular doorway is brightly lit from within, casting a warm orange glow. The floor is dark and appears to be made of stone or dirt. The overall atmosphere is mysterious and ancient.

Дем Михайлов

Миры Вальдиры

СТОЧНЫЕ ВОДЫ
АЛЬГОРЫ

Дем Михайлов
Сточные воды Альгоры
Серия «Мир Вальдиры»
Серия «Сточные воды
Альгоры», книга 1

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=28957616

Сточные воды Альгоры:
ISBN 978-5-516-00255-7

Аннотация

Мир Вальдиры. Незадачливый воришка пойманный на «горячем» и отправленный на городские исправительные работы, свалился в дренажный колодец и очутился в практически неисследованной канализации славного города Альгоры. Начальный уровень персонажа, почти полное отсутствие снаряжения, крошечная тьма и ни малейшего понятия где спасительный выход. Сдаться и удалить персонажа? Или же извернуться и постараться выбраться из безнадежной ситуации? Скорее последнее – особенно учитывая, что за время подземных скитаний герой на каждом шагу натывается на тайну, а тут еще и прожорливый питомец как снег на голову свалился... Что ж, значит, вперед, в глубины неизведанного...

Содержание

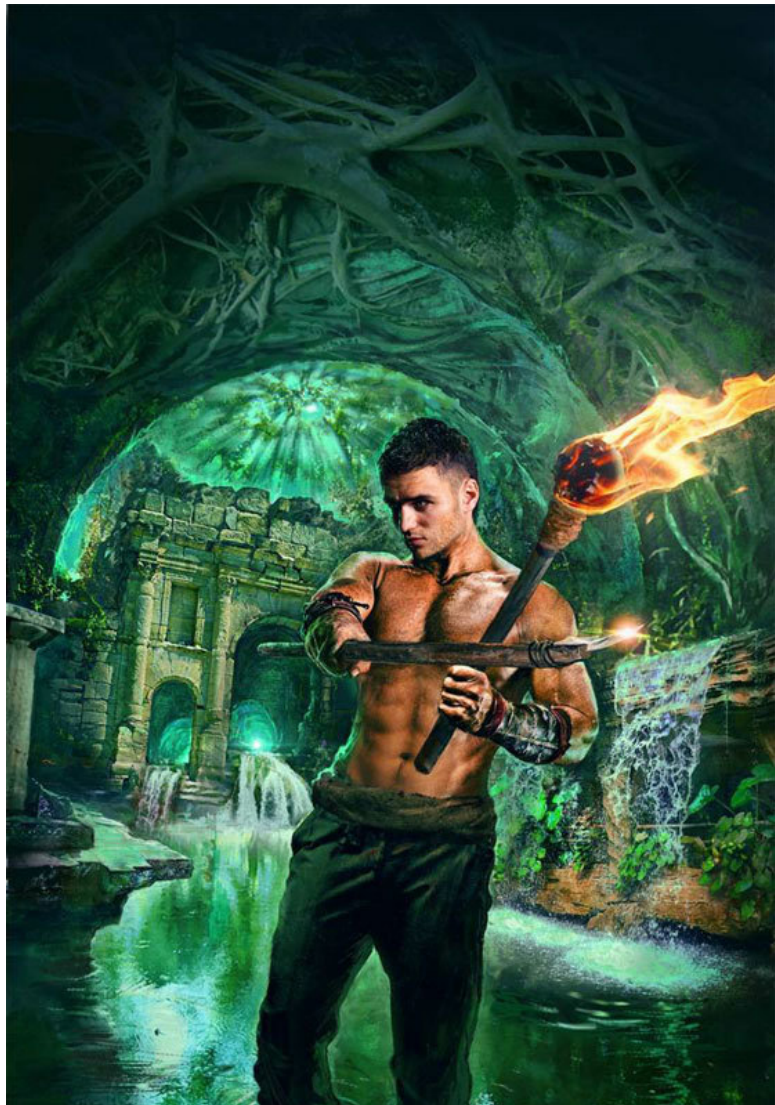
Глава первая. Воровство наказуемо, сынок!	7
Лом, метла и тачка – лучшие способы на пути к исправлению! Полет в нечистоты!	
Глава вторая. Сделай сам! Карта, нож и...	24
ворованная курица. В поисках далекого выхода	
Глава третья. Бормочущая темнота. Мертвый на страже, мертвый во тьме...	59
Конец ознакомительного фрагмента.	107

Дем Михайлов

Сточные воды Альгоры

Автор искренне благодарит двух доблестных корректоров Варамо (Varamo) и Хольгу (Holga), за огромную помощь в проверке текста книги и за постоянную поддержку!

Моя искреннейшая и глубокая Вам благодарность!





Глава первая. Воровство наказуемо, сынок! Лом, метла и тачка – лучшие способы на пути к исправлению! Полет в нечистоты!

Погода хуже некуда.

Порывы холодного штормового ветра гуляли по серым улицам города, врываются в приоткрытые окна, хлопали дверьми и заставляли флюгера бешено крутиться. Струи дождя звонко стучали по черепичным крышам, стенам и оконным стеклам, смывая с них накопившуюся за месяцы солнечной погоды грязь. Мутные потоки воды вперемешку с ошметками самого разнообразного мусора текли по каменным мостовым и с ревом обрушивались в зарешеченные отверстия канализационных стоков, едва-едва справляющихся с напором воды.

Все нормальные горожане сейчас сидят перед уютно потрескивающим камином. Прислушиваются к шуму непогоды снаружи, глядят на языки пламени и попивают чай или иные горячительные напитки. Да еще, наверное, и в клетчатый плед укутаться не забыли. Равно как и надеть безразмерные и старенькие, но столь уютные домашние тапочки. А если положить вытянутые ноги на специальную мягкую под-

ставочку для ног... эх!

На улице почти ни души. Изредка мелькнет закутанная в плащ одинокая фигурка, мчащаяся под косыми струями дождя, спеша поскорее добраться до сухого местечка. Иногда мелькают силуэты стражников, бдительно патрулирующих город и присматривающих за вымокшими работягами, находящимися снаружи отнюдь не по доброй воле.

– Живее, живее работайте! – сердито рывкнул стражник, с трудом удерживая вырывающийся из рук черный зонтик, – Послали боги работничков!

Сочетание средневекового стражника с современным черным зонтиком было просто ужасное – шаблон просто рвало. Дикое смешение эпох и географии. Но сейчас мне было не до исторических и эстетических истин. Тут лицо-то некогда утереть от дождевой воды и грязи, какие уж размышления...

– Без продыху работаем, господин, – заискивающе пробормотал один из подневольных работяг, утирая мокрое от дождевой воды лицо.

– Я тебе не господин! Я страж славного города Альгора! И не болтай, а ломом маши пуще! Уже не лужа, а настоящее озеро разлилось – раздраженно прорычал стражник – К воротам ни пройти и ни проехать! У-у-у, дармоеды, каторжники!

Тут доблестный страж не соврал. Одна из решеток коллектора забила какой-то дрянью и перестала пропускать

через себя льющуюся с пасмурных небес воду. И как ни старались пятеро рабочих пробить образовавшуюся пробку, у них ничего не выходило. А не в меру суровый стражник эту беспомощность перед стихией воспринимал не иначе как нежелание трудиться на благо города. И считал, что мы злостно отлыниваем от работы, находя всяческие предлоги.

Впрочем, называя нас каторжниками, он ничуть не ошибался. Трое «местных» и двое игроков. И на «великолепную пятерку» мы абсолютно не похожи. Жалкие, грязные и мокрые. Веселее всех выглядел лишь игрок, которому осталось работать не больше часа, после чего его повинность будет окончена, а имя очищено перед законом. Про «местных» я ничего не знал, но, судя по их крайне унылому виду, трудиться им еще и трудиться.

Мне же осталось работать еще пять часов и двадцать семь минут – если верить висящему перед глазами штрафному счетчику.

Надо же было так вляпаться! В буквальном смысле! И в неприятности, и в грязь штрафных работ...

Горько вздохнув, я вновь поднял тяжеленный лом и грохнул им о скрытую под мутной водой железную решетку водостока. На мои потуги решетка отозвалась презрительным глухим звоном. Стучи мол, стучи...

Нет, не стоило мне залезать в карман к тому степенному горожанину...

Но кто ж знал, что он настолько бдителен? Не успели мои пальцы коснуться заветного мешочка с монетами, как запыстье сжалась чужая рука, а над площадью вознесся истошный вопль: «Стража! Стража! Вора поймали!».

Вот такие дела... Успешной краже не поспособствовало даже полученное в Яслях супер-дупер достижение, на которое я возлагал некоторые надежды. Какое достижение? А такое вот...

Достижение!

Вы получили достижение «Вор» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.2 % к шансу успешной кражи.

Текущий уровень бонуса: + 0.2 %

В общем, я попался на горячем. Не успел и глазом моргнуть, как рядом материализовались трое хмурых стражников и, подхватив меня под локти, повлекли прямиком в каталажку. Пробыл я там не больше пяти минут – суд видимо работал без перерыва на обед. И приговоры выносил крайне быстро. Так я и схлопотал шесть часов добровольно-принудительных работ, дабы честный труд исправил мою порочную натуру и наставил ее на путь истинный....

Мне предложили откупиться. Но, учитывая второй уровень моего персонажа и несколько медяков в кармане, сие было попросту невозможно и пришлось покориться неиз-

бежному.

«Ладно» – вздохнул я, вновь поднимая лом – «Немного осталось. В следующий раз умнее буду. И вообще, надо было все баллы в ловкость кидать, а не в выносливость!».

Ваша сила повышается на 1 ед.

– О... хоть что-то позитивное – едва слышно буркнул я.

– Ты не выражайся! – рыкнул стражник, уловивший мое бормотание – Шибче, шибче ломом бей!

Звонкий цокот копыт отвлек его от моей персоны и, от-
вернувшись, стражник долгим взглядом проводил всадника
верхом на гнедом коне, неторопливо направляющегося
к городским воротам, рядом с которыми мы и трудились.
Лошадь без труда преодолела разлившееся поперек улицы
озерцо и скрылась под аркой. Игрок. Куда его понесло в такую
погоду? Наверное, за травами или грибами. Не зря же
в недавнем системном сообщении упоминалось, что в дождливую
погоду все растет и цветет вдвое быстрее. Счастливый он –
может ехать куда хочет. И никто не стоит у него над душой...

– Эх – вздохнул я и, вцепившись обеими руками в проклятый лом,
что есть сил, долбанул по нежелающей прочиститься решетке –
Вот тебе!

– Вот так! – уже одобрительно кивнул страж – А ну-ка
еще разок! Ежели прочистишь решетку, отпущу тебя на пару
часов раньше. Слово!

Впереди забрезжила амнистия!

Вскинув лом, я обрушил его вниз, одновременно обрадованно крикнув:

– Сейчас прочищу, стра-а-а-а-а-а... – от моего удара решетка резко накренилась и прокрутилась вокруг своей оси. А стоял я как раз на решетке и в результате ее неожиданного кульбита с воплем рухнул вниз, внутрь непроглядно-черного сточного колодца. В образовавшуюся щель радостно хлынул мощный поток грязной воды, в буквальном смысле смыл меня внутрь. Откуда-то сверху до меня еще успел донестись истошный крик стражника:

– Куда?! Вернись! Побе-е-ег!..

Пролетев сквозь колодец, я рухнул в воду, и меня тут же потащило прочь, все дальше и дальше по непроглядно-темным туннелям канализации. Ноги беспомощно болтались в воде, не ощущая под собой тверди, а руки беспорядочно колотили в разные стороны.

Поздравляем!

– А-а-а-а-а-а!

Достижение!

Вы получили достижение «Пловец» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к скорости передвижения в воде.

Текущий размер бонуса: +1 %

– А-а-а-а-а! Глыкх... – на меня налетает невидимая в темноте волна, заглушая крик и на мгновение накрывая меня с головой.

Достижение!

Вы получили достижение «Нырятьщик» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к времени задержки дыхания под водой.

Текущий бонус: +1 % (02:01)

– У-у-у-у-у-у! – в слепе шарящие по сторонам руки попадает что-то маленькое, скользкое и бешено дергающееся.

Достижение!

Вы получили достижение «Рыболов» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.2 % к успеху при лове рыбы.

+0.2 % к качеству улова.

Текущий бонус: +0.2 % к успеху ловли и качеству улова.

– Да что за хре-е-ень... ой! – вода с размаху швыряет меня о стену, резко прокручивает вокруг своей оси и утягивает куда-то вниз, в глубину.

Неистовая вода несла меня все дальше в крошечную тем-

ноту и единственное, что я сделал своевременно – прекратил орать и поплотнее закрыл рот. Услышать меня точно никто не услышит. От рева падающей в канализацию воды закладывало уши, тут хоть в набат бей, все без толку.

Видеть я ничего не видел, но при каждом столкновении с очередным препятствием уровень жизни скачками полз вниз. Равно как и в том случае, когда мне в разинутый рот попадала очередная порция канализационной воды. Водичка то не родниковая...

Вскинутые руки зацепились за нечто скользкое и одновременно мохнатое наощупь. Настолько мерзкое, что я необдуманно выпустил это «что-то» из рук и меня вновь повлекло течением.

Меня вновь крутнуло, несколько раз окунуло с головой, я прошелся спиной по склизкой стене, собирая на себя весь мусор и плесень. И наконец, рухнул вниз с совсем небольшого – судя по ощущениям – водопада. Под водой меня еще поболтало в бурлящих струях течения, несколько раз перекутило вокруг своей оси и пару раз ощутимо приложило о дно. Пронесшись под водой подобно диковинной рыбе, я вынырнул, и, пару секунду побарахтавшись, внезапно осознал, что вновь ощущаю под ногами твердь. Я едва-едва касался дна, но все же касался. А еще ко мне вернулись контроль над собственным телом и зрение – последнее вернулось лишь отчасти, но я все же воспользовался этим шансом и огляделся.

Я стоял по шею в затхлой воде, текущей по подземному

каналу, выложенному каменными кирпичами.

Низкий каменный свод и верхняя часть стен были покрыты слоем флуоресцирующей зеленой светящейся плесени. Темнота это свечение особо не разгоняло, но я сумел разглядеть самое главное – по одной из сторон туннеля тянулась приподнятая над водой дорожка. С трудом преодолевая течение, то и дело погружаясь с головой, я добрался до высокого бортика дорожки и, уцепившись за влажный камень, вытащил себя из воды и обессиленно застыл у кромки канала.

Вот это поплавал... Что с показателями?

Очки жизни: 28/100 Мана: 15/15

Текущий уровень персонажа: 2.

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 3

Интеллект – 1

Ловкость – 3

Выносливость – 4

Мудрость – 1

Да уж... выжил можно сказать чудом. Секунду, а это что такое?!

Очки жизни: 28/100

Очки жизни: 27/100

Куда уходит моя драгоценная жизнь?!

Лихорадочно порывшись в меню интерфейса, я наткнулся на прерывисто мигающий алым цветом квадратик статуса и немедленно ткнул в него.

Отравление!

Вы получили легкое отравление и нуждаетесь в немедленном принятии противоядия или наложении заклинания очищения!

Причина отравления: грязная канализационная вода.

Дополнительная информация:

К сведению игроков: осторожно! Не из каждого водного источника можно пить! Это может привести к самым печальным последствиям и даже к смертельному исходу. Рекомендуется...

Черт!

Ухватившись за мешок, я вытряхнул перед собой все его содержимое и первым делом вцепился в каравай хлеба, украденный мною в Яслях. Хорошо еще, что это игра, а то и хлеб давно бы пропитался ядом. А так в мешке не оказалось ни капли воды. Вгрызаясь в хлебную мякоть, другой рукой я цапнул флягу с водой и продолжил прием пищи. Покончив с хлебом и водой, вновь взглянул на показатели статуса.

Очки жизни: 47/100

Очки жизни: 48/100

Если отравление не закончится в самое ближайшее время, то я благополучно отдам концы. В зловонном канализационном туннеле.

Хотя... а чего я так всполошился? Наоборот хорошо — умру и улечу на ближайшую локацию возрождения. Окажусь

сразу на поверхности, в самой Альгоре, а не под ней. Вернусь к стражнику и объясню ситуацию. Вещички останутся на трупе, но ничего особо ценного у меня не было. А потерю опыта на начальных уровнях легко восполнить.

Едва я успел додуматься до этой простой истины, как желтые цифры успокоено замерли.

Очки жизни: 46/100

Отравление закончилось, а я остался жив. Вот ведь... ладно! Если сумел себя излечить, то смогу и прикончить! Щас что-нибудь придумаем. Долго ли себя порешить,... хотя идея из наитупейших! Сидеть в сырой темноте и думать как прикончить самого себя... тьфу!

Покрутив головой по сторонам, я остановил взор на торчащем из щели меж двух каменных блоков белесом грибе, большего всего похожем на заплесневелую, да к тому же еще и обгрызенную по краям поганку. Наверняка ядовитый. Без труда вырвав гриб, я незамедлительно отправил его в рот и старательно заработал челюстями. Еще и глаза прикрыл в ожидании скорой смерти.

Достижение!

Вы получили достижение «Грибник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к шансу обнаружения грибов.

Текущий бонус: +1 %

– Угу – отозвался я, не переставая жевать.

С надеждой взглянул на показатели статуса и скривился.

Очки жизни: 64/100

Страшненький осклизлый гриб не оправдал возложенных на него ожиданий и оказался вовсе не ядовитым. Почесав в затылке, я оборвал со стены несколько волокон светящейся плесени, скомкал в плотный ком и запихнул в рот. Неспешно прожевал и вновь взглянул на жизнь.

Очки жизни: 65/100

– Твою мать! – прошипел я сквозь зубы и круто повернулся к бурлящему в туннеле потоку сточной воды.

Выбора нет. Придется окунуть свою голову в канализационную водичку и глотать ее, пока не сдохну. Если уж и это не подействует, то нырну, и не буду выныривать, пока не задохнусь!

Сказано – сделано.

Низкий поклон каналу, и бурлящая и гнилостно пахнущая вода сомкнулась вокруг моей головы. Я уже приготовился было раззявить рот и пропустить сквозь глотку как можно больше этой жижи, когда меня внезапно посетила очередная мысль, и я поспешно вытащил голову обратно.

А куда именно меня забросит после гибели персонажа?

А если здесь, глубоко под землей, есть еще одна локация возрождения, что в данный момент находится ближе всего

ко мне? И вместо Альгоры я окажусь еще глубже в канализационных катакомбах...

Вот радости-то будет!

Задумчиво потеревив себя за нос, я вернулся к стене и, пощелкав менюшками, вжал иконку «выхода».

Яркая вспышка, мгновенно сменившаяся полной темнотой.

Выход.

Едва я содрал с себя шлем, нависающая надо мной полупрозрачная крышка игрового кокона автоматически открылась, от моей обнаженной груди оторвались установленные на кронштейнах датчики контроля жизнедеятельности и мягко ушли в специальные гнезда.

Дождавшись, пока установленные над головой сенсоры разрешающе моргнут зеленым и эластичное ложе прекратит вибрировать, я кубарем вывалился из кокона, оказавшись в своей комнате. Подтянул сползающие трусы и уселся перед огромным экраном компьютера. Прежде чем погружаться в цифровые недра интернета, с щелчком распечатал банку энергетика и жадно присосался к ее содержимому. Еще и распотрошил пакет с орешками. Калории не помешают. Последняя тренировка меня окончательно вымотала. Тренер словно взбесился, заставив меня проторчать в бассейне четыре часа безвылазно.

За спиной почти бесшумно открылась дверь, и я вздохнул,

приготовившись к неизбежному.

– Михаил.

– Да, тетя Лена – отозвался я, обращиваясь к вошедшей в мою комнату домработнице.

– Мама хочет тебя видеть – сообщила мне домработница, подойдя поближе и ласково взъерошив мои волосы – Со всем, говорит, не вижу этого обормота. Она в столовой.

– Сейчас не могу – тут же ответил я – Зайду чуть позже.

– Миша – уже укоризненно произнесла Лена – С ней Федор Поликарпович. Ты же знаешь, надо снять с тебя новые мерки. Растешь будто на дрожжах, портные за тобой не поспевают.

– Теть Лен, ну, правда, не могу. И не хочу! – честно признался я – У меня этих костюмов на всю жизнь хватит! Всех фасонов и расцветок! Лучше пусть сеструха себе новое платье сошьет, она любит с тряпками возиться.

– Тебя забыли спросить! – буркнула залетевшая в комнату сестра, смахивая с лица темную прядь – Иди в столовую!

– Ага, дай только разбежаться – ответил я – Не пойду!

– Миша, как ты разговариваешь со старшей сестрой?

– Как хочу, так и разговариваю – заявил я, решительно поворачиваясь к компьютеру – Теть Лен, скажите маме, что у меня обещанные выходные! Я сделал все, что обещал, так теперь не трогайте меня!

– Не пойдешь? – угрожающе протянула сестра – Мишка! А ну топай вниз! А то вместо тебя туда меня позовут, и при-

дется сидеть два часа с ними!

– Кира, отстань! Тетя Лена! Скажите ей!

– Не ссорьтесь по пустякам – как всегда не приняла ни одну из сторон домработница, к которой все относились как к полноправному члену семьи. А я так вообще как ко второй маме. Она же меня с пеленок воспитала. И выкормила – вся семья большей частью питалась кулинарными шедеврами второй мамы.

– Я! Не! Пойду! – повторил я – Кир! Ты мне другое лучше скажи! Помоги брату советом! Я в Альгоре провалился куда-то в канализацию. Если я сейчас перса грохну, то где окажусь? Обратно в город улечу, или куда-нибудь в другое место?

– Хм... – задумалась Кира, играющая в Вальдиру уже очень давно – А глубоко упал? Или на первом уровне?

Припомнив все те водопады, сточные колодцы и трубы, через которые пролетел, я фыркнул:

– Куда там! Самое малое на третьем или даже четвертом уровне! Я крут?

– Ты дурак!

– Сама дура!

– Не ссорьтесь! – уже сердито повторила Лена, топнув ногой – А то не будет вам ни печенья, ни торта кремового!

– Она сама первая начала! Я совета спросил, а она меня дураком назвала! – возмутился я такой несправедливостью.

– Михаил, тебе вчера восемнадцать лет исполнилось! Дол-

жен относиться к девушкам с уважением, как настоящий мужчина!

– Она не женщина – буркнул я – Она моя сестра. Кира! Так что делать?! Самоубиваться или нет?

– Не стоит – уже серьезно ответила Кира – Можешь еще глубже улететь. У тебя перс какого уровня?

– Уже второй.

– Ты хотел сказать – еще второй – фыркнула сеструха и решительно ответила – Удаляй его. И делай нового.

– Какой умный совет! – саркастически воскликнул я – Генально! Ничего умнее не придумала?

– Опять начинаешь?! Ты не сможешь выйти из катакомб! Вот грохнут тебя там раз десять, расплачешься от горя и сам побежишь перса удалять! Вот увидишь!

– А может и выживу?!

– Не сможешь! У тебя, наверное, даже карты нет! Ведь нет же?!

– Нет – признался я.

– Ну вот! И чего ты туда лез тогда? Крутого диггера решил из себя построить?

– Я провалился!

– Так! А ну хватит! – велела домработница и, развернув сестру ко мне спиной, мягко подтолкнула ее к выходу – Вы двое каши не сварите. Михаил, мама огорчится, если ты не придешь. Будет тебе потом нагоняй.

– Переживу – отмахнулся я, вставая из-за компьютера –

И я выживу! Могу поспорить!

– Спорим! – тут же согласилась Кира – На все твои карманные деньги!

– Спорить грешно! Тем более на деньги! – воспротивилась Лена.

– Тогда спорим на желание! – среагировала сестра – Любое!

– Согласен!

– Вот ты и попал!

– Это ты попала!

– Посмотрим! Только по-честному!

– По-честному! – согласился я – Вскоре поздороваюсь с тобой на главной площади Альгоры!

– Ага! Только вымыться не забудь, а то в канализации сам знаешь, что плавает!

– Не забуду! – крикнул я вслед Кире, которую тетя Лена силой вытолкала из моей комнаты. Знает наши характеры. Мы если сцепимся, то до вечера это дело затянется.

Дверь с треском захлопнулась, а я, довольный тем, что последнее слово осталось за мной, вновь плюхнулся в кресло и залез на игровой форум Вальдиры. Надо поискать нужные темы и желательно найти карту. По ней выберусь из катакомб. Не так уж и глубоко я провалился. Выберусь...

Глава вторая. Сделай сам! Карта, нож и... ворованная курица. В поисках далекого выхода

– А теперь свернуть налево – бормотал я, глядя на темный коридор сквозь раскрытую на виртуальном экране карту – Или нет?! Нет! Здесь стена! А, черт!

Зло топнув ногой – нога тут же провалилась в жидкую грязь еще глубже – я выругался уже позабористей, наполняя подземные катакомбы глухим эхом.

Карту я скачал на форуме, но, во-первых, она была крайне приблизительной, во-вторых, на ней не отмечалось мое текущее местоположение, в-третьих, она не обновлялась, ибо не имела никакой привязки к игре. Просто графический файл, открытый на виртуальном экране.

Никакой ободряюще мигающей точки, оповещающей, в каком именно отнорке и на каком по счету уровне я в данный момент нахожусь. На игровом аукционе за довольно небольшую сумму продавались настоящие карты – как за игровые, так и за реальные деньги. Вот только добраться туда мне еще не скоро удастся, да и карта подземелий к тому моменту будет абсолютно не нужна.

Убедившись, что на раздобытой карте крайне плохо обозначен только первый уровень канализационных катакомб, я

закрыв файл. Заложил руки за спину и, философски смотря на светящийся потолок, начал усиленно соображать.

Сеструха меня подловила... зараза такая. Персонажа Шмыговика проще всего удалить и начать все заново. Слишком уж хлопотно это – вытаскивать неудачника-воришку на начальных уровнях из глубоких подземелий. Не стоит оно того. Но раз уж поспорили, то попытаюсь сделать все возможное.

Кто знает, что за желание придумает Кира... велит голышом пробежаться вокруг дома, покукарекать на крыше, облаять соседскую собаку, стоя при этом на четвереньках... нет уж! Постараюсь утереть ей нос!

К тому же я уже задумывался над тем, какое злобное желание могу приказать выполнить своей зловредной сестре в случае выигрыша в пари. И ведь Кира не откажется – она свое слово всегда держит. Принципиальная...

Хм... суровости моим мыслям не занимать, а вот с логикой... тут, братцы-кролики, беда. Прижавшись спиной к осклизлой стене, я задумался, практически мимоходом закрыв высочившие сообщения:

Маскировка +15 и

Достижение!

Вы получили достижение «Затаись» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 к маскировке.

О чем я там размышлял? Ах да...

Всегда есть цель и способы достигнуть ее выполнения.

Цель кристально ясна – выбраться на поверхность и добраться до главной площади Альгоры. Это мой чистый выигрыш.

Теперь осталось придумать, как это осуществить. Форум я читал довольно тщательно, но информации об этой локации было совсем немного. Непопулярное среди игроков место. Но все «знатоки» сходились в одном – запутанное это место. Гиблое. И сильно давящее на психику. Беспорядочная мешанина из переплетающихся коридоров, каналов, водопадов и провалов. Настоящий лабиринт, в котором крайне легко заблудиться.

И поэтому...

Стоп...

Что это с рукавом моей рубахи?

Изгвазданная и рваная материя светилась – тем самым зеленоватым светом, что исходил от плесени. Испачкаться в светящейся плесени и засветиться самому... звучит эпично, ничего не скажешь. Теперь я похож на привидение – ужасно страшное, но доброе внутри... и запертое вглуби... такого и слова-то нет.

Но это мелочи... так же как и новое сообщение:

Маскировка – 20.

Кровь из носа, но мне нужна карта лабиринта с обязательным отображением местоположения меня любимого. Купить, украсть или раздобыть любым другим способом подобную карту мне никак не удастся и поэтому придется ее создать с нуля. С чистого белого листа, надыбать который мне вполне по силам. Если произвести тщательную инвентаризацию моего заплечного мешка. Есть у меня забавная коллекция предметов...

Заметив торчащий в щели между камнями уже знакомый мне осклизлый грибок, я выковырял его оттуда и, запихнув в рот, старательно заработал челюстями, одновременно снимая с плеча мешок и мысленно шерстя его содержимое.

Ураганом промчавшись по Яслям, я поднялся только на один несчастный уровень, зато осуществил целый ряд преступлений с целью наживы – воровал где только мог, что только мог и как мог. Практиковался в этом хитром деле, ибо поставил себе цель стать самым крутым игроком-вором в мире Вальдиры. Брал все, что плохо лежало. Попытался даже упереть пустой бочонок из-под огурцов, но силенок не хватило и, чтобы не надорвать пупок, пришлось отступить. Но кое-чем разжиться все же удалось и сейчас я потрошил мешок.

Ну-ка, что у нас там имеется...

Кружка глиняная, слегка треснувшая и абсолютно пустая. Упер ее с подоконника домика, в котором проживала подслеповатая старушка «местная».

Ложка деревянная, довольно большая и с украшенной простенькой резьбой ручкой. Получил ее там же, бедной старушке теперь будет не из чего пить и нечем кушать. Надеюсь, у нее осталась хотя бы вилка и тарелка.

Десяток черных куриных перьев, пух, клюв, две красные морщинистые лапы и сырая птичья тушка. Если собрать все это воедино, то получится целая курица, которую я собственно сначала украл со двора, а затем злодейски убил, ибо птичка быть уворованной не хотела и так яростно кудахтала, что на ее пронзительный зов явился громадный пес, и мне пришлось устроить забег с препятствиями, а висящая на пятках злобная псина всячески стимулировала меня достигнуть олимпийских рекордов по скорости и длине прыжка.

Клубок серой шерстяной нити. Спер из корзинки у одной молодки, что решила передохнуть на скамейке и засмотрелась на летящий по небу утиный косяк... косяк... или клин? Или рой? Да какая разница! Пока она восхищенно любовалась птичками, я пошарил в ее корзинке.

Отрез ослепительно-белой полотняной ткани, очень плотной и крепкой. Достался мне случайно – я ухватил с медленно катящейся телеги небольшой холщовый мешок, в котором оказалось несколько предметов. Уже в самой Альгоре, буквально в шаге от ворот Яслей. Каравай деревенского хлеба, пара помидоров, пук зеленого лука, узелок с солью и тот самый отрез полотна. Наверное, служил зазевавшемуся мужику вместо скатерти. Ничего мясного среди нехитрой сне-

ди не оказалось. Видать мужик был ярым вегетарианцем или имел гастрономические виды на свою ничего не подозревающую лошадь. Провизию я тогда еще употребил по назначению, а тряпка осталась в рюкзаке.

Тупой ржавый и несбалансированный кухонный нож. Название и описание предмета не я придумал – так и написано «тупой ржавый и несбалансированный». Уж назвали, так называли – как позорное клеймо поставили. Но кое в чем не соврали – я его и правда украл с кухни и тем самым разжился самым первым оружием в мире Вальдиры. Это уже не жалкая палка, а настоящий нож! Оружие конечно так себе, но тут уж поделаться нечего. А той краснощекой толстухе придется обходиться без ножа. Пусть изучает основы карате и режет хлеб кромкой ладони.

Восемнадцать медных монет – не украл, заработал честным трудом. Даже стыдно... но не выкидывать же их?

Толстая дубовая палка. Две штуки – спер их с ближайшего к локации возрождения двора. Там жила приветливая улыбчивая женщина и, воспользовавшись тем, что она разговаривает с другим игроком и что-то говорит о его нуждающейся в штопке одежде и прополке своего огорода, я метнулся к громадной поленнице дров и свистнул оттуда две дубовые палки. Никто ничего и не заметил, а я совершил самую первую кражу. Встал на порочный и преступный путь, приведший меня прямо в канализацию... Одного не могу понять – для чего этой женщине такой большой запас дров? И

почему именно дубовых?

Позабытые мною три сухих пшеничных бублика. Обокрал еще одного проживающего в Яслях старичка, который явно не мог похвастаться наличием зубов, так что бублики ему не нужны – все равно сгрызть не сможет.

Горсть белых и вытянутых семян какого-то Лилуса Обыкновенного. Их я нашел на стоящем в огороде колченогом столе, когда хозяйка ненадолго скрылась в доме. Видать собиралась их посадить.

Вот и все мое богатство.

Большей частью мои жертвы были в преклонном возрасте. Я очень внимательно читал игровые гайды, повествующие о тяжелой доле мастера-вора, и все они утверждали, что в начале воровской карьеры следует сосредоточиться именно на таких «клиентах». Ибо они по умолчанию не столь поворотливы и глазасты, как более молодое поколение. И еще от них легче убежать в случае неудачи, а если и схлопочешь посохом по головушке, то удар будет не смертельным. Правда, в тех же гайдах многократно упоминалось, что в мире Вальдиры далеко не все старички и старушки безобидны как божьи одуванчики. Некоторые так долбануть могут, что твои бранные останки долетят до самых облаков – в буквальном смысле.

Сейчас меня интересовало несколько предметов. Прямоугольный кусок белого полотна, пучок куриных перьев и тупой кухонный нож. Как я знаю – благодаря игровому фору-

му – для создания обычной, не магической карты местности необходимо как минимум четыре незаменимых предмета.

Пергамент или другой подходящий материал как основа карты.

Стило, перо или другое подходящее орудие в качестве писчей ручки.

И последние два пункта: какая-нибудь посудина и чернила... вот с этим была проблема, но я надеялся ее решить. Чуть позже. А сейчас будем действовать последовательно.

Белое плотное полотно подходит идеально и с ним ничего не требуется делать. Перья куриные надо заточить и для этого у меня имеется кухонный нож.

Выбрав самое маленькое куриное перышко, я осторожно чиркнул по его кончику лезвием ножа, одновременно произнося команду-пояснение для системы:

– Писчее перо.

Мгновение, и перо рассыпалось в пыль, перед глазами высветилось сообщение:

Предмет «Черное куриное перо» безвозвратно разрушен.

Не получилось. Берем следующее, и на этот раз нажимаем на нож не так сильно. У меня нет необходимого рецепта или схемы, со мной не делились мастера и учителя своими секретами о производстве, но это простой предмет и система дает шанс на создание подобных предметов, особенно если подобная попытка подкреплена голосовой командой-по-

яснением.

– Писчее перо.

И р-раз... Бинго!

**Предмет «Черное куриное перо» преобразован
в «Черное писчее перо».**

Вы создали новые предмет!

Достижение!

***Вы получили достижение «Ремесленник!»
первого ранга!***

***Увидеть таблицу полученных достижений
можно в настройках вашего персонажа.***

***Ваша награда за достижение: +0.5 % к
успешному созданию\преобразованию предметов
обычного типа.***

Текущий уровень бонуса: + 0.5 %

Готово. Теперь у меня есть инструмент для написания слов и черчения. И есть на чем писать. А вот чернила...

Будь это в реальном мире, я смог бы взрезать себе ладонь и воспользоваться в качестве чернил собственной кровью. Но это Вальдира и здесь кровь можно найти только в склянках и флаконах. А «собственную» кровь не то что добыть, но и просто увидеть вообще нереально. Поэтому придется найти и применить что-нибудь другое. Например, вот эту вязкую и светящуюся субстанцию, что обильно покрывает росшую на стенах и потолке плесень. Ту самую, благодаря которой рукав моей рубахи светится призрачным зеленоватым светом.

Поэтому я спрятал все полученные предметы обратно в мешок и оттуда же достал следующие орудия труда. Кружку и ложку. Нет, есть и пить я не собирался. Покрутив головой по сторонам и определив, какой участок стены светится наиболее ярко, я подошел к нему и, вооружившись ложкой, осторожно поскреб ею по влажной плесени. Несколько десятков осторожных движений, и выбранный мною крохотный пяточок стены «затухает», зато деревянная ложка примерно наполовину полна вязкой и светящейся жижей. Легонько встряхиваю ложкой, и вязкий сгусток тяжело падает внутрь глиняной кружки, а я отступаю чуть в сторону и опять приступаю к сборке «урожая».

Через пятнадцать минут кружка была наполовину заполнена, а ложка отправилась в мешок, откуда я снова выудил писчее перо и кусок полотна.

Ну... вот он, решающий момент!

Макнув перо в густую жидкость, я поднес его к расстеленному у меня на коленях полотну и произнес:

– Карта местности – одновременно выводя эти же самые слова на материи.

Перо оставляло за собой отчетливый светящийся след. Через пару секунд я смотрел на четко различимую и великолепно читаемую надпись «Карта местности». Ну и пусть написано немного коряво. Теперь осталось только ждать. Очень надеюсь, что я не зря перелопатил столько информации на форуме Вальдиры.

Полотно на мгновение мягко засветилось, подернулось легкой туманной дымкой, и на белой материи появилось схематичное и неполное отображение широкого коридора, в центре коего мигала маленькая красная точка, обозначающая местоположение меня родного.

– Есть! – обрадованно крикнул я, торжествующе вздевая руки к небу... то есть к потолку – Получилось, елки-палки! Удалось!

Достижение!

Вы получили достижение «Картограф» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +2 % к точности и информативности создаваемых вами карт.

Текущий уровень бонуса: +2 %

И еще одно системное сообщение-вопрос:

Начертание карты местности переключено в автоматический режим.

Вы подтверждаете привязку к карте предметов «Черное пишчее перо» и «Кружка со светящимися зелеными чернилами»?

Подтверждаю.

Все, дело сделано. Теперь карта будет «рисоваться» сама собой, но при этом из глиняной кружки будут убывать зеленые чернила, а у пера будет уменьшаться запас прочности. Если иссякнут чернила или сломается перо, то карта пере-

станет пополняться. Но это меня мало пугало – запас чернил я сейчас пополню, а куриных перьев у меня хватает. Самое главное – я теперь не слепой крот, и если что, то уже не заплутаю в хитром переплетении подземных коридоров.

Ах да! Чуть не забыл вывести карту на виртуальный экран. Открыв меню, я забрался в инвентарь и, выделив новосозданную карту, щелкнул по нескольким пиктограммам. И в верхнем правом углу интерфейса появилось отображение карты.

И еще одно сообщение от надоедливой системы:

Доводим до Вашего сведения, что не скрытые детали интерфейса мешают подлинному погружению в волшебный мир Вальдиры.

Да что вы говорите?! Я уже погрузился так глубоко, что дальше просто некуда! Закрыть.

Убрав в мешок большую часть предметов, я вновь схватился за ложку и провел еще пятнадцать минут, соскабливая вязкую жидкость со стен. Весело насвистывая немудреную мелодию, работал до тех пор, пока не заполнил кружку почти доверху.

Вот теперь точно все. Карта в наличии. Первый шаг к достижению главной цели выполнен.

Приступаем к следующей стадии – создание небольшого запаса провизии. Особо выбирать было не из чего, поэтому берем, что дают, и не ворчим. Светящаяся плесень несомненно съедобна, но практически не восстанавливает уро-

вень жизни. Так что мимо. Текущую в подземном канале воду пить никак нельзя – эту бурую жижу и водой-то назвать трудно. Тоже мимо. Остались только растущие в щелях белесые грибы, встречающиеся довольно часто. Везят они совсем немного, выглядят страшенько, но зато восстанавливают пункты здоровья, хотя и крайне медленно.

Достав из мешка мешок... хм... достав из мешка более мелкий мешочек... хм... достав из мешка холщовую сумку и вытряхнув из нее овощи и соль, я приступил к поиску и сбору грибов, довольно густо «сидящих» на влажном камне. Идя вдоль стены и внимательно вглядываясь, я то и дело вытягивал руку и «срывал» очередной неаппетитно выглядящий грибок, отправлял его в сумку и делал очередной шаг. Действуя таким макаром, я вскоре сделался гордым обладателем трех десятков грибов, за что меня отметили следующим рангом достижения.

Достижение!

Вы получили достижение «Грибник» второго ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+2 % к шансу обнаружения грибов.

Текущий бонус: +3 %

Вот порадовали... я как-то не собирался становиться грибником, не мое это, не мое.

Еще пять грибов улетели в мешок, а затем я наткнулся на гриб совершенно другого вида – коричневый, сморщенный, со сплюснутой шляпкой и покрытый странными нитеобразными отростками.

Ладно... надо бы тебя проверить на съедобность, уродец мелкий. Не успел я коснуться растительного кошмара, как он вздрогнул, качнул шляпкой и... спрыгнул со стены, рухнув на покрытый лужами пол! От неожиданности я шарахнулся в сторону, а оживший гриб издал нечто вроде короткого блеяния и, еще одним упругим прыжком отлетев в сторону, плюхнулся в канал, где и исчез под водой.

– Стой... гриб! – запоздало крикнул я.

Впрочем, совсем даже не гриб – в тот момент, когда гриб ожил, над ним появилось отображение названия и уровень. Бурый Няфа, третий уровень. Очень емкое и самое главное такое понятное название! Ужастик! Няфный такой ужастик! Так и внезапный инфаркт миокарда очень даже запросто получить можно!

Появление этого мелкого ужастика резко охладило мой пыл грибника и напомнило о еще одной нерешенной задаче. Оружие, в первую очередь мне требуется оружие. И теоретически я знаю, как раздобыть нечто более убойное, чем толстая дубовая палка и тупой кухонный нож.

Что мне надо от оружия? Урон, чтобы побыстрее покончить с мобом, и длина, чтобы держать противника на расстоянии. Раскач моего персонажа не позволяет подставлять

свою драгоценную тушку под жестокие удары врага. Сжевав из своих запасов три гриба, я полностью восстановил здоровье и, усевшись по-турецки, положил на влажный и склизкий камень нож, дубовую палку, клубок шерстяных ниток и обломок невесть как попавшего сюда кирпича.

Долго, очень долго я изучал всю игровую информацию, до рези в глазах вчитываясь в строчки и оценивая свои возможности с учетом имеющихся в мешке вещей и способов их использования. Составлял списки и последовательности действий, рисовал схемы и отметал слишком рискованные попытки. Терять впустую что-либо из моего драгоценного мешка просто нельзя. Ну, попробуем теперь применить эти сведения на практике.

Первым делом я взялся за нож. При помощи ломаного кирпича осторожно принялся обрабатывать лезвие ножа. Через три минуты по лезвию пробежался синеватый отсвет, оно явственно посветлело, вернув металлу блеск. Не осталось ни единого пятнышка ржавчины, а нож сменил название с «ржавый тупой и несбалансированный» на просто «несбалансированный» нож. Изменились и цифры урона. Раньше диапазон был от 2 до 6, а сейчас уже совсем другое дело.

***Несбалансированный кухонный нож. Одноручное
оружие. Урон: 3-8. Тип урона: колющий\режущий.
Прочность: 20/20***

Гораздо лучше. Но на этом я не остановился. Плотно прижав нож к дубовой палке, я виток за витком принялся на-

матывать тонкую шерстяную нить. Медленно и аккуратно. Стараясь изо всех сил. Теперь несколько крепко затянутых узлов, медленно и четко произнести вслух «копье» и...

Достижение!

Вы получили достижение «Оружейник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.5 % к качеству создаваемого оружия.

+1 % к успешному шансу создания оружия.

Та-да-ам!

Я сжимал в руках неказистое, но вполне ухватистое копье. Не слишком длинное, с прочным и заточенным металлическим наконечником и толстой дубовой рукоятью. Закрыв выскочившие системные сообщения о преобразовании предметов и получении нового, я вгляделся в копье и внимательно изучил информацию.

Копье Шмыговика.

Простое, но опасное в умелых руках оружие, сделанное из подручных материалов.

Двуручное\одноручное оружие.

Урон: 6-10.

Тип урона: колющий.

Прочность: 35/35

Сделав несколько выпадов и взмахов, я остался доволен.

Теперь я могу ориентироваться на местности, я обожрался грибов, я вооружен и зверски опасен!

Сейчас можно смело отправляться в путь на поиски выхода. Знать бы еще, в какую сторону направить стопы...

Хотя... течение в подземном канале довольно сильное и ровное. Есть шанс, что где-нибудь там, далеко впереди, грязный поток воды вырывается наружу, под солнечный свет. Для начала пройдуся-ка я вдоль канала, посмотрю, куда он ведет.

Закинув копье имени меня за плечо – где оно и повисло словно приклеенное – я неспешным шагом двинулся вперед, внимательно вглядываясь в полусумрак и не забывая посматривать на тянущуюся рядом стену. Помимо светящейся плесени, на стене могли сидеть агрессивные дружки того няфы, что удрал от меня совсем недавно. К тому же могла попасться лестница, ведущая на верхний уровень. И я буду полным лопухом, если проморгаю ее.

Не успел сделать и десятка шагов, как под моей опускающейся ногой что-то шевельнулось и резко отпрыгнуло в сторону. В свою очередь я так же совершил совсем не грациозный прыжок в противоположную сторону, едва устояв на ногах.

Бурый няфа! Еще один!

– Ур-р-род! – с чувством выговорил я, нанося по ожившему грибу мощный удар ногой.

От пинка няфа не помер, а лишь отлетел в канал и перед

тем как кануть в грязную жижу, успел еще пропищать нечто вроде «Му-у-уи-и-илло!».

– От такого слышу! – крикнул я в ответ – Ползаете тут, гады!

Пронесшееся по тоннелю эхо заставило меня заткнуться и прикусить язык. Нельзя тут так шуметь. Чревато это. У многих агрессивных монстров намертво прошиты программные инстинкты немедленно выдвигаться к источнику шума. И гробить этот самый источник при помощи клыков, когтей или прочего имеющегося арсенала.

Обуреваемый этими мыслями, я осторожно двигался вдоль светящейся стены, старательно вглядываясь в сумрак и вслушиваясь в звон падающих с низкого потолка капель.

Двадцать шагов, еще двадцать. К моей безумной радости, высвеченная перед глазами карта исправно пополнялась, на белом фоне сам собой вырастал длинный и прямой коридор, ведущий в неизвестность. Изображение было крайне схематичным – навык картографа у меня зачаточный. Но и этого хватало, чтобы примерно представлять, где я нахожусь и как далеко зашел.

Еще двадцать шагов – я считал. И вот здесь я резко остановился – заметил впереди смутное движение и легкий шорох. Полное впечатление, что мягко накатывается какая-то буро-черная волна. Прошел миг, и мне под ноги с шуршанием проворно набежало несколько десятков грибов. Бурые няфы.

– Что за... – удивленно буркнул я, автоматически тянясь за копьём.

Стоящий впереди собратьев гриб – выглядевший самым потрепанным и грязным среди сородичей – наклонил ко мне обросшую белесыми нитями шляпку, словно указывая на меня, и пронзительно пропищал:

– Му-и-и-илло!

– О! Ты вернулся, да? – совсем не обрадовался я – И дружкой позвал...

Молчаливые няфы словно бы ждали моих слов и, мгновенно придя в движение, ринулись ко мне, дико вереща:

– Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! Му-и-и-илло!

– А-а-а-а! – отозвался я, мчась в противоположную сторону от живой волны.

Один из уродливых монстриков все уже успел вскользь зацепить меня хлещущим ударом свисающих с грибной шапки нитей и у меня враз сняло пять хитов жизни. А обезумевших грибов было столько, что за секунду меня превратят в труп – если каждый по разу хлестанет. И здравствуй локация возрождения. Находящаяся неизвестно где!

– Му-и-и-илло! Му-и-и-илло!

Чтоб вас!

Мокрый камень скользил под моей неказистой обувкой, но равновесие удерживать удавалось. А глаза неотрывно смотрели на карту, время от времени тревожно сползая на

мигающую желтым шкалу усталости. Еще десять гигантских прыжков, и я преодолел стартовое место, откуда начал свое недавнее путешествие. Промчался еще с минуту и... настигающий меня шорох затих.

Резко затормозив, я настороженно уставился в едва подсвеченную зеленым темноту, выждал несколько секунд и с облегчением выдохнул. Преследователи отстали. Нет. Живые грибы попросту прекратили преследование. Скорей всего я пересек границу их зоны обитания, что не могло не радовать. Плюхнувшись прямо в лужу, я расслабился. Так шкала выносливости восстанавливалась в разы быстрее. Кто знает, когда мне придется вновь пускаться в бега.

Рука машинально потянулась к светящейся стене, оборвала с нее осклизлую поганку вместе с обрывками плесени и отправила питательное «лакомство» в рот. Несколько движений челюстью и хиты жизни поползли вверх.

Легко поднявшись на ноги, я в последний раз бросил взгляд в сторону, откуда так стремительно улепетывал, и зло пробурчал:

– Не больно-то и хотелось к вам в гости идти!

Круто развернулся и зашагал в противоположном направлении. Шел практически вплотную к стене, не гнушаясь срывать с нее съедобные грибы, на ходу забрасывая их в заплечный мешок. Срывал и все остальное – похожие на отмершие черные веточки растения; светящиеся грибы со спиральной шляпкой; непонятные белесые отростки, похожие на жир-

ные сосиски; тонкие и ярко-желтые стебельки, попадающиеся крайне редко.

Собирал вслепую. Я не видел названия у собранных растений. Вернее не мог их прочитывать.

«????»

Вот и все, что виднелось над каждым собранным образчиком местной флоры. Или фауны... шут его знает.

Как я уже знал, чтобы с уверенностью опознавать местные растения, я должен пройти обучение у травников, ну или на худой конец прочитав парочку соответствующих книг. Благодаря изученному мною огромному массиву информации я знал, что например, в библиотеке города многие книги самого-самого начального уровня можно изучить абсолютно бесплатно. На халяву, то есть даром. Правда, книги большей частью бесполезные и «открывающие» названия ненужных растений. К примеру, такие книги как «Дубравы», «Смешанные леса», «Полевые растения» или же «Болотная поросль». И будешь ты с уверенностью знать, что вот эта травинка не просто трава, а какая-нибудь там бореутка луговая. Ничемное растение, не годящееся ни для одного эликсира.

Поговаривали, что если изучить много-много-много книг, то может и случиться что-нить хорошее, но кто ж захочет проводить в затхлой библиотеке дни и недели? Только сумасшедший.

Зато я могу давать растениям собственные имена!

Что я и сделал, обозвав съедобный осклизлый грибок гор-

дым словом «**Лечилка**». А что тут думать? Лечит же!

Рюкзак постепенно разбухал и тяжелел, а я все шел и шел, двигаясь рядом с широким каналом для сброса нечистот. Не забывал поглядывать по сторонам, и даже на низкий потолок, выискивая любые признаки выхода. Пока безуспешно.

Что-то мокро шлепнуло, на бортике канала показалась предельно мерзкая бородавчатая жаба. Второй уровень. Харя наглая, здоровенный рот пренебрежительно кривится.

Коротко свистнуло копые и насаженная на острие жаба бессильно затрепыхалась. Миг – и она растаяла, оставив после себя обрывок тонкой и рваной кожи, кусочек темного мяса и один крохотный глаз. Все это я незамедлительно сгреб и запихал в рюкзак. Все кроме мяса. Его я поднес к губам и в нерешительности замялся, вчитываясь в одну из фраз куцега описания под заголовком «мясо бурой жабы». Надпись про мясо гласила следующее: «несъедобное». Надпись-то гласит... но ведь выбора-то нет!..

Хиты жизни у меня были полными, но мне надо точно знать, что съедобно в этой местности, а что нет. Бутылей с эликсирами у меня нет, заклинаний исцеления тоже. Так что полагаться я могу только на подножный корм. Что нашел – то и съел.

Решившись, я закинул сморщенный кусочек сырого мяса в рот и несколько раз жеванул. А вдруг хорошее что случится!

Отравление!

***Вы получили легкое отравление и нуждаетесь
в немедленном принятии противоядия или
наложении заклинания очищения!***

Причина отравления: ядовитое мясо!

И-и-их, так тебя!

Хиты жизни поползли вниз, а я в стремительном темпе за-
метался вдоль стены, пихая в рот найденные грибы «лечил-
ки» и самые «жирные» обрывки плесени.

Успокоился я лишь когда состояние жизненных парамет-
ров стабилизировалось и вернулось к стопроцентной отмет-
ке.

Первый блин комом...

Утробно квакнуло, на сушу выползла еще одна представи-
тельница славного канализационного рода бурых жаб. Квак-
нуть второй раз я ей не дал – одним большим шагом преодо-
лев разделяющее нас расстояние, вонзил в нее оружие. Тро-
феи оказались беднее – в перечне выпавшего лута не было
жабьего глаза. Шкуру я подобрал, а вот кусок темного мя-
са оставил лежать на мокром камне, ткнув в него пальцем и
разочарованно произнеся:

– Ты несъедобно!

И удивленно уставился на возникшую перед глазами вир-
туальную надпись:

Достижение!

***Вы получили достижение «Капитан
Очевидность».***

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 мудрость.

(Данное достижение не имеет рангов и не совершенствуется).

Памятное достижение о не менее памятном событии в вашей игровой жизни.

Кто такой Капитан Очевидность я знал хорошо и издал протяжное змеиное шипение. Шутники млин недоделанные!

Зло бурча себе под нос различные гадости, я закрыл издевательское сообщение и потопал дальше, старательно обходя лужи и прочие препятствия.

Коридор так и не думал сворачивать, идеально прямой полосой вырисовываясь у меня на карте. А вот в интерьере кое-что изменилось – сверху начала лить вода, стекая по светлым жгутам прилепленной к потолку непонятной растительности. Послышался глухой рев водопада. Знакомый такой рев – именно на этом безумном аттракционе я прокатился, прежде чем бухнуться в заполненный нечистотами канал.

Прорвавшись сквозь шторы мокрых «потолочных водорослей», я мрачно уставился на мощный поток падающей воды. Зев исторгающего влагу туннеля находился в трех-четырех метрах над поверхностью подземного канала. В принципе невысоко, да и кирпичная кладка стены не выглядит идеально ровной – есть за что зацепиться при желании. Вот только преодолеть дикий напор воды и «ввинтиться» сквозь

водопад обратно наверх мне не удастся при всем желании. Попросту невозможно. Либо захлебнусь, либо меня шутя сметет обратно в канал – что наиболее вероятно.

Оторвав взгляд от водопада, я оглядел подсвеченные тусклым зеленым сиянием стены. Не преминул заглянуть и в карту, подтверждающую, что мои глаза все верно разглядели. Я добрался до конечной остановки. Глухой тупик. Теперь осталось только разворачиваться и топать обратно – напрямик к владениям бурых и грибовидных няф. Там меня ждет воистину горячее приветствие.

Стоп!

А это что?

На противоположной стороне канала, в самом углу... этакое пятно правильной прямоугольной формы и словно бы вдавленное... нет! Словно бы вырезанное в кирпичной кладке! Проем! Дверь! Обросшая густым слоем светящейся плесени, практически неразличимая на общем зеленом фоне...

– Та-да-ам! – тихонько обрадовался я, начиная прикидывать, как преодолеть широкий канал с нечистотами, и при этом не нахлебаться разной отравы... и чтобы течением меня не унесло...

Подойдя вплотную к глухой стене коридора, я заглянул «под» водопад и убедился, что между толстой водной пеленой и кирпичной стеной остается достаточно места. А стена – как я уже успел убедиться – весьма неровна. Кое-где выглядывают углы небрежно положенных кирпичей, есть

неглубокие щели...

Поправив мешок и убедившись, что ничего не забыл, я прижался к стене, нашел пальцами зацепки и задумчиво хмыкнул. Что ж... выглядит вполне реально. Попробуем! Если и свалюсь в воду, то мне уже не привыкать. Главное на этот раз выгрести к противоположной стороне канала...

В воду я таки свалился – по закону подлости, произошло это у самого края канала, буквально в двух шагах. Пальцы соскользнули с мокрой склизкой поверхности, и я молча плюхнулся в грязную жижу. Выбраться удалось быстро, но мою рубаху, штаны и обувь это не спасло – на «берег» я вышел голым аки сокол и, осмотрев себя скептическим взглядом, с трудом удержался от гомерического хохота, одновременно закрывая полученное сообщение о присвоении мне достижения «Скалолаз».

Серое от грязи худощавое тело облачено в белоснежный подгузник, за плечами плохонький рюкзак и копье. Просто чудесно! С большинством местных монстров и сражаться не придется – заведя меня, сразу впадут в кому от смеха или забьются в припадке хохота.

Водичка в канале не просто грязная и отравленная, а еще и токсичная. Ткань и без того плохонькой одежды просто расплзлась в клочья, не выдержав второго купания. Находящиеся в заплечном мешке вещи не пострадали – и то хлеб. На этот раз купание закончилось быстро, наученный горьким опытом, рта я не открывал, и обошлось без отравления.

Оглядевшись, я нигде не углядел одежного магазина и, философски пожав плечами, шагнул к примеченному месту. Прежде чем приняться за срывание святащихся лохм плесени, я мысленно вознес молитву богам Вальдиры и попросил, чтобы за бурной растительностью скрывалась именно дверь, а не стенная ниша или еще какая-нибудь деталь архитектурного замысла, вроде установленной в стенной впадине руки, сжатой в насмешливый кукиш – слышал, что и такие приколы встречаются.

Несколько мощных рывков и с влажным треском плесень поддалась, в моих руках оказался целый кусок медленно гаснущей растительности. Отбросив мусор, я радостно улыбнулся, опять не издав ни единого звука.

Плесень скрывала именно дверь.

Присмотревшись, я почувствовал, как моя бурная радость начала испаряться.

Уж больно мощной и неприступной выглядела дверка – сколоченная из плотно пригнанных деревянных досок и пущенных поперек кованых железных полос. На толстых металлических петлях висел огромный навесной замок типа «амбарный, тяжелый и обломитесь все». Что характерно – ключа не было.

– Ну не может же быть все так плохо – едва слышно простонал я, протягивая дрожащую руку к дужке замка – Сезам, не будь козлом, откройся! Ну что тебе стоит, а?

Хоть я и вор, но замки вскрывать не умею. Нет ни соот-

ветствующих умений, ни набора отмычек.

Не понадобилось ни то ни другое – едва мои пальцы коснулись дужки замка, она... попросту исчезла, рассыпавшись горстью бурой ржавчины. Остальная часть замка рухнула вниз и, не долетев до пола, превратилась в небольшое темное облачко, мягко осевшее на камни.

– О, как – изумленно прошептал я.

На этом представление не кончилось – что-то протяжно закрипело, нутужно застонало, дверь вздрогнула, с перекосившихся досок одна за другой отлетели немедленно рассыпавшиеся в труху железные полосы, и кажущееся столь неприступным сооружение рухнуло на порог, превратившись в грудку обломков.

Препятствие исчезло. Проход был открыт.

– Вот это да... – опять не сдержался я, ошарашенно пялясь в темный дверной проем – Сесам, если что – я просто шутил. Ты не козел, однозначно!

И тут же мысленно выругался – буквально несколько минут назад, когда цеплялся за скользкую стену, я дал себе зарок сохранять тишину. Ни к чему привлекать к себе лишнее внимание. Но забылся и опять начал шуметь. Что взять с городского да избалованного... Ну да ладно, вернемся к нашим баранам.

Черт... когда же в последний раз эту дверку открывали? Сколько десятилетий назад? Или во влажном воздухе канализации все сгнивает в несколько раз быстрее?

На моей карте отобразилась дверь и часть узкого коридора за ней. У карты зрение было получше, чем у меня. Лично я видел только темноту. Никакой светящейся плесени там не было и в помине. Темно, хоть глаз выколи!

Шагнув внутрь еще неизведанного коридора, я замер на месте и несколько минут напряженно думал, пытаясь найти выход из сложившейся ситуации.

Идти вслепую? Осторожно двигаться вперед, придерживаясь за стены? А если там яма в полу? Ухну туда и кранты котенку...

Навык картографа на зачаточном уровне, карта показывает только стены, изображение крайне схематичное – в общем, доверия к предлагаемой скудной информации абсолютно никакого.

Зрение на нуле – не вижу пальцев на вытянутой вперед руке. Да уж... Ночью в Вальдире никогда не бывает крошечной темноты – но это снаружи, под светом луны или звезд. А здесь, в мрачном подземелье темнота еще как бывает.

Постояв столбом, я с крайней задумчивостью почесал затылок и отшагнул назад, на границу тьмы и света – как бы пафосно это не звучало.

Опустившись на колени, «запустил» ладони в груды обломков, оставшихся от рассыпавшейся двери, и с надеждой обреченного принялся их тщательно рассматривать.

Несколько целых и довольно толстых дубовых досок с пометкой «влажное» и «трухлявое». Великолепно... что еще?

Древесный мусор – три-четыре горсти мелких деревянных обломков и длинных щепок, с теми же пометками, что и сохранившиеся доски. Хотя на паре щепок были другие метки: «заостренные» и «сухие». Можно кому-нибудь в глаз их воткнуть...

Два очень небольших железных огрызка, самый крупный чуть длиннее моего указательного пальца. Подсвеченные системой метки также вдохновляют – «ржавое», «бесполезное» и «только на перековку».

Четыре позеленелых медных гвоздя. Что, на всю дверь только четыре гвоздя пустили? Фига себе экономия! Или остальные были железными и тоже проржавели?

Оставшийся на земле мусор замерцал и бесследно исчез. Там была лишь ржавчина, ошметки плесени и труха.

Всю найденную «добычу» я бережно перегрузил в мешок, хотя и не представлял, как могу ее использовать. Учитывая мою невообразимую нищету, я не откажусь ни от чего. К тому же это не «реал» и двухметровые дубовые доски великолепно уместились у меня в рюкзаке.

Усевшись на невысокий порог, я подпер щеку кулаком и задумался пуще прежнего.

Ну не хотелось мне бродить в потемках! Чревато это...

А как добыть свет? Никак... если только не шарахнуться головой о каменную стену, чтобы выбить из своего дурного лба хоть немного искр... а потом лечь на землю и блаженно наблюдать за ними, дожидаясь пока пройдет эффект оглу-

шения.

Выбить искры,... а куда их выбить? В воздух?

Стоп! В моем потолстевшем рюкзаке появилось немного дерева...

А что делает дерево? Оно быстро растет, неплохо плавает и хорошо горит...

В лихорадочном темпе перерыв рюкзак, я быстро нашел две самые многообещающие щепки – без ужасной метки «влажное». К ним присоединился один из железных обломков, который я зажал в руке и тут же ударил им о стену. Звук вышел звонким, кратким эхом отозвавшись по всем подземным окрестностям. Лишь бы чертовы «няфы» не услышали.

Звук был. Искр не было. Не отчаиваясь преждевременно, я достал копьё и его наконечником долбанул по куску железа. Звук вышел еще более музыкальным, у копьёя на одну единицу убавилась прочность, а в воздухе мелькнуло с десятков спящих белых искр.

Бинго!

Будем надеяться, что физические и химические законы в Вальдире прописаны не столь жестко, как в реальном мире.

Ладно, искры я добыл, может удастся с их помощью зажечь одну из щепок. Получится лучина. Очень маленькая. Сгорит быстро, да и света много не даст. Нужно что-нибудь посолидней...

Что ж, тогда мы пойдем другим путем.

Аккуратно убрав все предметы обратно в рюкзак, я вы-

удил оттуда дубовую палку (одну из украденных еще в Яслях) и небольшой холщовый мешок, в котором некогда хранилась нехитрая деревенская снедь.

Короткое и резкое движение, сухой отрывистый треск и дубовая палка оказалась разделена на два относительно равных по длине обломка. Ухватив мешок обеими руками за горловину, я что есть силы рванул ее в разные стороны, одновременно произнеся:

– Ткань! – мешок затрещал и разорвался.

Я знал, что дерево легко ломается – для различных игровых нужд, а вот насчет ткани уверен не был и решил подстраховаться. А то не дай Бог, система решит, что я решил уничтожить мешок, и испарит его.

Получилось удачно – у меня в руках оказался внушительный лоскут с обозначением «рваная холщовая ткань». Нам и рвань сгодится. Главное, что она абсолютно сухая.

Рванув еще раз, я разделил имеющийся лоскут на две части, одну отложил, а другой кусок сложил в несколько раз и принялся обматывать наверхие последнего дубового обрубка.

Все-таки Вальдира любит своих жителей! И экономит их время!

Не успел я толком начать, перед глазами всплыло лаконичное сообщение-вопрос:

**«Вы пытаетесь создать предмет Факел?» Да
Нет.**

Поспешно вжав виртуальную «Да», я замер в ожидании ответа.

Зажатое у меня в руках страшилище из толстой палки и куска ткани замерцало и преобразилось в пусть крайне неказистый, но все-таки самый настоящий факел!

Еще через секунду я радостно изучал свойства своего нового имущества.

Плохой Факел.

Класс предмета: обычный.

Крайне кустарно изготовленное средство освещения, могущее хоть отчасти разогнать темноту в небольшом радиусе. Деревянная основа и непропитанная горючим веществом холщовая ткань обеспечат устойчивое освещение не дольше чем на двадцать-двадцать пять минут.

Меня и это устроит!

Конечно, если удастся добыть огонь для поджигания факела.

Но сначала...

Уже заученно повторив все предыдущие манипуляции с палкой и тряпкой, я дождался системного сообщения, ответил на него утвердительно и получил еще один «плохой» факел.

Одно драгоценное изделие отправилось в рюкзак на сохранение, а другое я уложил на колени и, вооружившись железным обломком и копьем, принялся ударять их друг о дру-

га. После десятого удара и нескольких искр, перед глазами повис очередной вопрос:

«Вы пытаетесь высечь огонь?» Да\Нет.

Да.

И тут же система выдала сухой ответ:

«Из-за неподходящих материалов шанс успешной попытки крайне невелик. Продолжайте попытки».

«Вот скотина!» – тихонько подумал я, не решившись озвучить эти слова вслух. А то система услышит и еще обидится...

Короткий размах, звонкое эхо вновь разносится в подземелье. Удар выбивает жидкий сноп искр.

Материалы, видишь ли, неподходящие!

Удар! Искр нет вообще...

Уж извини, ни зажигалки, ни спичек нету!

Удар! Безуспешно...

И кремьнь взять неоткуда, один сырой кирпич вокруг!

Удар!

А у меня уже нервы сдают!

Удар! Искр гораздо больше.

И у копы прочность уменьшается на глазах! Так будь же проклят тот час когда я... О! Дымком потянуло!

Поспешно взглянув на факел, я едва не издал дикий звериный вопль – по сухой ткани гуляло несколько крошечных

огоньков. Сложив губы трубочкой, осторожно подул, огоньки укрупнились, налились силой, а затем слились в одно целое и факел ярко вспыхнул!

Та-да-ам!

Я едва не пустился в пляс подобно первобытным людям, впервые добывшим огонь. Удержало меня от этого поступка только осознание того, что факел не будет гореть вечно. Не больше двадцати, максимум двадцати пяти минут, затем придется зажигать последний. И получается, что у меня меньше часа «светлой» жизни.

Крутнувшись на месте, убедился, что ничего не забыл, закинул за плечо изрядно потяжелевший рюкзак (еще бы, почитай целую дверь с собой тащу), машинально сорвал с плесени пару безошибочно мною опознанных грибов класса «лечилка» и, подняв пылающий факел повыше, шагнул внутрь темного коридора. В левой руке факел, в правой зажато опущенное к земле копьё. Готов осветить любой темный уголок и отразить любую неожиданную атаку.

Глава третья. Бормочущая темнота. Мертвый на страже, мертвый во тьме...

Оказавшись в новом для себя месте, первым делом я с любознательностью осмотрелся.

Трепещущий свет факела позволил мне сделать несколько интересных, но мелких выводов. Новый коридор куда меньше по ширине и высоте чем предыдущий. Голова до потолка не доставала, но почти скребла макушкой по потемневшим и обросшим белесым мхом кирпичам. Два человека плечо к плечу пройти смогут, а вот два полуорка застрянут, как пить дать. Гномы же будут себя чувствовать себя вольготно и уютно, как в родном доме.

Здесь было куда меньше влажности, чем около канала с нечистотами, луж и вовсе не наблюдалось. Кое-где торчали островки белесого мха, ну и вездесущая плесень никуда не делась – правда не светящаяся и менее разросшаяся. А вот грибов я к своему сожалению нигде не обнаружил. Еще из плохих новостей был тот факт, что коридор шел не вверх, к желанной поверхности и к Альгоре, а прямо вперед, без малейшего намека на уклон или подъем. Единственный отрадный момент – проход все же не вел вниз.

Какой-либо ползучей, бегающей или летающей живности

не наблюдалось. Перед глазами пустой и сумрачный проход, манящий сделать шаг вперед. Люблю, когда меня подманивают!

Медленным шагом я двинулся вперед, поглядывая на вычерчивающую очередной прямой коридор карту и старательно обшаривая стены, пол и потолок напряженным взглядом. На самые подозрительные кирпичи в стенах и полу я осторожно так надавливал острием копья, убеждался, что ничего опасного нет, и только тогда двигался дальше. Я боялся ловушек. Боялся просто до жути.

Многочисленные игровые гайды по подземельям изобиловали напоминаниями о самых различных ловушках, в любой момент готовых сделать с несчастным приключенцем невероятно ужасные вещи. Например, они могут его раздавить, проткнуть, поджечь, разорвать, обезглавить, отравить, приклеить, замуровать заживо... во демоны-то злобные! И это я перечислил только чисто механические, а не магические ловушки, что действуют еще хлеще! Но и это еще не все!

В самом конце увиденного мною видеогайда один седобородый и сильно заикающийся игрок с надрывом в голосе поведал благодарным слушателям о самых подлых ловушках – о великих и страшных МуМах! Услышав столь ужасное и бросающее в холодную дрожь слово, я не поленился и залез в специальный раздел на игровом форуме Вальдиры, с названием «Ловушки, западни всех типов и МуМы!!!».

Это оказался игровой термин, обозначающий комбинированные ловушки – механика плюс магия. Название «Мум» пришло к нам от шокированных игроков-немцев и означало «Mechanik und Magie», что в переводе значит все те же «механика и магия». Что мешало назвать подобные ловушки «МиМ»? Этого я не знал, но безобидное на слух словечко «Мум» прижилось. Как по мне так странно это – то же самое, что назвать акулу-убийцу «Лапусиком». Русскоязычные игроки «ласково» называли ловушки Герасимом, а их жертв – «Муму».

Ярким примером подобной ловушки может быть следующий образчик веселого Мума: сослепу наступаешь в замаскированный медвежий капкан, который жадно захлопывает зубастую пасть на твоей лодыжке, нанося серьезную рану, отравляя тебя ослабляющим ядом и «вешая» эффект «обильное кровотечение». Но это только цветочки! Под капканом нарисована пентаграмма призыва демонов, активирующаяся посредством проливания на ее рисунок крови! Твоей собственной крови, текущей из «разорванной» стальными зубцами ноги! Да, самой крови в Вальдире нет – но эффект «кровотечение» при котором теряешь пункты жизни никто не отменял. И этого эффекта вполне хватает для активации ловушки. Не успеваешь опомниться, как за твоей спиной появляется крайне злобный и страшный демон, что сходу начинает бить морду кому ни попадя. Что интересно – зачастую уровень демона варьируется от уровня игрока. Так

сказать определяется по силе пролитой крови.

Демон выносит все живое в пределах нескольких десятков метров, после чего возвращается к пентаграмме, вновь раскрывает челюсти замаскированного капкана и исчезает. И вуаля – вокруг одни трупы, а ловушка вновь активирована и ждет следующих придурков! Этаким веселый вечный двигатель... приспособленный к смертельной газонокосилке!

Вот это и есть Мум. Самый простой его вариант...

Как сработает, так только мычать и останется... горестно и протяжно так: вот я му-у-у-у-ум-д-д...

Мда...

Именно по этой причине я передвигался так осторожно. На моем жалком втором уровне и обычной ловушки за глаза хватит. Хитроумно спрятанную ловушку мне нипочем не обнаружить, но если улечу от банальной... оп-паньки... вспомни о черте и он тут как тут...

Поперек коридора, примерно на высоте чуть ниже моих колен, тянулась веревка – довольно толстая и с более светлым окрасом, едва заметно выделяющимся на фоне темных кирпичей. И что это тут у нас?

Не приближаясь, я вытянул копьё и осторожно ткнул им в веревку. Ничего... вторая, более сильная попытка, так же не принесла успеха. Стены не сомкнулись, не открылась яма-ловушка, не прошелестело скрытое лезвие. Что за черт?

Рискнув приблизиться, я внимательно осмотрел и чуть ли не обнюхал подозрительную веревку. Длиной примерно

метра полтора, оба веревочных конца прочно обвязаны вокруг намертво вмурованных в стену железных ушек. Ухватившись за веревку рукой, я с силой рванул ее на себя, выждал несколько секунд и обескураженно почесал затылок – абсолютно ничего. Может это и не ловушка вовсе?

Приподняв факел повыше, осмотрел дальнейшее пространство коридора и, наконец-то все поняв, зло выругался. В шаге после веревки, прямо на полу, виднелось несколько вмурованных в пол острых каменных осколков.

«Спотыкалка» или же «подсекатель». Одна из самых примитивных ловушек Вальдиры. Заезавшийся игрок спотыкается о туго натянутую поперек пути веревку, заваливается вперед и падает на острые и зачастую смазанные ядом шипы. Примитивно, но действенно. Правда, работает только в одну сторону.

Уже совершенно безбоязненно я потянулся к веревке, и после нескольких простых манипуляций веревка перестала перегораживать узкий коридор. Я мог бы просто перешагнуть через преграду, но в моих спартанских условиях любое умение и достижение – на вес золота.

Ловушка перестала существовать, о чем мгновенно сообщила система:

Ловушка деактивирована!

Достижение!

Вы получили достижение «Сапер» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений

можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.5 % к успешному шансу деактивации ловушек магического типа.

+1 % к успешному шансу деактивации ловушек механического типа.

+0.3 % к успешному шансу деактивации ловушек смешанного типа.

+0.5 % к успешному шансу заметить ловушку магического типа.

+1 % к успешному шансу заметить ловушку механического типа.

+0.3 % к успешному шансу заметить ловушку смешанного типа.

Какое сложное однако достижение... Это «жж» неспроста...

Ну вот, теперь я приобщился к когорте тех, «кто ошибается только раз».

А еще оказался обладателем не особо длинного куска веревки: «льняной и зачарованной от сырости и гнили». Понятно, почему она не сгнила. Магия-с!

И это печалит – даже простенькие ловушки защищены от безжалостного течения времени. Дверь сгнила в труху, а веревочная ловушка как новенькая! Будто вчера поставили!

Я не представлял для чего мне может понадобиться столь короткая веревка, но был уверен – в дальнейшем она, несомненно, пригодится. Поэтому поступил по-хозяйски рачи-

тельно и убрал веревку поглубже в мешок. Мы люди бедные, нам все сгодится.

Осторожно миновав вмурованные в пол шипы, я пошел дальше, поминутно останавливаясь и подсвечивая подозрительные места. Первый звоночек прозвенел, теперь надо быть вдвойне осторожным.

Да и повод задуматься есть – ловушки просто так, «посреди чистого поля», не ставят. Хотя, это Вальдира... здесь всякое может случиться.

Как бы то ни было, оставшуюся часть узкого и сырого коридора я миновал без малейших проблем, лишь в самом конце пути наткнувшись сразу на две преграды. На еще одну «спотыкалку», почти идентичную предыдущей – у этой шипы были по обе стороны натянутой веревки. И на мощную дощатую дверь, укрепленную металлическими полосами, наглухо перегородившую коридор.

Ловушка перестала существовать через две минуты, веревка отправилась в мешок, а я задумчиво уставился на дверь.

Для начала осторожно толкнул ее, дабы не оказаться в рядах тех олухов, что несколько часов думают, как открыть дверь, а потом с изумлением делают открытие, что дверь-то и не заперта была вовсе! Дверь не шелохнулась. Не обнаружив ни малейших признаков замка, я разочарованно вздохнул и нанес по доскам мощный пинок. Не сработало. Дверь не рассыпалась в гнилую труху, лишь едва слышно скрипну-

ли доски. Моих скудных пунктов силы не хватит чтобы сокрушить столь крепкую преграду.

Ладно...

Внимательно всмотревшись, я обнаружил следующее – «дверь дубовая, с железными полосами, зачарованная от гнили и сырости». От оно как...

Поняв, что дверь не собирается рассыпаться или открываться, я пожал плечами и, опустившись на корточки, поднес к толстым дубовым доскам пламя факела. От огня-то не зачаровано! Зато от сырости зачаровать додумались, а значит, древесина не отсырела!

Долго ждать не пришлось – не прошло и двух минут, как по двери пробежали первые язычки пламени, с жадным хрустом вгрызаясь в сухое дерево.

Достижение!

Вы получили достижение «Поджигатель» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.5 % к физическому и магическому урону огнем.

+1 % к шансу успешного поджигания любых деревянных объектов.

В лицо пыхнуло жаром, несколько хитов жизни как коро-ва языком слизнула, и я поспешно отступил назад, не желая превращаться в подкопченную сосиску-гриль.

Несколько томительных минут я выжидал, глядя на объятую пламенем дверь, а затем преграда затрещала и обрушилась, превратившись в высокую грудку раскаленных углей и продолжающих гореть чадных головешек. Яркое пламя осветило широкое пространство, выхватив из тьмы часть огромного помещения, несколько высоченных колонн и... высокую фигуру человека, неподвижно стоящую по другую сторону костра, буквально в трех шагах от меня.

Широченные плечи обтянуты рваной кольчугой, ссохшиеся руки на рукояти довольно короткого и ржавого меча. На голове рыцарский шлем с поднятым забралом, оставляющий открытыми остатки лица, и проглядывающий сквозь лохмотья плоти череп с пылающими красным светом глазницами. Над макушкой плавает обозначение монстра: Истлевший зомби. 8 уровень.

– У-у-у-у... – разочаровано и одновременно замороженно протянул я. Я недавно в Вальдире и столь мрачных и жутких монстров еще не видывал. Впечатляющее зрелище. Многие могут после такого заиками остаться.

Вступать с таким противником в прямую схватку – чревато для меня. Помру быстро и незаметно.

Противно чавкнуло, челюсть двинулась вниз, на защищенную кольчугой впалую грудь полетел мелкий мусор, из открывшейся ямы рта донеслось:

– Смертным сюда путь заказан...

– Ясно – кивнул я, выставляя перед собой копье и поспеш-

но отступая на пару шагов назад – Спасибо что предупредил!
Ну, я пойду?

– Ты умрешь здесь,... как и многие другие...

– Я дверь починю – заверил я рассерженного «владельца» – Только за инструментами ща сбегая!

– Ты умрешь – повторил зомби, не двигаясь, впрочем, с места.

А почему собственно он не двигается? Чего он словно примерз к полу и угрозами сыплет?

Замерев на месте, я опустил взгляд ниже, и меня словно обухом по голове ударило – костер! Нежить боится всепожирающего огня и выжидает, пока остатки двери окончательно прогорят. Плоть сухая, истлевшая, ссохшаяся – вмиг полыхнет.

Сколько у меня времени? Сколько?!

Вперив взор в пламя, я выждал две секунды и получил исчерпывающий ответ:

Огонь потухнет через: 03:18... 03:17...

Фига себе скорость сгорания! Это же дерево, а не порох! В реальном мире такая груда досок горела бы никак не меньше получаса! Но информативность радует – гадать не приходится. Посмотрел на пламя и вот тебе точные цифры.

Так... у меня не больше двух минут – огонь потухнет позже, жар и ревущее пламя спадут через минуту и тварь может рискнуть и попытаться пройти по углям. У меня две минуты, чтобы приготовить теплую встречу этому уродцу. Или

убежать как можно дальше. Но я предпочел первый вариант.

Закинув копьё обратно за спину, я выхватил из мешка один из обрывков веревки и, упав на колено, в лихорадочном темпе принялся привязывать его к вмурованным в стену кольцам, восстанавливая недавно обезвреженную ловушку «спотыкалку».

На один конец веревки ушло десять секунд, на другой – чуть больше пятнадцати и как итог, поперек коридора вновь красовалась растяжка, а я получил сообщение и достижение:

Вы установили ловушку! Тип – механический!

Достижение!

Вы получили достижение «Минер-Механик» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+1 % к успешному шансу установки ловушки механического типа.

+1 % к успешному шансу деактивации ловушек механического типа.

+1 % к урону установленной вами ловушки механического типа.

Не особенно вглядываясь в полученное сообщение – не до этого сейчас! – я бросился вперед, к продолжающему пылать костру и с силой пнул несколько еще не отгоревших головешек, за что поплатился парой десятков «сгоревших» хитов жизни. Ноги-то босые! Головни подлетели в воздух и метео-

ритным дождем врезались в неповоротливого зомби, тут же напомнившего мне:

– Ты умрешь...

– Да знаю уже, знаю! – буркнул я, еще раз пиная угли – Н-на!

Моя драгоценная тушка опять получила урон от горящих углей, но тут уж поделывать нечего.

Мелкие и крупные угли пылающей шрапнелью накрыли зомби и нанесли урон – сравнительно небольшой. Но самое главное – пара углей залетели в дыры ржавой кольчуги, и намертво угнездились там, среди пожелтевших ребер, остатков ткани от истлевшей одежды и кусочков плоти. Из кольчуги повалил серый дым, а я весело запрыгал около затухающего костра, потрясая факелом и крича:

– Гори, гори ясно, чтобы не погасло!

Заволновавшийся наконец зомби ударил себя ладонью по дымящейся груди, полыхнула яркая вспышка, и я изумленно разинул рот – в одну секунду пламя объяло все его тело и мертвец превратился в ходячий факел. Видать, резкий удар поднял в грудине облако горючей пыли, послужившей катализатором горения – другого объяснения придумать не могу. Чрезмерно заумная теория, конечно, – сказывается влияние посещаемого мною учебного заведения.

Из огня донеслось мрачно и многообещающе:

– Умрешь...

Пылающий зомби двинулся вперед, на каждом шагу теряя

уровень «жизни» и оставляя на каменном полу ошметки горячей плоти. Я уподобился раку-отшельнику и задом двинулся в свою раковину-коридор, не забыв перешагнуть через веревку.

С грохотом разметав остатки костра, горящий зомби двинулся следом. Воздел над головой меч, прохрипел нечто совсем уж неразборчивое, но крайне зловещее и... споткнулся о туго натянутую веревку ловушки! Туго прозвенело, зомби всплеснул руками и хряпнулся оземь грудиной, с противным хрустом налетев на иззубренные шипы.

Подлетев к поверженному врагу, я уронил факел на пол, ухватился обеими руками за древко копья и принялся наносить беспорядочные удары, больше всего боясь, что копье может загореться. Уж не знаю, что больше принесло урона – огонь, сработавшая ловушка или же мои неумелые удары плохоньким копьем, но в реберной клетке мелькнула зеленоватая вспышка, противник затрясся всем телом и затих. А через секунду затухло и пламя.

Достижение!

Вы получили достижение «Давид и Голиаф» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.5 % к количеству получаемого опыта.

Текущий уровень бонуса: + 1 %

Поздравляем!

Вы получили новый уровень!

Текущий уровень: 3...

Вытирая «цифровой» пот со лба, я взглянул на «поле боя». Обгорелое пятно уродливой формы, разрозненные кости – вот и все, что на первый взгляд осталось от умершего тяжелейшей и мучительной смертью противника.

Черт... что я только не сотворил с безвинным зомби, мирно обходящим свои владения и на свою беду наткнувшимся на чужака, оказавшегося записным маньяком-мясником с богатым воображением и ярко выраженными садистскими наклонностями.

Я его поджег, уронил на пол, пробил грудину каменными шипами и многожды проткнул копьем. Да уж... упокоившийся и отправившийся на «тот свет» зомби наверняка до сих пор нервно икает. Ангелы ему: «Что с вами, любезнейший?» А он: «ик-ик-ик... м-мать! Ик-ик-ик!».

Нагнувшись над останками, я с досадой обнаружил, что веревка от ловушки бесследно исчезла – либо порвалась, либо сгорела. Как жаль-то! Эти куски веревки оказались невероятно полезны – если применять их с умом и в правильном месте. А если связать обрывки вместе, получится длинная веревка, могущая понадобиться при преодолении труднопроходимых мест или при спусках с вертикальной стены.

Подняв с земли факел и при его свете покопавшись в прахе, я выудил из пепла несколько предметов.

Обрывки кольчуги в крайне скверном состоянии.

Невероятно тупой и ржавый короткий меч.

Обгорелые и ломаные кости.

И на этом все. Куда делся рыцарский шлем, я не понял. Не расплавился же? И где череп? И большая часть скелета?

Не иначе условности игры сработали. Или сыграло свою роль отсутствие у меня соответствующих навыков и умений.

Все вещи я отправил в заплечный мешок, после чего деловито покопался в прогоревшем и затухшем костре, но не нашел абсолютно ничего полезного. Пепел и зола. Только руки испачкал – и без того не блиставших чистотой.

Вернувшись поглубже в относительно безопасный коридор, я вывел на виртуальный экран характеристики персонажа.

Надо раскидать свободные баллы. Знать бы еще куда именно, чтобы потом не клясть себя последними словами за проявленную тупость.

К слову, до следующего уровня осталось всего ничего – зомби как-никак был восьмого уровня и опыта мне дали довольно много. Что не могло не радовать.

Хорошенько подумав, я распределил свободные баллы следующим образом: по два пункта на выносливость и ловкость, последний ушел на силу.

Итог получился такой:

Текущий уровень персонажа: 3.

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 4

Интеллект – 1

Ловкость – 5

Выносливость – 7

Мудрость – 2

Доступных для распределения баллов: 0

Ловкость и выносливость понятны, а в силу я вложился только по одной причине – ради увеличения веса переносимых предметов. Находясь в глубине сырых подземелий и не имея понятия, где выход, подходит только один вариант действий – быть готовым ко всему и все свое носить с собой. Иначе никак.

Вот, пожалуйста, казалось бы, обычный кусок невзрачной веревки оказался настолько полезен!

Думаю, большую часть урона нанес огонь, но и падение на острые каменные шипы не могло благотворно сказаться на «здоровье» зомби.

Если в целом оценить мой образ жизни, то я однозначно не хомяк. Нет. У хомяка помимо раздутых щек есть еще и тайная норка, куда он складывает все добро. А у меня есть только мешок на горбу. Я бомжеватый верблюд. Бомжевер эпического класса, все свое носящий при себе.

В моей несколько дрожащей руке прерывисто замерцал факел, сигнализируя о своей скорой кончине.

Широко размахнувшись, я забросил издыхающий факел в украшенную колоннами комнату. Рассыпая искры, факел с приглушенным стуком упал на каменный пол. До рези в гла-

зах я внимательно всмотрелся в вырванный у темноты дрожащий круг света. Среди пляшущих теней было сложно разглядеть хоть что-нибудь, но ничего опасного я не увидел. И не услышал.

Не торопясь зажигать другой факел, осторожно шагнул вперед,

И опять ничего не случилось.

Никто меня не схватил, из темноты ко мне не потянулась страшная рука зомби или скелета.

В несколько мягких шагов оказавшись рядом с затухающим огнем, подпалил от тускнеющего пламени свой последний факел, после чего поднял его высоко над головой.

Я стоял в большом и просторном подземном коридоре, похожем на длинный холл, украшенный двумя рядами каменных квадратных колонн. Все портил довольно низкий потолок, убивая грандиозность замысла. Ну что это за торжественный холл, если до потолка не больше четырех метров? Нет, это не дворец. Судя по всему – очередной сточный тоннель, а колонны имеют сугубо практическое предназначение. Вот и полукруглый гигантский желоб вдоль всего зала, проходящий между колонн. Полное впечатление, что по камню провели гигантской стамеской, оставив в полу полукруглую впадину.

Не забывая поглядывать по сторонам, я подошел чуть поближе, на звук журчащей воды.

По дну желоба струился крохотный ручеек. Совсем неглу-

бокий – сквозь удивительно чистую воду просматривалось осклизлое каменное дно. Шириной не больше метра.

А поперек ручья ничком лежал труп.

Причем я был совершенно уверен, что это именно труп, а не любитель принимать ванны в такой странной позиции. У живых существ не может отсутствовать плоть в центре туловища. А в этом случае все именно так и было. На одной стороне текущего в желобе ручья лежали одетые в рваные кожаные штаны ноги, а на другой стороне наличествовали плечи, голова и одна рука. Все, что должно было иметься между плечами и тазом, превратилось в чистенький костяк, прекрасно различимый сквозь воду, пробегающую сквозь ажурную решетку, образовавшуюся из костей.

– Вот это я понимаю экологический фильтр – пробормотал я, глядя на весело журчащую воду, проходящую сквозь скелет.

Похоже, именно вода и вымыла всю плоть, не сумев справиться только с костями и с несколькими клочками одежды, удерживающей всю эту замысловатую и жуткую конструкцию на месте. Не знал, что система Вальдиры способна на такое избирательное действие.

Вокруг погруженного в воду скелета образовался небольшой затор из крупного мусора, не сумевшего пройти через кости и застрявшего. Мусора было довольно много. Если доверять законам физики, то совсем скоро масса медленно, но верно накапливающегося мусора достигнет критической от-

метки и прорвет удерживающую ее преграду из костей. И тогда весь мусор смоем...

– Смоет... – вновь забормотал я – А это нехорошо... это совсем нехорошо...

Черт. Похоже, блуждание в безлюдных и мрачных коридорах приучило меня к разговору с самим собой. Люди существа социальные, одиночества не любят.

Вновь крутнувшись на месте и еще раз убедившись, что ко мне не спешит очередной зомби, я шагнул в ручей. Воды по колено. Закинув копье за спину, зачерпнул освободившейся ладонью воду и, убедившись, что она и впрямь прозрачна, поднес ее ко рту и сделал маленький глоток.

Нормально. Никаких негативных сообщений от системы. Если не считать за таковое на мгновение передернувшую меня нервную дрожь – ведь выпитая мною водичка прошла сквозь кости трупа. Пусть труп полностью «цифровой», психике от этого не легче.

На несколько секунд активировав обычно скрытый от взгляда лог, в последней строчке я прочел следующее:

Вы испили слегка грязной дождевой воды. Вы взбодрились. Усталость отступила.

Водичка-то дождевая, братцы!

Под землей дождей не бывает и значит, вода попала сюда с поверхности, с улиц Альгоры, расположенных прямо над мной. И когда меня смыло в дренажный люк, с небес лился настоящий ливень. И значит, если я пойду вверх по течению,

то обязательно наткнусь на место, откуда эта вода сюда прибывает. Водный напор совсем не сильный – я сумею пройти против течения и добраться до выхода.

Перед тем как подступиться к лежащему поперек ручья труп, я опустил в ручей на спину, позволив воде обтечь меня со всех сторон, смывая с кожи налипшую грязь, слизь и сажу. Перед глазами побежали куцые сообщения. Внешний вид начал расти с ужасных минус семнадцати и дорос до минус десяти – хоть я и стал чистым, отсутствие одежды никуда не делось. При внешнем виде -15 не пустят ни в одно поселение – исключение только в том случае, если у тебя достаточно высокая репутация с данным населенным пунктом. Ну, или если грязь на теле считается признаком красоты – в Вальдире много разумных рас и у каждой свои понятия о приличиях и красоте. За долгие часы изучения гайдов я нахватался много информации. Вот и всплывает в мозгу...

А вот показатель моей маскировки в противовес внешнему виду несколько упал. Это тоже логично. Но переживать по этому поводу я не собирался – глупо сожалеть о маскирующей тебя корке грязи, если держишь в руках ярко пылающий факел.

Зачем я вообще мылся? Ну, да, в принципе нигде не чешется. Вот только в мире Вальдиры есть болезни. Начиная от банальной простуды и кончая чем-нибудь серьезным. И последствия столь же разные – от смешно покрасневших щек или внезапно полиловевшей и покрывшейся довольно

красивыми узорами кожи, до потери координации и урезания некоторых характеристик. Могут даже привести к смерти персонажа – особо серьезные болезни, большей частью возникающие при проникновении в особые места, например, при распечатывании древних катакомб или могильников. Или если залезть в покинутые храмы – был такой случай, когда целый клан-первооткрыватель подхватил божественную чуму. А всего-то попытались вынести из храма золотой алтарь. Причем это было не проклятье или магия, от которых ребята предусмотрительно защитились связками амулетов, магическими щитами и кастами. Нет, это была именно болезнь. Со смертельным исходом... Да еще и заразная. Все побывавшие в числе первых внутри храма получили достижение «Переносчики чумы», резко снижающее благоволение всех светлых богов. Зато на темных и кровожадных богов сие достижение действовало полностью с противоположным эффектом. Нет худа без добра... и сразу вспоминаются различные мрачные истории о судьбе несчастных рискнувших вскрыть гробницы древних фараонов.

Одно приятно – после «смерти» персонажа и «полета» на локацию возрождения любая болезнь бесследно исчезает. Что в принципе логично – если не учитывать того, что персонаж-то воскрес...

А вот умирать совсем неприятно, теряя при этом опыт, а иногда и экипировку – если умер где-нибудь в захолустье и на твою «тушку» набрел мародер.

Поэтому я и чистился.

Мне только какой-нибудь «канализационной чумки» или «лишняя вонючего» не хватало для полного счастья.

Закончив с омовением, я поднялся и шагнул к слегка поддрагивающей под напором воды преграде из скелета и мусора.

Даже не пытаясь разобраться, что именно там пристало к трупу или застряло меж костей, я при помощи одной руки принялся метать на берег все подряд. Больше всего боялся уронить в воду факел – тогда вообще амба.

Именно поэтому в принципе я и решил задержаться у неприглядной костяной «плотины» – свет скоро исчезнет! И меня снова резко отбросит ажно к каменному веку. Хотя нет – в то время у людей огонь уже был, кажется. Так что меня вообще к динозаврам откинет – они тоже бегали голыми, были злыми, не имели огня и дружно вымирали.

К основанию ближайшей колонны летели самые разнообразные и порой бесформенные предметы. А при очередном броске я заметил вмурованное в камень колонны железное кольцо и, обрадованно хмыкнув, недолго думая поместил туда горящий факел. Закрепленный факел ровно горел, а у меня освободились обе руки и количество выбрасываемых на берег предметов резко увеличилось.

Через минуту русло ручья очистилось – я оставил только труп. Вдруг еще чего застрянет между ребер. Убедился, что ничего не пропустил и заторопился к колонне, украшен-

ной факелом. Времени терять нельзя, надо как можно скорее изучать попавшее мне в лапы «богатство» и если там есть хоть что-то полезное, использовать его на максимум.

В полукруге света, отбрасываемого потрескивающим факелом, лежала кучка неприглядного мусора. В буквальном смысле. Чего я только не нагреб. На первый взгляд, больше всего было щепок и веток – мелких, коротких, безнадежно намокших и набухших. Были деревяшки и покрупнее. В таком же плачевном состоянии, что и щепки – если верить грустному сообщению системы.

Прекратив исследование, я выбрал две крупные щепки и, встав, поднес их к огню факела, удерживая в непосредственной близости от пламени. Послышалось легкое шипение, от промокшего дерева повалил пар. На это и расчет – я понятия не имею, сколько времени потребуется в «реальном» мире, чтобы хоть немного подсушить промокшее дерево, но здесь, в Вальдире, этот процесс по умолчанию должен проходить гораздо быстрее.

Я покрутил щепки у факела еще пару минут. И одна из деревяшек таки загорелась – неохотно, но загорелась. Вскоре ее примеру последовала вторая, более толстая щепка. С каждой секундой пламя становилось все ярче, и вот щепки уже горели самостоятельно, больше не нуждаясь в жаре факела.

Осторожно опустив горящие щепки на каменный пол и уложив их крест-накрест, я получил крохотную основу для

костра – а именно это мне и надо было. Порывшись в куче трофеев, взял оттуда примеченную мною ранее растительную мелочь – какие-то пожухлые стебельки, листья самых разнообразных деревьев, мелкие сучки и полосы древесной коры.

Все это я ровным слоем разложил вокруг крохотного костерка, придвинув как можно ближе к пламени. При помощи «встроенного» в костер таймера убедился, что щепки не погаснут еще семь минут и, вытащив факел из железного кольца, потушил его и убрал в заплечный мешок, при этом, не забыв посмотреть, сколько факелу осталось жить – еще двенадцать минут.

Свет – моя ахиллесова пята. Отсутствие света сильно затруднит исследование подземелий и поиск выхода. Вернее, сделает это невозможным. Блуждать в потемках – это не наш выбор.

Я продолжал вытаскивать из мусора и раскладывать вокруг костра все мелкое, способное гореть, и ненужное мне для других целей. Некоторые листья уже подсохли и я осторожно подложил их в огонь. Зашипело, огонь вздрогнул, неохотно принимая мокрую пищу, перед глазами выскочило сообщение:

Вы хотите подать дымовой сигнал? Да\Нет.

Нет! – поспешно вжал я виртуальную пиктограмму. Я вам не индеец. И подавать сигналы не намерен. Ага... дымовые сигналы в подземелье – новая веха на пути к совершенство-

ванию обмена сообщениями. Прогресс, иначе не скажешь.

Дым все-таки пошел – белый и густой, но пламя не погасло, что меня безмерно обрадовало. В огонь добавились мелкие сучки, благосклонно принятые и сразу загоревшиеся. Круг света стал шире.

Я продолжал потрошить мусор, разделяя его на две простые категории: дрова и «непонятное».

К категории дров причислялось все мелкое и деревянное, не годившееся ни на что, кроме как быть использованным в качестве топлива – листья, мелкие ветки, щепки и прочее. Все это раскладывалось возле костра на просушку и ждало своего часа быть брошенным в жадное пламя.

В «непонятное» входило все... непонятное. То есть все крупные или еще толком не осмотренные предметы, отложенные в сторону. Под руку попало сморщенное зеленое яблоко и, наспех сполоснув его в ручье, я вонзил в него зубы – восполнить несколько хитов жизни. А что? Яблочко еще не гнилое, только сморщилось чуток. И никаких негативных эффектов не дало. Вполне нормально усвоилось и восполнило недостающие хиты.

Через две минуты я мог себя поздравить. Мусорные трофеи были рассортированы, а перед глазами выскочило несколько сообщений:

Достижение!

Вы получили достижение «Помоечник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+5 % к шансу найти в мусоре что-нибудь особенное.

Внимание!

При получении второго ранга достижение «Помоечник» вы получите негативный эффект -5 к внешнему виду!

Текущий уровень бонуса: + 5 % к шансу найти в мусоре что-нибудь особенное\полезное.

Достижение!

Вы получили достижение «Мусоририк» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+2 % к шансу найти в мусоре что-нибудь особенное.

+2 % к скорости уборки мусора.

Текущий уровень бонуса:

+ 2 % найти в мусоре что-нибудь особенное \полезное. (+7 % общий бонус)

+2 % к скорости уборки мусора.

Уникальное достижение!

Вы получили достижение «Бомж»!

(Данное достижение не имеет рангов и не

совершенствуется).

Памятное достижение для всех игроков, еще не посетивших свою Личную комнату, но успевших покопаться в помойке и использовать найденный там предмет к своему благу.

Поздравляем!

Ваша награда за достижение: деревянная статуэтка Грустного Бомжа с памятной надписью «Трудное было время...».

Класс предмета: редкий.

Статус предмета: часть коллекции «Бомжи».

Количество собранных предметов: 1\6

Достижение!

Вы получили достижение «Коллекционер» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.5 % к размеру личной комнаты.

Текущий бонус: 0.5 %

Вот это да-а-а-а-а...

И смех и грех. И хохот истерический рвется из горла.

Теперь я Помоечник, Мусорщик, Бомж и Коллекционер.

Зря я съел то яблочко...

Но все верно – в своей личной комнате я так и не успел побывать. Едва вышел из Яслей, почти сразу попался в лапы городской стражи, а там и срок дали, на исправительные ра-

боты попал. Так что все правильно учтено системой – я случайно выполнил несколько заковыристых условий.

А чем мусорщик отличается от помоечника? А, ну да – первый мусор убирает и уничтожает, а второй в мусоре роется, выискивая что-нить полезное.

А у меня получилось и то, и то – часть мусора я сжигаю, значит, уничтожаю, и являюсь доблестным мусорщиком. Но часть мусора я использую себе на благо – яблочко же съел. И значит я – помоечник.

Интересно начинается моя жизнь в мире Вальдиры.

Другие игроки героями становятся, а я помоечником и бомжом...

Узнай отец о моей столь печальной карьере – сильно бы огорчился.

Ну да – сын первого помощника мэра – бомж и помоечник! Хе-хе...

Черт, главное чтобы Кира об этом не узнала – а то совсем беда будет. Засмеет меня. При каждом случае будет интересоваться: «а сегодня что надыбал в помойке?». Ой, беда-а-а... беда лютая-я-я...

Приглушенно хихикая и охая одновременно, я тем временем продолжал наводить порядок в своем мусорном хозяйстве.

Убедившись, что костер горит ровно, не собирается гаснуть и для него есть еще несколько порций подсыхающих дров, я уселся рядышком и принялся разбирать «непонят-

ное». По сторонам я поглядывал настороженно, но без особого испуга. Если в еще не обследованном мною зале и есть враги, они почему-то не спешат на огонек в гости.

И хорошо. Мне ничто не мешает заниматься трофеями.

В самую первую очередь я взял в руки заранее примеченные мною обрывки ткани – их было довольно много. Большею частью совсем маленькие, но попалось и пару приличных кусков – размером с полотенце для рук. Излохмаченная, намокшая и вымазанная в грязи ткань. Настоящее сокровище в умелых руках. Что тут у нас? Холст, полотно и даже обрывки бархата...

Из лоскутов я выжал всю воду и расстелил их на нагревшемся камне около костра. Сразу повалил густой пар. Вот и хорошо.

Последний кусок ткани оказался с сюрпризом – едва я развернул скрученную рвань, в моих руках оказался крайне неприглядный предмет одежды. Безрукавка в ужасающем состоянии. Вот это уже дело! Безрукавку я так же выжал и всмотрелся в нее повнимательнее:

Обычная крестьянская безрукавка.

Идеальная одежда для работы на поле в жаркий летний день.

На этом описание практически оканчивалось. Никаких бонусов одежда не давала, летним жарким днем в моих условиях и не пахло, но я, недолго думая, пару раз встряхнул безрукавку, сбивая с нее корку засохшей грязи, и напялил

этот «шедевр» портняжьего искусства на себя. Надоело красоваться в одном белоснежном подгузнике.

На время перестав отвлекаться на посторонние предметы, подбросил в потрескивающий огонь еще пару кусочков древесного мусора и взялся за подсохшие деревяшки, уже заученными движениями превращая их в основу для факелов. Получилось шесть палок, на которые я принялся наматывать лоскуты материи, раз за разом утвердительно отвечая на вопрос системы о том, хочу ли я создать факел или просто дурью маюсь.

Все готовые изделия незамедлительно отправлялись в мешок и с каждым новым факелом мое настроение повышалось. Теперь у меня несколько часов гарантированного света. Если что, то всегда можно пустить на обмотку для факела свою новоприобретенную безрукавку крестьянина.

После того как закончил изготавливать источники света, обратил свое жадное внимание на остальную добычу.

Шесть медных монеток. Отодрал их от полусгнившей тряпичной ленты. Похоже, это было нечто вроде женского монисто – самого дешевого его варианта. Деньги мне в данной ситуации не нужны, но берем, что есть, и не ворчим. Мы не из привередливых.

Деревянная треснутая тарелка. Судя по описанию, выточена из хорошего куска ясеня, но плохими и кривыми руками игрока – тарелка оказалась именной. За производством Тапика Мудрого. Видать тренировался в ремесле, а не по-

лучившиеся образчики просто выбрасывал. Вот одна из его поделок и угодила в канализацию.

Куски кожи и обрывки облезлых шкур. Вообще ни на что не пригодные. Кроме как для костра – куда я их и отправил.

Примерно метровый обрывок пеньковой веревки – ее я сразу бережено спрятал в мешок. Пригодится.

Довольно длинный – метров восемь – кусок тонкой шелковой нити. Прочтя ее описание, я несколько удивился. И было с чего. Сами посудите: плетеная шелковая леска, натертая воском горных пчел и зачарованная на прочность, оснащенная можжевельным крючком, зачарованным на прочность, и усилением притягательного запаха! Крючок так вообще песня – темный, лоснящийся, с хищным жалом. На первый взгляд и не скажешь что он из дерева. Поплавка не имелось. Причем крючок довольно большой.

И что у нас получается? Леска и крючок означают удочку, которая в свою очередь намекает на рыбалку.

Рыбалка в канализации... хм... Как-то с трудом верится в такое. Хотя в Вальдире все возможно. Здесь все городские легенды с «того» мира абсолютно реальны. Не удивлюсь, если и аллигаторы имеются, и громадные крысы. Так почему бы не быть рыбакам? Они как раз подобные места любят – тихие и спокойные.

Леска очень длинная. Может игрок сидел не в канализации, а около дренажного люка или решетки, пропустив крючок между прутьев. Сидел и рыбачил. Ага. А потом зачаро-

ванная на прочность леска оборвалась и ее смыло еще глубже, пока она, наконец, не запуталась в ребрах трупа. Стоп... крючок внутри ребер... так может этот труп и есть та «рыбка», на которую охотился неизвестный мне рыбак?

Может этот труп и не человеческий вовсе... может это чудище? Мирное...

Шло оно себе по родной канализации и никого не трогало. А тут сверху крючок можжевеловый падает с вкуснятиной. Чудище приманку цапнуло и проглотило. Поняло что это подстава и, оборвав леску, кинулось бежать, но приманка оказалась отравленной, и вскоре бедное создание погибло и упало в ручей, где я его и нашел.

О-о-о... куда это меня понесло? Да быть не может такого! А может у этого тела вместо лица рыба морда?

Бросив короткий взгляд на торчащие из воды ноги трупа, я помотал головой, отгоняя дикие фантазии, и аккуратно спрятал леску вместе с можжевеловым крючком в мешок. Жаль, что нет поплавка.

Что у нас есть еще?

Банка. Вместимостью около литра. Да, довольно обычно выглядящая толстостенная стеклянная банка с широким горлышком и плотно притертой крышкой – тоже стеклянной, но с металлическим блестящим запором. Интересная посуда. Причем выглядит не как банка для посола огурцов, а как нечто, имеющее причастность к науке. Или к алхимии, если говорить в стиле Вальдиры. Содержимое то-

же весьма соответствовало – банка примерно на треть была заполнена какой-то очень тягучей, мутно-красной жижой, оставляющей потеки на стенках. Больше всего смахивало на ягодный кисель или желе. Так может это оно и есть? Чей-то тормозок. Причем не обязательно вегетарианский – с тем же успехом это может быть вытяжка костного мозга... кхе-кхе... нет уж, буду называть просто киселем, а еще лучше – никак не называть, а просто вылить в ручей и забыть. А банка мне пригодится – как фляга. Только отмыть надо хорошенько.

Я уже потянулся пальцами к защелкнутому запору крышки, когда красноватая жижа на дне банки явственно шевельнулась и пошла медленными волнами.

– Что за...

В центре киселя образовался маленький бугорок, растающий с каждой секундой все выше. Одновременно с его ростом, тягучая жижа медленно оттягивалась от краев банки, собираясь к растущему холмику.

Крышку открывать я резко передумал и поплотней прихлопнул ее ладонью, не отрывая глаз от происходящего внутри банки действа. Что я ощущал? Ну, представьте, чтобы бы вы ощутили, если бы прокисший кисель в вашем холодильнике внезапно ожил и попытался уползти.

У меня происходило примерно то же самое. Только густая жижа не уползала, а наоборот – собиралась в кучу на дне банки. Причем настолько медленно и неуклюже, что начав-

шийся было у меня шок поутих, и я вновь вспомнил, как надо дышать. Но по-прежнему оставался в полной боевой готовности – то есть был готов мгновенно зашвырнуть банку как можно дальше и броситься бежать в противоположном направлении.

Собравшаяся жижа превратилась в мягко покачивающийся столбик, формой больше всего напоминающий песочные часы. Нижняя часть укрупнилась еще больше, придавая конструкции устойчивость. А верхняя половинка «песочных часов» округлилась, немного расплющилась, став похожей на огромную таблетку... и на ее обращенной ко мне плоскости появились пара глаз с черными точками зрачков и большущий рот с грустно опущенными уголками губ. Короче говоря – из банки на меня пялился печальный красный смайлик, покачивающийся на тоненькой ложноножке. Страх Господень!

– И-и-и-и... – тихонько выдал я, сквозь стекло глядя на мелкий кошмарик.

Красный смайлик шевельнул ртом:

– Г-р-р... – донеслось до меня из банки. Странный звук – нечто вроде печального горлового урчания. У него и голосовые связки есть? Хотя о чем это я – у меня их тоже нет, но я же говорю. В цифровом мире возможно все.

Из-под псевдо головы вытянулся тоненький жгутик и медленно потянулся ко мне, но наткнулся на стекло и бессильно замер.

Зрелище было невероятно печальным и трогательным одновременно. И почему-то напомнило мне знаменитую сцену из древнего фильма «Титаник», где главные герои прикладывают ладони к стеклу двери.

В противовес романтическому «Титанику» в голове всплыло воспоминание о еще одном кино, как нельзя лучше соответствующем ситуации. Я вспомнил об очень старом фильме ужасов, с довольно внушительными спецэффектами для своего времени – так в том фильме, вот такой же вот «веселый» сгусток натворил таких дел... много там народу померло...

Но смайлик выглядел так печально, что мое сердце дрогнуло.

– Так... – пробормотал я, силясь придумать хоть что-нибудь умное – Так... Ладно! Слушай сюда, ужас моего подсознания – из-за тебя у меня теперь гарантированно будут ночные кошмары, но так уж и быть – я тебя отпущу! И ты быстренько уполз... утечешь в свою норку или еще куда. Куда хочешь туда и утекай – только подальше от меня и чтобы никаких драк. А если потом кого-нибудь сожрешь – твое дело. Только никому не говори, что это я тебя отпустил. Ладушки?

Сгусток-смайлик мои слова проигнорировал, продолжая вяло тыкать в стекло ложноножкой.

Глубоко надеясь, что обуявшая мое сердце жалость не выйдет мне боком, я щелкнул металлическим запором и поднял стеклянную крышку. После чего быстро опустил банку

на камень и поспешно отступил в сторону. Красный сгусток этот торжественный день «открытых дверей» не пропустил и обрадованно потянулся вверх – так медленно и неуклюже, что любая черепаха на его фоне казалась бы олимпийским чемпионом по спринту.

Ложноножка дотянулась до края банки, зацепилась, сгусток потянулся следом, подтягивая себя вверх. Оторвался от дна... и шлепнулся обратно. Потерявший свой прежний вид смайлик стал совсем грустным, если не сказать горестным. И опять все заново – красная жижа постепенно собирается и горбится в небольшой холмик, ложноножка неимоверно медленно тянется вверх...

– Ну ты, даешь, кисель – пробормотал я, глядя за потугами натужно «горбящегося» сгустка – Тебя что, из тормозной жидкости сварили?

Осторожно вытянув руку, я ухватил банку за горлышко и, наклонив, положил ее боком и скомандовал:

– Вытекай, горбатый!

Бояться неизвестного мне существа я уже практически перестал. И поэтому рискнул на минуту отвлечься и подбросить в начавший было затухать костер следующую порцию мелкого древесного мусора, успевшего неплохо подсохнуть. Загудевшее и затрещавшее пламя вспыхнуло ярче, обрадовавшись полученной пище.

Обернувшись, я взглянул на банку и тихо выругался – сгусток вытек из стеклянной посуды только отчасти, большая

его часть по-прежнему оставалась внутри. И судя по всему, эти беспомощные трепыхания грозили затянуться еще на-долго.

Горестно покачав головой, я приподнял банку за донышко и легонько ее встряхнул. Жижа вывалилась и застыла на камне мутным красноватым комком, общей массой где-то с мой кулак, не больше. Впрочем, студенистый комок вскоре бессильно расплылся и на каменном полу образовалась небольшая лужица.

– Да что же ты такое? – пробормотал я, взглядываясь в стужок попристальней.

Мои усилия не оказались напрасны. Система отреагировала и передо мной высветилось короткое сообщение:

Красный Слим.

Уровень 1.

Класс: животные.

Дополнительный класс: питомцы.

Студнеобразное существо с небольшой степенью разумности и довольно неприглядным внешним видом. Всеядно. Сливов всех цветов и расцветок можно довольно часто встретить на просторах мира Вальдиры. Этой крайне безобидные и милые существа, несмотря на их внешний вид. Чаще всего Слимы встречаются в местах с умеренным и влажным климатом. Могут долго переносить голод, теряя при этом довольно много своей массы. В случае отсутствия пищи

или резкого похолодания, впадают в глубокую спячку и в этом состоянии могут провести долгие месяцы.

Легко привязывается к разумным расам, для чего его достаточно покормить.

Данный Слим не имеет хозяина.

– Фига себе – выдохнул я, глядя на беспомощно растекшуюся у моих ног студенистую лужицу – Красный слим... а выглядишь будто растаявшее клубничное мороженое. И что мне с тобой делать?

Студенистая масса едва заметно шевельнулась и вновь бессильно опала. Правда, от лужицы отделился тонюсенький щуп и принялся тыкаться в каменный пол, словно бы обнюхивая мелкие камешки и песчинки. Слим явно что-то искал и я догадывался что именно – тут не надо быть Эйнштейном.

Присев на корточки, я выудил из мешка один белесый грибок «лечилку» и, зажав его меж пальцев, осторожно протянул растекшемуся слиму.

– На, погрызи грибок – буркнул я – Хотя, откуда у тебя зубы? В общем, держи.

Едва гриб оказался вплотную со слимом, тот явно заволновался – по его поверхности пробежала мелкая рябь, даже цвет слегка изменился – стал более насыщенным и хоть отчасти похожим на красный, а не на мутно-розовый. Послышалось тихое урчание.

Похоже, слим обрадовался подачке. Устав ждать, я осто-

рожно опустил гриб прямо на слима и заинтересовано принялся ждать, что последует дальше.

Долго ждать не пришлось – грибок «лечилка» вздрогнул и начал медленно погружаться внутрь слима. Несколько секунд и гриб утонул – на его месте в растекшемся теле слима осталось только небольшое утолщение. Вглядевшись, я различил медленно расплывающиеся контуры гриба – он словно бы рассеивался в разные стороны. Вернее – рассасывался.

Так вот как ты питаешься. Поглощаешь пищу всем своим телом. Неплохо. Куда не ткни – везде рот и желудок.

Еще секунда, и перед моими глазами выскочило сообщение системы:

Общая связь установлена!

Красный Слим привязывается к вам!

Красный Слим становится вашим питомцем!

Для окончательной привязки дайте питомцу имя.

Пожалуйста, выберите имя для своего питомца!

Внимание!

Предупреждение: полученное питомцем имя в дальнейшем нельзя будет изменить!

Ого...

Продолжающий переварить пищу слим довольно урчал, при этом крайне медленно перемещаясь ко мне – вместе с завязшим внутри него грибом. Висевшая над ним надпись

«Красный Слим» пропала, вместо нее теперь красовалось только три вопросительных знака и обозначение уровня.

– А что тут думать – тихонько проворчал я – Ползун!

Желаете назвать своего питомца именем Ползун?

Да\Нет.

Предупреждение: полученное питомцем имя в дальнейшем нельзя будет изменить...

– Да – кивнул я, не особо задумываясь.

А как еще назвать бесформенный сгусток мутно-красной слизи?

Только такое имя и подходит – совершенно обычное и более-менее отражающее суть.

Не назовешь же эту жижу «Неустрашимым», «Свирепым» или же «Крутым» – засмеют даже местные няфы.

А так вполне ничего получилось.

Достижение!

Вы получили достижение «Дрессировщик» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.2 % к скорости роста вашего питомца.

Текущий бонус: 0.2 %

Слим издал нечто вроде бормотания и тихий протяжный звук, больше всего смахивающий на зевок. После чего обмяк

и неподвижно замер у моих ног.

– Что ж – изрек я – Поздравляю самого себя. А, черт... костер тухнет...

Метнувшись к костру, я добавил в него горючего материала, коего осталось совсем немного. А я еще не разобрался с выуженными из ручья трофеями. Все из-за слима – задержался я с ним.

Мимоходом прочел еще одно системное сообщение, где довольно лаконично рекомендовалось посетить форум и прочесть хотя бы несколько руководств по питомцам.

С этим предложением я был полностью согласен.

Питомцу я рад – пусть даже такому странному – но одной радости мало. Надо еще уметь им пользоваться и в первую очередь необходимо узнать особенности красных слимов.

Кстати, а где он?

Питомца я обнаружил там же, где оставил – в виде лужицы на камне. Ну да, система предупреждала, что после установки связи питомец заснет и его будет необходимо разбудить.

Довольно удобно.

Поднеся ладони к Ползуну, я осторожно подхватил его студенистое тело, подспудно ожидая, что он сейчас растечется, но обошлось – на ощупь слим был как крайне мягкая резина или же очень плотное желе. Причем ритмично вздрагивающим, будто где-то внутри этого куска желе ровно билось пламенное сердце.

Поднять слима удалось и это радует. Вот был бы номер,

если бы мне пришлось собирать его с пола при помощи ложки...

Секунду подумав, я осторожно поместил Ползуна себе на правое плечо и замер в ожидании – свалится или нет. Обошлось. Спящий слим растекся по поверхности плеча и застыл. Для пробы я наклонился в разные стороны, присел, подпрыгнул – Ползун держался как приклеенный. Вот и прекрасно.

Разберусь с ним, как только закончу со всеми насущными делами.

Первым делом я вновь подошел к трупку поперек ручья и, изучив воду у его ребер, выудил еще несколько мелких деревяшек. На самом дне нащупал несколько округлых предметов и, подцепив их, достал на поверхность.

Монетки. Еще три медные монетки. Либо принесло течением, либо выпали из сгнивших карманов мертвого тела. Кто знает, сколько они здесь пролежали – деньги Вальдиры неуничтожимы. Абсолютно. Куда круче, чем кольцо Всевластия – его можно было хотя бы в жерле вулкана расплавить, а деньги Вальдиры не уничтожить ничем. Об этом сообщается в самом первом, основном гайде, который прочитывается при первом погружении в игру. Да и в других пособиях упоминается. А еще с ними ничего нельзя сделать – были попытки наклеить монеты на щит, или на броню, кто-то даже пытался пришить их к одежде и создать нечто вроде чешуйчатого панциря. Безуспешно. Украшения типа мони-

сто – можно, а вот предметы брони – нет. Все монеты предназначены только для целевого использования.

Так что найденные мною деньги могли пролежать в ручье целую вечность.

Мое живое воображение сразу представило, как многочисленные утерянные монетки смываются дождем в канализацию Вальдиры, как их несет по подземным каналам, трубам и желобам и как, в конце концов, они оказываются где-нибудь в самом нижнем коллекторе, где и оседают в виде драгоценного денежного осадка. И так год за годом, дождь за дождем... монетки все копят и копят. Под слоем мутной воды уже сотни, тысячи монеток из разного металла. Целая груда меди, жилки серебра и многочисленные золотые крапинки... Настоящая сокровищница, не имеющая хозяина и лишь ждущая, когда какой-нибудь счастливчик наткнется на нее и в одночасье станет богачом...

Эх... мне это точно не суждено.

Не потому, что я неудачник – отнюдь. Просто мне надо вверх, а не вниз.

Больше в ручье ничего не оказалось и, оставив «скелет-фильтр» на месте, я быстро прополоскал стеклянную банку и, наполнив ее дождевой водой, вернулся к костру. Деревяшки отправились на просушку, монетки вместе с полной банкой воды упали внутрь мешка, а я занялся проверкой «сладких» остатков.

Что еще осталось?

Бесформенный ком бумаги, покрытой расплывшимися следами чернил. Не восстановить. Не использовать. Но вес легкий, к тому же сухая бумага хорошо горит. В мешок. На спину не давит, а в качестве растопки или даже пару минутного источника света очень даже послужит.

Шкатулка. Простенькая. Вырезана из древесины. Без украшений и без резьбы. Крышка держится на веревочных петлях. Внутри пусто. Очередная кривобокая поделка тренирующегося игрока-ремесленника, чье имя я читать не стал и сразу отправил шкатулку в костер. Использовать ее никак не могу, а хранить в ней особо нечего. А вот если бы вместо нее оказалась пара лаптей или пусть даже рваных штанов...

А, черт! Вот это мышление у меня развилось!

Вашу за ногу! Чувствую себя полным нищевродом, живущим глубоко под ногами нормальных людей! И в переносном и в буквальном смыслах!

Сижу тут и ломаю голову, как можно наиболее эффективно использовать выброшенный остальными игроками мусор!

Деревяшки собираю, стекляшки, лохмотья и остатки еды!

Единственное яблоко Вальдиры и то из сточной канавы выудил!

Питомец баночный желеобразный – тоже наверняка кем-то выброшенный в канализацию!

Достижения так и вовсе точно в цель бьют: «Помоечник», «Мусорщик» и «Бомж»! Да еще и статуэтку дали – Грустный Бомж! Вот черт! Черт! Черт!

Фух... мысленно проорался и, кажется, полегчало.

Статуэтку я, кстати, еще и не видел – не вытаскивал из мешка, в котором она очутилась. Но упомянутую в достижении надпись помню: «Трудное было время...». Это уж точно. Лучше не скажешь. Только пока надо переиначить на следующее: «Время сейчас трудное...».

Что тут еще есть?

Мокрые и облезлые птичьи перья – штук сорок, не меньше. Причем все разные и разноцветные. Тут птичник, что ли неподалеку? Наспех выбрав несколько самых хороших, убрал их в мешок – у меня писчие перья еще есть, но запас карман не тянет. Еще перья могли бы подойти для оперения стрел, но с этим трудности – нет из чего сделать древко, да и лука нет в наличии.

Две пустые склянки. Судя по размерам – из-под алхимических зелий. Раньше в них булькала либо мана, либо жизнь. Кто-то выпил. Мог бы и не допить чуток, оставить для нуждающихся... В мешок. Вдруг пригодится. Да и вес у них совсем небольшой.

Бутылка из темного стекла. Длинное горлышко плотно, но небрежно заткнуто пробкой. Внутри что-то плещется. Со звучным чмоканьем я выдернул пробку. Запахло вином. С шумом приняв хавшись, я взгляделся в бутылку и прочел следующее: «наполовину пустая бутылка с красным вином». Ниже пояснение: «Молодое вино эльфийских лугов, два месяца выдержки».

Что ж, для кого-то «наполовину пустая», а для меня «наполовину полная». В мешок.

И все.

На этом сокровища закончились, если только не принимать за таковые мелкие клочки растительности, листья и прочие подобные ошметки. Не поленившись, я все это собрал в пригоршни и отправил в костер, продлив его жизнь на несколько минут. В моей ситуации правильное использование доступных ресурсов и тотальная экономия – ключ к успеху. Надо использовать все, что возможно. И даже то, что нельзя.

Остальные еще не отправившиеся в костер дрова я собрал в мешок, дико радуясь послаблениям игровой системы. Мешок постепенно наполнялся. Чего у меня там только не было. Думаю, такого неразборчивого хомяка в Вальдире еще не было. Хотя нет – наверняка были. Особенно те, кто поставил себе цель разбогатеть. Такие гребут все подряд.

Две небольшие и толстые ветки я оставил у костра – специально. У меня осталось здесь еще два незаконченных дела.

Подойдя к труп, я взялся за ноги и, мягко вытащив тело из ручья, подтащил его к костру. Мародерство – вот что я оставил предпоследним пунктом в своей программе. Кожаные лохмотья штанов – оценив их, я хмыкнул и убрал в мешок. Штаны на пятый уровень. И слишком рваные. Но из осторожного замечания системы следовало, что их можно попытаться починить. Вместо рубахи – клочки ткани. От

куртки вообще почти ничего не осталось. Зато висящий на высохшем тазе широкий кожаный ремень меня порадовал – он был практически цел, только массивная железная пряжка подернулась ржой, которую я тут же счистил куском от снятой с трупа рубашки и внимательно изучил.

Ремень оказался стачан из коровьей шкуры, пряжка – из обычного железа. Самое главное – ремень не имел уровней ограничений, и я мгновенно нацепил его себе на пояс. Хоть немного срам прикрыл. А что? Подгузник, крестьянская безрукавка и широкий ремень из коровьей шкуры. Чем не первый парень на деревне? А если еще и штаны починить ухитрюсь, то вообще записным щеголем стану.

Труп, между прочим, отвращения не вызывал. Ни крови, ни запаха, ни червей или еще чего-нибудь столь же ужасного. Ссохшиеся остатки плоти выглядели чистыми и даже аккуратными – добавить бинтов и получится довольно милая мумия. Сколько я не рылся, больше ничего полезного на теле неизвестного погибшего не нашел. Ни денег, ни записки, ни оружия. И сапог не было – не босиком же он шлялся по катакомбам?

Вывод напрашивался сам собой – в момент смерти этот бедолага был не один. И едва он умер, как его спутник обобрал тело, оставив только одежду, но забрав обувь. А может не только обобрал, но и помог несчастному умереть. Потому как никто не оставил бы тело друга в такой нелепой и удручающей позе поперек ручья и в стылой воде. Впрочем, здесь

могло случиться что угодно. И труп мог обобрать кто угодно. Бессмысленно гадать на кофейной гуще... черт, мне бы кофе выпить, горячего... Позже. Когда выберусь из своего навороченного игрового кокона.

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.