

"Такое отвратительное болото. У меня такое чувство, будто я начинаю обрастать плесенью. Неужели мы не могли найти место получше, чтобы открыть наш портал?"

Я сделал вид, что не слышу жалоб моей глупой кошки. Однако мне было не лучше, чем ей: мои ботинки были наполнены мутной водой, и я весь промок.

С тех пор как мы попали в это измерение, вонючая дождевая вода не переставала падать. Мало того, что этот дождь был отвратителен, он еще и вызывал рвоту.

Совсем недавно мы еще шли по теплому и влажному лесу. Затем, не успев опомниться, мы вошли в наполненное смертью болото. Путешествие по любому смертельному болоту в Бездне Хаоса было тем, что действительно проверяло опыт и бдительность человека.

"Здесь все эти проклятые демоны-лягушки и змеиные монстры. Не могли бы они отдохнуть? Могу ли я когда-нибудь передохнуть?"

Я вдруг поймал язык, высунувшийся из-под воды. Я дернул за него, а затем разрезал пополам квакающего черного демона-лягушку. Затем я небрежно отшвырнул его труп обратно в болото. По дороге сюда до сих пор невозможно было спокойно сделать и двух шагов.

В любом другом, более "культурном" измерении, как только ты доказываешь свою силу резней и кровью, все демоны с интеллектом не ниже 3 пунктов прекращают идиотские самоубийства против нас.

Но для этих магических существ, действовавших только на чистом инстинкте, они считали большой удачей возможность найти добычу в этом хаотичном и влажном тропическом лесу. Их голод и демонические боевые инстинкты заставляли их нападать на все, что они видели, что двигалось.

В этих деревьях и болотах опасность представлял не низкий уровень силы этих хищников. Скорее, все эти хищники были опытными выживальщиками. У них был камуфляж, они прятались под водой или под грязью. Они также знали бесчисленные хитрости и умели устраивать небольшие ловушки. Деревья и болота здесь были полны всевозможных странных существ.

Большинство из этих обитателей болот были хладнокровными существами.

Их жажда резни и крови была не так сильна, как у чистых демонов, но они никогда не упускали возможности напасть на любую добычу, которую находили.

Демоны-змеи, люди-крокодилы, демонические ящерицы, демоны-быки, демоны-лягушки, демонические стрекозы, ядовитые туманные летучие мыши и другие подобные относительно слабые магические существа здесь имели одну общую черту. Они всегда держались группами и были невероятно хитры. Хотя их реальный уровень интеллекта можно было бы считать идиотским на земном плане, они обладали невероятно хитрыми и злобными инстинктами, как опытные выживальщики и хищники в этом измерении.

Языки то и дело внезапно высывались из грязи или воды. Демоны-змеи постоянно маскировались под кору деревьев. Кажущаяся ровной трава внезапно прогибалась под ногами, открывая глубокую яму. Пока я путешествовал, эти болотные жители "тепло приветствовали" нас по-своему.

Каждое дерево, каждая ямка с водой и каждый грязный участок скрывали опасных хищников.

Зловонный ливень затуманил мое зрение и слух. Зловоние волшебного леса и болота еще больше мешало моему обонянию. Магическая сила Бездны Хаоса делала инстинкты ненадежными. В такой местности опыт был даже важнее уровня силы.

Даже святого рыцаря-полубога можно было заманить на смерть в бесконечное болото, столкнувшись с группой лягушек, обладающих лишь инстинктами и не обладающих разумом. Великого архимага мог внезапно сожрать неожиданно набросившийся из-под земли демон-змея. И даже самый опытный вор мог неожиданно попасть в специальную болотную ловушку ящера, и тогда его затягивало в глубокую воду навстречу гибели.

Охотиться, расставляя ловушки и оставаясь незамеченным. Именно так жили магические существа в болотных слоях между 74-м и 78-м уровнями Бездны Хаоса.

"Наша удача так ужасна. Я бы предпочел, чтобы меня телепортировали на поле кровавой битвы".

По крайней мере, мы могли бы обсудить все с демонами, которые действительно могут общаться".

Враги здесь были одного из самых слабых уровней силы, какие только возможны в Бездне Хаоса. Для начинающих искателей приключений было бы удачей, если бы их телепортировали сюда, так как они могли постепенно привыкнуть к уровню опасности. Но мы, только что наслаждавшиеся прекрасной погодой на смертном плане, теперь были вынуждены пробираться через грязное болото под вонючим дождем. Это было самое худшее место из всех возможных для нас.

Я ждал в Старвуд-Сити более двух месяцев. Но, в конце концов, ни один из моих спутников не присоединился ко мне. Хотя я знал, что они, вероятно, заняты своими делами, мне наскучили тренировки с мечом, и в итоге я отправился в Бездну Хаоса с одной лишь Харлойс, причем раньше, чем планировал изначально.

"Я буду ждать в баре "Хвост дракона" в Пепельном инферно 100-го уровня в Бездне Хаоса. Я буду ждать не больше двух месяцев".

Я оставил это сообщение, так как первым делом взял свою кошку и ушел.

"Держу пари, что ты ушел, потому что услышал, что Элиза почти здесь. Ты был слишком большим плейбоем с таким количеством женщин и не знал, как встретить свою официальную девушку. Не поэтому ли ты сбежал раньше, чем планировал?".

"Глупый кот, я слышал, что жареное кошачье мясо весьма полезно для здоровья и хорошо защищает от холода..."

Я удовлетворенно посмотрел на Харлоис, небрежно убивая идиотского демона-лягушку, который с открытым ртом ждал, когда я на него наступлю. Эти существа, которые выживали только благодаря инстинктам, были действительно тупыми. Неужели этот демон-лягушка ростом более трех метров думал, что я его не замечу?

Хотя путешествие по Бездне Хаоса в одиночку казалось довольно безрассудным, на самом деле оно мало чем отличалось от путешествия с моими спутниками.

Координаты измерений постоянно перемещались.

Если бы с обеих сторон между измерениями существовала Дверь измерений, то это позволило бы создать фиксированную точку телепортации в определенном месте. Но поскольку эта Дверь измерений не была связана ни с какой другой Дверью измерений, телепортация в измерения была бы совершенно случайной для каждого, кто был бы отправлен через нее.

Так как все будут телепортированы в разные случайные места независимо друг от друга, уйти раньше одному и встретиться с остальными позже было бы равносильно одному и тому же.

К этому времени я уже не знал, на каком именно уровне Бездны Хаоса я сейчас нахожусь, поскольку демоны-змеи и другие обитатели не могли говорить даже на самом базовом языке демонов. Тем не менее, я знал, что, скорее всего, нахожусь где-то между 74-м и 78-м уровнями. Когда мы общались с Софоклом Обманщиком, было видно, что он находился в болотистой местности. Так что нам оставалось только продолжать спускаться.

"Если нам повезет, мы выберемся из этого проклятого болота, спустившись на один уровень. Если не повезет, то нам придется подняться как минимум на четыре уровня. Это будет означать, что придется оставаться здесь, в этом болоте, ни с кем, кроме неразумных демонов, больше месяца".

Бездна Хаоса сильно отличалась от уровня к уровню. Можно сказать, что каждый уровень Бездны Хаоса был похож на отдельный этаж в одной башне. И, скорее всего, эти уровни были не самостоятельными измерениями, а осколками измерений, оторванными от различных миров, которые затем были демонически преобразованы и стали частью Бездны Хаоса.

Бездна Хаоса также имела прозвище Бесконечная Бездна. Неизвестно, сколько уровней в ней было, но их точно было не меньше семи или восьми сотен. Подавляющее большинство демонов обитало на первых шестистах уровнях, поскольку чем дальше вы спускались вниз, тем более коварными становились путешествия по измерениям и тем опаснее было само измерение. Самые низкие измерения были заполнены трещинами в измерениях.

Даже демоны не захотели бы спускаться в такие полные смерти места без веской причины.

Кроме того, все карты Бездны Хаоса навсегда останутся неточными, поскольку Бездна Хаоса постоянно менялась. Нестабильное измерение могло внезапно стать стабильным, а определенный уровень измерения мог внезапно исчезнуть в один прекрасный день.

Самая распространенная теория гласила, что воля Бездны Хаоса периодически рождает новые измерения. Любое измерение, которое воля Бездны Хаоса сочтет бесполезным, будет выброшено в бесконечную пустоту вместе со всеми его обитателями.

И без руководства самой Бездны Хаоса было бы почти невозможно найти какого-либо конкретного человека внутри Бездны Хаоса. Пока я оставался осторожным и сдержанным, я сильно сомневался, что какой-либо Владыка Демонов здесь узнает о моем присутствии в ближайшее время.

"Давайте найдем место для отдыха".

Глупая кошка разослала дюжину своих клонов, превратив их в воробьев, которые затем отправились во всех направлениях на разведку. Я также перестал активировать свою ауру льда.

Весь путь сюда я поддерживал ауру льда на минимально возможном уровне. Хотя эта аура льда не могла убить этих надоедливых магических существ, она помогла бы мне узнать все их

местонахождение. Побочным эффектом было то, что ледяной след, который я оставлял за собой, исчезал не сразу, а значит, меня мог выследить более сильный демон.

Что ж, я не был экспертом в профессии вора (да и ни один вор не осмелился бы войти в Бездну Хаоса, не имея, как минимум, ранга Легенды). Я был более чем готов принять это последствие в обмен на предотвращение всех засад на меня.

"Цок, прямо перед нами гнездо черного дракона, до которого меньше трех километров. Похоже, что все те ящеролюди, которые пытались напасть на тебя сегодня, погибли не зря. По крайней мере, им почти удалось заманить вас в эту ловушку. Ха, ты уже прославился в этом районе, о, почитаемый истребитель ящеров".

Я чувствовал себя довольно беспомощным. Большинство магических зверей в этом измерении даже не имели языка или слов. Ящеролюди и демоны-змеи были двумя немного более разумными видами, поскольку они, по крайней мере, знали, как строить дома и деревни. Поэтому я часто ходил в их деревни, чтобы избежать дождя и "спросить дорогу", а также "одалживал" их дома и кровати для сна.

Может, из-за того, что они не понимали языка демонов, а может, просто потому, что хотели отведать свежего мяса, но даже если я на языке демонов говорил им, что заплачу деньги, это всегда заканчивалось односторонней резней... Кашель, наверное, я случайно переборщил. Ящеролюди придумали для меня прозвище "истребитель ящеролюдей". Я чувствовал, что это самое слабое и жалкое прозвище, которое я когда-либо получал.

"Слева от нас, примерно в десяти километрах, находится деревня ящеров. Ящеролюди, которые напали на нас сегодня, вероятно, были из этой деревни. Может, нам пойти "спросить у них дорогу"?"

Как и ожидалось от глупой кошки, она уже знала, что мне больше всего нравится. Но сегодня, я чувствовал, что у нас есть еще лучший выбор.

"...Это драконье гнездо, которое является такой очевидной ловушкой, находится гораздо ближе, верно?"

"Да. Драконьи гнезда также гораздо более экстравагантны, чем деревни ящеров. Там будет гораздо удобнее спать, и мы даже сможем раздобыть немного сокровищ. Почему бы нам не ограбить это место сегодня вечером?"

"Нет, я бы никогда не стал заниматься подобным грабежом. Я хочу пойти туда только для того, чтобы спросить дорогу! По крайней мере, разумный дракон должен знать, какой именно уровень Бездны Хаоса здесь находится, и где вход на следующий уровень ниже."

"...И после этого ты ограбишь дракона?"

"Нет! Я бы не стал грабить даже злого черного дракона. Мы только спросим дорогу и останемся на ночь!".

"...А когда черный дракон нападет на вас, вы заявите о самообороне и убьете его. В конце концов, разве это не то же самое, что и грабеж?"

Зачем его так обелять?"

"...Вы знаете фразу "любопытство убило кошку"? Харлоис, ты слишком много знаешь!".

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2146822>