

A close-up, high-contrast image of a dinosaur's face, likely a T-Rex, with glowing yellow eyes and sharp teeth. The background is a fiery orange and red gradient.

**ДЕМ МИХАЙЛОВ**

**СВА-4**

**ТЕМНОВОЛИЕ**

Мир Вальдиры

Дем Михайлов

**Темноволье**

«Автор»

2023

## **Михайлов Д.**

Темноволье / Д. Михайлов — «Автор», 2023 — (Мир Вальдиры)

Шмыг, уходящий все глубже в мрачную стылую тьму мира Вальдиры, с честью выполнил одно из возложенных на него древним и почти угасшим культом поручений. Тайная дорожка ведет его обратно - в глубины ныне забытых всеми страшных подземелий... Шмыг - одиночка, приключенец и авантюрист. Да у него есть достаточно большие цели, но... все же главный его движитель - это необычные приключения и опасные места. Именно это и ничего более и должен ожидать от данной книги читатель. Приключения, мирные бытовые события, общение, веселое времяпрепровождение. И никакого летящего вперед на всех парах глобального мега-сюжета. Если он и есть - то раскрываться будет со скоростью ползущей по склону Эвереста улитки )

© Михайлов Д., 2023

© Автор, 2023

# Содержание

Глава первая	5
Глава вторая	12
Глава третья	21
Глава четвертая	33
Конец ознакомительного фрагмента.	42

# Дем Михайлов

## Темноволье

### Глава первая

После успешно обстрипанного, но крайне опасного дельца куда поспешит вор?

Правильно.

Домой.

Нет, не в разбойничий трактир, чтобы громогласно хвалиться о тихом деле, если кто-то так подумал. Во всяком случае, правильный вор так не поступит. А я старался быть воришкой правильным, продвинутым, современным, а еще живым и желательно непойманным. Последние два пункта особенно важны.

И посему я оказался в ЛК так быстро, что даже алые зигзугры чпытыхнуть не успели.

Прислонившись спиной к стене, я замер на пару минут, в то время как у моей ноги копошился слизь, подбирая мусор с пола. Хотя на самом-то деле слово «копошился» к Ползуну больше не подходит – учитывая, что он превратился в здоровенный пласт красной тягучей субстанции и много кого способен свергнуть в пучину визгливого ужаса одним только своим видом. Это, кстати, еще одна причина, почему я постарался прошмыгнуть к себе в личную комнату как можно быстрее – слишком уж заметен я с полупрозрачной живой мантией из красного слизи на голове, плечах и спине. Ползун становится все больше... А я и не против – пусть себе кушает от пуза. И только оказавшись в ЛК я вспомнил, что мой питомец уже миновал сотый уровень, как раз на круглом числе получив пассивное умение «Съезживание».

Словно услышав мои мысли, слизь приподнялся с пола живым красным валом, и внутри его массы показался здоровенный улыбающийся смайл. Похоже, Ползун одобрял ход моих мыслей. Или удивлялся выражению моего лица. И, скорее всего, правильным предположением был второй вариант – мое лицо. Мое все еще чуть искаженное застывшее лицо с выражением неверия, радости и ошеломления одновременно.

То страшное подземелье под разрушенным храмом... я все еще не мог отойти от тех приключений. И от той безумной по накалу битве, что была завершена не мной, а неожиданно явившимся союзником со скорпионьим хвостом и леденящим кровь поэтическим даром...

Отлипнув от двери, я дошагал до увешанной оружием стены и, встав в полушаге, принялся неспешно выворачивать карманы и опустошать инвентарь. Все неиспользованные зелья встали в звенящий ряд, строго ранжированный по мощности и типу действия эликсиров. Кинжалы и копье повисли на стене, туда же отправилось остальное вооружение. Снятое снаряжение повисло на крючках. А я, оставшись полуодетым, открыл меню и принялся перебирать сделанные недавно скриншоты. Самые интересные я тут же отправлял во внешний мир – на стоящий в моей комнате принтер.

Закончив в этом, я шагнул к соседней стене и остановился перед утыканной булавками большой пробковой доской. Выбрав пустующий угол, я вооружился пером и принялся вписывать на небольшие листки имена, тут же прикрепляя их к доске, а затем соединяя нитками. Эта информация не была для меня особо важной, но я все же решил ее зафиксировать. На всякий случай... Однажды любые сведения могут оказаться крайне полезными.

Док. Лекарь, друг и соратник Росгарда.

Росгард. Лидер группы.

Деревня Селень. Данж с протеями.

Алхимик Храбр Светлушка. Связан с Росгардом.

\* \* \*

Осенний Призрак и зеленая черепаха. Успешно выживший и преуспевший в цифровой робинзонаде. Победитель многих турниров.

Порывшись на игровом форуме, проведя простенький поиск, я выяснил, что про Осеннего Призрака есть целый роман и шесть рассказов. Все они находились в свободном доступе, были снабжены фанатскими иллюстрациями и, судя по отзывам, горячо рекомендовались к прочтению. Что ж... через пяток щелчков вся информация об Осеннем Призраке отправилась на принтер. Бумаги не хватит сто процентов, но лишившийся жвачки принтер тут же выплеснет свое огорчение на один из девайсов нашего умного дома, и вскоре кое-кто явится с толстой пачкой чистой бумаги. И я даже знаю, кто именно... Надо бы мне поторопиться и выйти в реал пораньше, чтобы не злить маму Лену.

Да, я прямо изнемогал от желания поскорее заявиться к Крутовану Сказочнику и похвастаться успехом, но... я сдержал этот порыв. Успеется... Все должно идти своим чередом.

Ведь я умелый вор, тихушник и убийца. А значит, я человек продуманный, организованный, осторожный и предусмотрительный.

– Да? – я глянул за подтверждением на Ползуна. – Я ведь такой?

Тот, с радостью избавившись от сковывающего его пассивного умения, растекся во весь дальний угол и затих, приняв волевое решение не реагировать на мой вопрос. Или спать изволит... что ж – он полностью заслужил отдых. Вспомнить только ту битву с проклятыми золотыми жуками в подвале вредящего старого хрыча...

Еще раз посмотрев на доску с булавками, пробежавшись по каждому имени цепким взглядом, чтобы освежить в памяти, я медленно кивнул, после чего выбрал нужную опцию, улыбнулся питомцу и вжал нелюбимую всеми игроками пиктограмму.

Вспышка.

**Выход.**

Скоро увидимся, Вальдира... скоро увидимся...

\* \* \*

Семейный дом у нас прямо вот немаленький. Но при этом все коридоры сходятся таким хитрым образом, что мимо пары помещений ты ну никак не пройдешь. Даже если захочешь остаться невидимым – их пройти придется. Одно из них – часть холла у нижней лестничной площадки, откуда открывается славная дорога на полную вкусностей кухню. Для оголодавшего за время кровавых приключений вора это самый заветный путь... вот только на нем таится немало смертельных опасностей. Второе «неминуемое» место находится в другой стороне, и туда я пока не собирался.

Первым делом я скормил еще работающему принтеру целую пачку писчей бумаги. Затем нырнул в душ, где провел десять минут за ожесточенным оттиранием себя от какой-то особо мерзкой разновидности пота. Смешно, но это факт – реальный пот после цифровых приключений был каким-то специфическим, и избавиться от него хотелось как можно скорее. Опять же, я как-то не собирался разносить свое амбре по всему дому. Хорошо вычистив зубы, я слегка обдал себя струей дезодоранта и воспользовался еще одной хитростью – хорошо вычистил зубы самой пахучей пастой из имеющихся. Все эти мелочи создавали облик парня бодрого, свежего и целеустремленного. Осталось только еще побриться, причесаться и переодеться в свежий спортивный костюм. И да – все это исключительно на тот случай, если я вдруг пересекусь у лестницы с кем-нибудь из родных.

Покинув ванную, я обнаружил, что принтер все еще печатает. Изумленно покачав головой, – на удивление солидный объем у фанатского романа про Осеннего Призрака – я порывлся на верхней полке шкафа, добыл оттуда остатки бумаги и вложил их в на глазах пустеющий лоток. Уже отпечатанное убрал на край стола и отправился на приключения.

Лестницу я преодолел бесшумно. В холле никого не оказалось, свет почти везде потушен, горит лишь декоративное мягкое освещение. Это все в угоду маме – она терпеть не может темные помещения и пауков. Стандартный такой набор фобий, что вызывает нескрываемое неодобрение мамы Лены. Поэтому полная темнота в доме царит редко.

На цыпочках пробравшись до кухни, я убедился, что она пуста, и, уже не таясь, с шумным облегченным вздохом шагнул внутрь.

– Добрый вечер, молодой человек, – арктической свежести голос заморозил меня, обратив в ледяную статую.

Сначала на краю небольшого столика у арочного окна погас экран элегантной читалки. А уже за тем из-за стола бесшумно поднялась самая грозная тень из возможных.

– Вечер добрый, – сокрушенно вздохнул я, признавая свое поражение. – М-м-м... как вкусно пахнет. Драники с фирменным сметанным соусом?

Щелкнул старомодный выключатель на стене, и часть кухни осветилась мягким желтоватым светом. Освещенное суровое лицо мамы Лены не предвещало ничего хорошего. Но беда была даже не в том, что на меня обрушатся серьезные упреки. Нет. Беда в том, что эти упреки будут полностью справедливы. Ведь я не только чересчур сильно погрузился в коварно-сладкий мир Вальдиры – это как раз прощительно. А виноватым я себя чувствовал за то, что ради мира цифрового имитировал бурную деятельность в мире реальном, на самом деле не делая **здесь** почти ничего. Зато там, в Вальдире, я прямо жил...

– Драники с фирменным сметанным соусом, – согласилась с моим выводом домохозяйка. – Рада, что ты еще помнишь запах настоящей еды...

– В смысле?

– В свободное время я решила пристально изучить эту вашу Вальдиру, которая, как тряпичная кукла, засасывает в себя юные неокрепшие умы.

– Да эта игра только для совершеннолетних!

– Не всегда количество прожитых лет эквивалентно зрелости, мудрости и правильно расставленным приоритетам...

– Это да, – сдался я и развел руками. – Виноват.

– Ты забросил все свои обязанности... и даже все свои хобби.

– Верно.

– Перестал общаться с друзьями.

– Это не совсем так.

– С настоящими друзьями... они уже перестают звонить.

– Верно, – вздохнул я еще раз.

– Вальдира захватила твой разум. Это почти зависимость...

– Ну...

– Будешь спорить?

– Нет. Не буду.

– И правильно, – лицо мамы Лены неожиданно потеплело. – Садись кушать. И чтобы съел двойную порцию!

– Спасибо! – я обрадовано шагнул к стулу, взялся за спинку и... замер в недоумении. – И это все?

– Что «все»?

– Ну... я думал меня сейчас разнесут на атомы, а получившуюся смесь зальют раскаленной лавой... или того хуже...

– Я хотела принять меры. Но передумала.

– И почему?

– Я верю, что ты поглощен новизной яркого мира. Как я уже сказала – я многое прочла о Вальдире. И да – там есть отчего потерять голову на время. Если я сейчас начну пытаться противодействовать этому... мои усилия могут привести к обратному эффекту. Поэтому я выказываю тебе свое неудовольствие, зная, что ты примешь хотя бы некоторые меры для исправления ситуации. Но в целом я пока подожду. Лето есть лето. Дети есть дети – в любом возрасте.

– Спаси-и-ибо, – осторожно протянул я, приподнимая стул и вытягивая его из-под стола. – А это все причины? Я ведь парень хитрый... и приметливый...

Губы мамы Лены сжались плотнее. Накладывая мне щедрой рукой драники, поливая их безумно вкусно пахнущим соусом, она молчала. Но поставив передо мной кружку с чаем, не выдержала:

– Сестра твоя совсем от рук отбилась.

– Бунтует негодяйка? – понимающе кивнул я, стараясь не выпустить на лицо улыбку радости.

Вот оно что! Маме Лене все еще не до меня – Кира продолжает доставлять ей переживания и беды. И для меня это хорошо... Все же прошли те времена, когда мама Лена без труда успевала приглядывать не только за нами, детьми, но и за нашими родителями, что оказались не слишком приспособлены к бытовой жизни. Мама так вообще...

– Бунтует.

Это тяжелый вздох непосвященным ничего не скажет, но лично я хорошо понял всю степень переживаний нашей любимой домохозяйки. И почувствовал злость – Кира совсем обалдела! Доводит тут нашу вторую родительницу до стресса!

– Я с ней поговорю, – пообещал я, мрачно сдвинув брови. – Я ей...

– Не надо, – мне на плечо легла мягкая заботливая рука. – Я разберусь. А вот тебя попрошу уделять реальности чуть больше внимания. Ты пойми – юность пролетит настолько быстро, что и не заметишь. Не забывай о радости солнечного лета за окном. О девичьих улыбках. О треске огня в костровой чаше и даже о сладости легкого вина в красивом бокале.

– А когда стану совсем взрослым, этого совсем не будет?

– Может и будет, – мама Лена впервые улыбнулась за время нашей беседы. – Вот только такой яркой радости это уже не доставит.

Замерев с надкушенным драником на вилке, я обвел взглядом полутемную кухню, прислушался к тишине дома, глянул на электронную книгу на краю стола. И спросил:

– Дома никого?

– Все умотали. А я вот читаю.

– Отложите чтение! – неумело пробасил я. – Лучше выпьем немного вина! Того самого – сладкого и солнечного. А еще посмотрим какую-нибудь комедию. М? В тесном семейном кругу – как всегда. А Кира пусть себе там где-нибудь дошираками перебивается.

– Она питается так плохо? – в голосе мамы Лены резко прибавилось строгой суровости.

– Да нет! Это я так – к слову. Драников со сметанным соусом ей точно не видать.

– Фильм и немного вина... что ж... время позднее, но я не откажусь. Все равно надо дождаться возвращения остальных.

– Вот! Я откупорю вина! Красного полусладкого?

– Тебе – да. А мне белого сухого. И нарежу-как я, пожалуй, сыра...

Пока мама Лена доставала с особой полки в огромном холодильнике матерчатый сверток с сыром, я решил сгонять в подвал за парой бутылок вина.

Да...

Мы все погрязли в наших личных делах и как-то забыли, что даже наша бессменная и всегда заботливая домоправительница может чувствовать себя очень одинокой – в этом огромном полутемном доме.

– Киру пну! – прошипел я себя под нос. – И себя пну! Ну и отцу заодно пропну...

\* \* \*

В тот поздний вечер я никуда не торопился. Неспешно наслаждаясь вином и подбедая сыр, мы просмотрели не один, а целых два фильма. Я хотел многое рассказать о Вальдире – аж рвался, а легкое опьянение этому только способствовало, но тут вернулись родители, и дом разом наполнился шумом.

Отец оказался в хорошем настроении и в подпитии, мама тоже, а значит, мне можно было не пытаться даже вставить свою лепту в обрушившийся словесный поток. Они весь вечер были на каком-то городском важном мероприятии, где в неформальной обстановке провожали пару седых зубров на покой, кого-то продвигали выше, кого-то отодвигали, а заодно приветствовали новых потенциальных кандидатов этой, как я ее называл, «тусовки», заодно к ним приглядываясь и оценивая. Родители накопили море информации и поспешили ей поделиться... скукота полная. Меня потянуло зевать, а когда речь зашла о явившихся на мероприятие каких-то молодых девушках в излишне откровенных нарядах и их поведении, на меня зло шикнули, и пришлось ретироваться из зала. Как будто, блин, я все еще подросток! Да я уже очень даже взрослый! Да, я сутками торчу в игре... но это ничего не значит!

Сразу смыться не удалось – меня заставили сгонять еще за вином, затем я порубал всем сыра, нагреб различных оливок с начинками и без, обуглил для отца несколько кусков ржаного хлеба в тостере – любит он углем вино закусывать... – и наконец удалился, прихватив с собой остатки вина из своей бутылки. Пока хлопотал, еще немного «погрел» уши и удивленно понял, что немалая часть этой неформальной встречи была посвящена... Вальдире. В мэрии на полном серьезе обсуждали именно этот цифровой мир и его неоднозначное влияние на население не только нашего города, но и во всей стране. Что-то там про людей, прервавших обучение в высших заведениях, про ушедших с хорошей работы и так далее... Там как раз начали обсуждать тот факт, что немалая часть этих ушедших не просто играла, а еще и зарабатывала в Вальдире очень немалые деньги, которые потом тратила, в том числе на цифровой разврат... Но тут меня окончательно поперли из зала, велел заниматься своими делами.

Вообще-то после ужина я хотел посвятить часик силовой тренировке и боксерской груше, но под алкоголем сделать этого не мог, а спать не хотелось хоть убей. Посему я поступил просто: забрал из комнаты толстенную пачку напечатанных листов, вытащил из того же шкафа необходимое оборудование, сгреб со стола стакан с карандашами и маркерами, после чего выперся в коридор, где разложил все это на козырном месте – на широченном и длинном подоконнике. Окно выходило в освещенный сад, над головой у меня горело несколько вполне ярких лампочек – на этом подоконнике мы все детство готовили домашние задания, читали художественные книги и смотрели мультфильмы на планшетах. Для меня этот подоконник своего очарования не потерял до сих пор, а вот старшая сестра тут давно не появлялась. Мне же лучше...

Разложив листы по порядку, я разделил их на части, наделал дырок, впихнул все в брошюратор, и вскоре у меня оказалась стопка иллюстрированных тонких книжек про Осеннего Призрака и еще немало скриншотов и отдельных записей. Чтением всех этих сокровищ я и занялся, неспешно допивая красное вино и довольно часто делая отметки маркером, выделяя то, что мне казалось полезным и интересным. А еще памятным и общим для нас с ним – хотя мы не были знакомы.

Его питомец был очень медлительным и слабым – прямо как мой слим. Черепаха не могла угнаться за проворными врагами даже первого уровня, и поэтому Призраку пришлось соорудить

дить для пета что-то вроде гладиаторской арены с высокими стенами, откуда мелкие монстры не могли убежать. Я делал примерно то же самое...

Он ни разу не умер за все время своей робинзонады. Тоже вполне знакомо.

Ему жутко не повезло с локацией, где мелкоуровневые монстры тесно соседствовали с по-настоящему опасными тварями. Шаг не туда – и ты труп. У меня было то же самое.

И таких совпадений было прямо много. В том числе и касающихся примитивного крафта по наитию. Интуитивный самопал – так Призрак называл это в своем романе. Он тоже делал факелы, а еще вытесывал из камней дротики и наконечники для стрел, делал копье из ржавого ножа и крепкой палки...

В общем, я был бы рад познакомиться с этим деловитым парнем поближе. Нам было бы что обсудить. А пока что я старательно выписывал все, что касалось полезного для выживания крафта в диких условиях и без мастерской. И не забывал заучивать все важное по ускоренному воспитанию питомца...

Таких хитростей – преимущественно мелких и довольно удивительных – я отметил не менее полусотни, про себя удивляясь упорности, предприимчивости и уму этого парня. Чтение явно пошло мне на пользу – оно послужило прекрасным леденящим компрессом для моего самомнения, заставив его съжаться раза в два. Я больше не считал себя героем из героев, раз мне удалось выжить в темных катакомбах под Альгорой. Были игроки и покруче меня.

Дочитать роман не получилось – усталость взяла свое. Сложив все аккуратно там же на подоконнике, я потратил еще минут двадцать на сканирование отмеченных мест в книге и перенос информации в цифровой формат. Напоследок загрузив данные во внутреннее хранилище кокона, я выпил пару стаканов воды и улегся в кровать. Даже таким ночным существам, как тихушник-убийца, надо спать...

\* \* \*

Поднялся я по будильнику всего через пять часов. Спать хотелось жутко, но я себя переселил – и надо признаться, волевых усилий пришлось приложить раза в два меньше, чем обычно. Ведь я знал, что меня ждет Вальдира. Но отправляться в нее немедленно я и не подумал. Ладно. Вру. Подумал. Даже сделал шаг к игровому кокону. Но вовремя себя остановил, круто развернулся и потопал переодеваться. Через пятнадцать минут я уже был в спортзале на беговой дорожке, а передо мной светился большой экран, с которого ведущий приятным голосом вещал о древнем Риме, начиная с его величия и медленно двигаясь к моменту его падения. От здравия к упокою... как-то так? С каждой пятиминуткой я шагал все быстрее, пока не перешел на бег.

Тридцать минут истории. Тридцать минут азов философии – ее я понимал плоховато. Еще тридцать минут биологии. Сегодня я всячески избегал точных наук, предпочтя сосредоточиться на гуманитарных предметах. Ну и на физических усилиях. Когда я сполз с дорожки, с меня лил обильный пот, полотенце на шее было мокрым, а дышал я так тяжело, будто в реале убегал от гигантского крокодила.

Чуть придя в себя, я занялся своим любимым делом – подтягиваниями. Турник – то еще безжалостное насмешливое мерило, так иногда грустно говорил отец, периодически спускаясь со мной сюда в очередной безуспешной попытке вернуть былую форму. Да уж... глядя, как он пыхтит на перекладине, отчаянно задирая дрожащий подбородок, дергая ногами, сдавленно кряхтя... грустное зрелище. Но именно отец заразил меня страстью к турнику, и эта страсть не угасла до сих пор.

Выползая из спортзала, я чувствовал себя куском дрожащей слизи – вроде слизи. Только Ползун круче меня в разы. А я... я с трудом дотек до ванной, где долгое время отмокал в

горячей воде, до тех пор пока чуток не восстановился. После этого контрастный душ до лихого повизгивания, растирание полотенцем и вперед – на кухню.

Как и ожидалось, там меня уже ждал обильный завтрак – мама Лена всегда в курсе и не уставала об этом напоминать. Налегая на солидную порцию омлета с кусочками говяжьих сосисок, я не забывал отдавать должное домашнему хлебу, в то же время пересказывая сидящей напротив домоправительнице все то, что почерпнул из утренних лекций. Сам того не заметив, я перешел к перечислению случившегося со мной в Вальдире, описав не только приключения в подземелье под разрушенным храмом, но и историю Осеннего Призрака. Мне удалось заинтересовать слушательницу настолько сильно, что она согласилась сегодня же начать чтение романа и рассказов. Поблагодарив за отменный завтрак, ощущая себя гордым победителем, на ходу разминая ноющий левый бицепс, я вернулся к себе, выпил витамины и наконец-то забрался в игровой кокон, с облегчением улегшись на эластичный мат.

Здравствуй, Вальдира.

Я вернулся...

## Глава вторая

В ЛК я задерживаться не стал. И Ползуна оставил отдыхать в темном углу – я пока не собирался сражаться или исследовать незнакомые места. Я жаждал заслуженной награды и долгого обогащающего разговора. И поэтому с собой прихватил лишь малый джентельменский набор – факел, несколько мелких монет, пару средних зелий здоровья и крепкий кинжал на пояс. Обычные штаны и рубашка составили мой гардероб. Таким вот небрежно, но чисто одетым юношей я и появился на улицах Альгоры.

Вдохнув полной грудью напоенного ароматами сдобы свежего воздуха, я солнечно улыбнулся куда-то спешащим прохожим и... заторопился к ближайшему торговому лотку. Торговцем был игрок. Сто двадцатый уровень, простая одежда, сонный взгляд сквозь падающие на глаза пряди темных волос, игровой ник порадует любого эстета – Бахус Либер. Пробежавшись глазами по ассортименту, я выбрал серую полумаску с белыми обводами вокруг глазниц. Маска скрывала не только мое лицо, но и все игровые данные сроком на три часа, после чего одноразовый артефакт распался. Активация автоматическая – достаточно приложить к лицу. Стоит серебряную монету.

– От стражей не поможет, – с хриплой безразличной интонацией предупредил Бахус Либер. – Как и от магов гильдии. Ходи переулками, парень. Ходи переулками жизни.

– С-спасибо, – удивленно кивнул я, прикладывая странновато прохладную ткань к лицу.

Разубеждать его я не собирался и, улыбнувшись напоследок, заторопился к нужному мне месту, по пути проверяя свои заметки и квесты, но не забывая поглядывать по сторонам. Я почти добрался до небольшого и неприметного торгового тупичка, где находилась искомая лестница, что вела в затхлые катакомбы, когда удача мне изменила.

– Эй ты! Чужеземец! А ну стой!

Властный стальной голос прозвучал за моей спиной, ударив столь же сильно, как внезапный гром с чистого неба. Оборачиваться я не стал. Останавливаться так тем паче. Наоборот – я рванул вперед с максимально возможной для меня и для этого места скоростью. Бежать было нелегко – толпа! В сужающейся улочке до сотни «местных» и игроков. Они общаются, что-то тащат, толкуются группами, бросаются светящимися мячами. Не говоря уже о торговых ларьках, тележках, бочках и кучи различной живности, греющейся на солнышке или, наоборот, прячущейся в тени развешанной на веревках простыни. Мне удалось. Я притормозил всего пару раз, а часть пути пробежал по стене, промчавшись над головой бренькающего на гитаре барда.

Вот он – проход в переулок!

Еще два шага и...

Чья-то железная хватка стиснула мое запястье. Последовал рывок и... мои ноги взлетели вверх, после чего я брякнулся оземь.

Кто?!

Ответ пришел незамедлительно – надо мной склонилась могучая тень скалящего клыки зеленого полуорка. Стальной шлем, уровень семьдесят девятый, за спиной виден топор.

– Господин страж! – у полуорка-игрока от радости перехватывало дыхание. – Я поймал беглеца злодея! Что мне за это будет?!

– Не торопись, – процедил я, сгибая ноги.

Я всадил в клыкастую зеленую рожу обе пятки. Урона не нанес. Но от неожиданности игрок отшатнулся, чуть разжал руку и... этого хватило, чтобы я вывернул руку из его пальцев. Перекатившись, рванув на себя дощатый ящик с мусором, я перелетел через препятствие, кувыркнулся и побежал дальше.

– Ах ты гад! Гад!

– Сволочь! – прошипел я не хуже истинного злодея, мечась между бочонками с картошкой.

Схватив пару увесистых снарядов, я не глядя швырнул их за спину, еще раз кувыркнулся в сторону, и на место, где я только что был, упала плашмя девушка с двумя мечами за спиной.

– Окх! – изящно произнесла она.

– Вяхх! – добавила она же, когда я сначала обрушил на ее спину бочонок картошки, а затем прыгнул сам.

– Ловите его! Ловите!

Этот истошный вопль принадлежал кому-то третьему и мной пока не увиденному – некогда было. Я метался, как птица в комнате, где спасительной оконной щелью была темнота в конце переулка.

– Вот же он быстрый! Чего он такой быстрый!

– У меня меж рук прошмыгнул!

– Сетью его!

– Анна! Магичь!

– Разойдитесь! – стальной голос лязгнул опять.

На этот раз я обернулся на бегу и увидел его владельца. Могучая фигура стража-гнома. Рыжебородый, с широченными плечами, в сверкающей кольчуге с эмблемой Альгоры на груди, он пытался пройти сквозь устроенный мной хаос и мимо лежащих и вопящих игроков. Затрудняя ему задачу, туда-сюда металась причитающая дородная женщина, кричащая про уроненную и потоптанную драгоценную картошку с южных альгорских полей.

Я пробежал мимо ларька со сдобой и рыбкой нырнул в темный лестничный проем. При этом я пролетел над головой охнувшей девушки двадцать первого уровня.

– Что это было?! – перепугано крикнула она мне вслед.

Я не ответил – я уже был далеко, с каждым шагом углубляясь в темные и такие родные сырые коридоры катакомб. Пробежав метров двадцать, я замер на перекрестке. С картой сверяться нужды не было – здесь я все знал наизусть. Но мне надо было прислушаться и чуток унять свою усталость, что почти затопила шкалу. Присев, прижавшись плечом к холодной стене, игнорируя вставших на задние лапы черных крыс, принимающихся ко мне с расстояния в три шага, я весь обратился в слух.

Тишина...

Бам... бам... бам...

Эти тяжелые шаги звучат, как неизбежное правосудие.

Страж?! Игроки?

Ясно, что меня преследуют. Но если это страж – дела мои совсем плохи. Этим машинам смерти я не соперник. Сделав несколько частых вдохов, я побежал дальше. Пробежал в вольном направлении сто шагов и опять замер. Вести преследователей к Крутовану я не намеревался. Уж лучше попасться. Хотя попасть в руки закона тоже не хотелось до жути – это против моего кредо!

Бам... бам... БАМ! БАМ! БАМ!

Шаги стали ближе и быстрее!

Невольно пискнув, как загнанная мышь, я опять пустился наутек. Полетели навстречу коридоры, зашумела в ушах цифровая кровь, а под ногами плескали лужи.

Беги, Шмыг! Беги! Несись изо всех сил!

БАМ! БАМ! БАМ!

– Чужеземец! Остановись!

Это точно страж... чтоб его!

И он был так быстр, что я поступил крайне опрометчиво – прыгнул в первую попавшуюся темную дыру на своем пути. Тут не хватало половой плиты, имелись и какие-то отметки

на стене рядом, но прочесть я их не успел. Пролетев немало метров в кромешной темноте, я упал, и падение было жестким и неожиданным. Потеряв четверть жизни, я приземлился набок оглушенным и несколько секунд лежал так, борясь с негативным эффектом. Сумев наконец встать, я проковылял шагов десять наобум – тут вообще не было ни единого факела или светильника. А свой подпалить я не собирался.

Стена пришла неожиданно и в лоб. Воткнувшись в нее, пошел вдоль и вскоре добрался до угла. Опять вдоль – с уже нарастающей паникой – и еще один угол через пятнадцать шагов. Еще раз вдоль стены... и еще раз... Мне хватило нескольких минут, чтобы понять – я в каменном мешке. Упав на пол, я пополз, лихорадочно ощупывая каждый камень, пропихивая пальцы в каждую щель. Из одной такой щели выскочило крохотное полупрозрачное светящееся существо сорокового уровня и с зелеными вопросительными знаками вместо имени. Что-то пришепывая, оно пробежало с метр и... упало вниз, успев осветить край железной замшелой решетки. Через секунду я был уже рядом и, обхватив прутья, изо всех сил пытался ее поднять.

Тщетно...

Бам! Бам! И-и-и... БАМ!

За эти секунды я успел отбежать и врезаться в дальнюю стену, где и затих обреченным куском мусора.

Чтоб меня... а ведь утро было таким солнечным...

– Чужеземец! Я знаю, что ты здесь! Сдайся! Облегчи свою участь!

Аж мороз по коже! Адреналин так и хлещет!

Видит ли он в темноте?

– Замри мой юный шкодливый друг.

Этот шепот раздался прямо за моим ухом и... не знаю, по какой причине я сумел сохранить молчание. Но это не храбрость. О нет. Скорей всего, я с дикого перепугу заработал временный челюстной и горловой паралич, а заодно остановку дыхания и, возможно, каталепсию.

При всем моем желании я бы не сумел сейчас шевельнуться или выдавить даже самый тихий писк. Так что пожелание неизвестного было мной выполнено в точности. Раздавшееся тихое шипение и шелест добавили пиков страха, а затем я почувствовал, как по мне что-то поползло. Кто-то пополз... кто-то говорящий...

– Не шевелись. Не бойся. Улыбайся.

«Вот так и превращаются в киношных вечно улыбающихся злодеев», – мелькнуло у меня в звенящей голове.

В каменном мешке вспыхнул яркий свет. Он исходил от замершей под дырой могучей фигуры оглядывающегося стража-гнома. Сделав несколько шагов, он недоуменно замер, вглядываясь прямо в меня... глядя сквозь меня... Он определенно видел меня – замершего в смешной неудобной позе с одной поднятой ногой и раскинутыми руками. Но при этом... он все же не видел меня. Чуть скосив глаза, я глянул вниз и... едва не заорал от ужаса. Меня обвивала длиннющая пятнистая змея толщиной с мою руку. Одна плеть на горле, одна на животе, одна по коленям. Сама змея выходила и уходила в кирпичную стену, к которой я прижимался – и к которой меня приковали этими жуткими живыми кандалами.

– Не бойс-с-ся... – прошептала змея с уже смутно знакомыми интонациями. – Ведь я ценю тех, кто выполняет мои темные веселые поручения... Глупый с-страж не увидит на-с-с-с... Хочешь, я убью его? Одним укусом...

Имя всплыло в моей все еще звенящей дурной голове само собой.

Снесс.

Темный бог Снесс... вот кто спас загнанного в угол воришку.

Лязгая стальными сапогами, страж прошелся по всему периметру. Кое-где ударил кулаком по стене – один из ударов пришелся сантиметрах в десяти от моего перекошенного лица.

Еще пара секунд... и одним невероятным прыжком гном подлетел метров на семь, уцепился за стену и как паук полез прямо по ней, вскоре исчезнув за краем дыры. Следом угас зыбкий свет, и все вокруг снова погрузилось в крошечную тьму.

– Поговорим? – предложила мне темнота со змеиным шипением. – Перекинемся парой с-с-слов?

– А... – выдавил я, все еще прикованный к стене змеиными путами. – Ага... Я с радостью...

– Узнал?

– Тебя трудно не узнать, – проскрипел я, почувствовав, что змеиные кольца стягиваются туго. – Великий бог хитрости и коварства... Снесс...

– Ответ верный... – прошелестело у меня за ухом, и кольца начали раскрываться.

Так вот как безжалостная кошка играет с перепуганной мышкой? Я сполна ощутил это на своей шкуре. Пугающий опыт.

Пока я осторожно отлипал от стены и думал о том и о сем – как всегда неуместном в такой момент – Снесс засветился ярче, бесшумно стек по стене, свернулся в несколько широких колец и поднял голову, оказавшись гораздо выше меня. Теперь, чтобы заглянуть ему в глаза, пришлось задирать голову. Вот только я сегодня был удивительно смелый и решил сверлить взглядом его сверкающее изумрудом пузо – там, где был бы пупок, окажись он человеком.

– Пупок, – пробормотал я с хриплым смешком. – О... а у ахилотов пупки есть?

– Что-что? – гигантская змея в недоумении склонилась ближе, и меня едва не коснулся пылающий оранжевым огнем раздвоенный язык.

– Да так, – я осторожно улыбнулся, вспоминая все то, что услышал и прочел недавно о богах мира Вальдиры. – Глупые мысли вслух.

– У всех есть глупые мысли, Шмыг... но лучше их держать при с-с-себе...

– Согласен, – кивнул я, в то же время выводя на виртуальный экран перед собой греющий мою душу текст выполненного поручения.

*Задание «Хруст скорлупы!»*

*В праздник Хрустального Пеня, в городе Бастионград, ровно в полдень, с вершины старой заброшенной часовой башни совершить бросок полученного от бога Снесса яйца в точку, куда упадет исходящий из набежавшей серой тучки темно-красный солнечный луч.*

*Награда: неизвестно (выбор из пяти вариантов).*

– Но еще лучше держать при с-с-себе мысли умные...

– Почему? – удивился я, уставившись на опять поднышающую надо мной грозную змею.

Никаких букв, цифры или там дрожащей ауры над змеиной головой не просматривалось. Похоже, бог Снесс явился почти инкогнито.

– Такова жизнь, – иносказательно ответил Снесс. – Что ж... юный, храбрый и даже безрас-судный воришка Шмыг... ты выполнил мое непрос-стое поручение и зас-с-служил награду. Выбирай же! Выбирай смело!

Последние слова он произнес совсем иначе. Более громко и звонко. Я даже проникся, мимоходом отметив, что свою свистяще-шипящую «С» он использует по своему желанию. Что вполне разумно – он все же божество хитрости и коварства. Было бы странно заставлять его шипеть всегда. А как же притвориться лучшим другом и затем вонзить нож в спину?

И снова мои мысли не о том...

Глядеть надо на мерцающее золотым фоном сообщение...

**ПЯТЬ НАГРАД БОГА СНЕССА НА ВЫБОР:**

*Малое божественное покровительство сроком на месяц (см. подробности)!*

*Среднее божественное покровительство сроком на неделю (см. подробности)!*

*Большое божественное покровительство сроком на день (любой выбранный день, см. подробности)!*

*Малое благословение бога Снесса на выбранный предмет или питомца (см. подробности).*

*Семь советов бога Снесса.*

– Не торопись, – прошелестела змея и с нарочитым интересом начала осматриваться. – Какая изумительная плес-сень на этих стенах... есть и ядовитая...

– Спасибо, – искренне поблагодарил я и... торопливо щелкнул по «подробностям».

Так...

Первые три пункта автоматически записывают меня в адепты культа темного бога Снесса. По сути, эти покровительства – обычные «массовые» благословения, получаемые от бога в зависимости от заслуг перед ним. В моем случае можно выбирать уровень благословения, но чем оно сильнее, тем короче длящийся эффект. Благословение незримо простым смертным без особых артефактов и магии – но от светлых городов все же лучше держаться подальше или пользоваться контрмерами. Третий вариант чем хорош – его можно активировать по желанию в любой подходящий тебе день, но при условии, что за это время ты не рассорился с божеством. Там же в примечаниях было указано, что это прекрасный способ нехило усилить себя, скажем, в день какого-нибудь турнира. Или в один из критических моментов, когда понимаешь, что переоценил свои силы. Кстати – в каждое благословение входит заклятье маскировки, что скрывает мою личность для всех светлых законников. То бишь стражи Альгоры меня перестанут узнавать, а следовательно, и ловить. Само благословение исчисляется в процентах и действует на ловкость, ману, силу и на некоторые умения и магию. Там огромный список для изучения.

Внимательно прочитав общую информацию, – всегда читайте то, что написано мелким шрифтом! – я чуть подумал и... решительно отбросил первые три варианта. Мне такого не надо. Очень соблазнительно – но не надо. По очень простой причине – такое даром не дают. Пусть все подано ненавязчиво, но самое главное действительно дано мелким шрифтом, где сказано: получая темное благословение бога Снесса я становлюсь его адептом. Пусть без обязательств – ибо благословение, так сказать, наградное – но при этом все же адептом.

А у меня как раз намечаются различные интересности в заданиях Крутована, что становятся все серьезней и масштабней. Причем сам Крутован Сказочник как-то не особо чувствует всю ныне правящую божественную братию. Вдруг он и Снесса категорически не переваривает? После всех моих мытарств и приключений не хотелось бы оборвать все веселье на самом интересном месте.

Предмет, благословленный Снессом – уже куда заманчивее. Но опять же... а если он вдруг отменит свою благодать? Хотя, честно говоря, про благословения на предметах я знал маловато и сейчас корил себя, что не прояснил этот вопрос. К тому же в примечаниях указано, что я могу дать на благословение предмет не выше, чем на двадцать уровней от своего текущего, при этом максимальный класс предмета не выше редкого. И что мне делать с этой вещью, когда я ее капитально перерасту? Продавать на аукционе? Это мысль... Но как же мне не хватает информации...

Примечания к «Советам» я тоже прочел и несколько озадачился. То еще вроде как гуано сомнительной свежести...

Никак не могу определиться. Тут колет, тут жжет, там режет...

Может, Снесс подождет еще часик? Или полдня... было бы вообще идеально.

– Уже решил? Время бога бес-с-ценно, – прошелестела змея, которой явно надоело любоваться ядовитой плесенью.

– А можно еще подумать?

– Нет! Выбирай что угодно – не прогадаешь! Это мои дары! Дары С-снесса!

«Скорее жиденькая оплата за серьезную услугу», – подумалось мне, но по понятной причине я ничего не озвучил. Мне еще бога во врагах не хватало...

– Советы! – бухнул я, одновременно вжимая пальцем последний пункт.

– Семь моих ценнейших советов, – тихо рассмеялся змееподобный бог и, резко распрямившись как пружина, исчез в темноте вверху – Даровано!

И исчез...

А помочь мне с вызволением?

Я тихо рассмеялся, сидя на дне глубооченного подземного колодца. Обиды не было. Досады тоже. Как ни крути – Снесс спас меня от стражника. Плюс сама погоня, а затем неожиданная помощь, что явилась так красиво... все это подарило мне букет неописуемых эмоций. И даже если я прогадал с выбором награды – что ж... как там говорится в жутко лживой и нечестной детской присказке? Важна не победа, а участие... Хе! Никогда не верил в эту чушь! Может, поэтому у меня и теснятся золотые и серебряные кубки на шкафу.

И вряд ли это наша последняя встреча с богом шkodливости. Я думал, что он поручит мне что-нибудь еще, и был самую чуточку разочарован. Но... я верил в то, что мы однажды снова встретимся.

– Как же мне отсюда выбраться? – задумчиво пробормотал я, уперев руки в бока и глядя в темноту.

В пустом мешке лишь факел, несколько монет и пара зелий. Из оружия только кинжал. Но еще при мне моя магия. Да и я давно уже наловчился путешествовать по стенам и потолкам. На то я и шмыгающий где попало тихий воришка...

\* \* \*

Выбрался я легко. И ни разу не сорвался с отвесной бугристой стены.

Но я как-то и не сомневался, что мне по силам преодолеть десяток метров по вертикали – особенно если за спиной не бухают стальные сапоги стражника. Оказавшись наверху, я зажег факел, сверился с картой и бодрым шагом двинулся в нужном направлении. Встречных монстров я старательно игнорировал – обитающие под самой поверхностью крысы, няфы, мыши, крупные насекомые и вялые хищные растения у меня интереса не вызвали.

Почти у самого нужного мне поворота я неожиданно столкнулся с... висящим на длинном горизонтальном шесте масляным фонарем. Шест был зажат в чуть подрагивающей мускулистой руке авантюриста двадцать третьего уровня. Ник Пожиратель Тьмы. Глаза испуганные. Чуть за ним – еще одна подрагивающая фигура – девушка тридцатого уровня, ник Мика Нока, ее рука лежит на холке белого ослика с длинными ушами и большими сумками на спине.

– Здравствуй! – буркнул я, обходя игроков. – С ишаком в святую канализацию! Куда только катится этот мир!

Я уже удалился шагов на пятнадцать, когда мне в спину прилетело робкое:

– А что, нельзя?

Громко рассмеявшись, я махнул факелом над головой:

– Шучу! Удачи вам!

– Спасибо! И тебе! А ты кто?!

На это я уже отвечать не стал, радуясь, что маска анонимности пока еще работает. Свернув, я в бодром темпе преодолел пару лестничных пролетов, стараясь не навернуться на мокрых ступенях. Пробежал через кишкообразный коридор, пригибаясь так низко, как только возможно при беге, чтобы не задевать головой склизкие побеги под потолком. Хотя от мокрых

ледяных капель меня это все равно не уберегло. Следующая лестница была куда шире и суше, равно как и кривоватый проход с бурными кирпичными стенами, что повел меня дальше и ниже.

Ну вот...

Сбежав по последним ступеням, я поднял факел повыше, огляделся и испустил вздох человека, что наконец-то попал домой после долгого путешествия. Я в том самом коридоре с широким руслом, полным благоухающих сточных вод. Если пойти вон в ту сторону, то вскоре я упрусь в тупик с ржавой решеткой. Там я первый раз крафтил, строил почти наполеоновские планы по выживанию, сражался с крысами и бурыми няфами. Да-а-а... тут я жил полной жизнью... Даже жаль, что те времена уже не вернуть.

Ускорившись, я побежал по коллектору, зная, что минут через десять достигну цели – крутой узкой лестницы, что вела напрямик в тюремную камеру Крутована Сказочника.

Думаю, он будет рад встрече со мной – ведь, помимо джентельменского набора, я нес с собой добытый из храмового подземелья квестовый ларец. Мне не терпелось увидеть обрадованные глаза этого сурового дедка. Наверняка он скажет мне что-то одобрителное в своем стиле и...

На очередном шаге я с силой ударился в... воздух? – и отлетел назад. Позорно на задницу не шмякнулся, сумел удержать равновесие и замер в недоумении, глядя в сумрак перед собой. Я только что заметил яркую зеленоватую вспышку? Да к черту альгорскому вспышку! Во что я врезался?!

Первая мысль – невидимый монстр.

Но тогда почему меня никто не атаковал?

Вытянув перед собой руку, я шаг вперед. На втором шаге рука уперлась в холодную и твердую как камень невидимую преграду. Впрочем, таковой она оставалась не больше пары секунд, и вскоре под моей ладонью родилась мягкая вибрация, затем появилось свечение, и еще через мгновение я стоял перед вполне видимой полупрозрачной стеной, что выходила из одной стены коллектора, пересекала канал и уходила в другую. Еще одна столь же мягкая вибрация, и передо мной возникло сообщение:

*СТРАЖА АЛЬГОРЫ  
СТЕНА ПРАВОСУДИЯ*

*Остановись, путник. И поверни назад. Дальше пути нет.*

*За попытку разрушения – СУРОВАЯ КАРА!*

*????...*

Вопросительных знаков было много – они шли под надписью в несколько строчек, явно представляя собой некое объемное пояснение. Вот только я не мог прочесть ни буквы, не считая заголовка. И вряд ли мне не хватало интеллекта или какого-нибудь умения. Скорей всего, я просто чином или титулом не дорос, чтобы читать зашифрованные пояснения стражи.

– Проклятье на ваши головы! – чуть патетично воскликнул я, сжимая пальцы в кулак и ударяя стену. – Какого дьявола?!

Чуть помолчав, стоя в полутьме у тревожно светящейся стены, я повторил уже совсем другим и куда более встревоженным тоном:

– Нет, серьезно, ребят... а какого дьявола происходит?

На что это похоже?

Да ровно на то, чем оно и выглядит – непроходимый барьер, установленный стражей Альгоры. Непроходимый, во всяком случае, для меня – судя по тому, что стена никак не отреагировала на мой удар. Бить сильнее я не собирался. Как ни крути, а стража – это здешняя полиция, и можно представить себе ее реакцию, если некто вдруг попытается прорваться силой в огороженную зону.

Полицейский кордон, что преградил мне путь к нижним горизонтам альгорской тюрьмы.

Это как-то связано с Крутованом и его делишками? Да запросто. Во всяком случае, просто так такую вот фиговину не поставят. Но точного ответа мне никто не даст.

Тогда вопрос попроще – а стена перегораживает только этот коридор с каналом, и другие коридоры пока свободны?

И вдобавок вопрос еще проще и куда «вонючей» – а стена есть и под водой? Не хочу быть снова тем идиотом, что находился в паре сотен метров от прохода, но предпочел пойти в другую сторону.

Оглядев себя, я сокрушенно вздохнул и шагнул к стене. Закрепив факел в одном из бронзовых колец, бросил еще один взгляд на не столь уже чистую рубашку и... бухнулся в кишашую подземной живностью воду. Открыв глаза, увидел другой глаз – здоровенное глазное яблоко с застывшим зрачком и желтой радужкой неспешно проплыло мимо, беспрепятственно пройдя сквозь стену. А она здесь все же была, уходя в скользкое дно. Проклятье...

Течение прижало меня к стене, и та засветилась ярче. Отталкиваясь руками и коленями, я начал подниматься, одновременно смещаясь в сторону, и тут подо мной что-то вспыхнуло тусклым зеленым и снова угасло. Развернувшись, по-прежнему прижатый к энергетическому барьеру, пользуясь его светом, я пополз вниз ко дну. Зеленый свет вспыхнул снова, и поэтому его источник долго искать не пришлось. Откинув зацепившиеся за него мертвые черные водоросли и вроде бы чьи-то гнилые кишки, я взглянул пристальней, и вместе с пузырями воздуха из моего рта вырвалось удивленное приглушенное восклицание. На дне канала лежал одинокий череп орка. Ну как лежал – неестественно широко раскрыв рот, он впился длинными клыками в дно, и только поэтому его не унесло течением. В черепе имелось несколько отверстий, похожих на следы ударов топором. Времени размышлять не было, поэтому я подхватил массивный череп, оттолкнулся ногами и рванул вверх. Часть пути проплыл, часть пробежал по барьеру стражи, навалился плечом на борт канала, толкнулся сильнее и с шумом вынырнул. Череп со стуком опустился на берег, придавив голый хвост возмущенно запищавшей крысы, что решила не связываться со мной и рвануть прочь. Выбравшись следом, я встряхнулся, как помойный пес, сбрасывая с плеч и головы всякую гадость. Запах-то какой адский... домашний... привычный...

Усевшись на краю канала, я скрестил ноги, подтащил к себе клыкастый череп и чуть наклонил, чтобы мы, так сказать, взглянули друг другу в глаза. Поврежденный череп был мертв. Часток улыбки казался насмешливым, из глазниц стекали слезы сточных вод. Выждав с минуту, я не выдержал и слегка постучал ладонью по костяной макушке:

– Эй там... кто в теремке живет, чужие кости грызет, живым спать не дает? Есть кто-нибудь?

В глазницах плеснул и тут же угас зеленый свет. Аккуратно убрав с левого нижнего клыка кусок рваной крысиной кожи, я постучал по макушке еще раз:

– Призываю! Эй!

Особой надежды я не питал – ну череп, ну вспышки зеленого. Нежить банальная обыкновенная. И нет ничего удивительного – встретить живого мертвеца в темных катакомбах. Над черепом нет имени или уровня. Так что я был почти безразличен. Но стоило мне смахнуть с пробитого левого виска большой лист капусты, как мое безразличие мигом испарилось, и в третий раз по макушке я стучал куда сильнее – под дырой на левом виске было вырезано изображение черепа в колпаке, выкрашенном чем-то в зеленый цвет. Это открытие резко меняло ход дела.

– Эй! Эй! – я орал так громко, что наверняка перепугал всех бродячих няф в округе.

Господи... что за жизнь у меня? Сiju весь грязный, мокрый, вдыхаю вонь канализации и ожесточенно стучу по макушке старого клыкастого черепа... Впору экзорцистам изгонять из меня одержимость как минимум... или легкую степень безумия.

– Эй!

Зеленый свет снова вспыхнул и угас – будто батарейки полудохлые, блин! Но их хотя бы можно пожевать и обратно вставить. А тут чего жевать? Может, клык ему выломать?

– Эй! Темный собрат! Услышь меня! – я почти молил, не желая терять эту крохотную надежду. – Я друг Крутована Сказочника! А ты из Культа Аньрулла, верно?

Череп внезапно ожил, ворохнулся у меня в руках, клацнула нижняя челюсть, едва не откусив мне пальцы.

– Мы отринули старого бога, – проскрипела черепаха и... свет в глазницах снова угас.

– Не провоцируй меня! – предупредил я, бросив быстрый взгляд на начавший прерывисто мерцать факел. – Вот шас – не надо! Я друг Крутована!

Череп ожил внезапно:

– Крутован в кольце! В беде! В беде! А может нет... но не пройти... чресла мои там... а я вот тут... а где руки мои? – это было спрошено с таким обреченным трагизмом, что я едва не проронил слезу.

– Я найду! – опрометчиво пообещал я.

– Сохрани лишь голову... спрячь надежно... а остальное явится к ней само.

Я так и представил себе ползущие по грязи скелетистые руки, тащащие за собой реберную клетку...

– Череп твой я сохраню! – пообещал я еще раз – Скажи, как попасть к Крутовану?

– Тюрьма в магическом кольце проклятой светлой стражи. Да проклянет их Тьма!

– Да проклянет! – горячо поддержал я эту мысль. – Нет ли лазейки через стену?

– Отсюда нет... проклятая стена правосудия несокрушима для столь слабых, как мы...

Ох, если бы еще жили темные титаны в наше время... эти крушители проклятого света...

– То есть никак?

– Попади внутрь кольца стены... и великий Крутован дотянется до тебя своими корнями... его шепот достигнет твои уши, Шмыг... я засыпаю...

– Подожди! Но как туда попасть?!

– А как попадают в тюрьму? Сохрани... сохрани мою голову, о темный друг...

– Да сохраню, – вздохнул я, глядя, как в глазницах угасают последние зеленые искорки. –

Где бы тебя подзарядить, а? И куда магопровод втыкать? Ладно...

Поднявшись, я забросил череп в тощий мешок, вытянул из кольца начавший угасать факел и торопливо зашагал к выходу, на ходу сверяясь с картой.

– В тюрьму так в тюрьму, – пробормотал я и смахнул со щеки крупного слизня, – И чего я тогда бегал от стражи?

Может, воспользоваться советом Снесса?

Нет... сначала попробую все решить самостоятельно...

## Глава третья

Сдался я красиво.

Но дешево.

Это если судить по внешнему невзрачному виду. Переодеваться я не стал, боясь конфискации и всего прочего. Предварительно я прочел несколько коротких, но емких гайдов по тюремному вальдирскому бытию и знал, что стражи на время изымут каждый предмет и каждый элемент одежды, если он может хоть как-то послужить для побега. Раньше игрокам удавалось часто обманывать стражей и покидать тюремные камеры, но при этом охранники быстро догоняли беглецов уже в коридорах и водворяли их обратно, обучаясь при этом и не повторяя прошлые ошибки.

Но в моих целях побег не значился.

Я просто сдался. И сделал это действительно красиво.

Как только в приветственно распахнутые ворота вошла плотная группа игроков, что явно была единым отрядом и выполняла какие-то квесты, судя по обрывкам веселой беседы, я отлепился от скрывающей меня колонны, пристроился рядом с ними и беспрепятственно вошел в большой внешний двор. Само собой, я мог сдать и раньше, но очень уже хотелось проверить свои возможности. Все вполне получилось – без использования навыков, магии или снаряжения мне удалось миновать двух стражников незамеченным.

Во дворе я отлепился от уже начавших на меня удивленно поглядывать игроков, подошел к сидящему за столом пузатому стражу и буднично произнес:

– Здравсте! Я вор Шмыговик, что сбежал из-под стражи. Вот постер о розыске. Сдаюсь.

Удивленное молчание длилось несколько секунд. Разлепив наконец губы, страж признался:

– Необычно. Очень необычно, чужеземец Шмыговик. Нечасто воры и беглецы сдаются добровольно в руки закона.

– А я вот сдался, – улыбнулся я и с надеждой спросил: – Можно меня в камеру?

– Не торопись в заключение. Возможно, ты не знаешь порядков, но для чужеземцев предусмотрен особый...

– Путь признания вины и ее искупления не тюремным заключением, а искренним покаянием и возмещением причиненных убытков, – кивнул я. – Знаю. Но каяться не собираюсь. И ничего возмещать тоже не буду.

– А вот это уже обычное поведение преступников, – страж разочарованно скривился и начал вставать из-за стола. – Стало быть, ты не раскаялся в своих грехах?

– Не-а...

– За тобой числится много проступков, чужеземец Шмыговик. И я настоятельно советую тебе...

– Каяться не буду! – отрезал я, но глядя на мрачное здание узилища, уже не ощущал прежней уверенности и лихости.

Умеют же они создавать такие здания, что одним своим видом вызывают легкую дрожь. Мрачный серый камень, высокие стены, угрожающие каменные скульптуры на краях крыши, никаких окон и всего пара узких дверей на всем длинном фасаде...

– Не мне судить твою глупость. Следуй за мной. И не вздумай пытаться убежать.

– Я ведь сам пришел.

– Сам, – признал спокойно шагающий к тюрьме страж. – Но вдруг ты передумал?

– Была такая мысль, – признался я, двигаясь за конвоиром. – Но нет. Я не убегу.

– Каяться не хочешь... бежать тоже... зачем же ты сдался?

– А разве вор не должен сидеть в тюрьме? – удивился я, и страж чуть не споткнулся, скользнув по мне еще более озадаченным взглядом.

– Мысль верна... но из твоих уст звучит насмешкой.

– И в мыслях не было. Закон есть закон.

Следующие пару минут мы молчали. Сначала прошли через приоткрывшиеся двери, оказавшись в небольшом помещении с минимальной безликой обстановкой. Я мысленно отметил, что мы вошли через левую крайнюю дверь. Из гайдов я знал, что в этом помещении у меня потребуют сдать все опасные предметы на временное хранение. Если предметы темные или краденные – их не вернут. Поэтому без всяких пояснений я подошел к еще одному столу, за которым сидела суровая женщина в стальных доспехах, и развел руками:

– Мне сдавать нечего. Рубаха, штаны и босые пятки. А из опасного и рокового при себе лишь моя улыбка, – я ослепительно улыбнулся, осветив радостным оскалом тускловатую обстановку.

Женщина в доспехах глянула разок на меня с таким безразличием, что я со своей дурацкой улыбкой ненадолго окаменел. Чуть оправившись, я попробовал еще разок:

– Моя улыбка топит сердца прекрасных принцесс и побуждает их к бунту. Так заприте же меня скорее и выбросьте ключ!

Взгляд был еще холодней и безразличнее. Как колом в сердце...

– При тебе нет ничего опасного, – равнодушно произнесла она и указала рукой на следующую дверь. – Как и в тебе самом...

– Обидно, – признал я, поворачиваясь в указанном направлении. – Вот прямо очень даже обидно...

– Камера номер шесть! – скомандовал стоящий в углу и не сразу замеченный мной страж-громила ростом под два с половиной метра, но при этом человеческой расы.

В руке у него было здоровенное копьё, что едва не царапало низковатый потолок.

Десяток шагов... и я вошел в крохотный каменный мешок. Решетка с грохотом захлопнулась. Коротко оглядевшись, я пожал плечами и опустился на каменные нарты у стены. Рядом со мной каменный кувшин с чистой водой – я уже глянул описание. На стенах живописно развешаны цепи пустых кандалов, есть пара решетчатых окошек, в углах густая пыльная паутина, кто-то шкребется в крохотных отверстиях в кирпичных стенах, с потолка нет-нет звонко капает. В общем, вот она – золотая классика средневековья. Еще не хватает дыры в полу для справления нужды, но тут без этого решили обойтись, заменив ее низким широким кувшином в дальнем углу.

– Прямо как математическая задачка, – пробормотал я, переводя взгляд между двумя кувшинами. – Из одного пьешь – в другой переливаешь. Вопрос: за какое количество лет отсидки вор Шмыг перельет необходимые для освобождения две тонны воды?

За левой стеной кто-то хрипло закашлял, и только поэтому я не получил разрыв сердца, когда в одном из окошек появилась редкозубая бородатая харя:

– Эй! Есть че выпить?!

– Нету.

– Дай!

– Да нету!

– Найду тебя на улице и пришибу! Я Бокф Злой!

– Ну да, – вздохнул я и прислонился стеной к стене. – Договорились.

Ругнувшись разок, бородатый исчез и снова глухо закашлялся в своей камере. А я... я продолжил терпеливо ждать, надеясь почти на чудо.

Насчет заключения я особо не переживал. Прямо сейчас игровой кокон отслеживает все мои реакции. Если вдруг ему покажется, что я начал чувствовать себя взаперти слишком неудобно, – а для многих людей это страшная пытка – то тут же что-то произойдет. Либо за

мною придут, либо еще хлеще – аварийный выход. Но так и так меня не станут долго держать взаперти – ибо при этом мой игровой процесс тупо стоит на месте. Ничего не происходит. А в Вальдире для каждого игрока всегда должно обязательно происходить что-то интересное – это одно из главных правил. Если не случится чего-то неординарного, то меня вскоре ждет суд, затем назначат какое-нибудь наказание, могут даже выдать особые квесты – причем квесты такие необычные, что некоторые игроки специально совершают мелкие прегрешения, чтобы выйти на эту гигантскую квестовую ветку. Меня она, кстати, тоже очень интересовала. Однажды я попытаюсь ее начать, но... надеюсь, не сейчас, ведь на сегодня у меня совсем другие планы.

Я присидел в неподвижности минут пятнадцать, прежде чем в ушах едва заметно зашумело. Так шумит плохо настроенный радиоприемник, сквозь шипы и хрипы пытаюсь донести до тебя новый хит.

Мой «хит» добрался до внутреннего уха еще минут через пять. И этот голос я узнал сразу – на связь вышел Крутован Сказочник. И звучал он так, что я невольно подскочил и сжал кулаки – похоже, старику-дубу сейчас приходится очень и очень нелегко.

– Шмыг... ты решился...

– Я тут! – тихо произнес я. – Чем помочь?! Как помочь, дедушка Крутован?!

– Ты... едва могу... беда... скоро за мной придут...

– Кто?

– Они пока... пока не знают... идут по нижним уровням... несколько дней...

– Как помочь?!

– Выпивки принеси – вот твоя помощь! – в окошке вновь возникла радостная бородатая харя. – Ты ведь мне?!

– Изыди! – рявкнул я во весь голос.

Из коридора тут же донеслось суровое лязгающее:

– Прекратить шум, узники! Чужеземец Шмыговик! Ты испытываешь напряжение? Если готов к разговору, то...

– Мне и тут норм! Я дитя тюрьмы! Камера – дом мой! Все хорошо! – поспешно уверил я стража, зло сверкнул глазами на бородатую харю и опять обратился в слух.

Случайно коснувшись стены, я вдруг услышал Крутована куда лучше. Сместил пальцы – его голос совсем исчез. Оглядев прежнее место, понял, что там тянутся черно-зеленые прожилки плесени, и тут же упал на колени. Забравшись под каменные нары, вляпался рукой во что-то полуживое, податливое, растительное и вроде бы полное тараканов, что тут же побежали по моим пальцам. Голос Крутована стал громче и отчетливее:

– Ты нужен здесь, Шмыг! На тебя надежда! Говорить не могу! Дотянулся до тебя... я сумел!

– Я готов!

– Утащу тебя вниз... но куда – не знаю... не ведаю того! Выберешься ли? Решать тебе, Шмыг... только тебе...

– Я готов! – повторил я, прихлопывая второй рукой таракана, а еще одного давя зубами. – Готов!

– Доберись до меня! И как можно скорее! Они рыщут!

– Хорошо!

– Твой смешной зверь... он связан с тобой... его утянет тоже...

– Моего Ползуна?

– Да...

– Утянет ко мне?

– Того не ведаю. Но он будет рядом... отыщи и его...

– Понял!

Вспышки не было. Я просто ощутил упавшую на меня невероятную тяжесть. Ощущение, будто тут усилили гравитацию раз так в пять. Мое собственное тело вжало меня в пол... затем ниже... и я провалился сквозь пол, при этом не повредив его, пройдя сквозь него как призрак. Перед вытаращенными глазами замелькали какие-то коридоры, стены, помещения, кладовки, а я несся все ниже, «пробивая» уровень за уровнем. Еще несколько секунд кувыркания и... я с плеском упал в воду. Взревевшее течение подхватило меня, развернуло и куда-то потащило. Взмахнув руками, я поймал лишь воздух. Продолжив размахивать вслепую всеми конечностями, пальцами левой руки коснулся чего-то твердого и поспешно дернулся туда. Руки проскользили по мокрому обросшему камню, и наконец я зацепился за что-то относительно надежное. В полной темноте ощупал камень руками, нашел еще пару щелей и поднялся выше, покинув ледяную воду. С шумом выдохнул и замер, стараясь унять колотящееся сердце и чуть успокоить скачущие мысли.

Перед глазами висел текст только что появившегося задания:

*Внимание! Уникальное задание!*

*Вы получили задание «Доберитесь до Крутована!»*

*Условия выполнения задания:*

*Сумейте найти путь к узилищу Крутована Сказочника. Ваше время ограничено.*

*И если не успеете... то все будет кончено...*

*Торопитесь!*

*Оставшееся время: 01:23:59.*

*Награда: неизвестно.*

– Два дня, – прокашлял я, висая на стене незнамо где и в полной темноте. – У меня есть два дня... Погодите... у меня же ничего нет! Опять робинзонада? Стоп... и где мой питомец?!

Едва я задал себя этот вопрос, как сверху донесся шум какой-то возни, пыхтение, рычание и знакомое:

– Ур!

Ползун в бою!

– Я иду! – крикнул я, торопливо шаря руками по стене. – Я уже иду! Держись!

Лезть пришлось дольше ожидаемого. В этой темноте звуки казались близкими, но на самом деле нас разделяло порядочное расстояние, которое мне пришлось преодолеть по вертикали. Вовсю пользуясь заклиниванием Цепкая Ладонь, я сделал все, чтобы не карабкаться, а лететь по отвесному камню. Когда поднятая рука угодила в пустоту, я поспешно уперся локтем в край, забросил следом ногу и перекатился в сторону ожесточенной грызни и урканья. Вытянув руки, нащупал слима, перекатился через его трясущуюся массу и с силой ударил ногами в рычащую темноту. Что-то податливое и не слишком тяжелое отлетело в сторону и, судя по звуку, во что-то врезалось. Вскочив, я бахнулся головой о камень и едва не поймал оглушение. Это не вершина чего-то... Но на размышления времени не было – в темноте вспыхнули четыре ярких желтых глаза, влажно блеснули чуть светящиеся многочисленные клыки, и на меня ринулось нечто. Увернувшись, я рухнул на спину и... опять ударил ногами, целясь в средние глаза. И снова не промахнулся. Враг отлетел и... исчез с яростным рычанием вниз. Через пару секунд послышался тихий плеск, и все затихло.

Затих и я, рухнув на влажный камень. Рядом распластался еще ворчащий Ползун.

– Вот это да, – тихо рассмеялся я. – Вот это, блин, да...

Без дела лежал я недолго – как-то не до этого. Где-то там тикающий таймер отныне не даст мне покоя. Первым делом я проверил статус питомца. Две трети жизни как не бывало, плюс он уменьшился в размерах процентов на сорок – его буквально кто-то сожрал. Кто именно – выяснить не удалось даже после просмотра логов. Там упоминался монстр с прекрасным

названием «?????». Ну да – я ведь его не опознал, и улетевшая вниз тварь осталась для меня загадкой.

Да и пофиг на текущий момент – лишь бы обратно не забралась. Оставалось уповать на быстрое течение и тупые мозги агрессора.

Следующее, что я сделал – проверил карту. В тюрьму я явился со всем своим набором «юного картографа», зная, что такое не забирают и не изучают. Такая информация относится к личным данным игрокам, а саму тюрьму – и еще немало особых мест Вальдиры – нанести на карты попросту невозможно. Они имеют специальную защиту – как и очень запутанная, по слухам, мрачная многоуровневая тюрьма Вальдиры. В том же гайде еще восторженно отзывались про тюремный остров к северу от Рогхальроума.

Карта была... почти пуста.

Вернее сказать, информации на ней хватало, но она была обрывочной из-за той поспешности, с которой я миновал все уровни подземелий.

Заканчивалось все овалом – то место, где я сейчас находился. От этой площадки вниз тянулась прямая дорожка моего восхождения, а затем в сторону тянулась обрывочная недлинная линия – мой путь после падения в воду. Добравшись до конца линии, я начал «подниматься» по развертывающейся карте, пока мой палец не «добрался» до сплошного серого пятна. Так защищенная от искусства картографирования тюрьма выдала местоположение своих нижних уровней – а мне как раз к ним. Проблема была в том, что при падении я проносился «сквозь» полы и этажи напрямую. Тогда как для возвращения мне потребуется либо вновь стать «призраком» – причем летающим – либо же отыскать путь к нужному мне месту. И уложиться нужно в двое суток.

На этот и без того тревожный фон ложится полное отсутствие у меня снаряжения. Но при этом при мне мои навыки, моя магия, мой питомец и мой более чем бравый настрой. Мы не сдадимся!

– Мы не сдадимся, – повторил я, опуская ладонь на успокоившегося пета.

– Ур!

– Ур! – поддержал я его и перевалился на живот. – А пока ты уркаешь, твой хозяин попыбует отыскать хоть что-то полезное.

Начал я с осмотра пола вокруг себя. Все, что попадалось под руку, я наощупь оценивал, сортировал и раскладывал в разные стороны. Пару раз меня кто-то тяпнул, и оба укуса были ядовитыми. Вряд ли бы меня это убило, но я предпочел воспользоваться заклинанием Малого Очищения. Ощупав все вокруг себя, я продвинулся на метр дальше и продолжил поиски и сортировку. Остановился я только минут через двадцать, посчитав, что находок достаточно для первого опыта. Сильный короткий удар руки об руку породил сноп полетевших вниз ярких искр. Неплохо! Опустив руки ниже, сделал еще несколько резких ударов, нагнувшись ниже, торопливо подул, раздувая затлевший мох. Вспыхнувшее пламя осветило мое улыбающееся лицо, колыхающуюся тушку слима и... бурые стены, что окружали нас с трех сторон.

Примерно как я и предполагал – мы оказались в пещерке. Хотя я думал, что она будет побольше в размерах. Потолок совсем низкий – в полный рост я стоять не могу нигде. А мне этого и не требуется. Подбросив в костерок пару веток потолще, еще три предмета я отложил в сторону – они оказались старыми плесневелыми костями. В свете поднявшегося огня я начал шустро обшаривать пещеру и вскоре обнаружил, что мы оказались в логове какого-то хищника.

А вот это плохо. Раз это логово – хищник обязательно вернется домой.

Понял я это по страшноватым находкам – шесть черепов лежали на дне глубокой лужи. Два человеческих, один вроде как гномий, еще один некогда принадлежал полуорку, а оставшиеся два мне опознать не удалось. Но что-то именно человекоподобное, а не звериное. Все черепа несли на себя многочисленные следы мелких, но острых клыков.

– Голлум! – пробулькал я, сидя на корточках и сжимая в руках человеческий череп. – Голлум!

Повеселившись, вернулся к важному делу обыска.

В той же луже нашлись ребра, куски позвончиков, ржавые куски распадающегося металла, тяжеловатые комки бурой грязи, обрывки гнилых кожаных ремней, ременная пряжка на сотый уровень и с десяток медных и серебряных монет. Следующие находки заставили меня оживиться куда сильнее – малое зелье маны, неопознанный, вроде как медный позеленелый амулет, медный перстень и... стальная двузубая рыбная вилка.

Все предметы я оттащил к костерку, мимоходом подбросив в него еще несколько сломанных палок, а рядом разложив спутанные плети водорослей, пучки мха и еще какую-то почерневшую растительность. Часть этой массы, сплошь кишашую белесыми червями и желтыми мелкоуровневыми жуками, я бросил прямо на Ползуна – ужин в больничную постель. Слим довольно заурчал и принялся поглощать трапезу. Я ненадолго засмотрелся, глядя как внутри красноватой слизи буквально тают дергающиеся черви... но вовремя опомнился и продолжил обыск пещеры. При этом я делал короткие паузы для освежения своих воспоминаний про выживание в катакомбах, одновременно выведя на край экрана выписки из трудов Осеннего Призрака. Вот уж точно поразительный зигзаг судьбы – читая увлекательнейший роман о его тропической одиссее я и подумать не мог, что почерпнутые оттуда знания пригодятся мне так скоро и... внезапно. Действительно правдивое выражение – учись пока жив.

Под потолком я отыскал три оплывших свечных огарка. Рядом с ними лежал небольшой ключ на позеленевшей цепочке. Его писание было потрясающим и при это очень фаталистичным:

*Обычный потертый медный ключ. Он подходит к какому-нибудь замку.  
Или уже нет...*

В стенной выемке я нашел небольшой сверток. Внутри черви, гниль, бутылка вина и еще одна двузубая вилка. Гниль и материю свертка я отправил слиму на завтрак, бутылку вина спрятал в заплечный мешок, а вилку закрепил на поясе, не забыв и о первой ее товарке.

Третью вилку я обнаружил прямо у себя под ногами. Это уже заставило задуматься – что тут было за сборище гурманов-рыбодоев?

Легкий шорох заставил меня крутнуться вокруг себя и взглянуть в сторону входа. Из темноты показалась мокрая и тонкая волосатая лапа. Следом появились еще две такие же, а в сумраке зажглись четыре знакомых глаза.

Я сам не понял, когда успел сорвать с пояса все вилки и одну за другой послать их в цель. Потух один глаз, затем второй, наконец третий и... неизвестный монстр взвыл и резко подался назад. Тонкие лапы пробороzdили камень пола и...

– Вукхуш маджаб! – рявкнул многоног, падая со скалы.

– Сам ты вукшуш! – проорал я ему вслед.

– Арпых нагилеб вах-вух! – донеслось снизу и... снова тишина.

Жалко у меня не было четвертой вилки...

– Вух-вах белиган хырпа! – провопил я, стоя на границе света и тьмы. – И не возвращайся, одноглазый!

Опять я не успел рассмотреть имя этой твари с мерзкими лапами. Если это, конечно, тот самый монстр, с кем я бился в темноте. Но, скорей всего, там был кто-то другой, а этот вроде как даже разумный, если принять его явно матерные выражения за разумную речь. Но при этом у них у обоих по четыре светящихся глаза... так что мои теории вилами в болоте писаны...

А вот вил и вилок надо еще поискать...

Продолжением обыска я и занялся, делая мелкие открытия, сдирая мох и побегги со стен, кормя Ползуна и выстраивая в мозгу тактику и стратегию прорыва снизу вверх. Закончив

тотальный шмон чужого логова, я плюхнулся на землю у дымного костерка и принялся за достаточно привычную, но чуток подзабытую работу примитивного крафта. Начать я предпочел с самого главного и воспользовался для этого палкой и подсохшим тряпьем.

*Вы пытаетесь создать предмет «Факел»?*

*Да/Нет.*

О да!

*Очень плохой Факел.*

*Класс предмета: обычный.*

*Крайне кустарно изготовленное средство освещения,*

*могущее хоть отчасти разогнать темноту в небольшом радиусе.*

*Деревянная основа и непропитанная горючим веществом гнилая ткань*

*обеспечат устойчивое освещение не дольше чем на пятнадцать-двадцать минут.*

*Дополнительно: может внезапно погаснуть.*

Да уж... Зрелище прямо грустное.

Но я был рад и этому, учитывая свое местоположение. Убрав факел в мешок, я занялся созданием следующего, на этот раз выбрав сучковатую палку потолще и тряпку побольше. После очередного системного запроса в моих руках оказался еще один плохой факел, что обещал гореть уже чуть дольше и вроде как не собирался внезапно угаснуть.

Исчерпав годные факельные материалы, я переключился на изучение и модернизацию оружия. Я потерял три вилки, но позднее нашел еще две. Их я оставил в качестве метательного, а следовательно, с большой вероятностью одноразового оружия. К этому оружию добавился едва держащийся железный топорик на пятнадцатый уровень. Почти сгнившая рукоять, ржавая железная головка. Можно метать, можно использовать как одноручное оружие ближнего боя. Но пара ударов – и ему конец. Поэтому я посвятил некоторое время на тщательную очистку сего инструмента. Убрал грязь, осторожно отодрал лохмы ржавчины, подточил обычным камнем, подсушил у костерка. В результате прочность увеличилась до тридцати трех единиц, а урон поднялся до минимальных одиннадцати хитов.

Мельком глянув на костерок, убедился, что время в запасе еще есть:

*Огонь потухнет через: 06:01...*

В пещерке стало заметно теплее. Густой дым скапливался у низкого потолка и вытекал через пещерный зев. Но я не особо обращал внимание на условия быта. Имелись дела куда поважнее.

Мой улов был уже рассортирован и частично распределен.

Карманные медные сломанные часы гномьей работы и пятьдесят шесть серебряных и медных монет уже отправились в рюкзак. Туда же ушли три пустые бутылки, семнадцать одинаковых роговых пуговиц, серебряная подковка, с десяток неизбежных наконечников от стрел и арбалетных болтов. Неизбежных по той причине, что я постоянно натываюсь на пустую тару, пуговицы, ржавый лом и наконечники. Давно уже привык считать этот тип находок чем-то вроде «набора по умолчанию». Еще довольно часто, но не постоянно встречались рыболовные принадлежности. В этот раз мне повезло – я нашел готовую к использованию снасть. Три крючка на одной достаточно толстой леске – и все это намотано на дубовую катушку. Поплавка нет, но он и не требуется.

Все остальные находки – обычный мусор. Из него я выделил несколько крупных бедренных костей и отложил их для использования в качестве дровяка для факелов. Некоторое гнилье сейчас подсушивалось у костерка, плюс на мне еще оставались штаны и рубашка, что прекрасно послужат в качестве горючей обмотки.

Закончив с делами, я уселся рядом с выходом и задумался, глядя в темноту. Я сидел спиной к костру, чтобы дать глазам время привыкнуть к отсутствию освещения. Я знал, что в Вальдире редко бывает действительно кромешная тьма. Где-то что-то светится, мигает, вспыхивает и так далее. Главное – отыскать эти ориентиры и в целом приспособиться к здешним условиям. Было бы действительно здорово суметь преодолеть хотя бы часть пути без предательского светоча в руке. Зачем привлекать к себе голодных хищников? Факел над головой авантюриста – это то же самое, что лампочка в духовке над запекающейся вкусной курочкой.

А размышлял я над несколькими вариантами тактики, что пришли мне в голову за время крафтинга. Всего их было три, и назвал я их соответственно.

Бегун. Ходун. Ползун.

Все эти названия пришли ко мне после взгляда на основательного слима. Тот все делал медленно, но тотально. Брось его на кучу мусора – и он переработает даже грязь, оставив после себя блестящий камень. Идеальная тактика для того, кто никуда не торопится. Будь моя воля – предпочел бы тактику «Ползун». Но безжалостный таймер вряд ли даст мне такую свободу...

Еще я могу попытаться проскочить все локации подобно пуле. В целом, шансы есть – я обладаю навыками карабканья по стенам и даже потолку, не боюсь темноты, привычен к подземным условиям, а мои характеристики как раз подходят для тактики «Бегун». Но все упирается не только лишь в тип локаций, но и в тип монстров.

Думаю, мне поможет тактика «Ходун» – разумный, ситуационный и интуитивный микс из первых двух вариантов. Гибельный путь для выпивающего алкоголь и, возможно, спасительный для грязного и мокрого воришки, что задумчиво сидит на краю скалы и смотрит во тьму. Снова пришла мысль обратиться к Снессу за советом. Но я решил оставить это на самый крайний случай.

Привстав, я всмотрелся перед собой и тихо рассмеялся – действует! Окружающее пространство перестало быть сплошь черным. Общее восприятие местности вокруг сместилось скорее в серо-черный пятнистый фон, где в качестве черных пятен выступали возвышения вроде той скалы, что приютила меня. Медленно оглядываясь, я убедился, что таких скал-островков вижу не меньше десятка вблизи, а сама локация более чем обширна. Ее бы исследовать хорошенько, но сейчас меня волновал путь обратно – на этом маршруте я и сосредоточился.

Внимательно изучив ближайшее черное пятно, я переместился на самый край скалы, побалансировал там немного и... прыгнул, не забыв активировать Цепкую Ладонь. Я не промахнулся. Приземление было тяжелым, но угодил я на вершину чуть более низкой скалы. Падение тут же перешло в скольжение, и я едва не улетел в ревущую внизу воду. Осмотревшись, убедился, что скала представляет собой пик с тупой, будто срезанной вершиной. Этаким пятячок метр на метр. Повезло, что не промахнулся.

Не став задерживаться, я повторил прыжок, пролетев еще метра три и на этот раз вцепившись в бугристый отвесный камень. Эта скала была куда выше, и потребовалось преодолеть пару метров до вершины. Пока лез, увидел, как в темной воде внизу мелькнули светящиеся то ли щупальца, то ли побеги гигантских водорослей. И вряд ли это обычные растения – учитывая, что они по-змеиному тянулись против течения. Лучше в ту воду не падать.

Эта вершина была столь же ровной, хотя и чуть скошенной. Еще она порадовала меня пятью большими грибами, что улетели в мой мешок. Там же я подобрал несколько увесистых голышей – смешно, но в логове не нашлось ни одного подходящего по размеру камня. Сплошь грязь и мелкий щебень. А тут вот посчастливилось обогатиться четырьмя камнями.

Мои пассивные боевые умения пока желают лучшего. Я слишком мало практиковался, и вот он – результат.

*Обращение с метательным оружием 3.*

В то время как минимум при моем-то возрасте, то бишь уровне, должен быть никак не меньше шестерки – в том случае, если я вор и убийца. А как раз ими я и претендую быть.

Примерившись, я прыгнул дальше и на этот раз упал на реально широкую вершину куда более низкой скалы. До воды тут было всего метра три, и посему я поспешил убраться прочь, на бегу подхватив пару камней и увесистую сучковатую палку. Едва я оказался на соседнем камне и поднялся метра на два, по широкой площадке внизу скользнул веер светящихся щупалец. Благодаря их собственному свету я прекрасно разглядел красное пояснение:

*Пряди гривы девы Гаргивы. 270 уровень.*

Там было что-то еще ниже, но я не успел прочесть.

– Пряди гривы девы Гаргивы, – пробормотал я, торопливым тараканом ползя вверх по мокрому камню. – Из учебника логопеда, блин, взяли названьице? Надо бы прочесть про эту Гаргиву...

На вершине я немного отдохнул, восстанавливая бодрость и оглядываясь. Ясно, что здесь до меня уже бывали игроки – иначе я бы получил оповещение о первопроходце. От этого я испытывал некую даже досаду. Но негативное чувство было смешано с радостью – мне не придется сталкиваться с особо мощными монстрами.

Обшарив все вокруг, я собрал аж десяток камней и прихватил пару булыжников посерьезней. Силы позволяли, грузоподъемность пока тоже не страдала, а кто знает, когда и где авантюристу может пригодиться увесистый камень? Помимо этого, я раздобыл еще пяток грибов и нашел под камнем двух десятиуровневых светящихся слизней. Они светились так ярко, что я сразу вспомнил выдержку из романа Осеннего Призрака и... попытался поймать слизней живьем.

Первое существо поддалось легко, даже слишком легко, мигом оказавшись у меня на ладони. Поглядев на свернувшегося клубком мерзковатого слизня, я бросил его себе на шею – где прочно обосновался дремлющий Ползун. Питомец обрадовался живому сэндвичу и живо заурчал.

А я совершил новый прыжок, на этот пролетев не меньше шести метров. Траектория была крутой, поэтому я вновь очутился у самой воды и изо всех сил рванул вверх, помня о чертовых прядях живой гривы какой-то там девы. Поспешность спасла мне жизнь – не знаю, как именно эта тварь наводилась на цель, но светящиеся пряди оказались рядом со скалой меньше чем через минуту. Опасно! Я буквально хожу по грани...

Используя цепку на самых трудных участках, я без проблем поднялся до самой вершины. Пришлось еще дважды использовать заклинания очищения, чтобы избавиться себя от яда – вылетающие из щелей насекомые вроде безглазых огромных сверчков кусали своими жвалами и тут же скрывались. Охотиться на них я не стал.

Едва я уцепился ладонью за край скалы, как на нее опустилась чья-то жесткая тонкая волосатая лапа. В густом сумраке вспыхнули четыре глаза. Дернувшись в сторону, я пропустил мимо три быстрых удара другими лапами. Толчком ног подбросив себя вверх и в сторону, попытался выдернуть руку, однако не преуспел – ладонь словно в тисках оказалась. Ну и ладно – воспользовавшись этим, я закинул себя наверх и со всего размаха ударил топором, целясь в глаза. Топор вонзился чуть кривовато, погасив один глаз и завязнув во взвизгнувшей харе. Что-то щелкнуло, и у меня в руке остался обломок рукояти. Зато освободилась другая рука, и я тут же воспользовался этим, отпрыгнув в сторону и вооружившись камнями. Здесь было светлее, и я сумел наконец-то разглядеть атаковавшее меня создание.

Что за нелепица...

Морфус Нэкрс. 50 уровень.

Внешне он выглядел как раздутая резиновая грелка из тех, что кладут больным в ноги. Снизу четыре кабаньих ноги, а из холки растут еще четыре тонкие паучьи лапы. В передней

части «грелки» на длинном поперечном вздутии, похожем на растянутую в стороны рубку подводной лодки, одним рядом расположились четыре светящихся глаза. Длинная клыкастая пасть выглядела жутковатой, но абсолютно не подходила этому неказистому монстру.

Все это я увидел на лету, в то время как мои руки уже посылали в цель камень за камнем. Расстояние плевое, цель светится и медлительна, а мои снаряды увесисты и безжалостны. Из более чем десяти бросков я промахнулся лишь один раз, выбив из твари половину жизни и потушив ее два крайних правых глаза. Следующее, что оказалось в моих руках – здоровенный пятнадцатикилограммовый булыжник. Его я швырнул обеими руками, вложив в бросок все силы. И прыгнул следом, держа в одной руке камень, а в другой вилку.

Последовавшее побоище было чавкающим, визгливым и рычащим. Рычал я. Все остальные звуки издавал Морфус Нэкрс. Пара секунд... и поверженный монстр рухнул у моих ног...

Я вскинул руки вверх в ликующем жесте.

Победа!

Мелкая, но все же победа!

Будут еще всякие гады мне на руку наступать...

Ликовал я недолго. Поняв, что почти истратил дистанционное оружие, я резво пал на карачки и пополз по лужам. Как там говорится в одной мудрости? Время кидать камни – и время собирать? Я был на втором этапе... И набрал не меньше двадцати камней, заодно вернув себе булыжник. Натыкаясь на прочие мелкие находки, не брезговал ими, став гордым обладателем еще трех палок и мелкого бревнышка, что не лезло в инвентарь. Эти находки стали все сильнее намекать на тот факт, что в давние-давние времена тут, похоже, рос какой-то лес. А слабое свечение каменного свода могло безмолвно и скорбно заявлять, что раньше он светился куда ярче и, быть может, его былого света хватало даже для роста растений. Иначе как бы здесь оказались вязовые сучья, ветви и даже тонкие стволы? А вон кусок гнилой березы и бараний череп...

Сделав круг, я вернулся к телу монстра и только тут озадаченно замер – туша не исчезла. Вернее сказать, она исчезала прямо у меня на глазах. Все то же облачко серого посмертного тумана с редкими серебристыми искорками, что окутывало павшего врага во время смерти. Тут все так же, но раза в четыре медленнее... я словно смотрел на замедленное воспроизведение видео, гадая отчего так...

Тело окончательно исчезло, туман начал опускаться, обнажая какие-то холмики... Не выдержав, я воспользовался своей недавней находкой в том логове – светильный медный перстенок на безымянном пальцы. Сжал его соседними пальцами и... над тыльной стороной ладони появился желтый круглый огонек, что был чуть сильнее свечного света. Но этого хватило, чтобы разглядеть добычу с убитого монстра.

Кусок черного мяса. Пара реберных костей. Клубок кишок. Ржавый нож на смешной десятой уровень – я схватил его с жадностью. Фу, какая мерзость... где бы еще таких добыть с пяток? И последний холмик – это...

Продолговатая кучка вздрогнула, поднялась, вскинула один конец и... пронзительный визг едва не оглушил меня!

*Посмертный выплеск Морфуса Нэкрса оживил его недавний обед!*

*Некрокрыса восстала из мертвых!*

Кувыркнувшись назад, я чудом не угодил по удар неестественно длинной когтистой лапы нежити. С шипением бросившись ко мне, мертвая крыса попыталась впиться мне в ляжку, но я вовремя ударил ее ногой, а затем влепил ей в оскаленную морду пару камней. И добил сверху булыжником. На всякий случай нанес еще пару ударов, только затем облегченно выдохнув.

Вот это да...

Эта двадцатиуровневая тварь «разложилась» привычным шустрым методом: серая вспышка – и нет ее. А я еще секунд тридцать тяжело дышал и изумленно крутил головой. Да уж... не каждый день чей-то полупереваренный обед оживает на твоих глазах. Такое не часто увидишь...

Чуть придя в себя, я исследовал вершину, ничего не нашел, осмотрелся, поглазель чуток на вьющееся в воде подо мной светящиеся пряди чертовой девы – воды я не видел, я вообще ничего не видел, поэтому казалось, что я парю, а во тьме внизу что-то вроде бурных беззвучных щупальцевых танцев. Насмотревшись, я прыгнул на следующую вершину. Промажнувшись – она оказалась заостренной и тонкой! – я закувыркался в воздухе и с криком ухнул в воду. Течение с радостью подхватило меня и потащило с собой, насадив спиной прямиком на каменный шипастый частокол. Он остановил меня, но при этом забрал чуть ли не треть жизни. Пока я стаскивал себя с колючек, – продолжая терять здоровье – в воде увидел зацепившиеся за каменные кольца... плоские призрачные лица... их будто с привидений содрали и бросили в воду. Черные дыры рта и глаз, яркая белая призрачная кожа... повиснув на кольях, они выглядели как какой-то невероятно жуткий арт-объект. Одно из болтающихся в течении и сложенных пополам лиц вдруг разинуло рот и беззвучно закричало... Я с ответным воплем шарахнулся вверх и в сторону, выскочив из воды, как ошпаренный, и взлетев по камню, словно ужаленный...

Ужаленный, ошпаренный, подстегнутый и подопнутый – идеальное описание моего состояния.

Поднявшись на вершину, сделал два прыжка, удаляясь прочь от светящихся прядей и призрачных лиц. А убедившись, что новая скала куда основательней и выше других, я решил задержаться здесь чуть дольше.

Опасностей вроде не было, поэтому я позволил себе усесться и свериться с картой.

Что ж... новостей было две. Одна хорошая, другая грустная.

Я сумел добраться до места своего падения в воду. И это хорошо. Но пути наверх здесь не было. И это прямо вот плохо. В каждой стороне шумит вода, вверху – ничего, кроме слабого свечения сплошного каменного свода. Но вскоре появилась и третья новость – вдалеке я явственно разглядел желтое пятно на темном фоне. Очертания были размыты, но по размеру и расположению я предположил, что это вход в какой-то подземный тоннель, что вполне обычно для этих исполинских древних катакомб.

Что ж... благодаря карте, я знаю нужную сторону света, а это уже вполне надежный ориентир, на который можно опираться в дальнейших расследованиях. А еще благодаря моему короткому, но очень бодрому путешествию, я стал обладателем не только сомнительных трофеев, но и более чем полезной информации об обитающих здесь монстрах. Со всем этим добром я теперь могу сделать главное – вбить нужные слова в поиск игрового форума и получить совпадения. Если повезет, то по этой локе есть отдельная тема с полезными сведениями.

Но для начала я потратил еще некоторое время на сооружение трех факелов из подобранных в пути палок, гнилья и собственной безнадежно испорченной рубашки. Два факела совсем плохие, а третий оказался вполне ничего. Одним из них я и воспользовался, решив не трогать светильный перстень – в нем осталось всего восемь зарядов. Принцип заряжаемого магического жезла. Вот только тут нет станций магической подзарядки...

С факелом в руке обойдя широкую, как средняя поляна, вершину скалы, я наткнулся на нагромождение плоских камней, а под ней отыскал глубокую щель, что вполне была способна вместить меня и Ползуна. Правда щель была сплошь забита насекомыми, мхом, плесенью и мелкими костями, но эту проблему я решил просто – запустил туда идеального утилизатора. Слим обрадованно увеличился в размерах, растекся по «блюду» с лакомствами и довольно заурчал, начав очистку помещения. Пока он хрустел личинкам и жуками, я собрал более чем достаточно хвороста для костра, заодно поискав и другую добычу. Удивительно, но попалося

кое-что вполне стоящее: обломок пехотного короткого меча с рукоятью, несколько медяков в луже, полностью целый дубовый табурет – как он сюда попал?! – обрубок вполне крепкого дерева с длинными прямыми ветвями и пустая здоровенная банка литров так на десять. Банка была из закаленного гномьего стекла, и на ней сохранилась начертанная от руки этикетка с ласковыми словами: «Походные штормовые перчатки. Бодрит до пожара вверху и ада внизу! Только для гномов!».

Десять литров острого перца?! И банка пустая?!

Обалдеть...

Я потратил еще минуты две и отыскал крышку – тоже из закаленного стекла и со стеклянным же ушком сверху, чтобы всовывать палец и вытягивать крышку из банки. Вернувшись к убежищу, увидел, что щель полностью чиста, а еще подросший Ползун растекся блаженствующей гигантской красной кляксой. Он был всем доволен... Запалив перед входом в щель малый костерок, я уселся под защитой камней и погрузился в форумные джунгли, твердо намереваясь узнать все полезное...

## Глава четвертая

Темные Каверны Души.

Вот как называлось это место.

Стоило мне ввести все собранные ключевые слова – и результат поиска выдал единственный результат.

Глубоко расположенная локация Темные Каверны Души.

Игроки называют ее проще – Гаргива.

Место здесь заурядное, лежащее в стороне от популярных подземных маршрутов. Сама локация не тупиковая. По имеющимся проверенным сведениям, из нее ведет два надземных и три подводных коридора. По форме Гаргива представляет собой что-то вроде раздутого кривоватого веретена. На всей ее территории обитает больше десяти видов созданий, если учитывать и подводных. Здесь хороша рыбалка. Существуют длинные безопасные маршруты, что ведут по мокрым островкам. Есть и почти безопасные, но покороче. К форумной теме был приложен скриншот многоцветной карты в большом разрешении, и я скачал его незамедлительно.

Да, это чутко ломало игровой процесс, снижая интерес к исследованиям, но тикающий чертов таймер уже отсчитал полтора часа навсегда утекшего времени. Но радовался я не особо долго – пусть карта и была создана профессиональным картографом, он не стал тратить свое драгоценное время на посещение и изучение каждого уголка локи. Исходя из примечаний, он прошел локу насквозь туда и обратно в составе большой боевой группы клана Снок-Сноки, выполняя групповой квест от Гильдии Магов Альгоры. Квест они благополучно выполнили и сюда больше не возвращались.

Прилегающие к карте территории с названиями – вот настоящее сокровище. Я получил надежную привязку к местности. И даже смог определить, вход в какой именно коридор я вижу отсюда – Южный Холл, ведущий в Казематы Боли.

В противоположной стороне находилась Северная Кишка, что приведет меня напрямиком в Конский Плюх. Именно через него вошел тот клан, направляясь сюда кратчайшим путем с поверхности.

Войти в Конский Плюх я смогу без проблем, а вот выйти – нет. Это следует из предупреждающей пометки на карте: «Квестовая дверь».

У клана Снок-Сноки при себе имелся ключ от Гильдии Магов. Зачарованная дверь открывалась лишь им. И у меня такого ключа точно не было и, следовательно, для меня та лока была тупиковой. К тому же в ней обитали монстры уровнем выше сотого. И посему моя дорога лежит в Казематы Боли. Это в том случае, если я не хочу попробовать уйти одним из подводных проходов. Нет... я что-то не хочу соваться в эту водичку...

Прочитав остаток информации, я убедился, что лока действительно непопулярна и крайне редко посещается. Тут нет интересных монстров и дорогого лута. Тут трудно путешествовать. Не нашел я и других карт – думаю, таковые существовали, и, возможно, локация Гаргива была хорошо картографирована и изучена другими энтузиастами, но выкладывать эту информацию они не торопились. Все ценное стоит денег.

Закрыв форум, я внимательно рассмотрел мозаичную чужую карту, сравнил ее с собственной и хмыкнул – моя карта была куда хуже по качеству, но при этом по объему почти догоняла предшественницу. А мне еще продолжать свой путь к Южному Холлу. И как раз по пути к тому проходу есть кое-что интересное и стоящее посещения...

Оставив костерок затухать, я подхватил съезжившегося Ползуна и покинул безликую вершину скалы, прыгнув дальше. Теперь я двигался на юг, продолжая проявлять осмотрительность, что позволила мне избежать пока ненужной схватки с очередным многолапым мешком.

Цели моего марш-броска я достиг метров через шестьсот. Одиноким синим тусклым огонек было практически невозможно разглядеть со скал – все из-за его хитрого расположения. Он находился у самой воды, помещаясь между двух широких каменных столбов, объединенных широкой же перекладиной, и был со всех сторон окружен скалами. Не зная его точного местоположения, пришлось бы поблуждать. Но следуя обрывочной чужой карте, я добрался быстро, бесшумно приземлившись на обтесанную каменную платформу. Припал к земле, как барс подземный! Начал выпрямляться и... поскользнулся. Позорно рухнув в глубокую лужу, полежал в ней чуток, вздыхая над своей скорбной судьбой, и медленно поднялся, сбрасывая с себя светящихся слизней.

Каменная лепешка – вот как выглядело это место. Края выше воды на полметра. Середина ниже краев, отчего огонек еще трудней заметить даже с уровня воды. Тут полно мелкой живности, но монстры посерьезней сюда не суются, если верить заметкам с форумной темы. Здесь безопасно, но явился я сюда не за этим. Меня, как пчелу, привлек запах обещанного меда...

В той теме имелось коротенькое примечание от Венценосного Аиста, заместителя главы клана Снок-Сноки. Я запомнил его полностью: *«Читающим и попавшим там в переплет! Если что – на пяточке с синим огнем (отмечен на карте) под грудой камней мы оставили кое-какие простенькие припасы, несколько свитков и малые зелья. Припасы вряд ли сохранятся, но вдруг. Мясо, ядовитую слизь и прочее мы выбили по пути из кремниевых пауков. Нам не нужны, но кому-то, может, пригодятся. Удачи, авантюристы!».*

Мне точно пригодится все, что дадут!

Мигом отыскав кучу упомянутых камней, я аккуратно разобрал ее, не забыв прибрать пару глыбок себе в мешок. В примитивном тайнике нашлась большая куча гнили. Что ж – я ощутил лишь слабое разочарование. Судя по дате, ребята были здесь больше года назад. И будет чудом, если здесь уцелеет хоть что-то...

Тщательный осмотр показал, что удача еще не отвернулась от меня. Пара рыболовных крючков на крупную рыбу, два примитивных поплавка, куски кремниевых панцирей, два металлических малых ножа из вулканического стекла, каменные шарики светящихся паучьих глаз, небольшая пустая банка, три малых зелья здоровья, шесть малых склянок с красной слизью и... сине-зеленый свиток заклинания. Усевшись под висящим на массивной цепи светильником, первым делом я изучил заклинание.

*Магический свиток.*

*Заклинание «Рыбёшкочуй», «Рыбочуйка», «Рыболовное чутье», «Рыбацкое чутье», «Рыбацкая мудрость».*

*Тип: природная магия.*

*Ранг свитка: низший.*

*Количество использований свитка: 1 (свиток будет разрушен при использовании!).*

*Ранг заклинания при изучении свитка: первый (свиток будет разрушен при изучении!).*

*Тип заклинания: бытовое/промысловое.*

*Описание заклинания «Рыбёшкочуй»: Контактное заклинание.*

*Дальность действия – пять метров.*

*Легким всполохом указывает на ближайшую мелкую рыбу (при ее наличии)*

*и сообщает некоторую информацию о ней и водоеме в целом...*

Я не колебался ни секунды. Изучить!

Заклинание требует пятнадцать маны за использование – на первом ранге. Осталось выяснить, как оно работает и чего именно дает. Затем займусь крафтом, перепроверю оружие, распределю статьи под текущие нужды, использую один возможный и давно ожидающийся своего часа козырь, после чего продолжу свой нелегкий, но интересный путь.

Усевшись на каменный край, я наклонился, окунул ладонь в воду и использовал магию. В пальцах появилось щекочущее ощущение, в воду ушла легкая световая волна зеленоватого оттенка. Никакого указующего всполоха не последовало. Где-то через секунду перед глазами появилось сообщение:

*Ваша магия «Рыбёшкочуй» подсказывает: рыбы нет...*

*Дополнительно: в этих водах может обитать такая рыба, как фиса серая, судак подземный, зыркун прямохвостый, рыба-сундучок, вэлдр ядовитый, карпослеп красный, рак обычный.*

*Возможны и другие обитатели вод.*

– Тут рыбы нет, – пробормотал я, вставая.

Перебравшись шага на четыре в сторону, усевшись на краю каменного выступа, я повторил опыт. Едва я это сделал, как зеленый конусовидный световой луч указал на точку метра в двух от моих ног. Работает!

*Ваша магия «Рыбёшкочуй» подсказывает: рыба тут есть!*

*Рядом с вами: фиса серая*

*Лучшая наживка: любая.*

– Какая милая неприхотливость! – обрадовано заявил я, подзывая Ползуна и доставая из мешка леску с крючками.

Что ж! Порыбачим чуток!

Меня интересовала далеко не вся рыба. Я сделал стойку на упоминание рыбы-сундучка. Раз уж я решил чуток отдохнуть, то передышку нужно использовать с толком.

С наживкой проблем не возникло. Если и были трудности, то они заключались в том, как уберечь хотя бы часть здешних обитателей от прожорливого слима. Пришлось на время погрузить его в сон, и он притих у моего бедра, как послушный пес.

Рыболовная снасть со свистом ушла в воду. Света едва хватало, чтобы различить ее на темной воде. Где-то на грани видимости вокруг меня змеились пряди загадочной девы. Ее тайну пока не разгадал никто. Эти пряди уничтожались сильными игроками, после чего присутствие девы Гаргивы исчезало где-то на сутки. Но затем светящиеся хищные щупальца возвращались.

Как только поплавок дернулся, я резко подсек, торопливо вытащил леску и... беззлобно выругался, глядя на пустой крючок. Насадив следующую жирную личинку, опять забросил снасть и в ожидании поклева задумчиво взглянул на проползающего мимо фосфоресцирующего слизняка. Из моей головы все не шли некоторые заметки из книги про Осеннего Призрака. Почему бы не попробовать прямо сейчас один из его слегка необычных фокусов?

Выудив из мешка десятилитровую банку, я откупорил ее, зажал между коленей и, поглядывая одним глазом на поплавок, занялся ловлей слизней. Удивительно, но получалось далеко не всегда. Пришлось избавиться от семи «мятежников», швырнув их в воду, прежде чем мне удалось отловить и пересадить в банку четверых слизней.

*Вы получили новую профессию – зверолов!*

*Мастерство зверолова возросло на 1. Всего: 1.*

*Достижение!*

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

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

*Ваша награда за достижение:*

*+2 % к шансу успешно схватить зверя самолично, без снаряжения (голыми руками),*

*+1 % к шансу успешно поймать зверя ловушкой,*

*+1 секунда к времени удерживания пойманного зверя голыми руками (так же срок удерживания зависит от типа пойманного существа).*

*Текущий уровень бонуса:*

*Самолично: + 7 %*

*Ловушками: 11 %*

*Время удерживания (без снаряжения): 2 секунды*

*(так же срок удержания зависит от типа пойманного существа)*

– Вот уже кем не планировал быть – так это звероловом, – признался я вселенной.

Вселенная осталась глуха к моим заявлениям. Лишь Ползун шевельнулся в своем зыбком сне. Дернув снасть, я выбрал леску и довольно хмыкнул – на крючке болталась невзрачная маленькая рыбешка. Я бросил ее в банку к слизням – теста ради. Большую их часть я собрал с гнилых водорослей и рыбьих костей. Поэтому предположил, что они всеядны. Моя догадка оказалась правдивой – рыба еще билась в лужице на дне банки, а к ней уже сползались медленные светящиеся хищники. Взявшись за горлышко, я поднял банку над головой и... она едва-едва, но осветила как меня, так и сантиметров десять вокруг.

Именно так поступил Осенний Призрак, когда нашел в полосе прибоя полупустую банку с помидорами. Солености он доел, банку вымыл и начал собирать в нее хищных тропических гусениц, что светились ночью. И так он обнаружил позднее кое-что интересное. Ему повезло – быть может, мне повезет точно так же?

Проверить можно было только практикой. К ней я с большим рвением и приступил.

Где-то минут двадцать спустя банка стала светить гораздо ярче. В ней «жило» уже под двадцать слизней, а заняты они были поеданием останков четырех мелких рыбешек. Моим же «угощением» стали две синих рыбы-сундучка. В первой оказалось три медяка, вторая подарила мне бронзовое колечко на шестой уровень, дающее +3 к силе. Я напялил его на палец незамедлительно. И продолжил рыбалку, так как помимо всей это возни со слизнями и рыбалкой я никак не мог определиться с будущим маршрутом и тактикой, продолжая перебирать форумные информационные залежи. А они оказались крайне противоречивыми...

Если сложить в кучу все узнанное, то становилось ясно, что в лежащих впереди Казематах Боли мне может встретиться привычный для этих мест грейвер, а помимо него я обязательно наткнусь на нежить как минимум семидесятого уровня, но, скорей всего, мне «повезет» познакомиться и с мертвяками под девяностый уровень. Что самое паршивое – среди них есть лучники и маги. Причем последние владеют магией огня, кислоты и электричества – и это при условиях боя в ограниченном пространстве. Если два мага разом жмыхнут огненными шарами, то я не укурюсь даже на потолке. Проходы там широкие, лабиринтов нет, но встречаются скрытые механические ловушки. В тупиках нередки стаи некрокрыс и ядовитых пауков. Ближе к дальнему краю Казематов расположена крутая каменная лестница, что ведет наверх сразу через два уровня – покинуть лестницу можно на любом. Над самым казематом лучше лестницу не покидать – там многоногая нечисть от сто пятидесятого уровня, и вот там уже лабиринт. Где-то в этом хаосе имеются еще лестницы и лазы в разные стороны, но куда проще подняться выше с самого начала и очутиться в Коптильне – нескольких идущих под уклоном вверх коридоров, сплошь затянутых едким черным дымом, что исходит из щелей в стенах. Дышать вполне можно, монстры рядовые, имеется неглубокий желоб, полный сточных вод, и три выхода в разные стороны.

Прикинув направления этих самых выходов, я понял, что у меня есть все шансы оказаться под самой альгорской тюрьмой и в теории куда раньше, чем через пару суток. Но это теория. А как оно будет на самом деле – покажет практика. Главную трудность я пока что видел только в опасности Казематов Боли. Все советовали проходить их вместе с умелым танком-щитовиком. Мне этот способ по понятной причине не подойдет.

Но кое-что начало вырисовываться в мозгу в то время, пока я продолжал мирно рыбачить и изредка ловить светящихся слизняков. Когда я закончил с рыбалкой и ловлей, мой источник света стал куда ярче, а движухи внутри него было больше. Еще сильнее удивляло описание предмета:

*Самодельная доработанная светлячковая лампа.*

*Уровень источника света: 3.*

*Тип света: обычный тусклый.*

*Описание: подобная лампа не греет, но освещает, а порой большего и не требуется.*

*Старая стеклянная банка заполнена десятками светящихся созданий, что кажутся вполне довольными своей участью...*

Кроме этого, я стал обладателем крайне странного достижения.

*Достижение!*

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

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

*Ваша награда за достижение:*

*+5 % к времени «бездействия» пойманного слизня,*

*– 1 к вашему интеллекту.*

*Текущий уровень бонуса: + 7 %*

Потерянные мозги жалко! И с обидным штрафом я не согласен! Ведь не дурасти ради слизней собирал! У меня остро стоит вопрос выживания, в котором я не хочу полагаться лишь на плохие факелы! Претензию мне озвучить было некому, и поэтому я просто посмеялся над достижением, да и убрал его подальше с экрана и с глаз долой.

Я выловил за это время одиннадцать рыбешек, чуток прокачал новое заклинание, добыл трофеи еще с трех рыб-сундучков. Первая рыба принесла мне абсолютно ненужный бронебойный наконечник арбалетного болта, вторая подарила серебряную монетку, а третья оставила после себя очередное кольцо – на этот раз железное на двадцатый уровень и с +4 к силе. Тайные мечты выловить что-то сильное не сбылись. Зато я полностью отдохнул и собрался с мыслями. Можно приступать к боевому прорыву!

Но перед этим я воспользуюсь последними двумя возможностями для резкого повышения своих шансов на успешный прорыв к Крутовану.

Способ первый – распределение статов.

*Текущий уровень персонажа: 89*

*Сила – 67*

*Интеллект – 4*

*Ловкость – 90*

*Выносливость – 74*

*Мудрость – 2*

*Доступных для распределения баллов: 220*

*Очки жизни: 1075/1075 Мана: 30/30*

За победу над монстром в храмовом подземелье – не совсем заслуженную – я получил несколько уровней. И сейчас у меня, хитрого воришки, что привык выживать на минималках, появилась куча статов для распределения. Этим я и занялся, мысленно строго велел себе не дурить и делать упор на профильные характеристики персонажа. Все остальное – разве что убрать позорные однозначные показатели.

В результате у меня получилось следующее:

*Текущий уровень персонажа: 89*  
*Сила – 130*  
*Интеллект – 17*  
*Ловкость – 200*  
*Выносливость – 100*  
*Мудрость – 10*  
*Доступных для распределения баллов: 0*  
*Очки жизни: 1485/1485 Мана: 95/95*

Святые катакомбы!

Вот это мощь!

Ничего не произошло, конечно, но мне чудилось, что в моих грязных конечностях буквально заструилась невиданная прежде мощь. Один удар – и стену пробью! Небрежным щелчком пальцев могу грейверу голову снести! Я злой и страшный серый Шмыг!

А тут еще и достижения подоспели, радуя меня своими бонусами:

*Достижение!*

*Вы получили достижение «Здоровяк» третьего ранга!*

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

*Ваша награда за достижение:*

*+13 к защите от атак физического типа,*

*+150 к количеству пунктов жизни,*

*Текущий бонус к защите: +25.*

*Текущий бонус к количеству пунктов жизни: +350.*

*Достижение!*

*Вы получили достижение «Силач» третьего ранга!*

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

*Ваша награда за достижение:*

*+13 к физическому урону,*

*+50 к максимуму переносимого веса.*

*Текущий бонус к урону: +25.*

*Текущий бонус к максимуму переносимого веса: +100.*

*Достижение!*

*Вы получили достижение «Ловкач» третьего ранга!*

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

*Ваша награда за достижение:*

*+6 к защите от атак физического типа*

*+2 % к шансу нанести критический удар.*

*Текущий бонус к защите: +12.*

*Текущий бонус к шансу нанесения критического удара: +8 %.*

*Достижение!*

*Вы получили достижение «Ловкач» четвертого ранга!*

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

*Ваша награда за достижение:*

*+8 к защите от атак физического типа,*

*+1 % к шансу нанести критический удар.*

*Текущий бонус к защите: +20.*

*Текущий бонус к шансу нанесения критического удара: +9 %.*

Вот теперь дела обстоят совсем иначе...

На самом деле мне жутко не хотелось тратить эти статы – чем дольше я обхожусь малым, выживая едва-едва, тем больше мудрости и осмотрительности я набираюсь. Но не в этом случае – понятия не имею, где находится ближайшая плита возрождения, и если смерть выбросит меня из невидимого мешка магической ловушки, что окутала всю королевскую тюрьму, то мой квест можно считать проваленным. А это неприемлемо.

Если такое случится – мне останется лишь уповать на силу Снесса. Сначала на его советы, а если не помогут – то придется умолять и залазить к нему в долги. Это будет того стоить – терять Крутована я не собирался. Равно как и выбывать из этой быстро набирающей обороты и все еще непонятной мне темной игры.

Налюбовавшись на страницу со стаатами и достижениями, я снова одернулся себя – не расслабляйся, Шмыг!

И не считай себя кем-то особенным!

В игре миллионы игроков. И прямо сейчас сотни, если не тысячи из них получаю все те же самые достижения Силача, Здоровяка и Ловкача. А другие сотни сейчас любят уже пятым или даже шестым рангом этих достижений. Я все еще нахожусь чуть ли не в самом низу пищевой цепочки Вальдиры и мне ни в коем случае не стоит об этом забывать...

– Надо мною ходят монстры! – заявил я далекому темному каменному своду. – Вы – монстры! Монстры!

Закончив дурачиться, перешел к последнему пункту возможного усиления – открыл сообщения, нашел там иконку нераспечатанного и заманчиво поблескивающего золотого конвертика, после чего ткнул в нее, и передо мной открылся мерцающий лист с текстом.

*Приветствуем тебя, отважный авантюрист Шмыговик!*

*Своими достижения ты потряс сердца высших сил,*

*и они не могли не оставить твои деяния без достойной героя награды!*

*Смело выбирай подходящий тебе приз из предложенных ниже.*

*И помни – мы верим, что главные твои подвиги и достижения еще впереди.*

*Дерзай!*

*Список призов на выбор (выбирай мудро!):*

*набор элитной боевой алхимии,*

*питомец особо редкого вида (выбор из каталога),*

*золотая индульгенция,*

*элитное крафтовое оружие (два предмета на выбор),*

*элитная крафтовая экипировка (три предмета на выбор),*

*трехкратный призыв торговца и наставника Венролла Таинственного.*

– Да чтоб меня! – выразился я кратко и предельно емко.

Я хочу все из перечисленного... И хочу прямо сейчас! Дайте!

Повздыхав, я поймал пару светящихся слизней и закинул их в банку, после чего принял самое мудрое решение и полез на игровой форум, чтобы прояснить все туманное.

Вскоре я уже кое-что знал. Золотая индульгенция – как и следовало ожидать, – являлась прощением грехов для моего персонажа. Золотой уровень гарантировал прощения даже в том случае, если я убил одного из королевских стражей, сановника или даже наместника. Если я совершил что-то пострашнее – например, напал на самого короля или верховного мага – то такой индульгенции не хватит. Но она все же смягчит немало ухабов по пути к полному искуплению. В общем, вещь очень стоящая и при этом крайне редкая. Что особо важна – она представляла собой богато изукрашенный золотом листок бумаги с руническим письмом. Разорви его – и грехи прощены. Соответственно, я мог подарить этот листок кому угодно... или продать за весьма большие деньги. Сама индульгенция работала только на игроках. И я уже представил, как выкладываю сей драгоценный лот на аукционе Альгоры...

Вот только моей текущей ситуации этот дорогуший приз не решал.

Все остальное – тут и рыскать по форум нужды никакой. И так ясно, что вещи стопроцентно очень стоящие, подходят на мой уровень, и с ними будет куда сподручней пробиваться через Каземат Боли. Это же относится и к алхимии.

Питомец – тут без вариантов. Не хочу. Если и выбирать этот пункт, то только ради выставки пета на продажу. Но в этом случае золотая индульгенция куда выгоднее. Своего Ползуна я ни на кого не променяю. Этот комок слизи дорог моему темному воровскому сердцу.

Трехкратный призыв торговца и наставника Венролла Таинственного... вот тут у меня все аж прямо зачесалось. Ведь наверняка это не простой торговец, а какой-то особенный. У него наверняка можно будет приобрести нечто крутое. А тут еще и приставка «наставник».

В общем... его я и выбрал, решив не откладывать решение в долгий ящик. Может и зря я так поступил, но просто не смог пройти мимо упоминания слова «Таинственный». Люблю я все таинственное. Тайное я тоже люблю, кстати... Упоминание чего-то мистического тоже не оставит меня равнодушным...

Стоило мне выбрать, и мерцающий лист бумаги разлетелся золотыми искрами. Мне на ладонь упало три тонкие сухие палочки. Из описания следовало, что надо сломать одну и Венролл Таинственный явится на мой зов, но пробудет недолго – максимум четверть часа. При этом его услуги и даже общение доступны лишь для меня. Передать палочку кому-то еще не получится. Покрутив предметы в руках, я вчитался в дополнительные пояснения и... разом сломал все три палочки. Они вспыхнули желтым и исчезли. Никто не появился, но в моем списке заклинаний появился пункт «Призыв Венролла Таинственного (3)».

Что ж... еще один козырь разыгран, можно сказать, впустую. Откладывать неизбежное больше не получится. Поднявшись, я потянулся всем телом, пару раз подпрыгнул и... не выдержав, сгреб с каменного столба сразу пяток слизней. У меня нифига не вышло, все сразу попытались меня атаковать и... я удивленно заморгал, глядя, как эти мелкие создания раз за разом промахиваются – и это по руке, на которой сидят, – а если и попадают, то их удары не наносят мне ровным счетом никакого вреда. Рассмеявшись, я отбросил их в сторону и хапнул других. А потом следующих. Тех, кто ловился, отправлял в банку. Остальных отшвыривал. И когда я через пару минут прыгнул на небольшой соседний островок, то описание моей лампы выглядело совсем иначе:

*Самодельная доработанная яркая светлячковая лампа.*

*Уровень источника света: 4.*

*Тип света: яркий ровный.*

*Описание: подобная лампа не греет, но освещает, а порой большего и не требуется.*

*Старая стеклянная банка заполнена десятками светящихся созданий,*

*что кажутся вполне довольными своей участью...*

Я прыгнул на следующую каменную кочку и... замер на ней, глядя на показавшееся из воды светящееся щупальце-прядь. Щупальце стоймя прошло из стороны в сторону вдоль невидимой границы безопасной зоны. Затем чуть изогнулось в конце и... поманило меня к себе.

– Не-а! – тут же ответил я.

Щупальце поманило снова.

– Фигу! – возразил я, поспешно озираясь. – Мы на это не поведемся! Да, Ползун?

– Ур!

Рядом с первым щупальцем показалось второе и... оно легко удерживало на весу большую железную клетку с сидящим внутри... скелетом. Вроде как это человек. И он сплошь увешан еще блестящим золотом – тяжелый шлем с крупными зелеными камнями, серебряно-золотая кольчуга, а в куче мусора под переломанными во многих местах ногами виднеется рукоять меча.

– Э-э-э-э-э... – выдавил я, в то время как первое щупальце опять манило к себе. – Если это рекламная акция – то хотя бы ноги ему переломанные прикрыли! Жу-у-уть! Меня не интересует ваше предложение. Спасибо, но нет!

Вынырнувшее третье щупальце держало за широкое горло небольшой глиняный горшок с рубинами и золотыми монетами.

## **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.