



ДЕМ
МИХАЙЛОВ

МИР ВАЛЬДИРЫ

ВЕДОМОСТИ
БУЛЬКВАРИУСА



Москва

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445
М69

Серия «БФ-коллекция»

Иллюстрация на обложке *Сергея Колесникова*

*Выпуск произведения без разрешения издательства считается
противоправным и преследуется по закону*

Михайлов, Дем

М69 Мир Вальдиры. Ведомости Бульквариуса : сборник / Дем Михайлов. — Москва: Издательство АСТ, Издательский дом «Ленинград», 2023. — 800 с. — (БФ-коллекция).

ISBN 978-5-17-154305-1

Мир Вальдиры. Подводное царство. Юный и целеустремленный игрок Бульк прилагает все силы, чтобы стать успешным деловым ахилотом, ведь даже под водой царят те же законы, что и на суше.

Деньги, деньги, дребеденьги, а помимо них еще надо постараться урвать хоть немного приключений, не забыть про дела в реале и продолжить ремонт старого семейного дома — почти заброшенного после смерти родителей. Дел много. И чтобы все успеть, придется хорошенько подумать, а затем и поработать.

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-154305-1

© Дем Михайлов, 2023
© ООО «Издательство АСТ», 2023

КНИГА ПЕРВАЯ



Глава первая

Симпатичный и в меру провинциальный город Приглубье расположен к юго-западу от Великого сухопутного града Акальроум. Название город получил благодаря тому, что расположен на краю подводного обрыва — южная окраина Приглубья нависает над бездной. Впрочем, слово «бездна» сюда мало подходит — обрыв всего-то метров шестьсот. Но там, на глубине, гораздо темнее и холоднее. И там обитают совсем иные существа — куда более голодные, крупные и злые. Зеленому мальку не стоит спускаться так глубоко — мигом съедят неразумного.

Именно поэтому Ясли Приглубья расположены в северной части окруженного защитной стеной города. Стеной особой, волшебной, созданной из камней, песка и особых водорослей, снабженных жгучими страшными стрекалами, способными вразумить любого залетного хищника, вздумавшего нырнуть к обжитому мирному дну. Висящая над городом громадная Мать Медуза также зорко следит за происходящим вокруг, ее длинные щупальца свисают до крыш самых высоких зданий, и отчетливо видны пульсирующие фиолетовым светом стрекала. Один удар — и даже страшнейший враг превратится в мутное рассеивающееся облачко грязи.

День выдался чудесный. Теплый и спокойный. Вода прозрачнейшая. По дну ползут ленивые светлые пятна. Следом за ними переползают любящие тепло улитки и донные ящерицы нукку. Сонное мирное царство. Почти деревня. Но именно здесь было суждено впервые появиться чужеземцу, чья игровая судьба окажется весьма и весьма интересной...

— Добро пожаловать, чужеземец, — приветствовал меня страж-ахилот. Выпуклые глаза смотрели бесстрастно, голос звучал ровно и чуть холодно.

— Доброго дня, — чуть растерянно ответил я.

— Не мог бы ты отплыть или отойти чуть в сторону? — вежливо попросил стражник.

— Конечно! — очнулся я и торопливо шагнул в сторону. — Простите, пожалуйста.

— Вежливый и умеющий прислушиваться к чужим словам. Молодец, — уже одобрительно прогудел в зеленые усы страж. — Молодец.

— Спасибо, — поблагодарил я.

Крутя головой по сторонам, добрел до первого камня и сел, взбаламутив немного светлого песка. Уперся руками в теплый камень, уселся попрочнее, и больше ничто не мешало мне оглядываться.

Вальдира потрясала. Не знаю, как там наверху, на суше, а тут, под водой, от видов перехватывало дыхание. Или это от непривычки? Но как не уставиться замороженно на огромную стаю рыбешек со светящейся зеленой чешуей, стремительно вихрящихся в хороводе прямо над моей головой? А проплывающий еще выше гигантский белоснежный кальмар, преследуемый тройкой стремительных ахилотов-игроков, что кажутся мне не плывущими, а летящими...

А вон вдалеке смутные очертания громадного кашалота, величаво направляющегося к ведомой только одному ему цели. А может, он просто выплыл на прогулку... или же вечно пребывает в бесконечном плавании...

— Ты милостыню просить собрался, что ли? — на бегу спросила такая же новенькая, как и я, девушка с длинными зелеными волосами и яркими фиолетовыми глазами. — Так тут, наверное, не подадут.

— Да не... — подскочил я. — Не собираюсь. Засмотрелся просто.

— И ник у тебя смешной. Хотя прикольный. Бульквариус...

— Спасибо! — крикнул я уже вдогонку.

— Береги себя!

— И ты тоже!

Вот она быстро... а я ее ник прочесть не успел. Нет еще привычки бросать взгляд в пространство над головой игроков.

Незнакомка права. Что-то я засиделся. Успею еще насмотреться на завораживающие виды. Пока же надо заняться делом. У меня ведь есть четкая цель. Хотя нет. Вру. Цель есть, но пока довольно смутная.

Для начала опробую возможности персонажа. Внешний вид уже знаком — светлые сероватые волосы, серые же глаза, чуть зеленоватая кожа, серые перепонки между пальцами, худощавый, но не без мускулов. Средний рост для расы ахилотов. Руки, как у каждого ахилота, с перепонками, что настолько растягиваются, что не мешают при выполнении тонких действий, ничем не отличаясь от руки человеческой. Это было особенно подчеркнуто в многочисленных гайдах по единственной доступной для выбора подводной расе. От гребня на голове я отказался. Хотя они вполне органично смотрятся на ахилотах.

На мне поверх рубахи белая жилетка из рыбьей кожи, такие же штаны, за спиной рюкзак из все той же рыбьей кожи. На одежде пара прорех, в рюкзаке кусок водорослевого хлеба. Одет бедно, но с неким стилем. Даже само название материала ласкает слух — рыба кожа!

Движения... пусть вокруг и вода, но мои движения не стеснены. Свободно передвигаюсь из стороны в сторону, нагибаюсь, размахиваю руками, подпрыгиваю. Когда опускаюсь после прыжка, немного заметно некое замедление — будто к макушке привязан крохотный парашют.

Плавать...

Подпрыгнув, заработал изо всех сил руками и ногами. Задержался немного в «полете»... и медленно опустился на дно. Уселся. Затих, глядя, как медленно темнеет резко покрасневшая шкала усталости. Ясно. Хоть я и подводный, но плавать пока не умею — силенок и выносливости не хватает. Но это дело поправимое — уровни-то я получать буду.

Вроде разобрался немного. Теперь можно и побродить...

Бродил я долго. Честно. Снова попал в плен невероятных подводных красот. Если у дизайнеров была цель с первого мгновения повергнуть новичка в восторженное шоковое состояние — у них получилось на все сто. Я чувствовал себя жителем тропического аквариума, яркого и щедро заполненного диковинными

подводными обитателями. Я с удивлением узнал, что, помимо ахилотов, существует немало других разумных исконных обитателей океана.

Я встретил огромных подводных пауков, шустро передвигающихся по улицам, порой останавливающихся, чтобы переброситься парой слов со стражей и жителями. Изредка они разговаривали с игроками. Выглядели пауки страшновато — волосатые, в шубе застряли десятки воздушных пузырей, многоглазые, раздутые зады волокутся следом, лапы широко расставлены...

Я увидел двух разумных осьминогов. Красный и синий. Они, похоже, обитали в Яслях на постоянной основе, порой ползая, а порой плывя над крышами домов.

Третья увиденная раса плохо поддавалась пониманию и описанию. Наверное, самое подходящее слово — слизень. Само собой, подводный. Вернее — донный. И реально большой. Я встретил трех слизней. Длина самого маленького достигала трех метров. Ползли чистенько — в том смысле, что не оставляли за собой слизистый след. Не носили какой-либо одежды, что вполне понятно, зато имели шляпы из красивых улиточных панцирей, украшенных актиниями. Обладали двумя суставными конечностями, что одновременно походило на щупальца и на руки с четырьмя длинными гибкими пальцами. На спинах слизи тащили широко раскрытые перевернутые раковины моллюсков, служившие им багажным отсеком и одновременно торговым прилавком. Самые разнообразные предметы свешивались с краев раковин, давая себя рассмотреть потенциальным покупателям. Я лично видел, как один из слизней отполз чуть в сторону, под большой водорослью отломил ветку алого коралла, секунду задумчиво посмотрел на нее, а затем прилепнул сверху какую-то бумажку и забросил ветку в раковину, где она крайне удачно разместилась. Подойдя ближе, я прочел: «Два медяка». Сорвал, прилепнул ценник — и пополз себе дальше. Кто-нибудь да купит.

Позднее я узнал, что раса слизней имеет название углопы. И что углопы крайне не любят, когда их называют слизнями.

С каждым незаметно пролетающим часом я все больше привыкал к подводному миру. Уже не останавливался как вкопанный рядом с очередным гейзером из пузырьков, не пялился на гигант-

ских светящихся улиток, не рассматривал по четверти часа стаи разноцветных рыб, танцующих над моей задранной головой.

И к постройкам начал привыкать. Здесь они по большей части были из светлого песчаника и кораллов. Изобиловали окнами различной формы и щелями, что позволяли воде свободно циркулировать в помещении.

Проведя таким образом не меньше трех часов, очнулся и решил все же заняться хоть чем-нибудь, чтобы не отставать от игроков, предпочитающих бегать, а не ходить, и вечно куда-то спешащих и опаздывающих. В воздухе — то есть в воде — мелькали обрывки случайно подслушанных разговоров о кусачих крабах, живых гарпунах, душащих водорослях и острых кораллах, что поджидали наивных ротозеев, решивших, что будет несложно выполнить полученные от «местных» задания.

«Местные» — вот как здесь именовали все управляемые ИскИнами расы без исключения. Что ж — это звучало приятно. И делало их куда более живыми. Приближало к нам. Да и вели они себя совсем как живые. Не просто стояли на углах с приклеенными улыбками, а ходили, общались, огорчались, радовались... порой они были куда реалистичней игроков.

Само собой, я решил начать с выполнения квеста. Моего первого задания — что никогда не забудется, сколько бы часов я ни посвятил миру Вальдиры.

Пока бродил, меня несколько раз окликали «местные» и предлагали работенку.

Но все что-то душа не лежала.

Помочь с рубкой подгнивших водорослевых баобабов — что тут интересного?

Помочь со сбором целебных губок с перспективной изучить некоторые их виды. Не... неохота...

Помочь с уничтожением крабов... тоже как-то не хочется.

Передать послание с одной улицы на другую.

Нет, в целом я не против — тут и уровни вырастут, и что-нибудь в награду предложат.

Единственное, что я сделал полезного — помог согбенной старушке-ахилотке донести совсем не тяжелые сумки до ее дворика. Зайти внутрь и помочь с прополкой подводного огорода отказался.

За работу носильщика получил три медные монеты и завернутый в зеленый лист кусок крабового мяса. И это был не квест. Так, просто помощь старому человеку, за которую меня отблагодарили.

Подбросив замедленно опускающиеся монеты на ладони, направился дальше. Надо бы еще квестов выполнить. Деньжат подкопить. Но остановился я у места, где деньги обычно тратят, а не зарабатывают — у светло-желтого песчаного двухэтажного здания с высокой крышей и множеством окон-иллюминаторов. Двустворчатые двери приветственно распахнуты, надпись над входом оповещает, что это трактир «Приют Желторотика».

Мне там делать вроде и нечего, но ноги сами собой занесли внутрь и довели до первой свободной лавки за угловым столиком. Сел. Осмотрелся. Средних размеров светлый зал, пара десятков столиков, половина из которых занята. Игроков всего ничего — они оккупировали пару сдвинутых столиков и что-то оживленно обсуждают. «Местных» куда больше. И чаще всего сидят поодиночке, реже парами, задумчиво попивают различные напитки или читают. На некоторых столах горят разноцветные алхимические термитные свечи. От них поднимались колеблющиеся пузырьки, что лопались под потолком.

Пока сидел — ломал голову над тем, надо ли подходить к стойке трактира и заказывать, либо же здесь есть официанты. Увидев снующую между столами пухловатую девушку-ахилотку, успокоился, уселся удобней. Насчет финансов не переживал — если не удастся чего-нибудь заказать на три медяка, то просто извинюсь и тихонько уйду. Но вдруг хватит на бокал чего-нибудь?

Тут-то и случилось то, что надолго, если не навсегда, определило мою игровую судьбу.

Парочка собеседников за соседним столиком не особо понижала голоса. Каждое слово я слышал отчетливо, будто сидел с ними рядом.

— А я говорю — чего не попробовать? Всего пятьдесят шагов, аль тридцать гребков в одну сторону!

— Ле-е-ень, — со вздохом ответил светловолосый ахилот, сжимающий перепончатой рукой бокал пива.

— А сидеть здесь не лень?

— Не-а...

— Тьфу на тебя! Акула тебя проглотит, лентяя! Говорю же — не позорь семью, — горячился ахилот постарше. — Подойди к Туль-Квару, купи у него крабовые панцири по медяку за штуку. Слышал я, что он покупает их по две штуки за медяк. А сам просит по два медяка за штуку, но коли помянешь ругательством темного Диграция — уступит в цене вдвое! Как купишь — неси к ремесленнику Тап-Вуху! Он купит у тебя целые не треснутые панцири по два медяка за штуку! Ну! Чего тут сидишь и пивко цедишь!

— Так ты ведь угощаешь...

— Тьфу на тебя! Осьминог тебя удушит, лентяя! Тут от дверей трактира идти-то всего ничего! Торговая лавка завсегда неподалеку от питейных заведений. Хочешь, с тобой схожу?

— Не-а...

— Ох...

Встав, я едва не столкнулся с удивившейся официанткой. Скомканно извинился, выскочил за дверь. И рванул по улице, возвращаясь к недавно пройденной торговой лавке. Затормозив, придал лицу нейтральное выражение, вежливо пропустил в двери улыбчивую девушку-игрока с треснувшим посохом. Вошел следом.

Небольшое длинное помещение кажется еще уже от двух рядов витрин. Стены увешаны вещами первой необходимости. Разнообразное оружие, одежда, плохонькая экипировка. Ничего особенного даже на мой неискушенный взгляд.

А где витрина с крабовыми панцирями?

Таковой не обнаружилось. Зато я нашел целую кучу панцирей, высящуюся над стоящей в углу большой бочкой. С трудом сдерживая нетерпение, дождался, пока девушка не купит на замену другой посох и не выйдет на улицу, оставив меня с седобородым владельцем вдвоем.

— Добрый день, Туль-Квар, — начал я беседу и тут же поправился: — О... прошу прощения — господин Туль-Квар.

— Вежливый... и имя мое знаешь, чужеземец, — чуть прищурился торговец. — Чем могу тебе помочь? Ищешь меч? Гарпун? Может, подобрать тебе славный деревянный щит? Или желаешь накинуть на плечи плащ? А может...

— Панцири... крабовые. Купить хочу.

— Хм... вот неожиданность. Прибывающие сюда чужеземцы обычно панцири мне продают, а не покупают, — еще сильнее удивился Туль-Квар. — Что ж... клиент всегда прав. Такого добра у меня полно. Сколько штук желаешь купить? Цена справедливая — два медяка за целый. По медяку за треснутый.

Если он покупает целые панцири по две штуки за медяк, то почему же берет треснутые? По три за медяк? Думаю, где-то так и есть...

— Два медяка? — охнул я в голос, помотав головой. — Проклятье Диграцию темному, чтоб ему пусто было! Почему так дорого, уважаемый Туль-Квар? Нельзя ли скидку?

— Будь проклят Диграций! — неожиданно рявкнул лавочник и врезал кулаком по витрине, едва не раскодав стекло. — Будь!

— Будь! — поддакнул я.

Поздравляем!

+1 доброжелательности к отношениям с лавочником Туль-Кваром!

— Что ж... вижу, ахилот ты хороший, правильного течения держишься, в донную муть не ныряешь, к темному не стремишься.

— Не стремлюсь!

— Хм... на другой товар такой скидки, пожалуй, не дам, но панцирей у меня столько, что и не жалко для хорошего ахилота вдвое скинуть цену! Бери по медяку за штуку! Тебе сколько десятков отсыпать? Цельные ли берешь?

— Цельные, — кивнул я и с неожиданным стыдом выложил на витрину три медные монеты. — Вот.

Чуть помедлив, добавил туда бутерброд с крабовым мясом:

— Не купите?

— Съестное... не первой свежести... разве что за медяк.

— Хорошо! Мне четыре цельных панциря, пожалуйста!

Рядом с тремя медяками легла еще одна монетка. Через миг монеты исчезли в нагрудном кармане продавца. И со стуком передо мной опустились четыре небольших панциря. Я немедленно сгреб их.

Достижение!

Вы получили достижение «Покупка» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0,5% скидки при покупке товаров в магазинах.

Внимание: бонус работает только при заключении торговых сделок с НПС!

Текущий уровень бонуса: 0,5%

Вспомнив про реакцию стража и лавочника на проявленную с моей стороны вежливость, повернулся к собеседнику лицом, широко улыбнулся и от всей души поблагодарил за доброту и скидку.

— Да что там, — махнул рукой лавочник. — Всегда рад помочь светлому. И тому, кто ненавидит проклятого Диграция, что вместе со своими ордами крабберов уничтожил множество мирных подводных селений... и в одном из них по торговым делам находился мой младший сын... будь проклят Диграций! Хотя сердце старого лавочника ликует — Диграций пал! Но еще не заключен в божественный ад Тантариалл... однако и эта кара его не минует! И он сгинет навеки!

— И он сгинет навеки! — поддержал я. — Скоро увидимся! Скорее, чем вы думаете!

Голова гудела.

Услышать столько новых и порой незнакомых слов! Попробуй запомнить.

Тантариалл...

Божественный ад...

Темное божество

Орды крабберов...

Звучит! Ничего пока непонятно. Но звучит!

Хотя одно теперь объяснимо — причина ненависти лавочника к Диграцию. Она же объясняет и скидки. Но хозяин лавки не дурак, и скидки предоставляются только на пустышные товары. Ненависть ненавистью, а бизнес рушить нельзя.

Достижение еще получил. Интересное причем достижение. И это только первый ранг.