

- В этом сборнике не так много информации, как ты думаешь, но, тем не менее, это одна из самых полезных книг. У большинства благородных семей, академий и гильдий есть копии в своих филиалах и особняках, - объяснила Амариллис.

- Есть ли он у Гильдии Исследователей? - поинтересовалась я, подкрадываясь ближе к знаниям.

- Гильдия Исследователей предоставляет большую часть публикуемой здесь информации.

Гарпия открыла книгу на первой странице, и я наклонилась поближе, чтобы прочитать.

Шахта Сотни Ловушек

Приблизительный минимальный уровень для подземелья: 5-7

Предлагаемые уровни: 10+

Состав группы: 3+, требуется Целитель.

Особые предупреждения: Яды. Ловушки.

Расположен к юго-юго-западу от Штормовой Акулы, недалеко от Залива Штормов, на землях, принадлежащих Королевству Бесконечных Волн.

Это подземелье состоит из семи этажей на ВН. Путь от этажа к этажу проложен вдоль ряда высоких постаментов над водомом, заполненном хищниками. В остальном, ныркомната безопасна. Следует проявлять особую осторожность при прохождении от одного яруса к другому, так как некоторые доски - на самом деле, ловушки.

Первый этаж: большая площадь, ключ на другом конце. Простые "волчьи ямы".

Второй этаж: ряды столбов, через которые нужно перепрыгивать. В яме внизу обитают ядовитые пауки (обычные). Ключ в конце.

Третий этаж: туннель в виде лабиринта. Конец возвращается к началу. Ключ спрятан внутри. Планировка меняется ежедневно. "Волчьи ямы", дротики.

Четвёртый этаж: комната ложных сокровищ. Мимики. Ключ спрятан в одном из сундуков.

Пятый этаж: используйте ключи, отмеченные символами на двери, чтобы открыть проход. Остальные ключи сохранить. Малый босс - большой медный вепрь. Должен быть загнан в ловушки или убит превосходящей силой.

Шестой этаж: комната-оловоломка. Приманите больших черепах, чтобы они съели отравленную рыбу. Ключ в конце комнаты.

Седьмой этаж: босс подземелья. Большой движущийся медвежий капкан. Требуется "приманка" для установки различных ловушек по всей комнате. Каждый сломанный зуб призывает железного медведя (редкий).

Награды и добыча:

Различные ловушки. Верёвки. Яды. Удочки.

Классовые награды:

Класс Ловчий Мастер

Специализируется на постановке ловушек издалека и следопытстве.

- Что такое "ВН"? И что такое "ныркомната"? - спросила я, сдерживая хихиканье.

Я очень надеялась, что Амариллис не выбрала этот класс, иначе я больше никогда не смогу смотреть ей в глаза.

Вот есть "ловчий сокол", а может быть и "ловчая гарпия"...

Так что, вместо того, чтобы поднять глаза и увидеть её, явно недовольный взгляд, я посмотрела на карты на следующей странице. Они были маленькими и не такими детализированными, но они показывали грубые очертания каждого этажа подземелья, и даже были некоторые заметки сбоку.

Амариллис погудела немного:

- Ммм... "ВН" означает "Время написания". Этому сборнику почти год, - она постучала по дате внизу страницы, - Так что, без сомнения, с тех пор подземелье увеличилось. Как минимум, на один этаж. Некоторые ловушки могли переместиться. А "ныркомната" - это главная комната подземелья. В некоторых подземельях есть ныркомнаты, через которые можно пройти на каждый этаж. На самом деле, обычно ты не можешь сократить путь, подземелье наказывает за такую попытку, но это означает, что ты можешь просто уйти, если тебе это нужно.

- Отлично, - сказала я.

Значит, в Чудесатом Подземелье в Трёх Колодцах тоже была такая. Большая комната с шахтой должна была быть ныркомнатой.

Амариллис начала листать страницы слишком быстро, чтобы я могла сделать что-то больше, чем просто посмотреть на карты или читать названия подземелий.

Казалось, она знала, что искала.

Но я-то не знала.

- Эм, а какой класс ты хочешь? - поинтересовалась я.

- Что-то, что будет взаимодействовать с моим классом Громого Мага.

- Получается, ещё один класс мага? Или что-то, связанное с громом и молнией? - решила я уточнить.

Гарпия задумчиво помычала, затем покачала головой:

- Нет, не совсем. Я хочу что-то, что будет хорошо работать с моим классом, перекроет некоторые слабости, но не что-то, слишком близкое. О, а вот это интересно...

На странице, на которой она остановилась, информации было немного меньше. Я заметила, что Амариллис пролистала некоторые подземелья со слишком большим количеством этажей. В любом случае они, вероятно, были немного выше нас по уровню.

Страна Игрушек

Приблизительные минимальные уровни для подземелья: 4-7

Предлагаемые уровни: 8-10

Состав группы: 3+, рекомендуется наличие специалиста с атаками по области.

Особые предупреждения: Големы. Орды врагов.

Расположен рядом с Порт-Орешник, столицей Королевства Разнороща.

На ВН, это подземелье имеет пять этажей. Ныркомната построена так, чтобы напоминать длинную большую комнату в замке, со стеклянным потолком (но там всегда сумрак) и сотнями

покрытых пылью ящиков. Все пустые. Чрезмерное вмешательство или излишнее разрушение в подземелье заменит некоторые ящики ящиками с ловушками. В противном случае, безопасно.

Первый этаж: длинная узкая игровая комната. Сотни игрушек внутри. Когда проходишь середину комнаты, игрушки поднимаются и начинают волнами атаковать ныряльщиков. Преждевременная атака пробуждает СРАЗУ ВСЕХ игрушечных големов.

Второй этаж: комната Щелкунчика. Победите игрушечного рыцаря в рыцарском поединке на предоставленном скакуне или сразитесь с големами-солдатами.

Третий этаж: комната заполнена большими плюшевыми животными. Фальшивая опасность. Будут приглашать на "чай". Принять приглашение и пройти. В ином случае - предстоит бой. Враги стойкие и сильные для своего уровня. Медленно двигаются.

Четвертый этаж: комната выглядит, как кукольный театр. Большие марионетки разыгрывают пьесу на сцене. Участие в пьесе открывает специальную награду (Игрушечная палочка, редкое качество). В противном случае, предстоит простой бой с большими деревянными противниками. Концентрируйтесь на нитях.

Пятый этаж: босс подземелья. Большая комната, заполненная сломанными игрушками. Большой бронированный "плюшевый мишка" в центре. Призывает игрушки из разных частей комнаты для помощи в бою. Рекомендуем огонь.

Награды и добыча:

Различные игрушки. Маленькие детские безделушки. Зачарованные игрушки.

Классовая награда:

Класс Кукольный Мастер

Класс специализируется на изготовлении небольших побрякушек и игрушек, а также на их управлении с помощью маны.

- Оу, - вкрадчиво заметила я, - А этот класс выглядит действительно интересненько...

- Ты просто говоришь это, потому что хочешь поиграть с игрушками, которые я сделала бы, - проницательно заметила Амариллис.

- Не-не, я старовата для большинства игрушек! - защищалась я, - Хотя... я бы не возражала против плюшевого мишки, который обнимает меня в ответ. Я бы назвала его Тряпулей, и мне он бы очень понравился.

Гарпия покачала головой и, казалось, собиралась отругать меня, но стук в дверь насторожил нас прямо перед тем, как дверь открылась и принесли ужин.

Книгу отодвинули в сторону, когда пара официанток поставила перед нами пару подносов, заполненных всевозможными тарелками с искусно разложенными мясом, овощами и хлебом.

Они ушли так же быстро, как и пришли, оставив комнату, пахнущую - ну просто головокружительно!

...Животикокружительно уж точно.

- Давай поедим! - сказала я, сразу вступив в неравный бой с ужином.

Амариллис сначала ела немного медленнее, но вскоре она отбросила свои столовые приборы в сторону и начала протыкать пищу когтями.

Когда через некоторое время мы, наконец, закончили есть, мне пришлось откинуться на спинку сиденья, чтобы погладить переполненный животик.

Ещё оставалась еда, и я хотела её съесть, но места для неё не было.

Сожалею, еда. Как-нибудь в следующий раз.

Я почти задремала, когда Амариллис пододвинула книгу ближе и начала перелистывать страницы.

- Нашла! - сказала она немного позже.

- А? - пробормотала я, выпрямившись.

- Смотри, - сказала она, подталкивая мне книгу.

Дворец Струн

Приблизительный минимальный уровень для подземелья: 4-7

Предлагаемые уровни: 8-10

Состав группы: рекомендуется 2+ с высоким уровнем психологической устойчивости и восприятия

Особые предупреждения: Похитители Тел

Расположен у подножия скал независимого городка Колокол Роз.

На ВН, это подземелье имеет 4 этажа. Ныркомнаты нет. Вход - сад вокруг старинного дворца.

Первый этаж: живая изгородь. Попытка пройти через стены вызывает горгулий (редких).
Большие пауки на потолке будут пытаться опутать ныряльщиков.

Второй этаж: главные залы дворца. Рыцари на струнах патрулируют коридоры. Сосредоточьте огонь на струнах, чтобы отключить.

Третий этаж: балльный зал. Заполнены куклами-гуманоидами размером с детей, в различных платьях. Скрытое вооружение. Потребуют танцевать.

Четвертый этаж: тронный зал с большим "кукольным королем", который использует несколько видов оружия и скрытые отсеки на теле, чтобы высвободить различные эффекты на поле боя.

Награды и добыча:

Струны, части паука, платья.

Классовая награда:

Класс Кукловод

Дальний контроль над одиночной целью или големом. Контроль миньонов.

- Звучит... немного жутковато, - сказала я.

- Не будь трусихой, это нормальное подземелье. И, к тому же, низкоуровневое, - фыркнула Амариллис, - И, что лучше всего, Колокол Роз не так уж далеко от Зелёномрака. Где-то неделя пешком. Меньше, если арендовать вагон.

Она перелистнула книгу в самый конец, где была нарисована карта. Я охнула и стала внимательно рассматривать её. Раньше мне нравились карты в фантастических романах, они были одними из самых интересных частей в книге, а теперь я могла проследить своё собственное путешествие по Грязи.

- Класс немного... необычный, но я думаю, что он найдет своё применение, если я открою для него нужные навыки, - Амариллис встала, затем потянулась, пока её спина не хрустнула, - Уй-

у!

- Я пойду отдыхать, - сказала она.

- А, ну да. Мне тоже надо поспать, - ответила я.

Сытная еда подействовала на то, что осталось от моей энергии, да и солнце вот-вот сядет за окном...

- Здесь есть душ, да?

Амариллис фыркнула:

- А то! Вперёд, а я пока переоденусь.

...Я проснулась от тихого шмыганья, будто два куска ткани трутся друг о друга. Звук был слабым, и я решила, что это, должно быть, из какой-то другой комнаты в гостинице. В конце концов, это было оживлённое место.

Эта причина - и то, что я только что приняла тёплый душ и была укрыта настоящей грудой уютных тёплых одеял - помешали мне встать.

Шевеление было решительно невозможным.

...Я почти снова заснула, когда опять услышала сопение.

Это звучало так, как если бы оно исходило с той стороны комнаты, где была Амариллис.

Я осторожно повернулась, вылезла из-под одеяла и огляделась.

Никого не видно, кроме Апельсинки, которая свернулась калачиком рядом со мной.

...Потом кровать Амариллис задрожала, и снова шмыгнула.

Кто-то плакал.

Тихие, одинокие рыдания - одни из тех, что изо всех сил стараются оставаться беззвучными, но

ничего не могут поделать, кроме как вырваться наружу.

Подхватив Апельсинку, я села на край кровати, затем встала, прижав котёнка к своей груди.

Я была рада, что для разнообразия решила спать частично в одежде. Это означало, что я не потеряла всё своё тепло, когда шла по комнате.

Амариллис с закрытыми глазами уткнулась головой в подушку, и уткнулась лицом в мягкий белый пух своих крыльев.

- Амариллис...? - робко позвала я.

Она напряглась.

Сглотнув, я положила руку на одеяло там, где было её плечо.

- Амариллис?

- Ч-что случилось, Брокколи? - сдавленно спросила Амариллис.

Если она и пыталась казаться самоуверенной, у неё это плохо получалось.

Я не знала, что делать.

Когда мне было грустно и одиноко, я просила обняться, но я не была уверена, получится ли это с Амариллис, и, возможно, её проблемы были не из тех, которые можно было бы решить с помощью множества объятий...

- Ты... как?

- Я в порядке.

Я поморщилась.

- Оу, ладно, - сказала я.

- Возвращайся в кровать... - пробормотала гарпия.

Я сделала, как она просила, и села на её кровать.

- Что ты делаешь???

- Возвращаюсь в кровать, - ответила я.

- В свою собственную кровать, придурочка!

Вздохнув, я плюхнула рассерженную-но-слишком-сонную-для-сопротивления Апельсинку с другой стороны от Амариллис, а затем плюхнулась на гарпию сверху.

Между нами лежала куча одеял, так что, я изо всех сил старалась, чтобы мои объятия были как можно более хорошими.

- Ч-что ты делаешь? - пискнула Амариллис.

- Обнимаю тебя. Это должно помочь тебе почувствовать себя лучше.

- Это не работает.

Я усмехнулась:

- А я думаю, что работает, - сказал я, - Хочешь поговорить об... этом? От этого тоже становится легче.

- Единственное, о чем я хочу поговорить, это о том, насколько ты глупая, - проворчала она.

- Мы можем поговорить и об этом, если хочешь, - согласилась я.

Амариллис очень долго молчала, но она не извивалась и не сопротивлялась моим объятиям, поэтому я осталась на месте, даже когда моя спина немного озябла.

- Это был просто кошмар, - наконец, сказала гарпия.

- Кошмары могут быть очень страшными.

- Там были... олайны. Они забрали меня, и моя семья не хотела, чтобы я возвращалась... Что, разумеется, смешно! - она фыркнула, и это не звучало так, как будто она думала, что это так уж смешно.

- Это ужасно. Но этого не случилось, правда? И даже если твоя семья тебя не хочет, ты всё равно мой друг. А друзья - это семья, которую ты выбираешь сама.

Некоторое время в комнате было тихо, и я подумала, что, возможно, она заснула, когда Амариллис, наконец, заговорила:

- Х-хочешь... ты хочешь залезть под одеяло?

- Если ты не против? - спросила я.

- Мои... мои сестры делали это. Это было, разумеется, незрело и по-детски, н-но когда одной из нас снился кошмар...

- Я поняла, - кивнула я.

Это потребовало некоторых усилий, и я старалась действовать быстро, чтобы не дать уйти всему накопленному теплу, но довольно скоро - я прижалась к Амариллис, и прижала её к себе. Её крылья были удивительно мягкими с такого близкого расстояния.

- Я отвратительно выгляжу, - буркнула Амариллис.

Я фыркнула и пустила в неё немного очищающей магии.

- Ну вот, теперь нет, - сказала я, прежде чем крепче обнять её, - Всё хорошо. Ты можешь спать.

- Дурочка... - пробормотала она.

- Ага.

...Ночь становилась темнее, поскольку всё больше фонарей и факелов за окном гасли, но это было нормально.

- Спасибо... - тихо сказала Амариллис.

Я засыпала с улыбкой.

<http://tl.rulate.ru/book/39598/1190541>