



Нисар

Подземелье вечного шепота

СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

18+

Всеволод Бендик

Подземелье вечного шепота

«Автор»

2026

Бендик В.

Подземелье вечного шепота / В. Бендик — «Автор», 2026

Погружение в темное фэнтези, где подземелья и индустриальные города переплетаются в одну непрерывную дорогу. История молодого искателя приключений Нисара и его загадочного спутника разворачивается на фоне мира, где дороги между мирами не просто маршруты, а арены власти, долга и ответственности. В ходе путешествия они сталкиваются с могущественными силами: гильдиями искателей приключений, Союзом хранителей порядка и таинственной «Сетью дорог» под названием Лик Тетиву — антагониста, чьи планы ставят под угрозу свободу путников.

© Бендик В., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава 1.	5
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Подземелье вечного шепота

Глава 1.

Ступени были мокрыми от прошлой ночи, но холод в них держался недолго: он поднимался из глубин и тут же исчезал в ропоте факелов и стальных шагов, как будто само подземелье дышало, считая чужие шаги, чужие дыхания. Я брёл по туннелю, рука на рукояти клинка, серый свет факела клятвенно дрожал на стенах, отражаясь в чёрной пыли. Шорохи вокруг были неестественно ровными — будто камень сам учился ходить бесшумно. В подземельях, где молвят легенды, каждое эхо помнит тебя. Меня зовут Нисар — так зовут меня люди, хотя родился я в другой крови, под другим небом. Мне дали имя и учение, и я прошёл долгий путь от безымянного сына до искателя приключений, но тьма подземелий помнит каждого, даже если он пытается забыть себя самого. Мне 24 года, и за плечами — десятки пропаж и столько же возвращений, иногда без памяти, иногда с ранами, которые не заживают, а становятся частью тебя. В этом городе-мраке, где рынок пахнет железом и валяной кожей, а гильдии шепчутся за закрытыми дверями, каждый шаг — риск: неужели найдёшь дорогу к свету, или найдёшь своё имя на камне, как пустой след? Я иду за профессией: добывать знания, сокрытые в руинах и подземельях, и продавать их тем, кто умеет платить. Но сегодня всё иначе. Сегодня ищу не знания, а ответ — и ответ может стоить мне жизни. Передо мной — вход в шахту, которую город стережёт не хуже собственного банка. Ворота из чёрного металла, закалённого кровью старых гарнизонов, охраняют залу-хранилище времени. Над воротами висит знак гильдии искателей приключений — древний, выгравированный на камне, с изображением ящера, сверкающего глазами из драконьего лика. Ниже — табличка на кожаном ремне: «Забрести — не забывать, вернуться — не обязательно». Такой вот эта гильдия шифр: доверяешься — но только после кровавого взноса. Через врата — темнота. Никаких светил там, кроме огня, которого достаточно, чтобы увидеть, как пыль кружится в воздухе, как звезды видятся в стекле воды. Я шёл сюда с двумя вещами: меч, которым пользуюсь давно, и маленький сверток, спрятанный под кожаной курткой. В свертке — письмо. Не письмо, а карта к тайнику, к которым у каждого своё отношение: некоторые кладут сюда золото, другие — обещания, третьи — те же ответы на вопросы, что беспокоили их годы. «Ключ к Вратам», — гласит надпись на конверте. Не буквами, конечно, а символьным шифром, который я распознаю с детства: у каждого глухого угла есть свой ритм, и каждый ритм шепчет, где прячется ответ. Сзади почерком, который я узнаю на расстоянии: «Если найдёшь — не забывай. В этом мире ничего не даётся даром». Подпись — той, чьё имя я не произнесу вслух, чтобы не надорвало тишину подземелий. В этот миг воздух дрогнул. Что-то не так. Не просто вентиляция, не очередной треск камня. Это было дыхание. Тепло, хоть и холодное, словно холодный огонь. Где-то дальше за стеной — шорох. Не животное, не человек, но нечто между. Колыбель тишины дрогнула — и снова стала неподвижной. Я знал: здесь не бывает случайностей. В подземельях случайностей не бывает. Свернул правую руку к рукояти — клинок, который знал мои движения, и я, без лишнего шума, шагнул внутрь. Пол звенел, словно серебро. Пахло древними минералами и пылью, что помнила шаги веков. На стене висел след — след недавно наведённой световой волной, которая исчезла так же внезапно, как возникла. На краю каменной плиты лежала чья-то нога — не целый след, а обрывок одежды, мокрый от сырости. Я наклонился и поднял кусок ткани: темнокрасный цвет, кровь уже сухая, но чуть-чуть тёплая к краю. Это был признак того, что здесь недавно кто-то побывал, и, возможно, не один. Но кто и зачем? Вопрос висел в воздухе и не хотел отпустить. Я прошёл дальше. Дальше стены стали тоньше, туннель — уже не такой широкий. Где-то впереди слышался звук шагов, ритм которых совпадал с моим сердцебиением. Это было не удивление — это было предупреждение. Я привык слышать чужие шаги, когда сам идёшь по

чужим дорогам. Шаги приближались не спешно, как у охотника, который знает местность и не хочет тратить силы. Позади, сверху, в глубине — шёпоты. Они были слишком близко к реальному шуму, чтобы быть просто ветром: шепоты говорили о долгах и обещаниях, об обманах и долгожданной расплате. В подземельях, где каждый звук — карта, каждый шепот — дверь. Я подошёл к развилке. По левой ветке шёл холодный воздух, по правой — сырость и запах угля. В душе тревога не отпускала. Я знал, что запах угля означает риск столкнуться с охранниками гильдий или с существами, которых богам не знать. Но мне нужна была та развилка. Там должен был быть вход в зал, где хранится так называемый Вратарь Тьмы — артефакт, который, как говорят легенды, может открывать входы в забытые миры. Либо ни на что не годится и всего лишь слух. Я остановился на секунду, чтобы обернуть ремень с письмом вокруг руки и прислушаться. Шорохи указывали не на одного человека, а на целую группу. Не готовясь к схватке, я вспомнил, что в подземельях не столько силой побеждают, сколько расчетом и вниманием к деталям. Я переместил центр тяжести на левую ногу, чтобы сделать шаг влево, но в этот момент стена передо мной отступила, будто дыша. За ней — коридор, из темноты которого выбивался слабый, но устойчивый свет. Не огнильный, а скорее будто ртуть, собирающаяся в каплю и медленно расплавляющая камень. Передо мной возник человек — или то, что от человека осталось после долгих блужданий по подземельям. Глаза не различимы в тусклом свете: они светились, как два угля, спрятанных в глубокой морской пучине. Волосы длинные и спутанные, запах пресной земли на коже; на лице — следы того, что напрасно пытались выбраться наружу. Он смотрел на меня не сразу, а так, будто сначала считывал расстояние до моей души. Руки у него были пустыми, но рядом с ним — клинок короткий, но блестящий, похожий на кусок зеркала, который когда-то видел огни города и помнил шум толпы. — Ты — тот, кто идёт за Вратарём? — спросил он тихо, словно боялся, что стены его услышат. — Это не твоё дело, — ответил я. — Здесь приняты правила: кто идёт — идёт ради своих целей. А мои цели известны только мне. Он улыбнулся зло, и тени на его лице проглотили улыбку, как волк проглатывает добычу. — Цели здесь читаются на языке смерти. Но хорошо. Ты пришёл по делу? У меня своё. Мне нужна твоя помощь, если хочешь узнать правду. — Возможно, — сказал я. — Но предупреждаю: истина здесь редко приятная. Что за истина? Он сделал жест к стене за собой, и на каменной плите появился рисунок — символ, который я уже видел в письме. Это был ключ к местоположению Врат. Руну я узнавал по ночам, когда учился различать шепоты камня. Подземелья, как и люди, живут по своим законам: здесь не существует доброй воли без цены. — Гильдия ищет древний путь к Сердцу Подземелий, — произнес он. — А «Сердце» не просто артефакт. Это карта к воротам между мирами. Если вы найдёте его раньше нас — вы сможете открыть двери там, где закрыто всё. — Зачем вам эти двери? — спросил я. — Чтобы управлять теми, кто в них живёт, — ответил он спокойно. — Уже давно известно: миры любят страницы, но ещё больше — контролируемые выходы. А двери — это кровь, из которой растут города. Его слова задели меня больно. Не потому, что они казались правдой, а потому, что они казались знакомыми. Я видел в них предостережение, которое было важнее будущего артефакта: кто-то собирается играть в боги. — И что вы предлагаете? — спросил я, держась на расстоянии и смотря на него, пока он не исчезает в темноте. — Помочь мне пройти подземелье и найти сердцевину — и вы получите карту к выходу из этого кошмара. Я знаю, как работать с Вратами. Я знаю, как их открыть. Но мне нужна твоя сила, чтобы пройти испытания и не сломаться на первых же ступенях. Я всматривался в его глаза, и понимал, что это не просто предложение, а ловушка. Но и без ловушки этот путь был бы опасен. Влагиалище подземелий — место, где ты не выживаешь без власти и без цены, и эта же цена пришла бы и ко мне, даже если я откажусь. Я не мог просто пройти мимо и забыть, что за дерьмо здесь стоит.

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.