

\*\*\*

Торговый корабль “Благая весть”. Неизвестный остров, Каленийское море

\*\*\*

Капитан Илай Харт тяжело вздохнул.

Оставшиеся в живых члены группы исследования подземелья собрались вокруг круглого стола в его каюте. Кайлен тоже был вызван на это собрание, чтобы сделать заметки и высказать свое мнение.

- Хорошо, давайте начнем, - начал капитан, привлекая к себе внимание остальных. - Я хочу начать с того, что мы видели в подземелье.

- К черту все, - сплюнул Гарт. - Мы прошли всего одну чертову комнату, а потому эти гребанные крабы убили моих друзей! - Харту оставалось лишь вздохнуть.

- Да, но и из этой комнаты можно было почерпнуть некоторые знания, - выдержав гневный взгляд Гарта мужчина продолжил. - Во первых мана-свет. Он был слишком ярким, поэтому было сложно разглядеть детали, но обычно подобные огни освещают лишь небольшие комнаты, а этого хватило на целую пещеру, - остальные участники экспедиции закивали.

- Вы, возможно, не обратили внимания, но те каменные конструкции, которые удерживали свет имели форму рук, - Кайлен перестал записывать и поднял глаза.

- Это... тревожно, - сказал он.

- Почему? - Леон выглядел довольно удивленным подобным заявлением.

- Подземелье знает, что такое руки, - пояснил Рахим.

- А это значит, что оно уже сталкивалось с людьми раньше, - закончил Джахим и Харт кивнул.

- Да, именно так, - произнес капитан, соглашаясь с близнецами. - Оно встречало людей раньше, но это неизвестный необитаемый остров, который даже не нанесен на карты. Есть вероятность, что мы наткнулись на Потерянное подземелье, - серьезно подвел итог. Леон и Гарт выглядели смущенными, поэтому Харт решил уточнить. - Любое подземелье - это драгоценный камень, который прячется в земле и создает монстров для своей защиты. Но есть

ранги, на которые мы делим подземелья, чтобы их было легче идентифицировать. Самые низкий ранг - подземелье ребенок, оно совсем недавно сформировано и имеет один или два этажа с обычными монстрами, большинство из которых еще не сформировали ядра. Ранги делятся на: Ребенок, Юное, Зрелое, Старшее и Древнее. Еще есть отдельные категории, такие как Завоеванные. Думаю ясно, что это значит. И Затерянные. Затерянное подземелье - это подземелье, которое в какой то момент было завоевано, а после сумело освободиться, уничтожив своих старых хозяев в процессе освобождения, - Харт глубоко вздохнул.

- Откуда ты так много знаешь о подземельях? - Леон был куда более любознателен, чем раньше, и капитан даже слегка покраснел.

- В юности я жил в городе Котт. Котт был построен вокруг входа в подземелье и имел относительно высокий процент авантюристов среди населения. Вся наша экономика строилась на ресурсах, которые авантюристы приносили из глубин подземелья. С такой важной ролью они были очень уважаемы простыми жителями города. В юности я мечтал стать одним из них. Поэтому я изучал все, что мог, приставая к авантюристам и прося их научить меня своим трюкам и дать совет, - Харт печально вздохнул, вспоминая крушение собственных надежд. - Потом, когда я стал достаточно взрослым, я пришел в гильдию, чтобы пройти проверку. Как вы должны знать, авантюристы... не похожи на обычных людей. В них есть что-то, что позволяет им использовать ману в своих телах, чтобы укреплять себя, становиться быстрее или использовать магию. У меня этого не было. Но мы отклоняемся от темы, - перевел разговор мужчина. - Хотя потеря Курта и Кейла это трагедия, но этот факт становится более логичным если предположить, что это потерянное подземелье., - подняв руку капитан пресек возможные возражения Гарта. - Подземелье вероятно можно отнести к уровню Старших или даже возможно Древних. Оно помнит, что однажды его завоевали и использовали, заставляя делать все, что пожелает его мастер. Затерянные подземелья гораздо более смертоносны в своей защите, если они чувствуют угрозу своей свободе, но со временем, если показать, что ты не собираешься покушаться на его ядро, то они расслабляются. По крайней мере, немного.

На мгновение в каюте воцарилась тишина, которую нарушил Кайлен.

- Что там были за монстры? - с любопытством спросил он.

- Гигантские крабы, - ответил Харт. - Трех видов. Двое были размером с волка, третий - с подростка.

- Большие были в основном ярко-оранжевыми, - дополнил ответ Леон. - Хотя местами окраска переходила в желтый и красный. Мелкие были серыми, полностью совпадая по цвету и текстуре со стенами пещеры. Это может быть камуфляжная способность или их естественная окраска.

- Один из мерзких маленьких засранцев украл мою сумку! - жалобным голосом начал рассказывать Гарт. - Зелья и яды на сорок серебряных теперь потеряны!

- Да, когда мы уходили, показался один из серых, - подтвердил Харт. - Честное слово, это была

очень неприятная встреча. Его клешни были достаточно острыми, чтобы с первой попытки перерезать ремни сумки. До того, как он начал двигаться, он выглядел как любой другой камень в пещере. Вероятно, подобная маскировка и была изначальной целью подземелья.

- У первого вида были лукообразные, шипастые клешни. Я бы даже сказал булавы. У другого вида клешни были разной формы, одна напоминала щит, а другая - меч. Думаю это можно считать еще одним признаком Потерянного подземелья. Обычно монстры не мутируют так, чтобы сделать себе оружие, похожее на человеческое, они модифицируют то, что у них есть от природы, - Харт обвел взглядом матросов. - Когда мы дойдем до Лавиета, нам нужно будет сообщить о подземелье в Гильдию. Существует довольно весомая награда за информацию о новых подземельях. Я позабочусь о том, чтобы каждый из вас получил свою долю в этом маленьком фиаско, - обещание серебра подняло настроение Гарту и заставило его глаза заблестеть.

\*\*\*

Хотелось бы, чтобы они вели свой разговор на палубе, а не в каюте. Чайка едва могла услышать их голоса сквозь шум, издаваемый другими матросами. Так еще птицу постоянно прогоняли. Я сумел уловить лишь несколько слов, которые смог понять, но я не услышал достаточно для того, чтобы делать какие нибудь выводы.

Бросив это безнадежное занятие, я переключил внимание с оживленной, но подавляющей атмосферы корабля, обратно на свое подземелье. Крабы уже разошлись, возвращаясь к своим маршрутам патрулирования.

Я многому научился после сегодняшнего. Во-первых, люди действительно будут атаковать меня, хотя причины подобного мне до сих пор не понятны. Во-вторых, я не испытываю никаких мук совести после убийства двух людей. Я думал, что буду чувствовать какую нибудь вину за убийство представителей своего прошлого вида, но нет. В-третьих, люди могут делать целебные зелья, что означает, что среди них есть алхимики или зельевары, а может быть даже и полноценные маги.

Разве это не шокирует?

Ловкач вытащил из своей сумки круглую колбу, наполненную красной жидкостью. Я не мог почувствовать ману содержащейся в этой жидкости, пока она была так близко к вторженцам, но теперь, когда они ушли, а у меня появилось время изучить трофеи, я чувствовал мощное намерение, которое наполняло ману в бутылочке.

Подобно тому, как я исцеляю своих крабов, направляя на них ману с намерением исцеления, люди каким-то образом научились хранить ману в жидкости и передавать ей невероятно сильное намерение исцеления.

Выводы. Мой моральный компас каким то образом изменился, после того как я стал подземельем. Люди знают о мане и могут использовать ее, а также каким то образом вливать ее в жидкость в больших количествах.

Хм.

Кажется, я придумал награду за прохождение первого этажа.

Я имею в виду, если они хотят моей смерти, то нет никакой необходимости в наградах, но.. может быть они с большей вероятностью воздержаться от моего убийства, если я буду полезен или, по крайней мере, доброжелателен?

Я сформировал еще один пьедестал из камня, располагая его у винтовой лестницы ведущей на второй этаж. Я создал пару колонн, которые обвивали друг друга, пока не разошлись двумя ладонями, сложенными лодочкой и удерживающих каменную чашу. Над чашей я протянул длинный сталактит, который спускался с потолка, останавливаясь в футе от края сосуда. После я свернул ману кольцом у основания каменного шипа. Я внедрил в ману намерение о конденсации влаги из воздуха. Да, это кольцо маны будет вытягивать ману из воздуха и конденсировать ее на поверхности камня. А после вода будет медленно стекать вниз и капать в чашу.

Кап. Кап. Кап.

Теперь у меня есть чаша с водой.

После я начал вырезать замысловатые кельтские узоры на сталактите, накладывая их спиралью. Каждый виток я напитываю намерением о насыщении воды маной. Я представляю как мана будет медленно соединяться с водой. По мере того, как капли будут стекать по резьбе они будут собирать все больше и больше маны, пока в конце концов не будут насыщены до максимума.

Так и вышло.

Теперь, когда вода стекала с основания сталактита, то постепенно она переставала быть обычной водой и в чашу падали капли, словно насыщенные звездным светом: сияющим и манящим.

Я создал свои первые... чары? Это считается зачарованием? Думаю, что да. Мана получает цель и намерение стать чем то большим, чем просто завеса в воздухе. Ага. По крайней мере, я собираюсь называть это зачарованием, и не важно что на счет этого могут думать люди.

В любом случае, это место когда то было моей основной комнатой, так что маны здесь было достаточно. Ее поток пару раз оборачивался вокруг сталактита, прежде чем двинуться дальше,

вниз по лестнице, через второй этаж ко мне. Мое зачарование тянуло ману из этого потока, чтобы поддерживать себя и насыщать воду. Но затраты в любом случае были не значительны.

Чаша с насыщенной маной водой медленно заполнялась.

Теперь нужно установить пару ограничений. Я не хотел, чтобы чаша переполнилась и вода разлилась по земле. С этой целью я создал еще одно кольцо маны вокруг верхнего края чаши. Это будет самая сложная команда из тех, которые я создавал, но мне нужно проверить сработает ли она. В это кольцо я вложил специфическое намерение, которое сводилось к функции выключателя. Если вода в чаше достигнет уровня линии маны, то конденсация воды на сталактите должна остановиться. Если уровень воды будет ниже - то конденсирование снова работает.

Я вложил много сил в эту чашу и я очень хотел, чтобы чары на ней работали, как запланировано.

Потребовался час для того, чтобы полностью заполнить чашу водой. И как только она достигла края, я почувствовал, что чары в верхней части комнаты перестают поглощать мою ману, но не исчезают полностью. Они успешно отключены!

Успех!

С монстрами, боссом и наградой, я почувствовал себя настоящим подземельем. Теперь мне нужны только хорошо подготовленные люди, чтобы проверить все это.

К слову, после последней попытки покорить меня, которая еще жива в памяти тех матросов, они вряд ли предпримут новую. Они, вероятно, скоро отчалят и сообщат в ближайшем городе о моем существовании. И те, кому они сообщат, вероятно, пришлют специальную группу, которая будет должна меня исследовать.

И вот здесь мое будущее становится зыбким. Они могут просто захотеть пользоваться ресурсами, которые я предлагаю. То есть моими гигантскими крабами и чашей с маной-водой.

Или они могут захотеть запечатать меня или как-то взять под контроль, заставляя меня делать что-то конкретное.

Или же они могут вынести мое ядро из подземелья, чтобы использовать в качестве реагента или, например, части волшебного посоха.

Если они считают, что я что-то, что необходимо уничтожить, то вероятно, я просто не смогу их остановить.

Я просто не знаю, что меня ждет.

И теперь мы, что удивительно, возвращаемся к старой поговорке.

Надейтесь на лучшее, готовьтесь к худшему.

Крабов явно недостаточно, даже если я значительно увеличу их численность. Если я сделаю их больше в размерах, то они просто не смогут перемещаться по моему подземелью. Также я не могу еще больше модифицировать их броню или оружие. Или вернее, возможно могу, но не знаю как. Я не знаю, как мне сделать моих крабов-убийц на самом деле невидимыми.

Итак, мне просто придется придумать каких то еще монстров для моего второго этажа. Это немного печально, ведь я надеялся, использовать там крыс. Я еще раз осмотрел свой лабиринт, перебирая возможные концепции и темы. Может быть...

Могу ли я?

Если я подниму эту часть вот здесь, и опущу вот эту... да.

ДА.

Это сработает.

Приняв решение, я без колебаний открыл проход в нижней половине стены на моем втором этаже. Он был небольшим, треугольной формы, с длиной каждой стороны равной примерно футу. После я начал осторожно соединять его с затопленными тоннелями, где жили мои маленькие крабы и рыбы. Это заняло несколько часов, но вскоре мой лабиринт стал "Затопленным лабиринтом", Более высокие участки были сухими, но около половины лабиринта было заполнено водой до пояса, и я убедился, что туннель, который обязательно нужно пройти, чтобы добраться до выхода был затоплен полностью. Точно так же я затопил еще пять довольно длинных тупиковых путей.

Теперь защитники. Поскольку единственными живыми существами, к которым я сейчас имел доступ были водные обитатели, то мне придется обходиться различной рыбой.

Взяв небольшую паузу, я понаблюдал за тем, как человеческий корабль уплывает в закат. Его экипаж был на два человека меньше, чем когда он причалил к моим берегам.

Надеюсь, они не держат на меня зла.

Теперь вернемся к монстрам второго этажа.

Там будет очень темно. Захватчики будут должны принести с собой факелы или какой то другой источник света, который будет работать над водой, и под водой тоже, иначе они просто

не смогут увидеть тех, кто будет там обитать.

Хм. Какие рыбы живут на местном рифе...?

Судя по тому, что видит одна из моих захваченных рыб, там довольно много видов. Но никого опасного. Обычные тропические рыбки. Никаких морских змей или акул. Думаю, мне придется создать что-то новое. Пока у меня нет никаких конкретных идей, так что для начала просто запустим побольше рыб в лабиринт. И дадим им ядра маны, конечно. А потом посмотрим, чем это обернется.

Может быть я смогу получить вдохновение. Возможно, я буду удивлен.

Давайте узнаем.

\*\*\*

Порт Лавиет, Королевство Фенок, Теона

Пять дней спустя

\*\*\*

Первое, что сделал Харт после прибытия в порт, это встретился со своим торговым партнером в городе, чтобы передать ему груз.

Второе, это взял карту с координатами острова, которую нарисовал Кайлен, и отправился на поиски местного отделения Гильдии. Гильдия была огромной организацией, с филиалами в каждом городе, который был достаточно большим, чтобы по праву называться городом. У этого конкретного отделения был особенно впечатляющий офис. Он был построен из дерева и камня в архитектурном стиле по моде прошлого века. Здание с гордостью демонстрировало свой возраст и историю всем, кто знал на что смотреть.

Когда Харт вошел внутрь, то он испуганно застыл, когда десятки авантюристов, бесцельно слоняющихся по залу, посмотрели на него словно с угрозой. А после так же быстро отвернулись, потеряв всякий интерес. В конце концов, капитан был самым обычным человеком. Харту потребовалась минута, чтобы взять себя в руки и отправиться к стойке регистрации. Деловитая женщина за стойкой штамповала бланки и подписывала их с нечеловеческой скоростью. Когда она не подняла на него глаз, он шумно откашлялся. Она остановилась и тяжело вздохнула.

- Какое у вас дело к Гильдии? - спросила она, глядя на него снизу вверх со скучающим выражением на лице. Харт немного запнулся. Авантюристы в Котте были намного дружелюбнее, чем местные. Он заговорил быстро, но тихо.

- Я капитан корабля "Благая весть" и во время нашего последнего рейса мы сбились с курса и наткнулись на неизведанный остров. На этом острове мы обнаружили то, что я считаю Потерянным подземельем, - хотя он и старался говорить осторожно, судя по брошенным на него острым взглядам, некоторые из авантюристов в зале все равно услышали его слова. Администратор, теперь куда более заинтересованная, но все еще скептически настроенная, кивнула.

- Пожалуйста, следуйте за мной. Я устрою для вас встречу с Мастером гильдии

<http://tl.rulate.ru/book/73304/2023531>