

# Апокриф Создателя



СОДЕРЖИТ  
НЕЦЕНЗУРНУЮ  
БРАНЬ

Открыть мир

18+

Сумрак, ч.4

Сумрак

**Апокриф Создателя. Открыть мир**

«Автор»

2023

## **Сумрак**

Апокриф Создателя. Открыть мир / Сумрак — «Автор», 2023

Стартовая локация уже не способна удержать игроков в своих границах. Законы игры, или скорее жизни, меняются. Мир открывается игрокам, и каждый ищет свой путь. Капсула вход, поехали!

© Сумрак, 2023

© Автор, 2023

# Содержание

Глава 1	5
Глава 2	11
Глава 3	15
Глава 4	21
Глава 5	27
Конец ознакомительного фрагмента.	28

# Сумрак

## Апокриф Создателя. Открыть мир

### Глава 1

Лежу в тени валуна, вжавшись в мелкую гальку, и не дышу. Пара дежурных ушли с пляжа, значит, скоро пройдут у меня за спиной по тропе и поднимутся на уступ. Вчера двое торчали там до темноты, видимо, там они и дежурят, охраняя свою долину. Еще несколько жаб, а никак иначе это убожество, телом напоминающее человека с хвостом, зеленой шкурой и мордой зубастой жабы, я даже назвать не могу.

Вчера как глянул в такую пасть, так чуть не обделался во время заплыва. Благо навыки сработали. Меч воды, вызванный со страху, появился в глотке того дежурного, что нырнул за мной.

А так хорошо все начиналось: парой, как в старые времена, с Олегом отправились по следам разведчика из замка. Отозвали животных и, запихнув в котомки все лишнее, устроили заплыв по реке.

Это сначала казалось, что река спокойная и сплав с бревном в руках – хорошая идея, пока река не начала увеличивать скорость, и мы не оказались в ловушке между скал. Волчьи скалы, по-моему, так называют скальные уступы, когда река прогрызает себе путь между отвесных скал. Варианта выбраться там уже не было, и пришедший шум порогов был последним кирпичом, упавшим на надежду спокойного спуска по реке.

Первые пороги мы прошли малой кровью, Олег трижды вылечил меня и себя, когда нас начало мордовать о камни, и я влетел башкой в валун. Потеряв плавсредство в виде бревна, я удачно повис на лекаре, и мы смогли продержаться в бушующем течении еще минут пятнадцать или двадцать, а потом был водопад, и даже шанса избежать падения у нас не было, река к тому моменту набрала скорость километров двадцать, если не больше.

Шорох, вот эта парочка. Замираю и не дышу, мысли уходят из головы. За последние сутки, играя в прятки, уже устал обдумывать одно и то же: что, мать его за ногу, я тут делаю.

Проходят мимо меня, пора. Ползу назад, не поднимая головы, во время движения скрытность работает хуже, и парочка уродов на пляже могут меня засечь. Мир в серых тонах моргает и опять окрашивается в режим скрыта. Сдав назад на пару метров, теряю из вида откос, на котором будет дежурить их пост. Вчера они отстояли там до темноты, и, надеюсь, сегодня будет так же.

Всё, место лежки сменил, можно выходить на завтрак. Чтобы их черти драли, как же я устал сутки ныкаться на участке в двадцать соток всего. Пора домой.

Глаза встречают луч света и зрение проясняется, черт, забыл выключить свет в комнате, да и фиг с ним. Кофе, сигарета и шоколад, надо искать выход, иначе это просто тупая трата времени.

Чайник закипает, телефон молчит, даже смс нет, если не считать рекламы. Ну да, последнее время только Вовка с Машкой и писали, а теперь всю ведем диалоги в почте. Даже связь в реальном мире мне больше не нужна, хотя нет, дочка может вызвать. Телефон попадает на зарядку, иначе совсем сдохнет.

Сотый раз за сутки мне надо родить план, ну или хотя бы родить мысль что делать. Итак, мы имеем небольшое горное озеро, на нем охотится и добывает рыбу от четырех до двух десятков уродов от двадцатого уровня и до тридцать пятого. Эти гады еще и дежурят у водопада,

проверяя все, что приносит река. Вчера утром у них был щедрый день, прям праздник: два дебила с полными сумками прилетели, еще и матом на всю долину позвали их. Вот мы их посмешили, наверное, чтоб их черти драли.

Блин, не о том думаю, хрен с этим, размен вышел на равных: один подавился мечом воды в глотке, другой завалил Олега и вытащил его рюкзак, тварь. Как вспомню о содержимом рюкзака, плакать хочется, мы только добыли осколок камня света и накачали до полной десятки.

Вовка, узнав куда мы попали, обозвал меня долбоящером и предложил спариться с их вождем с целью возврата камня; тоже мне, архивариус в клане, а ведь это его была идея, чтобы мы камень взяли в разведку: «вдруг там нечисть будет...».

Кофе закончилось, сигарета и дымок отвлекает от мыслей. Сухпаёк в виде нагетсов летит в микроволновку, если не буду питаться, капсула не допустит в игру. Глянув на часы, отмеряю себе восемь часов до заката в игре. Завтрак и спать, ночь будет веселой.

Засыпаю в кои-то веки в кровати, как же тут неудобно, но жить в капсуле с перерывами на еду – тоже фиговое дело. То ли постельное белье давно нужно было сменить, то ли мешает свет сквозь старые шторы, ну конечно, только я могу ложиться в восемь утра спать, когда нервы на пределе после ночной охоты на меня. Зря мы взяли осколок с собой, можно было бы сдохнуть и вернуться отрядом. Хотя какой к черту отряд, Вовка, гад, запряг всех и даже Олега после воскрешения припряг по полной программе. Так, стоп, спать!

Утро, мать его, будильник на телефоне орет с кухни, точно, ставил на зарядку там. Встаю, слегка кружится голова от голода, черт, исхудал за последнее время – диагноз недоедание ставлю себе на ходу, проходя мимо зеркала.

Проверка холодильника под крик телефона показала наличие пиццы и пельменей, часы подсказали выбор в сторону пельменей, охрана с уступа свалит через час, оставим пиццу на второй завтрак.

Кофе, сигарета, лист бумаги. Узкая долина, вход реки с водопадом в озерцо, дальше долина расходится метров на сто-двести, левый берег – отвесные скалы, туда не забраться, а я лежу где-то вот здесь, отмечаю точку правее реки на краю озера и скал. Ну да, только вот выше меня начинается почти вертикальная скала, тоже не забраться. Отсюда остается один путь – по узкой полоске леса вдоль реки спускаться ниже по течению, обратного пути я тут не найду. Это я еще вчера увидел. А ниже где-то стоит деревня или фиг знает что, где живут эти гаврики с зубами крокодильими и ведь закусят мною с большим удовольствием.

Мой рюкзак они утащили, Олегов тоже, вместе с одеждой, я видел, как прыгали в воду зеленые, в их способностях собрать добычу в реке я не сомневаюсь. Или это они меня искали, могли, раз не было поисков среди деревьев, могли искать в реке, а река тут быстрая, уносит всё к чертям собачьим.

Пельмени кипят, сколько – не знаю, но раз всплыли, значит готовы. Поиск чистой тарелки приводит к забитой посудой раковине, решение нашлось быстро: сливаю воду из кастрюли, заливаю туда майонез, и ужин готов. Мыть точно лень, не сегодня, а вообще, надо опять Машку выбесить и дожидаться, когда приедет извиняться. А что, вариант, Вовка только не поймет. А круто было: и помыли кухню, и покормили, и даже в морду не получил, вообще удачно я отжег неделю назад. Повторить, что ли? Хм, точно по морде получу, Маша дважды не наступает на одни грабли.

Время, мысли опять ушли не в ту сторону, сигарета, чай и можно уходить на всю ночь.

Капсула, вход. Прикрываю глаза по привычке и на счет два открываю, уже лежа мордой в камни. Тело затекло, хотя только что хорошо себя чувствовал, привыкнуть к переменам так и не удалось.

Быстрый осмотр показал камни и полное отсутствие обзора, логично, я и залегал так, чтобы меня не видели. Так, кажись, вон за тем камнем за спиной я выглядывал на уступ дежурных. Ползать на животе ногами вперед – та еще задача, мир моргает из серых тонов в яркие в ответ на каждое движение. Э нет, так не пойдет. Замираю и просто жду, если двигаться, сейчас точно спалят. Не понимаю, как тут работает скрытность, но ориентироваться на изменение яркости тонов научился уже хорошо.

Пока лежим, послушаем себя, надо же понимать, чем богат после залета в эту жопу мира. Впрочем, кроме как залет, никак иначе описать наш с Олегом полет с водопада в долину и не получается.

Уровень 24, Сумрак, десятник разведчиков города Авелона, Глава Клана Наемников.

Сила – 50

Ловкость – 50

Выносливость – 50

Мудрость – 35

Интеллект – 28

Внимательность – 15

Концентрация – 12

Дух – 41

Заклинания:

Светлая броня – 0.01

Исцеление дланью – 0.95

Поток исцеления – 0.52

Меч воды ур.3 – 18.58

Мана восстановилась полностью, должно хватить на броню и меч хотя бы на десять секунд. Значит, одну черепашку ниндзя могу вынести, уже хорошо. Дежурят парами, а вот добытчики внизу мелькают по ситуации: то никого, то сразу трое приходят. У них вообще интересный образ жизни: пешком наверх к водопаду, обратно вплавь, вылавливая добычу из реки. Вот и наши рюкзаки с барахлом так же вылавливали, впрочем, как и нас самих.

Так, проверяем еще, нормально, ползу ногами вперед, а мир остается в серых тонах. Пару метров, разворот, теперь ползком вот сюда, о, красавчиков то и след простыл.

Если их нет на посту, значит, они есть еще где-то, логично. Меняю позицию и выглядываю в сторону реки и добытчиков. И эти уже покидают свой пост, темнеет, пора мальчики домой и баиньки, вот и валите отсюда.

Последняя пара зеленых уходит пешком, унося большую корзину с рыбой, что добывали днем в свободное время от заплывов за добычей, что приносила река.

Наступает ночь, мафия проснулась, под дурные мысли из детства покидаю свое укрытие и крадусь по камням к берегу реки.

Если я хочу устроить им веселую ночь в стиле одинокой эльфийки, то мне нужно идти вдоль воды, впрочем, тут и выбора нет, куда идти.

Спустившись к реке, оглядываю узкую долину в поисках вариантов действий. А выбор не велик: подняться по отвесной скале на другом берегу нереально, для этого нужно уметь летать. Водопад в обратную сторону штурмовать – примерно те же навыки нужны, с другой стороны плавный подъем переходил в такую же вертикалку. В реальной жизни, провесив страховку и забивая крюки, дня за два-три я бы сделал подъем.

И что я теряю, да ничего, тут вариант или сдохнуть и домой, или отжечь сперва, потом сдохнуть и все равно домой. Выход из этого ущелья может быть только ниже по реке, с уче-

том, что пологая часть ущелья вместе с рекой занимает меньше сотни метров, зеленых мне не обойти, значит, вспоминаем страшную сказку про клан одиноких эльфиек и идем ее рассказывать. Мысли кончились, до рассвета недалеко, работаем.

Ноги по привычке бесшумным шагом несут между редких кустов под кроны тонких деревьев в темноту рощи. Тропинка протоптана на славу, тут парой под ручку гулять можно, не задевая зелень. Закат уже лишь в небе, темнота падает на долину в считанные минуты.

Петляю под шум воды в реке, течение тут быстрое, я подобную скорость реки видел на Шуе, когда весной сплавливались на катамаранах с бывшей женой, инструктора называли тогда километров сорок в час. Вот теперь понятно, почему зеленые плавают только в одну сторону: выгрести против течения нереально. Лес не слышно совсем, река глушит все звуки.

Минут двадцать бесшумным шагом – это не более километра. Пройдя это расстояние, замечаю изменения: лес становится другим. Деревья стоят уже плотнее, тропа утопает в опавших иголках. Любопытство и надежда выйти с долины живым гонит правее от реки. Несколько минут и земля наполняется камнями, кустарник заканчивается, и между деревьями впереди совсем темнота. Упираюсь в крутой скальный подъем, как и в начале долины.

Мечты не сбылись, хотя, по моим ощущениям, где-то там наверху должна быть степь с орками. Странно, ощущение, что вместе с рекой провалился под землю в узкую расщелину и иду по ней.

Есть такие трещины и в реальном мире, но в них обычно узкие скалы сходятся, рек и долин в узких трещинах я не встречал. Сколько не вспоминал истории из походов и из геодезии, подобного не помню. И хуже всего, не могу понять, как из такой задницы выбираться.

Иду под крайними деревьями вдоль каменной стены, шум реки продолжает закрывать все звуки, поэтому прятаться особо смысла нет. Вчера кваканье жаб и их заплывы по реке были всю ночь, а сегодня свалили к закату.

С километр пути в роще упорная тренировка ловкости – камни в лесу в практически полной темноте, даже ночное зрение не спасает от попыток сломать ноги. Забираю левее обратно к реке и выхожу на тропинку вдоль неё. Лес пустой, тут хотя бы смогу идти нормально.

Двигаюсь по тропе, но в шуме воды четкое ощущение, что иду слепым, ночное зрение слабо спасает в темной долине.

На третьем километре пути река забирает чуть левее, торможу, осматривая пляж или поляну – ровное место на выходе из рощи. На сколько большой пляж не вижу, что за ним дальше – тоже не видно, а вот силуэты шалашей чуть правее меня хорошо видны.

Странно, что у них нет освещения, не горят костры, полная темнота, только вижу смазанное движение у шалашей. И что дальше? Ставят они дежурных на ночь или нет, спят или что делают? Черт, в такой темноте фиг поймешь, что происходит в их поселении, даже размеров не увидеть.

Черт с вами, придется играть в разведку, уходить без осколка – лучше уж ногами вперед. Пока есть шанс, работаем. Диалог в голове помогает думать, опять нужно рожать решение, этот мир уже изрядно достал своими чудесами, от слова чудить.

Обхожу поселение с правой стороны, соваться на открытое место – дурость, лес мне ближе.

Сто двадцать небольших шагов – это всего метров шестьдесят, и шалашаи кончаются. Так, отлично, поселение небольшое, значит, с большинством уродцев я вчера заочно познакомился, двадцать с гаком мордovorотов, мне многовато, черт. Машка бы вырезала всех, а я даже с Падлой не вытяну.

Почва, усыпанная камнями и валунами, начинает подниматься выше, упираюсь в ту же вертикальную стену, спустя еще сотню шагов. Ну все, абзац, дальше ползком или раком, узкие деревья рощи остаются за спиной, ползу по возвышенности среди камней, обойду поселок, с той стороны на фоне реки и звезд смогу хоть что-то рассмотреть.

Пару минут, по ощущениям, я как раз напротив шалашей выползаю на край утоптанной тропы. В шум воды вмешивается посторонний звук: справа от меня из темноты доносится звук гортанного пения, его можно легко спутать со звуком реки, если бы слушал их вчера, фиг бы отличил.

Пару шагов по тропе к стене, и я замечаю проход между валунами, что хотел обойти; тропа уходит в стену, судя по всему. За спиной шалаша, а тут что? Мужики, пойте громче, я к вам. Дурная мысль приходит, когда ноги уже несут вперед.

Узкая пещера, и из нее слышу звук. Дадут сейчас по морде или нет? Сейчас и узнаю. Крадусь вперед, стараясь не шуметь. Шум воды остается за спиной, внутри пещеры он затихает, а вот пение жаб звучит громче.

Метров через пять начинается плавный поворот направо, и где-то за ним будет свет, желтые отблески на стене подсказывают, что свет они любят, как и люди. Хотя вчера, гады, охотились за мной в темноте.

Выглядываю за поворот, в нескольких метрах от себя вижу спины парочки уродов. Отблески факелов или костра пляшут по стенам грота, потолок уходит выше.

Тут без вариантов, только огрести могу. Отступаю назад и занимаю позицию на камнях в десяти метрах от тропы и выхода из пещеры. Рано или поздно они успокоятся или свалят куда-нибудь.

Интересно, шмотки они где складывают? Очень бы хотелось добыть свой лук, ну или любой другой. Отсутствие лука и щита воспринимаю как чувство голого и незащищенного, вот черт. А хорошо мы с Олегом сыпанули дропом: пару луков, запасные тетивы в кожаных мешочках, щиты, секира стальная, осколок света и пачка эликсиров, а обиднее всего за пару бутылок вина и эликсиры маны, что покупали за золотой пару штук. Осколок, да и черт бы с ним, а вот в ману бабки были вложены.

Жадность и обида за свою же глупость не дают покоя. Ждать у моря погоды в темноте – то еще испытание на терпение. Какими же надо быть дебилами, чтобы в горной реке сплавляться на бревнах? Раз реку так переплывали, то и вниз по течению спустимся, ага. И главный идиот – это я, ходил же на сплавы, знаю, что такое горные реки, и даже мысли не возникло.

Моргает окошко почты, кому еще не спится? Аерис, мать твою, отчеты же днем в обед, вроде договорились.

«Миш, ты когда вернешься? Сдохни и оживай в клане, Инферно вернулась, говорит, что вы тупые, и туда пешком по горам идти нужно было и чистить всю вашу долину, зайдя двумя группами».

Ага, умные, мать их, может, и про камни всем рассказать, и хутор бросить, и хрен на всё забить?? Сам же рогом упирался, не желая Олега со мной отпускать. А как Маша вернулась и люлей дала, уже поход собрать готов...

Ответить не успеваю, звуки меняются, затихаю среди камней, скинув заклинание почты с руки.

Мелькают отблески факела, замираю, вжавшись в камни, со светом идут, не должны заметить в темноте.

Процессия в десяток примерно жаб выходит из пещеры. Первый идет с факелом, что держит над головой, остальные, ослепленные светом, топают за ним. Вот и хорошо, так, а это что? Мать вашу, тормозит их старший с 45 уровнем, он чуть выше ростом и темнее кожа, ничем больше от остальных с уровнями в районе тридцати не отличается. Украшений, брони или одежды они не носят, лишь короткие повязки из обрывков ткани, прикрывающие пах. Копья у всех в руках, лишь факелоносец без копья, зато с ножом в лапе.

Тыкает в сторону одним ножом и что-то квакает ему в морду, смысл их диалога мне не понять. Хотя нет, логично, толпа уходит к шалашам, а этот обиженный встает у входа в пещеру, одного часового они все-таки оставили.

Факел подсвечивает шалаши, с моего места видно первые три, и у четвертого факел зависает, ставится, видимо, на подставку на уровне крыши шалашей, и начинается вакханалия. Толпа жаб в движении, вижу силуэты, что мелькают в поселении между жилищами.

Двигаться не могу, до сторожа метров десять, не слышу его, стоит без света, в тишине сливаясь с камнями. И как мне его убивать? А я точно хочу пошарить в пещерке у зеленых.

Спустя час поселок затихает, а вот факел остался, освещая часть шалашей. Жду дальше, подобраться со спины сторожа не получится, а в морду выходить чревато. Сваливать от жаб будет некуда, прижмут к скале и напинают, уроды.

Самые сонные часы – ближе к рассвету, еще часик дам им уснуть, сам пока хлебну кофе и подумаю.

Замирая при каждом движении, проверяя каждый камень, отползаю в сторону роши еще метров на десять, забиваюсь между парой камней, пора домой.

Кофе, сигарета, сна ни в одном глазу. Если натравлю Падлу, он не сможет убить тихо. Толстая шкура и уровень сторожа позволят как минимум заорать, как максимум – питомец может проиграть бой.

Самому зайти можно, вот только как бы ему пасть открыть и меч воды беззвучно вызвать. Это разок в водовороте водопада повезло: рукой прикрылся, и он за нее решил куснуть, скотина.

Шум воды с реки в поселении сильный, и вот как мне узнать, умеют они громко орать или только квакают? Черт, придется рисковать.

Под эти мысли ловлю себя в попытке сделать тягу с шоколадкой во рту. Шоколад, потом курить, тушу окурок и занимаю руку остатками сникерса.

Видимо, без вариантов: или рискую, или ползать еще сутки придется. Вряд ли они днем свалят все из поселка, стражу выставляют умеют, гады.

Добиваю кофе с новой сигаретой, перед смертью не накуришься, верная была фраза, работать негр!

## Глава 2

Капсула, вход.

Еще живой, уже хорошо, вообще в последнее время умирать стал реже, и это радует. Броню призывать нельзя – она ложится с искрами света, спалюсь. Работаем по старинке, есть меч и я, и удача, и нифига более.

Пробираюсь между камней, забирая ближе к скале, там была пара больших валунов, между ними вход. Где-то там и стоит сторож, забраться совсем бесшумно на валун у входа не смогу. Придется обходить.

А вот и валун. Стою, замерев у валуна, если охранник на улице, то всего в трех-пяти метрах за камнем. Меч воды в руке возникает с тихим плеском воды, звук явно иной, чем шумит река, скорее, как стакан пива, резко выплеснутый на стол. Замер, шорох с той стороны валуна, второй ближе, морда жабы появляется в метре от меня, выглядывая из-за валуна.

Полсекунды мы пялимся друг на друга как идиоты, я не ожидал его прихода, он, видимо, тоже удивлен меня тут увидеть. Кадык жабы надувается, удар меча в кадык останавливает крик или кваканье, теперь слышно лишь бульканье отшатнувшегося назад сторожа.

Ныряю следом за ним, пригнувшись в нижнем броске, копьё проходит выше меня, перехватываю левой рукой древко и вгоняю меч в живот твари. Мысли кончились, пошла работа. Удар в колено следом за мечом, вошедшим в район живота. Вынул меч и воткнул второй раз уже в область, где у людей сердце. Голубчик отпустил копьё и осел на камни, всё, этот готов и даже тихо.

Шмон показал, что кроме копьё с каменным наконечником уроном 5-15 я фиг что найду у них. Впрочем, логично, ничего, кроме остроги, в воде не нужно.

Копьё с собой, меч хоть и скинул раньше, чем закончилась мана, но повторный вызов потратит еще часть маны, так что хватит лишь еще на одного противника.

Копьё в руке чувствую как тяжелый, чуждый предмет. Торможу в проходе в пещере, взвешиваю в руке и оставляю стоять у стеночки – не умею я копьёми драться.

Полная темнота в гроте, мха нет, никакого света нет совсем, и ночное зрение позволяет с трудом различить лишь на пару метров вперед.

Потолок уходит вверх, идем вдоль правой стены и ищем, что найдем. Даю круг по пещере и на двадцатый шаг нахожу, что искал – вырубленная ниша в стене, лежат факела и рядом огниво. Видимо, запас готовят и берегут, сколько помню, свет из пещеры не было видно на улице.

Факел легко подхватывает искру, вот теперь раздуваю искорку, пока не появится первый огонек. Дальше свет озаряет небольшой грот, я уже был тут, напротив входа.

Между мной и входом стоит прямоугольный серый булыжник и статуэтка девушки метра полтора ростом с копьё в руке, морда как у жаб, а вот пол по сиськам вполне различаем.

Значит все, кого я видел, были мужики или нет? Присматриваюсь к каменному изваянию поближе: убогий идол. Теперь понятно, почему убогий, фигура девушки по шею принадлежала ранее человеческой девушке с поднятой рукой, голову заменили кустарно, обтесав голову жабы и посадив вместо изначальной.

У ног статуи в каменном блюде лежат монеты, а вот это точно тут лишнее. Карман куртки тяжелеет на пару золотых и пятьдесят семь серебряных, хрен бы я их в жизни одной горстью собрал и посчитал.

Оглядываюсь, пусто, тут мне нечего делать. Отсталые уроды, видимо, собранными в реке монетами платили идолу, вот даже интересно, идол им отвечал, или это совсем тупой народ?

Факел оставляю гореть на полу так, чтобы идол прикрывал свет от входа в пещеру и выход. Темнота – друг человека, пока грабил, маны стало чуть больше, а времени до рассвета чуть меньше.

Деревня спит, факел еще светит, труп сторожа лежит и не гавкает, это радует.

Внаглую прямо по тропе крадусь к крайним шалашам, с этой стороны дежурных я не видел. Метров с пяти опускаюсь на колени и дальше продолжаю путь в позе рака. Двигаясь в четыре точки, можно сначала проверять, куда ставишь ногу и руку, и только потом опускать вес. Скорость падает почти до нулевой, пробираюсь между первыми двумя шалашами, и становится слышен храп из них сквозь шум воды.

Странно, не вижу дежурных между шалашами, отсюда уже видно пять шалашей левее меня: пару больших впереди и еще три правее. Немного, воинов было больше, значит, дальше в темноте есть еще жилища.

Зато видно главное, зачем я тут. У большого шалаша, около которого горит факел, к стенке набросаны шмотки. Несколько сумок, вижу торчащий ржавый меч, куски одежды, и, судя по рогу, торчит лук без тетивы, у нас такие были при сплаве в начале.

Мне сюда, стоп, а где охрана? Мысль тормозит мою жопу, что уже начала движение в сторону шмоток. Ага, в свет от факела, стоящего на деревянной треноге, темной ночью я полезу, нет, так не работает. Меня там будет видно всем, кто не спит.

Жду, когда факел погаснет, сколько помню, в городе покупали факела по три часа горения, сам я делал убогие, что горели меньше. А, блин, не обратил внимание на время его горения в пещере.

Поздно, завис между спящими в шалашах и жду, чтобы пламя погасло. Уже четко определил, где что лежит: слева две сумки, одна точно наша, и справа прям манит взгляд лямка рюкзака и рядом щит. Не знаю, мой или Олегов, не важно, важно забрать все мое и свалить ниже по долине.

Тупое ожидание длится еще час, терпение уже заканчивается, упорно сижу. Факел даже не думает затухать, а до рассвета остается не так много, если сейчас уже третий час ночи, то к шести утра будет светло. Ждать или не ждать, ага, есть вариант проще.

Город спит, мафия проснулась, а и фиг с ним. Шаг, тело чуть затекло сидеть, второй, выхожу между шалашами и тут понимаю объем глупости, что сделал.

В шалашах нет стенок со стороны факела, все входы в жилища освещены. Это еще пол беды, главная заключается в том, что жабы спят с неполностью закрытыми глазами, и та, что была ближе ко входу в левый шалаш, начинает моргать, просыпаясь, как только я загородил свет факела.

Мыслей нет, я уже бегу, бесшумно и очень, мать его, быстро. Сумку на плечо, рюкзак, и под громкое гортанное КВА, срываюсь в сторону реки.

Сумка и рюкзак мешают, он был наполнен чем-то мягким и легким, веса почти нет, а вот объем в 50 мест у большого походного рюкзака, был приличный. Задеваю рюкзаком край шалаша, но мне уже все равно. Те секунды, что жабы тратят, чтобы проснуться, понять, кто бежит, и выскочить из шалашей, дают мне фору. Проскочив поселок насквозь, несусь к реке, дал бог ноги, оглядываюсь. Пятеро особо шустрых в двадцати метрах от меня.

С таким отрывом в роше не уйти, пятерых не взять, ну, тогда поплаваем. Понимаю, что спастись в воде от водоплавающих – бред, но тут главное течение. Я пробовал в реальной жизни поплавать в Шуе, катамаран тогда задел лежащие в воде деревья, и нас крутануло под ними, заплыв показал, что в реке с такой скоростью течения быстрее всего плавает бревно! И там догнать вплавать что-либо невозможно. Мысли пронеслись в долю секунд, а тело уже с разбегу прыгает в быстрый поток реки, рюкзак под себя, сумку на плечо через шею, надеюсь, нашел Олегову, там был осколок, или придется вернуться.

Взгляд за спину, жабы бегут, отставая по берегу, а вот прыгать в воду у них нет никакого желания. Чувство, что совершил дурость, нарастает все сильнее по мере того, как они останавливаются на высоком берегу. Буквально в сотне метров от песчаного пляжа берег поднимается уже на метр выше уровня воды. Тут не выбраться, с другой стороны река течет вдоль отвесной скалы. Мать твою, опять узкое ущелье, и в темноте не видно, куда меня несет. Те пять-семь метров в темноте, что вижу, лишь река и поднимающиеся стены берегов. Радует лишь одно: честно сворованный рюкзак прекрасно держит меня на плаву, и, если влечу в валун, он смягчит удар.

Несколько безумных минут заплыва, в глазах уже промелькнул весь идиотизм этого похода, но и это не страшно. А вот ощущение полной темноты, куда несет меня река, пугает все больше.

– Маааааа, – выматериться не успеваю, река на полном ходу влетает в пещеру с очень низким потолком, тут дай бог сантиметров двадцать-тридцать.

Успеваю вытолкнуть рюкзак вперед себя и окунуться с головой. Почему я еще жив? Где круг возрождения? Почему так мокро и меня куда-то тащит? Мысли приходят в логичное русло спустя двадцать секунд. Значит боремся, драться нужно до последнего.

В этот момент по ногам вскользь проходит удар, выпускаю воздух от боли и тут же вынырываю из воды в попытке вздохнуть, но вместо воздуха бьюсь головой о потолок. Чудом успел увидеть, что воздух есть, просто потолок низкий. Вторая попытка с выставленной вверх рукой позволяет вздохнуть и начать бороться за жизнь.

Второй удар ногами о камни, боль, рюкзак вылетает из руки. Судорожно барахтаюсь, пытаюсь поймать свое плавсредство. Потолок пещеры поднимается, глоток воздуха и рывок к рюкзаку, что уже в паре метров впереди меня, боль в правой ноге. Все сливается в единое ощущение задницы, в которую я попал. Свет? Я вижу рюкзак и уходящий вверх потолок, течение идет по кругу большой пещеры, высота потолка уже несколько метров и весь потолок в светящемся мхе.

Боль в ноге мешает думать, исцеление рукой, и, удержав рюкзак, сливаю ману в ногу. Несколько секунд и три каста позволяют забыть про ногу. В поле зрения в это время попадает деревянная пристань и лестница, идущая из воды в пяти метрах впереди, меня несет мимо пристани. Рывок в сторону лестницы, рюкзак в руке: или выгребу, или дальше уплыву. Вернуться тут не вариант. Поймав лестницу рукой, создаю точку опоры, вокруг которой меня тащит течение и вбивает боком в пристань, боль уже в левой руке и мат, что река затыкает обратно в глотку, вперемешку с холодной водой.

Завис, опускаю ноги и упираюсь в дно, глубина здесь не более метра. Дебил, только одна мысль приходит, когда умудряюсь встать в воде, прижатый спиной к пристани и прикрытый лестницей, что разбивает течение воды.

Рюкзак летит вверх, следом сумка, дальше я уже пользуюсь благами чужого труда.

Отдышаться и отплеваться от воды занимает всего пару минут. Заодно успеваю определить деревянную пристань, что уже закаменела, так бывает с листовыми породами деревьев, что отмокают в воде. Это уже не дерево, а скорее окаменевшие бревна.

Пристань занимает метров семь в длину и всего три в ширину, есть один проем явно старого туннеля или прохода, сделанного руками человека. Ровный пол на уровне пристани и гладкие края камня напоминают забои в руднике: там так же проемы и проходы были четких форм.

Грот, в котором протекает река, дай бог метров двадцать или тридцать, тут важно другое – я отсюда прекрасно вижу, что дальше течение реки идет хоть и быстро, но уже спокойней, как по желобу. Потолок над рекой в два метра и обтесан на метр вертикально, и второй метр высоты – идеальный полукруг; четкое ощущение, что канал вырубали в скале руками или проходческим комбайном.

Спуск дальше по реке явно будет спокойней, чем был заплыв сюда, вот только я уже наплавался, хватит, лучше погуляю по пещерам.

Обыск сумки показал, что я неудачник по всем фронтам: спер я свою собственную сумку и теперь стал богаче на лук с уроном в 40, два десятка стрел, пятерку эликсиров ускорения и пять промокших нафиг пирожков, что приходится сразу выкинуть в реку. Есть то, что осталось, я не буду, лучше уж крыс пожарю, благо огниво и кремь были в куртке изначально.

Шмон рюкзака подтвердил уровень моей удачи ниже плинтуса: пара теплых старых одеял, что были погрызены живностью до дыр, старый дырявый плащ путника без статов, ибо там даже чинить уже было нечего, кусок толстой ткани, что напоминал брезент, и книгу странствий, что промокла, и при попытке открыть, понял, что порву и потеряю, не прочитав. Книжку можно просушить, и тогда будет шанс прочитать хотя бы один раз, страницы от старости и воды будут расплываться в клочья, так что тут всего на одно чтение.

Пара факелов и небольшой металлический тубус с крышкой, а вот это уже интересно. Только крышка от старости приржавела к тубусу, хрен с тобой, потом открою.

Рюкзак сам по себе оказался самым ценным дропом, вот только он занимал всю спину. Сумка на боку, в ней стрелы, лук в руках, старье оставляем всё здесь.

Заглядываю в туннель, ага, не ошибся, ровный пол, сглаженный и без камней, покрыт толстым слоем пыли, движения тут явно не было очень давно. Туннель идет мимо пристани, и я выглядываю из бокового прохода.

Ухожу вправо, двадцать шагов, поворот влево, решетка в десяти метрах от меня, за ней то ли комната, то ли грот. Упираюсь в решетку, за ней комнатка: остатки сгнившего стола и скелет в одних ботинках, что сидит у стены с левой стороны, и дальше опять туннель. Решетка только с этой стороны, замок на дверце ржавый в хлам, отмычки тут не спасут, а вот отмычка Медвежонка помогла бы. Мысли не мешают вызвать меч воды и в один удар срубить замок.

Открытие дверцы создает такой истошный скрежет, что мертвые в гробу перевернутся. Жду, когда восстановится тишина, звуков нет, видимо, тут нет зрителей и желающих обидеться на вторжение.

Проход приводит к ступенькам и второй дверце, открытой нараспашку, за ней начинается проход в скале уже без идеальной обработки, скорее пещера, грубо вырубленная или вообще природная, за ней сразу завал камней. Потолок в этом месте осел полностью, завалив проход.

Фенита ля комедия. Еды нет, крыс нет, судя по толстому слою пыли, тут вообще никого нет. Падла тут не поможет, охранять – идиотизм, а смотреть, как он с голоду умирает, я не хочу. Сажусь в уголок рядом со скелетом. Пора домой.

## Глава 3

Кофе на пустой желудок – дурная идея. Перед походом был успешный налет на магазин, и запасов жратвы хватит на неделю. Выбор пал на готовый салат, сосиски и печенье.

Так, что мы имеем? Мысли под дымок сигареты текут медленно и лениво. Время пять утра, рассвет, а я сижу в заваленной пещере рядом со скелетом. Жратва пропала, дебаф голод позволит побегать еще сутки, потом сил останется мало. Значит, у меня сутки на обыск остальных проходов и сплав по реке ниже, других вариантов выхода отсюда не вижу.

Русло реки дальше вполне подходит для заплыва, если, конечно, не упрусь в завал, тогда похороню там все шмотки и абзац. А и черт с ними, самое дорогое – это осколок, и он остался у зеленых чебурашек с большими зубами.

А сейчас лучшее, что я могу сделать – это поспать. Игра позволяет спать в капсуле прямо в игре, если тело сыто и нет острой потребности туалета. Как оказалось, на этом уровне капсула начала управлять мышцами и телом во время игры, теперь выход из капсулы не вызывает дискомфорта, а тело в реальном мире я чувствую как после легкой кардио-тренировки, скорее в кайф и удовольствие.

И где спать? На выбор: диван дома или каменный пол в пещере, блин, если дойти до старых одеял и сделать лежанку, будет вполне удобно, вот только смысла не вижу. Душ, диван, пошло все нафиг.

Утро у меня – это вечер у всех, и это их проблемы. С удовольствием закуриваю, стоя на балконе и глядя на людей, идущих с работы. Мир изменился, тот реальный мир, в котором я жил, стал совершенно другим, я иначе чувствую запах улицы, смотрю на закат и улыбаюсь.

Звонок телефона где-то в квартире отрывает от красоты города, накрываемого розовым закатом. Я здесь еще кому-то нужен?

– Миш, привет, ты когда вернешься на хутор?

Вовкин взволнованный голос ставит в тупик. Вроде в почте было тихо ночью.

– Сутки, может больше, я в полной жопе, и камень не удастся сейчас достать.

– Хрен уже с камнем, Миш, у нас война полноценная началась. Деревню волков атаковали кланы практически в полном составе. Вырезали почти всех к нашему приходу.

Злость накрывает с головой, мы только смогли начать торговать и мирно жить с племенем зверо-людей. Там же щенки, они как дети. Уроды, жажда наживы клановых, да и вообще всех игроков, начинает изрядно меня бесить. Мы и сами не прочь пограбить, но вырезать разумных, с кем можно торговать – это перебор.

– Миш, ты чего молчишь? Ты тут нужен, Олега мало, ты сильнейший! Сливайся, шмот на хуторе уже готов, и в бой.

– Вов, давай по порядку, что и как было, и где кто сейчас?

Вариант прыгать в капсулу и разбивать себе голову о камни меня не радует, я обратно не скоро попаду. Но если очень нужно, убьюсь или утоплюсь. Так, стоп. Сигарета позволяет остановить эмоции, и логика побеждает.

– Врык привел волчат и пару волчиц, попросил право спрятать у нас. Рассказал, что люди, не такие как мы, убивают их деревню. Я загнал всех в подвал, и мы всей толпой ломанулись к их деревне.

К нашему приходу бой был уже в самой деревне, молодые волки метались между хатами, пара духов огня умирали в толпе лекарей и магов, в живых осталось дай бог пяток молодых и шаман, что слил к тому моменту всю ману.

Закуриваю следующую сигарету, представляя эту бойню, когда сотня игроков убивает слабое поселение, режут женщин-волчиц, молодых подростков, забивая стрелами и магией, представляю, как волки мечутся в страхе и непонимании, куда бежать, или рвутся на строй мечей и щитов. Суки, слезы на глазах, от злости сжимаю сигарету и ломаю ее.

– Мы ударили со спины, первыми убили глав кланов и всех магов, пока они сливали магию на защиту и убийство духов огня. Пара секунд и пятнадцать наших бойцов с Врыком прорезали магов и вошли в клинч с лучниками. Они к тому моменту потеряли почти всех питомцев в бою с волками, а мы пришли со всем выводком. Дальше была бойня щит в щит, но только у нас почти все лекари, и с полной магией. В общем вырезали всех. У волков в живых остался шаман и двое младших волков, успели вылечить, Врык уцелел, он у них единственный теперь воин в роду.

– Молодцы, Вова, спасибо. Кланы в истерике орут? Ответь им, что они напали на собственность города! Что они убивали жителей Земли, принадлежащих городу Авелон! Вжика в город, пусть срочно сдает доклад начальнику стражи о нападении на деревню, что желает мирно жить и помогать городу.

– Миш, но это же вранье? Как ты волков к городу припишешь?

– Вова, я десятник, а Олег – гражданин, вся долина – его собственность! Они помогли строить? Они торговали с нами? Вот пусть это и расскажет! И кланам выставь ультиматум! Режем нафиг всю репу за нападение! И требуем выполнения клятвы богов о НЕнападении на мой клан и мои земли! Они напали на нашу собственность и нарушили клятву! И мне плевать, что они думали, богам тоже наплевать! Это наша долина! Наши волки! И любая мразь, напавшая на меня – сдохнет! Это позволит НЕ тебе быть нарушителем клятвы, что напал в спину, а их сделает нарушителями клятвы! И если помнишь, они очень любили приворовать наши вещи. Знаю, что потребуют вернуть их оружие и одежду, вот и сделай так, чтобы Врык забрал то, что нужно!

– Миш, нереально, нас выжило пятеро, прибегут с хутора остальные, но разгрести всю деревню, все что было у волков и всё, что принесли и потеряли игроки, это пиздец.

– Вова, деревню оставь, камень управления у шамана, скорее всего, или у вождя был, найди мне его! Если у шамана, у него и оставь. Шамана и Врыка к нам забирай, кланы придут за вещами за семь-восемь часов, добегут толпой. Твоя задача сортировка и торги!

– Так, понял, сейчас выставлю им слив репутации города, нарушение клятвы кланов, нападение на нашу собственность, и заодно шмотки по кустам попрячем, унести не успеем.

– Давай действуй, Вов, я в игру, пиши в почту, постараюсь закончить разведку быстро и вернуться.

Капсула запретила вход, ну да, идиот, поспал день, покурил и в игру, как же, фиг тебе. Завтрак, туалет, душ, вот теперь вхожу в игру.

Открываю глаза там же в катакомбах, товарищ из белой кости, как послушный мальчик, сидит рядом в той же позе. Вот и умничка, а мне пора.

Быстро проскочив уже известный туннель, заглядываю к пристани, всё на месте, и новых следов в пыли не появилось. Все-таки я тут один, и желающих сплавить за мной не нашлось, вот и хорошо.

Проход дальше выводит к ступеням, вырубленным прямо в камне, подъем занимает всего три круга, метров десять высоты, и выводит к такой же решетке с дверкой: замок уцелел, а петли нет, дверь висит на замке, свалившись из проема. Удар ногой решает вопрос комфортного прохода, дальше небольшая комната охраны и скелет в остатках рванья, лежащий рядом со столом. Так-так, а вот это уже интересно, остатки пергамента, лежащего на столе, рассыпаются в пыль.

Ржавый меч и пряжка от ремня – это все, что мне досталось тут, смысла таскать мусор не вижу, оставляю на столе.

Проход дальше делает правый и левый поворот и выводит в огромный освященный грот, дальняя часть грота светится особо сильно.

Деревня гномов, даже сомнений нет, не представляю других подгорных жителей, способных так обустроить свое жилье. Стою в начале улицы длиной метров в сто, с левой стороны идут дома высотой в два этажа, и вместо крыши у них свод пещеры. Небольшое крыльцо с левой стороны с перилами и двумя ступеньками и пустой проем двери. Дверь валяется на улице, видимо, петли не выдержали, и она выпала. Примерно такая же картина с домами по двум сторонам улицы, где они на распашку, несколько дверей выпало, пыль и отсутствие жизни.

Постамент примерно в середине улицы, скорее, трибуна высотой в метр со ступеньками с одной стороны. Слева от меня вижу вход в другой грот и ступеньки в нем. С правой стороны от меня есть такой же туннель, туда и сходим.

Пол пещеры усыпан мусором, встречает меня скелет в истлевшей одежде с ржавым мечом в руке. Игра определяет его как старые кости, истлевший меч без урона.

Быстрая разведка, помню задачу, и время тикает. Скидываю рюкзак прямо тут, лук на спину и вперед, нападения тут не ожидаю. Пыль под ногами указывает на то, что я тут первый живой гуляю.

ФСБ всегда ведет обыск помещений системно, есть такой прием при обыске: с левой или правой стеной, осмотр каждые полметра сверху вниз, шаг в сторону и опять сверху вниз.

Так делаю и я, шмонаю здания с левой стороны по одному, попутно проглядывая кучки мусора, остатки одежды и отдельные кости, если тут и были живые, то кончились очень давно. Одежду и всё, что рассыпается в прах, оставляю, ищу то, что привлечет взгляд, но даже металлические предметы покрыты ржавчиной от старости.

Первое здание было домом, судя по остаткам деревянных игрушек, в нем жила семья, но увы, достойного внимания тут не осталось ничего. Немного посуды, кухонный нож считать добычей и собирать смысла не вижу, странно, что скелетов в домах нет, видимо, их покинули раньше, чем раскидали тела по улице.

Второе здание не радует так же: все, что было ценного, истлело или было вывезено до моего прихода. В третьем здании был склад продуктов, но они высохли и сгнили до состояния праха и пыли очень давно.

Еще пара жилых домов, и в последнем здании упираюсь в мастерскую, судя по рабочим верстакам, большим тискам и остаткам мелкой ржавчины и кусочков медной проволоки, что нашел на верстаке. Прах и мусор, уже не имеющий ценности, это все, чем может порадовать добыча.

Надежда умирает последней, в конце улицы за зданиями находится еще один туннель, уходящий в тело горы. Туда потом, закончу с постройками и рвану по тоннелям.

Из семи зданий с другой стороны жилые дома игнорирую, только заглядываю в них. Третье по счету явно другое: ступени с резными перилами, колонны на втором этаже к потолку и веранда вместо комнаты.

Вход в помещение заперт, там дверь, обитая металлическими полосами. Замка не вижу, и на рывок ручкой не откликается. Интересно... Опыт отмычки уже есть, меч воды врубается в дверь, десяток ударов и становится виден результат – рубить эту дверь я буду очень долго. Полосы металла и, главное, само дерево настолько крепкие, что удары едва царапают дверь.

Отхожу от здания, мелкие узкие бойницы, терраса начинается метрах в шести от пола, я туда не допрыгну. Между соседними зданиями зазор в пару метров, что не позволит перебраться из окна другого здания. Вот и думай, как туда попасть; если что-то заперто, значит там что-то есть!

Поиск по другим домам показывает бесполезность этого занятия, хотя столы, кровати и тумбочки вполне себе могут пригодиться. Минут тридцать уходит на постройку шаткой конструкции, позволяющей добраться до террасы закрытого здания.

Наверху нахожу большой стол и уцелевший шкаф у стены, другая стена украшена фреской с картой деревни, судя по всему. Так, если я здесь, вот река и пристань. Значит, дальний проход ведет в сеть пещер, заканчивающуюся тупиком; там или добывали что-то, или выращивали, судя по нарисованному грибу в виде шампиньона.

Правый боковой проход вел в штреки. Длинные, как змеи, они уходили в тело горы и почти везде заканчивались тупиками или забоями, а вот один выводил в большой грот, там стоит обозначение телеги, и из него идет отдельный извилистый проход, оканчивающийся знаком солнца или спрута с кучей конечностей, но, скорее, это выход отсюда.

Вот это я удачно зашел, запоминаю карту и проверяю, что у меня на карте отобразилось все, что увидел схематично. Ну да, когда глазами посмотрю, тогда и будет подробно. Так, что еще тут интересного? Взгляд падает на шкаф, дверцы заперты, подергав, понимаю, что только ломать. Как там Медвежонок говорил: топор – лучшая отмычка?

Меч воды рубит дверцу шкафа, сливаю всю ману, разломав замок. Правая полка радуется взгляду: не знаю как, но тут сохранились свитки с чернильницей и перьями. Медленно, боясь, что рассыпится в прах, беру чернильницу, я уже видел такую в разрушенной башне, эти чернила отлично горят на факелах, сразу в сумку. Перья заострели и больше напоминают кусок хрупкого камня, хоть и выглядят красиво. Коснувшись пергамента, понимаю, что развернуть и прочесть смогу один раз, он будет осыпаться тленом, когда начну разворачивать.

Двигаю стол поближе, будет стулом, читать так удобно! Первый же пергамент рассказывает об удачной сделке с вождем орков Третьим Клыкком, двадцать стволов лиственницы меняю на богатую железную руду, дата и время не знакомы, но и не важно.

Остальные пергаменты с переменным успехом рассказывают историю торгов и сделок. Выглядел мир торговли в деревне примерно так: гномы закупали у орков мясо, зерно и выделанные кожи, взамен продавая металл. Из бревен делали плоты, загружали стальными изделиями и рудой, иногда добавляли камни силы, добытые в горе, и все это отправляли по реке вниз, через две недели назад приезжали на телеге с закупками из города. Где-то внизу по течению был город, с которым торговали, телега уходила на дрова и древесину, лошадь шла в табуны оркам, они с радостью меняли бедное животное на очередную партию товаров. Деньги были во всех счетах, но лишь как прибыль, что ложилась на счет Главы подгорного клана Потерянной кирки.

Изучая материалы и карту, получаю Мудрость +1 и интеллект +1, вот только вместо пергаментов остается горка мусора.

Тут все, а дальше? Дверь, ведущая на террасу, заперта, вот только тут обычная деревянная дверь, замка не вижу, значит, выламываем как есть, мана восстановилась, пока читал, универсальная отмычка опять выручает.

Знал бы создатель заклинания меч воды, как этим мечом выламывают двери и рубят шкафы, удавил бы меня нафиг.

Спуск по крутой лестнице, и я попадаю в бывший склад: стойки под оружие, открытые сундуки и бочки. Иду слева-направо: сундук пустой, второй пустой, бочка закрыта, при попытке подвинуть, чувствую вес килограмм в сто примерно. Краника нет, остается только срывать крышку, как мана наберется, подковырну. Дальше пустой сундук и потом стеллаж, а это не мусор, в руки попадает стальной прут, кузнечная заготовка весом в десять килограмм, и здесь таких десятков лежит. Сотня килограмм стали, как бы только утащить? Прутком вскрываю крышку бочки, там и нужно было чуток поддеть, чтобы выдернуть крышку, запах крепкого алкоголя заполняет всё помещение. Коньяк или спирт, и как это уносить? Жаба в душе готова

удушить меня заживо, в городе стоимость добытого зашкаливает, но здесь могу лишь закрыть крышку и вернуть пруток на место.

Из ценного дропа удастся найти тяжелую кирку добытчика с уроном 5-12, что была в сундуке при входе, пустую магическую лампу и стальные клинья, что можно забивать в трещины задней частью кирки.

Дверь на улицу заперта изнутри на мощный засов. Вот интересно, а куда делся тот, кто запер помещение? Повторный круг по темному помещению дает ответ в виде костей в ржавой кольчуге, ржавый шлем и ржавый меч в том же углу. Он умер счастливым, судя по открытой бочке, напоминающей прошлую с коньяком.

Выхожу на улицу и оглядываюсь, гора мебели у стены так и стоит. Штреки проверять? А, стоп, я при входе видел, что тут четыре выхода, а на карте было только три. Возвращаюсь к началу поселка, тут сбоку был еще один туннель, и при входе в него валяется два скелета в ржавой броне, кости укрыты толстым слоем черного пепла, ржавые мечи и такие же щиты, что не имеют защиты.

Туннель явно вырублен не так, как другие, грубые необтесанные стены, неровный пол и отсутствие мха на потолке. Сделав один поворот, упираюсь в ступени, ведущие вверх, и дальше темнота. Ночное зрение не может помочь там, где вообще не существует света.

Факел в сумке уже просох, огниво в кармане. Зажигаю и, получив ярким светом по глазам, иду на штурм грубой лестницы.

Короткий подъем приводит в грот или, скорее, жилую комнату, только по срокам явно моложе, чем вся деревня. Глаза разбегаются от жадности: напротив меня стоит стеллаж, наполненный пузырьками и бутылками, рядом лежат свитки, и их состояние намного лучше прежних. С левой стороны большая кровать, застеленная шкурой огромных размеров, за ней гардероб с открытой дверцей, там видна роба на вешалке, правее же рабочая зона: большой стол с мелкими инструментами, тигелем и посудой и у стены справа рабочий стол, на котором видны книги, перья в вазочке.

Подставка под факел есть при входе справа, торчит из стены. Факел туда, сумку кладу на пол у входа. Кровать, одеяло из шкуры черной выдры, стоимость не знаю, но будет шикарным узелком для добычи.

Шкаф с одеждой радует робой послушника на мудрость +2, шелковой рубашкой, ботинками с металлическими каблуками на харизму +2 и тепло+1.

На стеллаже просматриваю все реагенты, что вижу, сразу определяю: пяток бутылок маны светло-голубого цвета, один эликсир «последний бой» сразу идет в карман штанов, двадцать эликсиров всех цветов радуги определить не могу, их тоже в сумку. Вторая и третья полка – реагенты, вот тут хуже, понять назначения и названия жидкостей не могу, пять бутылок объемом в литр, три пузатых графинчика пол литровых с плотными крышками – это все на одеяло, не знаю как, но выносить буду все!

Часть материалов, высохших до состояния хрупких веточек или сушеных лапок не узнать, это всё нафиг.

Нижняя полка встречает шкатулкой, она заперта, ключика нет. А где ключик искать?

Перевожу обыск на рабочий стол, первая же книга ставит всё по местам, понять, что за книги, я не могу. Это всё изучать нужно, но увы, не мне. Книги кочуют в сумку, их я тут не оставлю, а читать можно и это, лишь бы знания качнуть; ничем не хуже, чем тот мусор, что Серега травникам дает.

Нахожу десяток пергаментов, лежащих стопкой, в них разработки заклинаний и схемы, но понять не могу, язык неизвестен. При открытии отдельного пергамента, закрытого черной печатью, всплывает окошко вопрос: выучить заклинание?

Так, стоп, кладу пергамент на стол. Заклинание выучить всегда хорошо, но вот как в храме посмотрят на паладина с черной магией? Пойду покурю и подумаю. Глянул на факел, ему еще два с половиной часа гореть. Успею, пора домой.

## Глава 4

Обед из пойманного в холодильнике, разминка и кофе с сигаретой. И что тут делать? Я так понимаю, добрался до места, в котором должны были развиваться игроки-некроманты. Только как выучить язык? Та скотина, которую сожгла Машка, отрекаясь от тьмы, вполне могла научить. Мы там запоролы цепочку квестов для некроманта-игрока. Только теперь понимаю, что натворили.

А ладно, мы пока играем за светлых, только куда всё девать. Оставить – жадность не позволит. Идея, ищу телефон, там как всегда тишина, разбуду Вовку и пусть думает. Набираю другу и слушаю длинные гудки.

Звонок другу не работает, тогда берем вторую подсказку пятьдесят на пятьдесят и идем спать. Игровое время позволяет действовать, и там есть почта.

Открываю глаза в той же комнате, факел еще полтора часа освещать будет, вот и отлично.

Почта, пишу Аерису: «Вов, как у тебя дела?»

Пока жду ответа, делаю круг по комнате и нахожу занавеску из толстой черной материи у правой стены за столом. Забираю факел и иду по проходу. Метров десять и поворот направо, открывается вид на вторую комнату, только тут пусто, единственное, что есть, это прямоугольный камень или плита размерами как кровать, изрезана рунами и отливает черным, в свете факела мелькают голубые искорки в камне.

Подхожу ближе, игра дает подсказку для тупых: темный алтарь. Возвращаюсь в жилую келью и занимаюсь разбором добычи с рабочего стола: наручники, прикованные к петлям в изголовье стола, не оторвать, скальпели несколько штук, зажим, напоминающий плоскогубцы, и ритуальный кинжал с ручкой из кости с уроном 3-7, вот его точно ворую и вешаю на пояс, если вытащу, Машке подарю.

Письмо отвлекает от изучения скальпелей и игл, что были на столе.

Аерис: «Веду торги, боги не хотят вмешиваться, ибо равенство: они напали, а мы всех убили. Клань требуют сдать им деревню и камень управления вместе со всей их одеждой, я же утверждаю, что деревня под охраной города, а камень управления у сбежавшего шамана, будут ловить и искать его. Вещи сдаем, сделав, как и они, я нужное отложил в тайник лапами Врыка. Миш, если они узнают, что мы волков спрятали, война будет, не простят. А мы не сможем их держать в подвале долго, шаман строит шалаш себе у хутора, его точно увидят! Ты нужен тут, возвращайся срочно! Они просто выйдут из кланов сотней игроков и устроят бойню, как только их игроки добегают до своего оружия! Мы готовимся защищать хутор через три часа, к вечеру перебьют всех».

Вот порадовал, и как я ему вернусь?

Вот реально, воевать не будут, но отдать деревню – означает слить всю долину и остаться с голой жопой.

Иду по кругу, проверяя всю комнату на добычу. Вот рабочий стол с записями, нахожу в нем выдвижной ящик, а вот и небольшой ключик, вместе с ним лежат россыпью разные камни силы: десяток средней силы, два камня ветра средних, семь слабых силы и два средних камня зверя, Врык за эти камни почки продаст и счастлив будет. Камешки в сумку, ключик в шкапулку. Яркий свет бьет по глазам, проморгавшись, вижу малый осколок камня света мощностью 0.02/15, он даже больше, чем наш прошлый, только пустой. Сразу кладу руку и сливаю ману, запас растет до 0.11, отлично!

Всё, вот теперь вопрос, как выйти живым, встает в полный рост. Беру рюкзак, туда пихаю непонятные жидкости, завернутые в одеяло, сверху шкапулку с камнем и ключиком прямо в

замочной скважине. Далее ложатся все книги и свитки, одежда и неопределенные эликсиры. Место закончилось, но этот рюкзак надо вытаскивать любой ценой!

Сумка с эликсирами, что смог определить, стрелами и запасным факелом, лук в левой руке, факел в правой. Можно выходить. Жадность заставляет осмотреть, что еще забыл, вроде бы все украл, можно валить.

С факелом блуждать намного удобнее, минут тридцать уходит на то, чтобы, сверяясь с картой, добраться до нужного туннеля, ведущего к знаку тележки и солнца. Вот только туннеля уже нет, обвал перекрыл полностью потолок крупными плитами вперемешку с мелкими камнями.

Глянув карту, понимаю, что жопа только началась, это был единственный выход на поверхность. Если сплавляться по реке, то там сплав займет в десять раз дольше, чем тут нарисовано, я столько не смогу проплыть без лодки или плота. Столы и пара пустых бочек, но я не видел веревки, так что скреплять плот нечем.

Утопиться? И утопить всю добычу – полный бред. Пока мысли по кругу прокручивают все варианты, возвращаюсь в жилище некроманта, это самое приятное здесь место.

Пишу Аерису: «Вов, я в подземелье, и тут нет возможности сдохнуть, от голода буду помирать еще пару суток! Зато нашел алтарь и ритуальный нож, и осколок света другой!»

Ответ приходит быстро: «Маша рекомендует: засунь осколок в задницу и перережь себе глотку на алтаре, ну или вену на руке! Ты нужен через час, они добрались до деревни, клановые значки удаляют, сейчас будет бойня!»

Вот стерва, хотя, это идея, так, делаем рокировку вещей! Хотя что-то должно оказаться со мной в результате!

Раскладываю всю добычу на столе и понимаю, что скорее удавлюсь, чем брошу это здесь.

Шкатулка в сумку и на голое тело на себя, сверху рубашку шелковую, и следом влезаю во вторую рубашку странника, идет дебаф на ловкость, и хрен с ним.

Карман штанов вмещает пять камней силы средних – это Врыку, остальные сую в карманы пояса, занимаю все места. Сверху натягиваю робу монаха и становлюсь похожим на пугало. Рюкзак, в нем все остальное, и лук отдельно – это с собой, чтобы игре было, что терять. Жалко свитки и книги, но их только если в трусы закинуть, черт.

Втыкаю догорающий факел в подставку в комнате с алтарем. Адреналин чуток штормит, унимаю дрожь и ложусь на алтарь!

Всплывает окошко: хотите принести жертву?

Да, мать твою! Резким движением режу вены на левой руке!

Темнота, время замирает.

Свет летит на меня, как поезд в туннеле, оп, капсула открыта, я в реальном мире.

Вот черт, что за херня?

Нажимаю вход в игру, капсула отказывает во входе. Время еще есть, ел недавно и даже спал. Что за бред?

Звонок телефона прерывает мои мысли.

Незнакомый номер, поговорим:

– Добрый день!

– Здравствуйте, Михаил, это Светлана, сотрудник корпорации Мир. Не беспокойтесь, все хорошо, администратору пришлось остановить развитие событий, я сейчас свяжу вас с ним, и он все расскажет.

– Хорошо, я подожду.

Девушка переключает на ожидание, включаю громкую связь и в одних трусах иду курить на кухню.

Успел выкурить три сигареты, сделать кофе и одеться, когда мелодия сменилась голосом молодого парня:

– Михаил, Сумрак? Правильно понимаю? – взволнованный голос, явно нервничает и злится. Что-то я опять нахуевертил в игре.

– Добрый день, да, это я. Объясните, почему нет допуска в игру?

– Вы чем думали, когда действовали последние пять минут в игре? Вы вообще понимаете, что сделали?

– А что такого? Разве нельзя погибать и воскресать на кругу возрождения? Или есть запрет на суицид? Тогда почему тонущие с дури или голышом прыгающие на кролика лучше?

– Вы себя в жертву темным богам принесли! Пантеон черных еще не сделан! Вы хоть понимаете, что механизм игры просчитал вашу жертву как Великое дело службы тьме, и таких дебилов в истории мира еще не было?

Вот это абзац, респнулся, блять, в клане называется, понимаю, почему он срывается на оскорбления.

– Какого черта вы позволяете себе оскорбления? – стресс и моя дурасть – не повод сотруднику корпорации переходить грань. Ставлю запись разговора на телефоне.

– Прошу прощения, но теперь Вы не можете воскреснуть в другом месте, и ваш игрок заблокирован, пока не будет прописана возможность вашего общения с темным богом.

– Вот это ахтунг конечно, и какие версии сроков, чем это чревато?

– Мне искусственный интеллект вынес несколько вариантов развития событий: первый – вы становитесь слугой одного из богов темного пантеона, а там полный пиздец, они не прописаны, вручную админам придется отыгрывать! Второй вариант – вы хамите богу, теряете игрока полностью и начинаете заново спустя три месяца! Бог в праве вас оставить у себя, нет там игры!

– А другие варианты? – как-то хреново звучат те, что уже описаны.

– Удалить и заблокировать вас за нарушения и не закрыть дело! Это я вел ваше прошлое дело, и опять вы херней занимаетесь!

– М-да, кстати по прошлому нарушению: кланы напали на мой клан, нарушив клятвы. Это будут разбирать?

– Видел, волки – не ваш клан, вы не принимали их к себе, и деревня не ваша! Так что это Ваш клан нарушил клятву, и впору выставлять вам проклятие, снимаемое только деньгами в стоимость нарушения, там, между прочим, более двухсот золотых в пользу кланов!

– Вот это полный пиздец, такими темпами мир будет сидеть в жопе и не двинется с места. Они же тупые, даже замок не взяли и не возьмут.

– Ничего, зато другие взяли уже поселение и рудник и даже пятерых крестьян смогли воскресить с круга возрождения.

– Так, и что делать будем? Версии есть? Я вполне готов поиграть за темных, если нужно.

Удаление персонажа совсем меня не радует, бабки можно делать в любом случае, главное – остаться в игре!

– Кстати, это же ваша сестра убила цепочку квестов на некрманта? Нет желания всё исправить?

– И как? Стать темным и обучать некрмантов? А меня кто обучит?

– Значит так, выбираем темного бога, становитесь темным созданием, хер его знает, как это получится, попробуем. Ваша задача – провести большой квест, что был завязан на того некрманта!

– Подробнее, что нужно?

– Собрать войско мертвых, повоевать, погромить и потом красиво слдохнуть, дав игрокам стать героями и поумнеть! В идеале, если они добудут осколок света!

– Да легко, какому темному богу служить, есть выбор?

– Да хоть черту в валенках, сейчас срочно его рисовать будем!

– Можно тогда богиню смерть?

– Скелету проще служить? Косу добавить?

– Настоящая богиня смерти выглядит не так. Вы когда-нибудь умирали в реальности? Видели, как умирают другие, и как выглядит смерть, приходящая за ними? – если он меня посчитает дебилом, не удивлюсь, но встречи с этой девочкой я жду уже десять лет.

– Нет, описать или представить можете? – голос изменился, точно, они же могут считать яркие образы, как с мотоциклом.

– Могу вспомнить.

– Так, Михаил, тогда действуем так, входите в игру через пять минут, окажетесь в полной темноте, ваша задача вспомнить образ и рассказать вслух все, что знаете. Попробуем обработать и сварить вам бога! Ваши заклинания переделаем, знания темного языка будут после принятия темноты, дальше воюете во благо тьмы.

– С меня квест на всех, войско мертвых, вот только что делать с войной кланов?

– Кланы вам не заплатили в прошлый раз, вот и сейчас вы не оплачиваете штраф, взаимозачет, закрою два дела. А дальше нет нарушений пока.

М-да, значит моим самостоятельно отбивать хутор, два десятка бойцов против сотни, шансов мало. Хотя тут вопрос вооружения сильно влияет, и наличие прокаченных питомцев тоже. Даже три десятка с питомцами не потянут всех.

– У меня почта будет работать?

– Не знаю, мы еще не делали подобного, как мозги игры решат. Жду вас в игре через пять минут!

Кофе уже не помогает, третья кружка и очередная сигарета. Сажу на кухне и жду последнюю минуту, вот я накосячил, можно же было на обычном столе зарезаться. Тушу окурки, пора, капсула, вход.

Полная темнота и тишина, вспоминаю всё, что связано со смертью. Обычно видел или даже чувствовал ее как темный туман или силуэт, что тянул руки к умирающему, всегда в мыслях была злость и ненависть к смерти, мысли что жизнь за жизнь, плачу, он мой, не отдам! Так было несколько раз, когда приходилось качать легкие или запускать сердце людям, когда таскал потерявших сознание в горах, или мыл водкой больных, у кого жар уходил за сорок градусов, сбивая температуру.

Потом однажды вывозил раненого в больницу, кровь хлестала из ран, перетянув их майкой, я летел на машине по трассе, вызванивая МЧС, чтобы предупредили больницу и сотрудников ГАИ. Многие не знают, что можно не ждать скорую, а везти самому, позвонить, и сотрудник МЧС предупредит и ГАИ, и скорую, и больницу, и выведет на связь врача, что голосом будет помогать спасти человека. Сотрудники полиции могут подхватить и везти с мигалками, нарушая скоростной режим, чтобы успеть в больницу.

Вот и тогда была такая гонка, летел из области на бешеной скорости, выжимая всё из рабочих жигулей, и четко видел, что смерть – темный силуэт в плаще или робе – летит рядом, пытаюсь догнать. Была гонка на скорость, успею или нет, страх, слезы на глазах, рев мотора в красной зоне, судорожно подкачивал последний миллиметр педали газа, разгоняя мотор в красную зону.

Я тогда успел, влетел в открытый шлагбаум больницы, заскочил на пандус для скорой и остановился мордой в дверях, где ждала бригада реанимации. Стою у машины, за спиной гайцы, что мигалкой и сиреной вели меня по Москве, врачи, что грузят парня на тележку и толпой укатывают его внутрь. Тогда я впервые понял, что смерть – это не туман, рядом с каталкой стояла тень, силуэт, она глянула на меня и качнула головой.

В другой раз я летел по Киевке, жуткий ливень и потоп по всему городу в пятницу вечером. Я обещал тогда одной девчонке, что мы после работы свалим на байк слёт в РБ. Забрал

ее у метро, и на физике выезжали в область. Воды на Киевке по колено, идет плотный поток километров сто в час, идти между машин было не вариант, держу полосу, переднее колесо рассекает воду, заднее держит дорогу.

И в какой-то момент понимаю, что морда всплыла, колесо плывет, и байк плавно начинает ложиться на бок. Выставляю ноги, упираясь пятками в асфальт, и плыву, жопа толкает руль, и переднее колесо гарцует по волнам, девчонка вцепилась в меня и замерла. Фура, что за спиной, не понимает и идет также на дистанции пяти метров, по бокам машины, деться некуда.

Короткий момент, когда прямо передо мной появляется темный силуэт. Смерть коснулась руками моего шлема, и я увидел ее лицо: молодая, очень красивая девушка, самая красивая на свете, грустный взгляд и легкая улыбка на лице, я услышал слова: «тебе ещё рано». И следом видение растаяло, я плавно прикрыл газ, и морда продавала воду. Байк встал на колеса, аварийка, очень плавно иду к обочине, поездка на слет закончилась не начавшись.

Я вспомнил ее лицо, той девочки, которую однажды встречу вновь. Жизнь – это лишь песочница, та девочка помогает пройти дальше тем, чье время пришло. Правильно рассказывали историю, когда смерть пришла к кузнецу, чтобы поточить свою косу, ибо тропа в рай зарастает, и ее приходится косить, чтобы души могли пройти в рай.

Мысли и образы закончились, в голове пустота. Темнота моргает, и загорается слабое свечение далеких звезд вокруг меня.

– Ну пиздец ты загнул, – замечаю рядом со мной стоящую в пустоте девушку-смерть, темный балахон закрывает ее полностью, вижу лишь лицо, кисть правой руки, что сжимает большую косу. Картинку портит знакомый голос админа.

– Голосок подобрать сложно было? Такие воспоминание угробил, – вот сволочь, но легкий эмоциональный шок от живых воспоминаний, что переживал в ночь, уходит.

– Не успел, в следующий раз подберем! Теперь так, трепещи смертный, ты в обители самой смерти! Ну понял, да?

– Ты потом Гугл спроси, как девочка-смерть общается, а сейчас не забивай память игры мусором. Давай задачу, и я пошел.

Херовым юмором админ окончательно сбил настрой, всё, тут не интересно, хочу вводные и на выход.

– Хрен с тобой, заклинание тебе переделали, дара не было и на том спасибо. У тебя будет стандартный набор Лича первого уровня, плюс твои измененные заклинания, которые уже знаешь. Имя тебе сменим на Некроманта, а вот почту оставим старую, чтобы ты клан не кинул свой. А вот вопрос со смертностью встал жестко, тут начальство и компьютер спорят, что делать в случае твоей смерти. Пока есть задача родить большой эвент, если сдохнешь, на твоём месте игровой Лич появится, а ты уже в клане у себя нормальным оживешь. Хватит тебе одной жизни? Если сдохнешь слишком рано, на алтаре поднимем и дадим второй шанс. Главное не спались, понял?

– Да легко, ману как Некромант рождает? Войско я тебе в одну харю хрен подниму. И это, осколок света не помешает в кармане?

– В шкатулке не помешает, а так будет наградой за твой труп. С маной проще, есть алтарь, ну или можешь осколок алтаря найти, или обряд жертвоприношения провести, а в ответ – мана и благословение. Ну и твоя мана будет восстанавливаться, бутылки есть, но тебе их бочками бухать надо. О, кстати, алкоголь ускоряет процесс восстановления маны, в адекватных дозах.

На последней фразе я уже представляю, как с бочкой коньяка в жопу пьяный Лич ищет собутыльников среди игроков в нубовском лесу. Всё, пиздец, мысли уходят явно не туда. Так, стоп, работаем.

– В жертву живых приносить? Игроки, которые вышли из игры, их можно в жертву или мне неписей ловить? – уровень неписей в игре сильно выше моего, скорее они меня поймают и пиздюлей дадут.

– Игроки, что вне игры, взятые в плен, животные, питомцы – плевать, у тебя будет заклинание стан, позволяющее спеленать, правда, только тех, кто сильно ниже тебя по уровню.

– Угу, понял, тогда вроде всё. Стартуем?

– Вали уже, ты это, только осколок не вынимай, спалит тебя нафиг!

Галактика вокруг нас начала кружиться, и я, как умный мальчик, ляпнул: пора домой!

Ну вас в задницу, поиграл называется, вот ей богу, увижу в жизни этого админа – точно в морду дам. Крышка капсулы открыта, иду на кухню и, закуривая сразу, ставлю чайник.

И что мы имеем? Жопу большую, черную и темную, и опять нет факела ее подпалить. Нужно собрать войско, там, видимо, зачатки войска валялись по углам с ржавым мусором в руках. С этим войском надо устроить шухер, только у прошлого некроманта скелеты были дохлые и тупые. Как вспомню, так волосы дыбом, да их запинаят раньше, чем они родят.

Значит нужно или большое войско, или более толковое, вот уроды. Докуриваю, глоток кофе, на автопилоте убираю со стола и выкидываю окурки в пакетик. Черт, как же они достали с их «подвигай мир и роди, как его двигать, если все тупые и сами ни хера сделать не могут».

А и хрен с вами, в драку я уже ввязался, поздно пить боржоми, работаем.

Капсула, вход.

## Глава 5

Открываю глаза, и сразу же встают вопросы, стою в комнате с алтарем, чувствую себя вполне живым. Только вот зрение удивляет: в зеленом свете вижу всё, хотя факел давно потух. Ладно, херня, заклинание Сгусток тьмы (заняло место исцеления на удалении) требует двадцать маны, исцеление дланью стало Темной дланью: можно перекачивать ману в призванных или убивать светлых. Меч воды стал темным клинком, тут всё логично. Светлая аура стала темной аурой, восстанавливающей призванных, броня так же просто поменяла цвет.

Ко всему этому обнаруживаю партию заклинаний, требующих действия двух рук сразу: поднять мертвых 1 уровень (позволяет поднять от 1 до 5 зомби из свежеумерших целых тел, как понимаю, кусками не встают), поднять скелеты (оживляет только кости, можно и из свежих делать, но кости будут долго таскать гниющее мясо). Так же могу призвать посланников тьмы (требует 300 маны, у меня чуток меньше, придут две тени моего уровня, днем они исчезают).

В дополнение ко всему этому есть три вида проклятий/заражений тьмы: можно заразить землю, можно оружие или вещи, и можно заразить живых, но зараза будет развиваться у живых в течение суток, и они просто сойдут с ума. Питомца только не тронули, но вариант призвать Падлу в этот могильник не радует, мне психика волка дороже.

М-да, уроды, набор «детский садик», и это древний Некромант? Ебанько это, блин. Глядя на набор заклинаний, понимаю, что подобный уродец был в инстанте, и Маша с Витей давали ему люлей по полной программе.

Ознакомившись со своим игроком, возвращаюсь теперь уже в свой рабочий кабинет.

Почта, Аерис: «Миш, ты скоро? Что, сдохнуть не можешь?» – вот урод, я помню, кто посоветовал суициднуться на камушке.

Пишу Аерису в ответ: «Вова, твою мать, меня не ждите, я тут на неделю минимум! Прими волков в клан и сможешь прописать на воскрешение на хуторе, тогда их не смогут убивать! О, вспомнил, разведчиков города вызови десятком во главе с Флавием, они топовые маги и уже сильные бойцы, ну и кланы предупреди: Сумрак нашел дорогу в соседний город, и, если эти тупые хотят сидеть в нубятне – их проблема!»

## **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.