

Не Герой



СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

ЗЛОЙ ЛЮТИК

18+

Злой Лютик Не герой

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48474250

SelfPub; 2019

Аннотация

История русского парня из недалекого будущего, который попал в виртуальный мир фэнтези. Он не хочет быть героем. Он не хочет быть злодеем. Честно говоря, автор сам не понимает, на чьей он стороне. Точно известно лишь одно – будет весело! Содержит нецензурную брань.

Содержание

Глава 1. Свобода, пока	4
Глава 2. Какой чудесный день	10
Глава 3. Новые горизонты	21
Глава 4. Странная дипломатия	28
Глава 5. К нам едет Ревизор	35
Глава 6. Все бывает в первый раз	41
Глава 7. Последние деньки в раю	51
Глава 8. Нас обманули – целуй эти пули	58
Глава 9. Мы делили апельсин...	62
Глава 10. Дивный новый мир	67
Глава 11. Мысли о будущем	72
Глава 12. Привет из прошлого	77
Глава 13. А может быть забудем все и сбежим	83
Глава 14. Записки опытного камикадзе	87
Интерлюдия	92
Глава 15. Привет из прошлого 2	97
Конец ознакомительного фрагмента.	100

Глава 1. Свобода, пока

Забить когти на перчатке в расстояние между двумя бетонными плитами. Неторопливо подтянуться. Достать рукой до подоконника открытого окна и еще раз подтянуться. Главное – не смотреть вниз. Седьмой этаж – не шутки! Дверь закрыта, до нужного кабинета еще почти полэтажа. Замок простейший, взлом занял всего три минуты. У них нет сигнализации, а основная часть охраны сидит на первых трех этажах, отправляя раз в час патрули. Конечно, какой дурак полезет на седьмой этаж?! Теперь бегом! Время уже за полночь, никого нет. Можно не скрываться.

Еще один вскрытый замок, и я на месте. А у этой падлы есть вкус! Обстановка в кабинете просто шикарная: дубовый стол, рядом с которым стоят четыре кресла, одно во главе, два по бокам и одно спиной к входу. Причем углы стола около последнего сильно скруглены. Какой тонкий намек! Все равны, но некоторые ровнее. На стенах висят картины. Не удивлюсь, если оригиналы. Слева у стены стоит большой кожаный диван. На столе у "главного" кресла лежит ноутбук одной из последних моделей стоимостью, наверное, где-то половину моей квартиры. Это и есть моя главная цель...

Сажусь в кресло, невольно жмурясь от удовольствия, когда включается режим массажа, и принимаюсь за работу. Включить "бук", вставить флэшку-ключ (единственная

и неповторимая копия! Целую спецоперацию мутить пришлось, чтобы получить оригинал для копирования!), удалить все базы клиентов. Минус пара сотен миллионов и десять лет работы. Вставляю вторую флэшку. От вируса на ней ко всем чертямнакроются все компьютеры сети фирмы.

Большая часть задач выполнена. Теперь последнее. За одной из картин должен быть сейф с договорами...

—Я враг системы, а вы все козлы!

А вы все козлы! А вы все козлы!

Круто быть пьяным, молодым и злым!

Молодым и злым! Молодым и злым!!!

—Блин, Воронов, заткнись! Документы заполнять мешаешь.

Это же надо былотак глупо попасться! Подумать только, сорвался с уровня второго этажа, упал прямо на уходящего со смены охранника и подвернул ногу! Самый эпичный провал...

И вот теперь я лежу на голом полу за хлипкой решеткой и действую на нервы доблестному служителю порядка идеальной формы. По математическим меркам, хех...

—Товарищ... Извините, можете подойти и поклониться? Не вижу ваших погон.

—Ты охренел?! – взревела эта здоровенная машина правосудия. Интересно, для него это невозможно по морально-этическим или физиологическим причинам?

Я пожал плечами и на какое-то время в участке воцарилась тишина. Этот раб Фемиды наверняка думал, что я испугался. Наивный! Я просто выбирал новую песню!

– Сижу за решеткой в темнице сырой

Вскормленный в неволе орел молодой...

– Слушай, Воронов, чего ты добиваешься? Хочешь в дурку загреметь? – вот, наконец-то пошел конструктивный диалог. Правда, только с его стороны...

– Никак нет, товарищ хрен-знает-кто. Просто развлекаюсь. А не нравится Пушкин, сейчас "Чо ты, мусор, гонишь шнягу?" исполню! – конечно же я блефовал. Ну какой нормальный человек в 23 года может знать эту песню? Однако шарик с погонами проникся и молчал, пока я не закончил петь.

– И все же скажи, зачем ты это сделал? – ага, так я тебе и рассказал.

– Просто так. Хобби у меня такое. Разрушать кабинеты богатых дядечек... – и самая невинная улыбка из моего арсенала.

– Ты в курсе, что тебе десятка светит? Может, конечно, они согласятся на возмещение ущерба, но...

– Товарищ хрен-знает-кто, вы не знаете, а у них страховки нет? – вежливо уточняю я, уже зная ответ.

– Была, – с ехидной улыбкой ответил мой собеседник, – в фирме "СтрахКом". Слышал о такой?

Такого смеха стены этой камеры не слышали никогда. Это

же надо! Застраховались у фирмы, в которой работаю я. И контракт их вел тоже я. Не так-то просто, между прочим, было его заполучить. И, разумеется, я знал, что сегодня их страховка истекла, а продлить они еще не успели.

Про возмещение я даже не думал. Во-первых, мне столько денег за всю жизнь не заработать, а во-вторых, это сделает все мои усилия напрасными.

Участковый, очевидно признав меня теперь совершенно невменяемым, больше не делал попыток заговорить. Я же решил поддержать эту легенду. К тому же вспомнилась еще одна песня...

–Так вдруг оторвался от реальности мозг!

От координации ушли шаги...

–Дмитрий, я в очередной раз спрашиваю, зачем вы это сделали? – немолодой, уже седеющий следователь Сидорцов предпринял еще одну отчаянную попытку узнать мои мотивы. Не на того напал!

–А я вам в очередной раз повторяю: просто так. Развлекался.

–Слушай, – неожиданно перешел он на "ты", – я поднял справки. Ты же нормальным человеком был, работал, в вузе учился. Вроде из приличной семьи...

Вот про семью даже не упоминай.

Спокойно...

–Знаете, я вам отвечу одной избитой фразой: все хорошее

рано или поздно заканчивается. Я хороший тоже закончился.

–Ну зачем ты, зачем ты туда полез? Тебе что, делать нечего?

–Скажите, – неожиданно перебиваю я его, – а можно я буду называть вас Геной?

–Нет! – мне показалось, или он от неожиданности позеленел?

–Почему? – моему негодованию нет предела.

–Хотя бы потому что я Василий!

–Это мелочи, – отмахиваюсь от его слабых возмущений и, пододвигаясь к нему через стол, заговорщицки спрашиваю, –Товарищ крокодил, а вам нравится читать расписание движения поездов?

Faceralm! Долго держался дядька. Я его уже часа два подобным образом мучаю...

–На основании всего вышеприведенного, Дмитрий Аркадьевич Воронов 2005 года рождения признается виновным и приговаривается к девяти годам заключения в мире Анерота. Место заключения – седьмой рудник Восточных гор. Ему присуждены класс "Mag" и раса "Человек", – ядемонстративно зевнул, но все же не мог не заметить, как судья переглянулся с обвинителем.

Где-то здесь есть подвох. Но где?

Мой знакомый крокодил предупреждал про виртуаль-

ность, шахту и расу, значит, что-то не так с классом. Будем разбираться...

Глава 2. Какой чудесный день

«Выберите расу

Внимание! Автоматически выбрана раса Человек

Выберите класс

Внимание! Автоматически выбран класс Маг

Выберите внешность

Внимание! Автоматически выбрана реальная внешность

Выберите имя

Внимание! Автоматически сгенерировано имя Аркенда-

рион

Персонаж создан.

Приятной игры!»

Аркендарион... Мда. Ни один человек в трезвом уме и здоровой памяти не выбрал бы себе такое имя сам. Видимо, для этого и создана автогенерация. Чтобы не мешать нормальным игрокам.

Осматриваю себя. На мне надета странная мешковатая одежда, основное предназначение которой – колоться. Соломенная рубашка и соломенные штаны, как услужливо подсказал интерфейс. Через правое плечо перекинута небольшая сумка из светлой ткани. Обуви нет, что не очень-то удобно на холодном каменном полу. Руки вроде мои. Даже шрам на правой конечности, полученный еще в раннем детстве, сохранился.

–Хорош разглядываться, красна девица! – грубо сказал появившийся из ниоткуда стражник бандитской наружности. После этого он заржал со своей незатейливой шутки и впихнул мне в руки кирку, – Работай давай!

И ушел. Если бы можно было поджигать людей взглядом, он бы уже слился с пылью рудника. Хотя, я же Маг. Рано или поздно обязательно научусь...

Кажется, я появился прямо посреди своего рабочего места. По крайней мере, виднеющиеся на достаточном удалении работающие заключенные явно на это намекают. Вокруг меня простиралась огромная пещера.

Так, ладно, кудатут работать? Кручусь вокруг своей оси и наконец замечаю какую-то выпуклость из земли. А, нет, это опять тот стражник...

Наконец, на втором круге на шесть часов от изначального положения замечаю свою будущую жертву. На расстоянии метра. Будем считать, что она только что здесь появилась.

«Жила медной руды». А что так непохоже? Я, конечно, никогда не был на руднике, но очень сомневаюсь, что медная жила выглядит так. Просто каменный холмик в метр высотой, в котором местами блестит что-то оранжевое в тусклом свете факелов.

Эх, раззудись плечо, размахнись рука!

Хрясь! Руки больно отбило. Надо будет найти перчатки... Так, не отвлекаться!

Эх, держите меня семеро!

Хрясь!

Эх, все равно не удержите!

Хрясь! Ай! Гребаный реализм! Мне камнем по голове прилетело!

«Жила медной руды. 170/200» Чего? Всего 30 урона? Что у меня за кирка?

«Убогая кирка. Урон: Сила*1»

Так, где моя сила и как ее качать?

«Характеристики:

Сила – 10

Интеллект – 10

Ловкость – 10

Выносливость – 10

Живучесть – 10

Возможно открытие дополнительных характеристик»

Я сейчас схохну! Полчаса! Полчаса я уже долблю эту жилу! Я когда грузчиком подрабатывал, за несколько часов так не уставал...

Наконец, последний удар.

«Разработана медная жила. Получен опыт: 10. До нового уровня 10/100

Повышены характеристики: Выносливость+1, Сила +1, Живучесть+1

Внимание! Вы превозмогли себя и продолжили работать с низкой Выносливостью! Открыта дополнительная характе-

ристика Воля 1 уровня

Открыт навык Горное дело 1 уровня»

Какой же мягкий здесь пол! Удобный, холодненький... После сообщения по телу прошла приятная бодрящая дрожь, но вставать все так же не хотелось. Надо тогда хоть добычу осмотреть.

Смотрелся я, наверное, до крайности смешно, подползая аки гусеница к останкам скоропостижно скончавшейся жи-лы. Ну и пофиг! Когда меня это волновало?

На месте медной жилы лежали два небольших серых камня с медными прожилками.

«Кусок медной руды. Содержание руды: 15%»

«Прогресс выполнения задания «Рабочий день»: 2/10. Награда: 2 порции еды (завтрак и ужин)»

Это мне так еще четыре раза? Ладно, полежу немного. Хотя бы пока не восстановится зеленая полоска в углу поля зрения. Как я заметил, именно после того, как она закончилась стало тяжелее работать. Может, поэтому Воля и открылась?

Так, стоп, а почему красная полоска начала так быстро убывать? И почему так болит нога?

Черт, кажется меня жрут!

"Получен урон укусом Пещерной крысы: 10

Пещерная крыса. Уровень 1. Здоровье: 100/100"

С грацией подбитого кузнечика вскакиваю на ноги и за-чем-то выставляю вперед правую руку. Из нее вылетает маленький, почти незаметный огненный шарик. При столкно-

вении с крысой он исчезает. И это все?

Внезапно крыса начинает гореть.

«Сработал дополнительный эффект навыка «Искра»: Поджигание»

Не успел я обрадоваться, как этот бегающий факел снова кинулся к моей ноге. Огонь перекинулся на штаны и они вспыхнули, как... как гребаная солома!

Откидываю крысу ударом горячей ноги и добиваю несколькими ударами кирки, стараясь не обращать внимания на боль.

«Вы убили Пещерную крысу. Получено опыта: 50. До нового уровня: 60/100. Повышены характеристики: ...»

Потом, все потом! Стаскиваю горящие штаны и пытаюсь потушить их снятой рубашкой. Блин! Огонь забирает уже второй предмет моего скудного гардероба!

Кое-как умудрился потушить пламя руками. Надеюсь, ожоги заживут быстрее, чем в реальности. Натягиваю обгоревшую одежду и печально бреду в сторону новой жилы.

«Внимание! Вы нанесли себе вред своим заклинанием! Получено достижение «Мазохист 1 уровня»: Урон от своих заклинаний снижен на 5%»

Мда. Прекрасное начало дня!

«Искра – атакующее заклинание первого круга. Урон: Интеллект*1, есть вероятность поджечь противника. Уровень 1. Для повышения уровня нанесите еще 40/100 урона»

Оказывается, заклинание мне выдали при генерации персонажа. Увы, на прочность жилы оно не действует. Все-таки реалистичность здесь на уровне.

В итоге я набрал за день не 10, а 12 кусков руды. Если что, оставляю на завтра. Крысы больше не нападали, видимо заметив, что стало с их сородичем.

Протрубил рог, и все заключенные (кстати, у некоторых замечал нестандартные комплекты одежды) потянулись к выходу. Я честно встал в очередь и сдал стражнику свои 10 кусков.

–А остальные куда можно деть?

–Вон, Грубидону продай, – кивнул он в сторону торчащей из торговой будочки головы очень низкого человека.

Грубидон... Звучит как Купидон прям. Соединяет сердца своей грубостью...

Поблагодарив стражника (все-таки первое существо в этой игре, которое нормально ко мне отнеслось), я двинулся в сторону будочки.

Грубидон оказался не человеком, а гномом. Я, конечно, замечал, что некоторые заключенные были не совсем человечесны на вид, но в данном случае это может быть плохо. Мало ли, какой менталитет у этих пещерных карликов?

–Два куска медной руды за сколько купишь?

–По одному медяку за штуку, – вот теперь мое терпение лопнуло, как перетянутая струна на гитаре. Весь мой, пусть

и небольшой, опыт компьютерных игр буквально вопил о сильной заниженности цены.

–Ты охренел? – мне надо меньше общаться с участковыми. Уже их фразами начал говорить,– Да из одного такого куска можно минимум десять медяков сделать. По пять за каждый!

–Ты ополоумел что ли? А перевозка? А переплавка? А чеканка? – все-таки не зря гномов сравнивали с евреями. Тоже вопросами на вопрос отвечают, –Если я тебе по пять продам, я же в минус уйду! И вообще, у меня здесь устоявшаяся цена – один медяк. Никто до тебя не жаловался.

Мы торговались еще около получаса. Я два раза психовал и уходил. Он один раз попытался выйти, но логика игры не выпустила его за пределы будочки до конца смены, поэтому Грубидон просто ударился головой о воздух. Дошло даже до угрозы, что я сейчас пойду в кузню и выкую меч, из-за которого он потом не сможет удобно сидеть и лежать на спине. Но все-таки моя взяла! Сторговались до двух медяков. Дальше гном стал совершенно непробиваемым.

«Открыта дополнительная характеристика Красноречие уровень 1.

Открыт навык Торговля уровень 1»

–Ух, давно так не торговался, – мне показалось или гном выглядел вполне довольным? – Ладно, грум с тобой, за то что так порадовал, уникальное предложение: три медяка за кусок.

«Внимание! Критическое срабатывание навыка Торговля.

Репутация с торговцем Грубидон повысилась на 100. Текущее значение: 100. Отношение – Дружелюбие.

Репутация с руководством рудника повысилась на 50. Текущее значение: 50. Отношение – Безразличие»

–И я теперь всегда буду продавать руду по три медяка за такой кусок! – зачем-то добавил я.

–Идет! – и протягивает мне руку для пожатия. Я, пока гном не одумался пожал его огромную лапищу.

И снова очередь. Видимо, создатели этой игры хотели причинить заключенным максимальное неудобство. В этот раз мы все стоим у окошка, в котором выдают еду. За спиной стоящего впереди орка не видно, что именно накладывают, но запах идет ужасный.

Наконец, подошла моя очередь. Подставляю выданную деревянную миску и получаю... Тараканов! Мне насыпали целую миску жирных тараканов! На автомате бреду к стене обеденной пещеры, сажусь на землю и начинаю гипнотизировать тарелку.

–Ты кусок баранины! Или свинины! Или хоть чего-то съедобного! – уговариваю я каждого таракана. Но они не слушают! Один даже выполз, устав от моего бубнежа. Неправильный я какой-то Маг...

За попытками заколдовать многолапых гадов не замечаю, как ко мне подошли двое заключенных.

–Здорово, новенький! Как зовут? – Подошедших двое. Один высокий и накачанный (явно в реале бодибилдингом или чем-то подобным занимается) второй наоборот низкий и худощавый. Оба человеческой расы, в стандартной одежде. Говорил высокий, низкий отделался простым «привет». Вроде дружелюбно настроены.

–Привет. Секунду, – открываю меню персонажа и читаю свое имя с ударениями на обе «а», – Аркендарион. Короче, просто Арк. А в реале Дима.

–Реальное имя здесь лучше не произносить. Я Эйвенкерзас. Эйв, – произнес низкий.

–Карданзинариум. Кар, – коротко представился высокий.

–Что, трудный день был? – спросил Эйв, взглянув на мою одежду.

–Не то слово. Меня избила камнями медная жила, погрызла крыса и подожгло собственное заклинание. Где здесь взять нормальной одежды?

–У того же Грубика можно купить. Только тебе там сейчас будет дорого. У него цены от одной серебрушки начинаются.

–Серебрушки?

–Ты вообще раньше в Анероте не был? – И пояснил на мое отрицательное покачивание головой, – В одной серебрушке сто медяков, а в одном золотом сто серебрушек. Кстати, за что сидишь?

–Взлом с проникновением, порча частной и корпоративной собственности и нанесение тяжких телесных по неосто-

рожности.

–Интересный список, – протянул Кар, –Грабеж.

–Мошенничество, – отрекомендовался Эйв.

–Слушайте, а это точно съедобно? – уточнил я, кивнув на тарелку.

–Конечно! Прочитай название, – «пищевой таракан». – Только это, ты нос закрой перед тем как есть. Запах у них отвратный.

–И глаза. Чтобы не видеть, что именно ты ешь, – добавил Кар.

–И уши. Они очень противно хрустят.

–И язык еще вырвать. Чтоб вкус не чувствовать, – это уже я съязвил.

Ребята усмехнулись и взяли каждый по одному таракану. Отсалютовав мне, они закинули насекомых в рот. Уже от одного вида мою невероятно ранимую натуру стало тошнить.

Так, ладно, пробуем. Последовав всем советам своих новых товарищей, я съел таракана.

Ох ты ж ё! На вкус они еще хуже, чем на вид.

Мне нравится на этом руднике все меньше и меньше...

Характеристики и навыки на данный момент:

«Характеристики:

Сила- 17

Интеллект- 10

Ловкость- 11

Выносливость- 16

Живучесть- 13

Воля- 3

Красноречие- 1

Возможно открытие дополнительных характеристик

Навыки:

Заклинание «Искра» 1 уровня

Горное дело 3 уровня

Торговля 1 уровня»

Глава 3. Новые горизонты

-ПООООДЪЕЕЕМ!!!

–Заткнись! Перевод на 15 минут,– в качестве подтверждения приказа,бью в сторону звука подушкой. Будильник, конечно, приучен и просток команде "заткнись", но так надежнее. И когда я успел поставить такой тупой сигнал на буди... Ой!!!

Первым, что я увидел, разлепив глаза, был огромный помидор. По крайней мере мой не до конца проснувшийся мозг именно так это идентифицировал. На самом деле передо мной нависло покрасневшее от злости лицо стражника.

–Ибо нефиг орать!– надо было, наверное, извиниться, но этот стражник мне еще вчера не понравился. Да и орать правда было не обязательно. Может и не огреб бы...

"Репутация со стражником Ортангом снижена на 100 пунктов. Текущее отношение: Неприязнь.

Репутация с руководством рудника снижена на 10 пунктов. Текущее отношение: Безразличие"

А вот это плохо. Мои новые знакомые вчера рассказали о возможности выйти с рудника. Заклучалась она в получении пяти тысяч единиц репутации с руководством рудника. Мне все же не придется все девять лет сидеть в этих пещерах!

Кстати, вот и они. Мы с Каром и Эйвом встретились у той же стены в обеденной пещере.

–Слушайте, я тут подумал... Здесь же максимальная реалистичность?– дождавшись утвердительных кивков, я продолжил мысль,– А если я кому-нибудь в глаз киркой заеду, он откинется?

–Не факт. Заключенного в принципе нельзя убить на руднике. Другим игрокам и неписям по крайней мере. А так, пройдет сильный крит, но, допустим, уровень тридцатый уже не завалишь.

–Это печально,– какое-то время помолчали. Я обдумывал новую информацию, а ребята просто были слишком заняты едой. Наконец, у меня сформулировался новый вопрос,– А здесь можно устроить побег?

–Стражники у ворот имеют умение "Видеть Невидимое". Да и скрытных классов здесьдаже меньше, чем магов с недавнего времени.

–В каком смысле?

–Скрытников нет вообще, а маг теперь один присутствует. Даже не представляю, как ты напакостил судьбе.

–А что не так с моим классом?

–Зайди в меню персонажа и посмотри бонусы класса.

"Класс Маг

Эффекты:

+50% к развитию Интеллекта

+50% к эффектам Интеллекта

–50% к развитию Силы

–50% к эффектам Силы"

Мда. И нафига мне Интеллект здесь?

– Подожди. То есть ты хочешь сказать, что +7 к Силе за день- это мало?

– Я за первый день до 22 добрался, – сказал Кар.

– Я до 21, – сказал Эйв.

– А сколько у вас сейчас Силы?

– 175, – Эйв.

– 192, – Кар.

– Так вы за два удара жилу разбиваете?

– Ага. Малую. Но у нас и норма выше. Сто кусков в день. А ты почему не ешь? Тут можно крайне мучительно сдохнуть без еды.

– Знаю. Вы вчера уже говорили. Но тараканов я жрать не буду!

– А что тогда будешь? – все вам расскажи!

– Увидите! – сказал я, многозначительно поджаривая тараканов. Пользы от этого никакой, но моральное удовлетворение я точно получил.

– Ау-ау-ау, я тебя все равно найду!

Куда она делась? Я за сегодня убил уже четыре крысы, но до этого ни одна из них не убегала. Второй уровень, кстати, дал мне 5 очков характеристик и одно очко навыка. Особо не раздумывая, я решил их отложить на потом. До третьего нужно уже 500 опыта.

– А вот и ты! Или не ты?.. – это не та крыса! Эта выгля-

дит как-то крупнее. И глаза у нее кроваво-красные. "Матерая подземная крыса".

Первый прыжок на автомате отбиваю киркой наотмашь. Кидаю в нее Искру, которая заметно выросла после получения второго уровня. Теперь главное- не подпускать тварь к одежде. У меня уже есть мысли по замене, но времени на них уйдет немеряно.

Еще один прыжок снова отбиваю киркой и перехожу в атаку. Пара ударов по голове оставляет от крысы лишь неприятного видатушку. Победа! Теперь самое сложное и неприятное...

За каждые 10 хвостов Грубидон дает 50 очков репутации с руководством рудника или 30 медяков. Но создатели игры решили, что просто коснуться трупа поверженного врага недостаточно. Нужен полный реализм! Гады...

Кое-как отбиваю ей киркой хвост вместе с половиной филенной части. Тут со спины на меня нападает еще одна крыса.

Стряхиваю ее быстрыми движениями плеч и также добиваю ударом в голову. Раны на спине почти мгновенно затягиваются после окончания боя. Шестой хвост переключивается в сумку.

Следующие несколько часов я потратил на добычу руды. Повысившаяся до 28 Сила (долбить крыс оказалось выгоднее, чем жилы) позволяет разбивать каждую жилу за 7-8 уда-

ров, даже полоска Выносливости не успевала закончиться. Набил 32 куска.

А теперь пришло время первой части моего плана. Расплавляю Искрой сразу 10 кусков руды. На это уходит больше половины моей маны. Затем киркой аккуратненько соединяю все лужицы расплавленной руды в нужную форму, иногда добавляя жара при помощи все той же Искры. Даю заготовке остыть. Готово!

"Внимание! Вы создали предмет "Медный кинжал ужасного качества". Это ваш первый созданный предмет! Получен опыт: 100. Открыта характеристика Ремесло 1 уровня. Открыт навык Кузнечное дело 1 уровня. Вы создали предмет без необходимых инструментов! Открыто достижение "Голыми руками". Награда: возможность изменения одного заклинания под ремесленные нужды"

Как много плюшек! Это же просто песня! Так, а что там за изменение?

"Вы можете создать второй режим заклинания Искра: Луч огня"

И все? Никаких описаний, уточнений. Ничего.

Ладно, раз добавится второй режим, значит обычная Искра точно сохранится. "Принять"!

"Получено заклинание "Луч огня". Урон: 1 единица в секунду. Отлично подходит для плавления и нагревания"

Отлично!

Теперь вторая часть моего плана заметно упростилась.

Нахожу подходящий по размерам камень, достаю из инвентаря хвост той самой матерой крысы и отрезаю своим новым ножом филейную часть. Кладу ее на камень и начинаю подогревать его Лучом. Жду, пока мясо не прожарится и снимаю со своей импровизированной плитки. Готово. *Воп appetit!*

К тому моменту, когда протрубил рог, я успел пожарить все имеющееся мясо крыс. Первый кусок уже съел пока жарились остальные.

Молча прохожу мимо собирающего руду стражника. Он не пытается меня остановить. Квест "Рабочий день" уже считается проваленным. Тараканов мне сегодня не видать. Какая жалость!

Прохожу в обеденную пещеру и сажусь на уже привычном месте у дальней стены. Подходят уже привычные Кар и Эйв с привычными мисками тараканов в руках. Непривычно расширяют глаза, не видя у меня такой же миски. Я жду, пока они усядутся возле меня и с видом фокусника достаю из сумки крысиное мясо.

Я всегда считал фразу "Чуть глаза не выпали" преувеличением. Сейчас же я увидел именно такую картину. Ребята настолько широко открыли глаза, что я приготовился играть в игру "Арк ловит глазные яблоки". Молча протягиваю каждому по куску и наблюдаю как они, урча и чавкая поглощают мое новое коронное блюдо.

–Я говорил, что не буду есть тараканов. Сейчас у вас все усвоится и мне достанется где-то сто пятьдесят кило отборной человечины!

–Чего?! – они, конечно, возмутились, но мясо не выплюнули.

–Шутка!

–За такие шутки знаешь что бывает?

–Хорошее настроение?

–Я, кажется, понял, за что тебе такой класс дали...

–Между прочим, если бы не мой класс, вы бы сейчас продолжали давиться тараканами! Пусть у меня нет такой силы, зато есть интеллект. И реальный, и игровой.

Мы замолчали, наслаждаясь мясом. Все же правду говорят, чтобы сделать человека счастливым нужно забрать у него все и потом вернуть хоть что-то. Вот и мы сейчас едим пережаренное мясо без каких-то специй, но в сравнении с тараканами это просто райское блюдо...

–А теперь, товарищи, давайте обсудим мой новый гениальный план. Геволуция, о которой так долго тгындели большевики...

Глава 4. Странная дипломатия

-ПООООДЪЕЕЕЕМ!!! – в этот раз Органг предусмотрительно встал подальше от меня, поэтому подушку пришлось швырять.

Уже привычное сообщение о снижениях репутации не смогло испортить мое настроение. Я был бодр и весел. Теперь у меня была цель- выбраться с этого рудника. И вполне реалистичный план действий.И возможность со спокойной совестью поплевать на репутацию с высокой колокольни.

За завтраком мы еще раз обсудили план на сегодня. Я должен буду качаться. Потом опять качаться. И снова качаться. А в перерывах готовить мясо и оружие для нашей будущей армии. Как оказалось, кирки не позволяли контакт-ным классам использовать большую часть своих способностей. Поэтому понадобится много медного оружия. Ребята же будут искать нам сторонников. На мой непрофессиональный взгляд это выглядело крайне сложной задачей, но Эйв, который оказался дипломированным психологом, пообещал выбирать только по-настоящему верных делу людей.

Мне же нужно было добраться до максимального в лока-ции рудника десятого уровня и как можно сильнее повысить характеристики и умения.

По дороге в рабочую зону я зашел к Грубидону и продал хвосты. Забрасываю 30 медяков в инвентарь. У меня на них

большие планы. На полпути возвращаюсь к торговцу и заку-
паю на 15 медяков самой дешевой кожи. Медное оружие без
рукоятей оказалось крайне неудобным.

По законам всех игр, чем дальше в омут, тем страшнее
черти. Значит и на рудниках в дальней части пещеры должны
быть более сильные мобы. А то обычные крысы уже стали
слишком слабыми для меня.

Какое-то время потратил на истребление матерых крыс.
Поднял уровень до третьего. Искра тоже повысилась, став
размером со средних размеров птичку-колибри.

Я пошел дальше. Обычные заключенные в ту местность
ни разу не заходили, потому что руды там не было от слова
"совсем". Но мне руда уже была не нужна. Я жаждал силы!
Как пафосно получилось...

Первого моба я встретил... Нет, скорее он меня встретил
через полчаса пути. Я уже собирался идти назад когда сзади
прилетел камень и сказанная писклявым голосом фраза:

—А ну пошел отседова!

Кто это такой некультурный и необразованный? Развер-
нувшись я увидел... даже не знаю, как его описать. Очень
низкий, примерно мне по пояс, тело вполне гуманоидное,
только очень худое и сгорбленное, желтая грязная кожа.
Одет он был вчеловеческую рубаху из когда-то светлой тка-
ни, которая заканчивалась почти у щиколоток. На голове
были два больших, почти с половину морды, стоячих уха,

огромные злые глаза-блюдца и очень длинный нос, заканчивающийся свиным пяточком. В маленьких ручках он держал грязную швабру. "Гоблин-уборщик", подсказал мне интерфейс.

–Ты говорящий?

–А что, незаметно?– он еще и язвить пытается! Он разумен что ли?

–Офигеть! Ты же моб?!

–Как ты меня щас обозвал?– угрожающе сдвинулись его брови. Точнее, та часть лица, где они должны быть, потому что волос на гоблине не было вообще.

–Так, спокойно! Моя прийти с миром! Мы с тобой одной крови!

–Да не дай Каас! Одной крови с человеком? Тьфу!– сплюнул он на только помытый пол. Будь он обычной земной уборщицей, он должен бы был себя прибить. Но этого не случилось.

–Как тебя зовут, дитя подземелий?

–Крысарий, дитя другого мира.

–Слушай, Крысарий, здесь есть другие гоблины?

–Конечно! Только это секретная информация!

Мда. Находка для шпиёна.

–И где они находятся?

–Тама!– показал он вглубь пещеры грязным пальцем.

–Веди!

—Этот человек пришел с чужой половины рудника! Он считает, что достоин говорить с нами, последователями Каас! Так пусть же докажет это по праву сильного!— вещал вождь гоблинов. Он был выше Крысария и ширев плечах. Одет он был по последнему писку шаманской моды: похожая на корону шапка из перьев, низ которой спускался почти до пят, штаны и куртка из темной жесткой шерсти и маленькие остроносые башмачки.

И во что я ввязался? Ну кто судит о воинах по уборщику? Приперся на их территорию, начал вещать о дружбе народов, а когда предложили поединок, даже не сомневаясь, согласился.

—Никакой рубашка, человек! Никакой оружие, человек! Никакой магия, человек! Наш воин также будет соблюдать эти правила. Бой кончатся, когда один из вас упасть на землю,— инструктировал меня один из гоблинов. Мою прожженую рубашку уже забрали (еще и хихикали с нее). Кирку и нож тоже. Напротив меня стоял поистине гигантских размеров гоблин. По крайней мере из своей расы он сильно выделялся, будучи больше похожим на орка. Чуть выше меня, с перекачивающимися под грязной кожей буграми мышц... Настоящая машина уничтожения немощных магов.

Вокруг нас сомкнулся круг. Зрители начали выбивать ритм, подозрительно похожий на "We Will Rock You". Странная каменная флейта, которая стала выписывать вокальную партию этой песни, подтвердила мою теорию.

Главное- не двигаться в ритме. Иначе стану очень предсказуемым.

Мы с гоблином стали двигаться по кругу, не спеша нападать. Наконец он решился.

Пропускаю его первый удар слева от себя, пытаюсь ударить его ногой. Он хватает ееи отбрасывает в сторону центра круга. С трудом переворачиваюсь в воздухе и приземляюсь на четыре конечности. Силен, зараза! Я чуть не проиграл после первого же удара!

Новый его рывок встречаю правой рукой и отвожу его руку мимо. Сгибаю ногу так, что она врезается продолжающему двигаться воинупод дых. Из гоблина вырывается тяжелый стон, но почти сразу он распрямляется и пытается ударить меня кулаком. Отвожу этот и следующий удары и бью ему в морду. Что-то хрустит. Кажется, я сломал ему лицевую кость.

Пытаюсь опрокинуть ослепленного болью противника на спину. Он неожиданно ловко отбивает мои руки и отпрыгивает назад.

Мы вернулись к началу. Снова стали ходить по кругу, не решаясь нападать.

В этот раз терпение лопнуло у меня. Бегу на него, замахиваясь для удара. Он пытается остановить меня ударом кулака, но повышенная ловкость позволяет увернуться от удара обычным пригибанием. Забегаю под его руку. Резко подпрыгиваю, вытягивая руки в сторону гоблинскойшеи.

Дальше помню очень смутно. Сижу на нем, ударами кулаков превращая рожу гоблина в фарш. Чувствую сильные руки, которые пытаются оттащить меня от моей жертвы. Резкими движениями скидываю посторонние конечности и... внезапно понимаю, что я уже победил! Гоблин лежит на земле. Спокойно, будто ничего не произошло поднимаюсь на ноги и протягиваю руку своему противнику. Он поднимается, улыбаясь разбитыми губами и выбитыми зубами. Выглядит жутковато...

Вижу какие-то сообщения перед глазами. Надо будет посмотреть потом.

Выпрямляюсь во весь рост и иду на возвышение к шаману-вождю.

–Пгиветствую вас, бгатья гоблины!– и почему при любой революционной речи у меня появляется картавость?– Я пгизываю вас свегнуть импегскую власть! Долой бугжуазию! Пгисоединяйтесь к геволюции! Вместе мы установим диктатугу гоблиниата! Уга, товагищи!

–Ура! Ура! Ура!!!– послышалось снизу.

Слегка хромая (Дхорин, а именно так звали моего противника, все-таки вывернул мне ногу своим броском), приближаюсь к стандартному месту совещаний. Отныне буду именовать его Штабом Революции.

Медленно, кряхтя, усаживаюсь на свое привычное место спиной к стене и прошу своих друзей (да, уже именно дру-

зей) доложить нынешнюю обстановку.

–За сегодня мы нашли всего трех человек. Все десятого уровня, воины. Никто особо не хочет присоединиться к нашему бунту,– говорит Эйв.

–Они боятся. Те, кто сидят подольше, опасаются потерять репутацию, те, кто сидят поменьше, просто не хотят стать пушечным мясом,– дополняет Кар.

–В общем, у нас негусто,– тут он скашивает глаза куда-то надо мной и огорченно спрашивает,– у тебя, смотрю, тоже? Всего один уровень набрал? Оружия хоть с мясом наделал?

–Нет. Весь день занимался вашей работой.

–В каком смысле?

–У нас будет семьдесят воинов от пятнадцатого до двадцатого уровня. Бойцы хорошие и по большей части уже вооруженные,– делаю драматическую паузу и добавляю, как ничего не значащий факт,– Ах, да... они все гоблины.

Глава 5. К нам едет Ревизор

–ПООООДЪЕЕЕЕМ!!!– Ортанг с каждым днем все хитрее и хитрее. Сегодня он спрятался от меня за балкой, поэтому пришлось брать подушку и идти к нему. Это уже стало ритуалом. Каждый таким образом начатый день заканчивался чем-то полезным.

За завтраком мы с ребятами доели остатки стробованного с гоблинов копченого крысиного мяса. Они были сегодня какими-то странными.

–Вы чего?

–Сегодня приезжает Наблюдатель,– с отчаянием в голосе сообщил Кар. Будто это что-то объясняет!

–И?

–И трындец настать может нашей революции.

–С чего вдруг? Кто это вообще такой?

–Один из руководства рудника. Его так прозвали за умение узнавать все, что происходит здесь. А нашу подготовку тяжело не заметить. Как и такого необычного игрока, как ты.

–Чтож, значит сегодня будем ниже воды тише травы. Или как-то так.

–Надеюсь это поможет.

–Link it to the world, link it to yourself
Stretch it like a birth squeeze.

Не знаю, почему я напевал именно эту песню, но под музыку работать было намного проще.

За те дни, что я посвятил подготовке к побегу, моя норма добычи руды возросла до 45. Честно говоря, не совсем понятно как она высчитывается. То ли из характеристик, то ли из умения Горного дела, то ли просто из времени нахождения на руднике.

Пою я, значит, никого не трогаю (кроме жилы) и тут сзади доносится до ужаса знакомый и противный ехидный голос:

–Эй, придурок! Тебя начальство вызывает!

Не оборачиваться. Слышу всё приближающиеся шаги. Не оборачиваться.

–Я ничего не слышу! Я закрываю уши!

Я ничего не знаю! И мне никто не нужен!– решил сменить я пластинку.

Шаги все ближе и ближе. Не оборачиваться. Чувствую, как тяжелая, закованная в броню рука ложится на плечо. Пора!

Резко бью с разворота кулаком в сторону голоса. Шлем у него открытый, удар должен попасть прямо в рожу Органга. Не получилось. Он хватает мою руку прямо в полете и отбрасывает ее, закручивая меня в левую сторону. При этом сам стражник также развернулся. Это он зря! Поднимаю левую ногу и она на излете впечатывается пяткой ему в зад.

Возвращаю равновесие, готовый продолжить бой, но этого не требуется. Органг дико орет, держась за то место, ко-

торым он думает. Это я так сильно его гордость повредил?

–Немедленно прекратить! В кабинет начальства, быстро!
Оба!

–За что ты ударил стражника Органга?– спросил Наблюдатель.

Мы сидели в довольно неплохо обставленном кабинете одного из руководителей рудника. На стенах висело огромное количество магических светильников, дающих непривычно яркий холодный свет. У стен стояли красивые статуи представителей различных рас этого мира в натуральную величину. Благородного вида орки, гоблины, эльфы, люди и многие другие незнакомые мне явно разумные виды строго глядели на сидящих в кабинете. "Ровным рядом с глазами затертыми... Мертвыми, мертвыми, мертвыми...", вспомнилась мне не очень известная песенка. Сидели мы в теплых мягких креслах. Точнее, сидели мы с Наблюдателем. Органг сидеть был не в состоянии. Как оказалось, я вогнул своим ударом пластину доспеха вовнутрь. Мне его даже немного жалко стало. Одно дело подушкой бить, и совсем другое – такое унижение.

–Он первый начал! Он обзывался!– с видом обиженного ребенка произнес я. Почему-то не получается у меня быть приличным человеком с теми, кто может влиять на мою дальнейшую судьбу.

–И из-за этого надо было его бить?

–Конечно! Раньше из-за оскорблений вообще убивали! Он еще легко отделался!

–За это я снижаю твою репутацию на 500 пунктов,-яда-же глазом не повел. Это мелочи. Тем временем Наблюдатель добавил,– Ортанг, выйди. Нам надо побеседовать с Аркендарионом наедине.

Стражник выполнил приказание, злобно сверкнув в мою сторону глазами.

Наблюдатель, выглядевший как статный мужчина лет, наверное, пятидесяти, откинулся в кресле и прикрыл глаза. Одет он был в классический деловой костюм из нашего мира. Усталое, немного морщинистое лицо, начинающие седеть волосы. Как ни старался, я не мог вызвать в себе антипатии к этому человеку. Он словно излучал уверенность и силу.

–Аркендарион... Как тебя можно покороче называть?

–Арк.

–Арк. Так вот, Арк. Мне доложили, что за четыре дня на руднике ты всего один раз сдал руду. А это значит, что у тебя было всего две порции еды. На Алтаре Возрождения тебя ни разу не видели. Отсюда вопрос: чем ты питаешься.

Я подтянул ноги под себя и уселся в позу лотоса. Для должного эффекта...

–Я умею питаться энергией Солнца.

–Это рудник, Арк. Здесь нет солнечного света,– голос его был спокоен, но в то же время в нем звучали угрожающие

НОТКИ.

–А вы не видите как я отошчал?! Но это лучше, чем есть тараканов.

–А что ты имеешь против тараканов?– насмешливо спросил он.

–Вот именно! Я ничего не имею против тараканов. Я их даже тапком не бью никогда, а вы говорите есть!

Наблюдатель весело расхохотался. Успокоившись, он произнес:

–Значит так, друг тараканов, ты открыл способ выжить на руднике без выполнения заданий. Таким образом ты стал опасен для нашего дохода. Единственный выход, который я вижу- перевести тебя на индивидуальную версию этого же рудника. Благо технические возможности это позволяют,– на пару секунд его глаза остекленели, заглядывая в интерфейс. Затем Наблюдатель выругался и сказал,– сиди здесь! Мне надо ненадолго выйти в реал.

Так он игрок? Ладно, некогда удивляться. Надо быстрее валить отсюда. Тело Наблюдателя рассеялось на множество осколков после ухода сознания в реал.

Дверь после выхода Ортанга осталась не закрытой на замок. Когда он выходил я заметилстоящую там пару стражников.

Открываю дверь поворотом ручки, максимально низко опускаю голову, делаю раскаявшееся лицо и выхожу. Прохожу мимо стражников. Меня не пытаются остановить. Прохо-

жу по коридорам, стараясь как можно лучше запомнить их. Выйдя из административной постройки, достаю из инвентаря кусок кожи и корябаю на нем ножом записку для ребят: "Продолжайте дейтвовать по плану. У меня временные трудности. Арк". Проходя мимо обеденной пещеры, бросаю ее на место, где всегда сидел.

Захожу в рабочую зону. Здесь они не смогут меня остановить. Максимально быстро бегу в сторону дальней части пещеры. Издалека замечаю впереди низкую лопоухую фигуру.

–Крысарий! Бегом, до остальных! За мной начали охоту!

Продолжаем бежать по разветвляющимся коридорам. Без проводника пробраться по этому каменному лабиринту нереально. Здесь меня не найдут...

–Здравствуй, Арк! Что привело тебя сюда раньше назначенного срока?– спросилвышедший навстречу вождь. Еще при первой встрече я заметил, что он намного разумнее своих собратьев.

–Меня к вам привела нужда. Руководство рудника чуть не узнало про революцию. Но я сбежал от них, ничего не рассказав. И сейчас я прошу вашей защиты, вождь.

–Ты можешь рассчитывать на нас, брат человек. Надеюсь, беда не придет за тобой...

Глава 6. Все бывает в первый раз

Уклоняюсь от выпада моего многолапого противника. Коротко бью мечом по одной из лап. Паук начинает заваливаться, но быстро восстанавливает равновесие и снова пытается меня укусить. Бью острием меча в брюшко, насаживая гада как на шампур. Слегка приподнимаю над землей и делаю несколько быстрых ударов кинжалом в левой руке в фасеточные глаза членистоногого моба. Бой окончен.

Быстрыми натренированными движениями вырезаю несколько оставшихся нетронутыми глаз. Гоблины используют их в создании эликсиров.

Со своими маленькими желтыми союзниками я живу уже три дня. За это время я успел наклепать мечей на 25 человек. Также удалось прокачаться до пятого уровня когда меня отвели по извилистым коридорам в огромную набитую разными насекомыми пещеру. С каждым днем я продвигался все дальше, но до конца еще было очень далеко.

Иду дальше, раскидывая более мелких представителей местной фауны ударами ног и меча.

О Каас, почему даже в виртуальности есть похмелье? Вчера же совсем немного с Дхорином выпили...

Прошлым вечером.

Небольшая пещерка, используемая гоблинами в качестве

таверны ужасно воняла пивом и протухшим мясом. Тем не менее еда и выпивка была на самом деле вполне сносной. Видимо запах для антуража добавили...

Напротив меня за грубо сколоченным деревянным столом сидел уже знакомый огромный гоблин Дхорин. Как я выяснил еще в первый день пребывания в подземельях желтых полуроссликов, обид между нами не было. Гоблины всегда ценили силу и обижаться на честно выигранный поединок было не принято. Даже наоборот, это было поводом для уважения. Да и вообще Дхорин оказался нормальным парнем. Бесхитростный, спокойный (на арене по нему было вообще не заметно), щедрый (делился со мной лучшим пивом из своих личных запасов). Правда, простоват. Но зато не обижается на мои шутки. Есть, конечно, подозрение, что он их не всегда понимает, но все же. Мало кто может терпеть мой юмор.

Возле каждого из нас стояли кружки гоблинского пива. Ядерное пойло. На вкус было больше похоже на "ерша". Причем водки явно было больше. Кружки были похожи на небольшие ведра с ручками.

—Слушай, Арк, вот ты мне скажи, что этим бабам надо?— Дхорин только что допил седьмое ведро пива, но был еще вполне трезв,— Я ей уже и тушку огромной крысы притащил, и все свои победы на арене ей посвящаю, а ей все мало. Дрюлечка моя...

—Дхорин, ну ты ваще! Какие нафиг крысы, какие победы?

Им вообще не это надо!— Лицо гоблина удивленно вытянулось. Видимо я открыл для него великую истину.

—А что тогда?

—Женщинам нужна романтика! Песню ей под окном спеть, украшение какое-нибудь подарить... Не знаю, как у вас, но у людей вполне срабатывает.

—Братан, может, поможешь?

"Внимание! Вам предложен квест "Сердце Дрюлечки". Помогите гоблину Дхорину завоевать расположение его любимой. Награда: +500 репутации с Дхорином, +100 репутации с пещерными гоблинами, +5000 опыта, возможна дополнительная награда."

Дхорин все время, пока я читал сообщение о квесте, смотрел на меня глазами Кота из "Шрэка". При его роже это выглядело очень забавно.

—Ладно, Дхорин, помогу. У вас здесь гитара где-нибудь есть?

Гитары не оказалось, но у шамана нашлась пятиструнная лютня. Мое неумение на ней играть нас почему-то не остановило.

И вот мы стоим у хижины Дрюлечки и пытаемся исполнить какую-то гоблинскую песню на незнакомом мне языке.

Дальше не помню ничего. Но сейчас квест пополнился новой задачей найти кольцо для Дрюлечки. Видимо что-то у нас получилось. Но вот где взять украшение у меня идей нет.

Еще и дебаф похмелья маячит в углу зрения. Помимо стандартных всем знакомых эффектов, он снижает все характеристики в 2 раза. Ладно хоть действовать ему осталось 5 минут.

Не самый страшный пьяный залет для меня. Вот помню пару лет назад... Так, стоп! Я обещал тому наркоторговцу, что никому об этом не расскажу.

Так, что еще произошло за последнее время? Точно! У меня же сценарии открылись. Цельных два! Первый назывался "Последний герой" и уже был провален, поскольку от Администрации рудника я сбежал, а второй был записан как "Во славу революции!". Если говорить по правде, второй сценарий был открыт уже после самого начала нашей подготовки к побегу, но я его странным образом не замечал. Он, кстати говоря, закрывал единственный возникающий вопрос вот этой строчкой:

"Внимание! Во время выполнения сценария возможно нарушение некоторых игровых условностей.

Да здравствует революция!!!"

Не особо напрягаясь, убиваю еще трех членистоногих: двух сороконожек и одного кузнечика. Все mobs здесь крупнее земных аналогов, а многие вполне сопоставимы по размерам с человеком.

Уже наступил вечер, когда я дошел до выхода из пещеры. Как-то страшновато туда заходить. Проход был закрыт

странным плотным туманом. Что-то мне это напоминает...

Так, ладно, перед смертью не надышишься. Протягиваю руку к туману. Она проходит словно сквозь желе. Медленно прохожу сквозь туман целиком.

Нифига себе! От увиденного сразу захотелось пойти обратно, но бывший прежде мягким туман внезапно стал твердым как камень. Определенно что-то знакомое.

Мне открылся прекрасный вид на просто эпических размеров паука. Точнее, на ногу паука. К огромной пещере вел короткий узкий коридор. Та самая лапа, о которой я уже упоминал, была поистине огромной. Она еще даже не доходила до первого сгиба, но уже была в несколько раз больше меня. Видимо я попал к боссу.

Прохожу к выходу из коридора и мне открывается вид на босса целиком. И как его убивать? По размерам огромный тарантул был сравним с положенным на бок пятиэтажным домом. Мохнатые лапы заканчивались острыми шипами. Восемь фасеточных глаз на каждой голове пылали адским огнем. Ах да, голов у него было две, по одной с каждой стороны. Где-то я это уже видел...

"Арахнус. Босс локации Пещера Насекомых. Уровень 10", сообщил мне интерфейс. Живший где-то в глубине моего сознания школьник тут же заменил первую букву имени босса на "т". Рационалист, который жил еще глубже не мог не обратить внимание на уровень. Он десятый! Таких боссов не бывает! Все нормальные боссы начинаются с пятидесятого!

Я забрался в масштабируемую локацию! Шансы на победу серьезно выросли...

То же, что было основным каркасом моей личности уже направило тело к ближайшей лапе с отведенным для удара мечом и боевым кличем.

Дзынь! Меч, не оставив и царапины на хитиновом панцире (может и оставил, но такую мелкую, что она осталась незамеченной за мелкими волосками), отскочил, больно отбив руку.

И как эту гадину убивать? Мне умирать никак нельзя, это разрушит все наши планы. Эта часть шахт считается (не без причин) смертельно опасной. А значит руководство наверняка подумает, что я скоро попаду на Алтарь Возрождения, и выставит там стражу.

Тем временем Арахнус развернулся ко мне ближайшей головой и попытался плюнуть какой-то зеленой жижей. Легко уворачиваюсь поворотом корпуса. Замечаю, что камень в месте попадания жижи разъело на добрый десяток сантиметров. Проносится мысль, что на эту штуку у меня аллергия. Точнее, на дырки в теле, которые от нее появляются.

Подбегаю к другой лапе и кидаю в нее уже вполне похожую на нормальный файербол Искру. Что за? Заклинание даже волосы его не спалило!

В последний момент уклоняюсь от удара лапы. Шип втыкается в камень и на доли секунды застревает в нем.

Вопрос тот же: как убивать эту гадину? Делаю попытки

нанести боссу урон всем своим оружием, включая кирку и кулаки. Ничего. Только сам пару очков Здоровья потерял при рукопашной атаке.

Так, надо думать! Пока вариантов, кроме как дожидаться его линьки, у меня нет. Пат. Все его удары слишком медленные, я от них легко уклоняюсь, но и сам нанести сколь-нибудь существенный урон не могу.

Не бывает непроходимых боссов! Значит и этого Арахнуса можно победить. Или договориться...

–Эй, громила! Может, поговорим?

Ответом мне была новая порция зеленой жижи. Видимо, Красноречие у меня слабо прокачено.

А вообще, почему я так заикнулся на его лапах? Логичный ответ: только до них я могу спокойно достать. Но когда я останавливался на самом простом варианте? Ведь скорее всего его слабое место – глаза. Вот только как до них достать?..

Ай! Новый жидкий снаряд слегка задел левую руку. Здоровья почти не отняло, но как же больно!

Даже не заметил как оказался на полу. Наконец глаза открылись и я, не успев даже все до конца осознать, перекатываюсь в сторону от шипованной лапы... только для того, чтобы оказаться под прицелом его жвал (моя учительница биологии гордилась бы мной! Я помню, как называются челюсти пауков!). Резко отталкиваюсь руками и ногами и вскакиваю. Глаза! Подбегаю к застрявшей в камне голове твари и вты-

каю сразу два лезвия в фасеточные глаза. Они тут же лопаются как мыльные пузыри. Противные, наполненные слизью мыльные пузыри.

Вытаскиваю оружие и отскакиваю. Огромный будущий труп дико ревет (не знал, что пауки так могут) и начинает хаотично бить лапами. Вот тут начались танцы! Уворачиваясь от лап, сам не заметил, как оказался под брюшком паука. А тут уютно! А главное- взбешенный Арахнус вряд ли догадается меня раздавить.

Дальше дело пошло куда веселее. Переждав "бешенство", как я окрестил последнюю способность твари, я начал медленно, не торопясь обстреливать глаза паука Лучом. Как оказалось, для взрыва глаза достаточно и одной единицы урона.

Когда мишени для Лучана одной голове закончились, Арахнус вновь издал рев, но в этот раз с потолка стали сыпаться мелкие, размером с туловище взрослого человека, паучки. Да это же ад арахнофоба! Пауки падают с неба!

Не обращая внимания на эти мелочи, начинаю методичный отстрел глаз другой головы паука.

Арахнус издает еще более яростный рев и снова начинает неистово бить лапами по земле. Он еще живой, что ли?!

Снова забегаю под брюшко паука. И что дальше?

А дальше вот что: благодаря полной реалистичности Арахнус теперь полностью ослеп. Это хорошо. Я не знаю, как нанести ему еще хоть какой-то урон. Это плохо. Но, опять же, непроходимых боссов быть не может. Значит и Арахнуса

можно как-то убить. Но как?

Разбушевавшийся босс уже убил случайными ударами большую часть своей свиты, но по-прежнему не собирался успокаиваться. Глядя на хаотично мелькающие мохнатые лапы, я внезапно вспомнил одну очень старую, еще до виртуальную игру. В ней почти на любого босса можно было запрыгнуть и нанести урон. Правда там у героя была возможность управлять временем и, в случае чего, попробовать снова. У меня же будет лишь одна попытка. Как помирать-то не хочется... Дело даже не только в плане, но и в психическом блоке. Мозг до сих пор не мог поверить, что смерть- это не навсегда...

В то время, пока сознание рассуждало, тело начало действовать. Выбегаю из-под брюшка и бегу к ближайшей лапе. Не успел, она уже исчезла, но рядом со мной тут же воткнулась другая. Хватаюсь за волосы и... Черт! Это уже не кажется такой хорошей идеей! Взлетаю вверх, мертвой хваткой продолжая сжимать шерсть паука. На секунду лапа зависает в высшей точке и снова летит вниз. Едва не слетаю с ноги, но удерживаюсь. Больше я так не хочу! В этот раз разжимаю руки при подъеме лапы и лечу вверх.

–БАНЗААААЙ!!!

С криком падаю на брюшко твари. Кстати, интересное строение у этого двухголового тарантула. В середине находится брюшко в форме ровного овала, а от обеих сторон отходят две головогруды.

Втыкаю оба клинка в мягкую плоть. Ура! Нашлось-таки у него уязвимое место!

Не вытаскивая кинжала (устойчивость как-то сохранять надо), начинаю бить его мечом. Расковыряв достаточно большую рану, запускаю прямо в нее Искру. А потом еще и еще. Каждый удар оказывается мощным критом и уже на десятом заклинании босс издает последний отчаянный вопль и падает на подкосившихся ногах. Блин, эта гадина даже после смерти пытается меня убить!

Подбегаю к краю брюшка с противоположной от падения стороны и прыгиваю.

Жду пока осядет пыль и оглядываю огромный трупбывшего прежде таким грозным босса.

И как мне эту тушу тащить?

Глава 7. Последние деньки в раю

"Внимание! Вы победили босса локации Пещера Насекомых паука Арахнуса.

Получен опыт: 20000.

Получен уровень: 10.

Свободных очков характеристик: 50. Свободных очков навыков: 10

Внимание! Дальнейший набор опыта в данной локации невозможен.

Повышены характеристики: Сила+ 11, Интеллект+ 18, Ловкость+ 7, Выносливость+ 9, Живучесть+ 8, Воля+ 9.

Повышен уровень заклинания Луч Огня+ 5.

Получены предметы: Кольцо Мудрости, Книга Заклинаний, Посох Молний.

Внимание! Вы первый игрок, победивший Арахнуса.

Получено достижение "Первопроходец": повышение всех характеристик на 10%.

Получено достижение "Убийца Пауков": урон всем членистоногим повышен на 10%."

Отлично! Как, оказывается, выгодно убивать боссов! Где тут следующий? Или они здесь возрождаются?

"Внимание! До возрождения Арахнуса осталось 29 минут 55... 54... 53..."

Еще круче! Да я же так характеристики до небес подниму!

"Внимание! Максимальное количество прохождений данной локации для одного игрока: 5"

Вот блин! Умеет же Система обламывать... А что у меня вообще сейчас с характеристиками?

"Характеристики:

Сила- 103

Интеллект- 99

Ловкость- 85

Выносливость- 93

Живучесть- 85

Воля- 29

Красноречие- 7.

Навыки:

Горное дело- 17

Торговля- 2

Искра- 4

Луч Огня- 7"

Уже на уровня полугодовых сидельцев. Очень надеюсь, что для побега этого хватит.

Надо собрать трофеи. Без особого труда отрезаю большую копну прежде непробиваемых паучьих волос с интересным названием "Железные волосы". Думаю, на мои цели хватит.

Следом отрезаю его жвалы. Непонятно, ядовитые они или нет, интерфейс просто выдает "Жвалы Арахнуса".

Затем отрываю пластину хитиновой брони с лапы. Она высотой с меня! Прекрасно! Я на пути к званию самого

странного мага этой игры! Или как минимум этого рудника...

А теперь- домой. Я хочу спать!

"Книга Заклинаний- обязательный атрибут каждого Мага. Только благодаря ей Маги могут использовать более одного заклинания. Данная книга является вариантом для новичков. Содержит 10 ячеек"

Интересно, а как тогда я использую Искру и Луч вместе? Точно, в сообщении же говорилось, что Луч- это второй режим Искры!

"Посох Молний- оружие, позволяет использовать заклинание "Шаровая Молния". Количество зарядов: 25"

Думаю, это отлично подойдет против бронированных стражников.

"Кольцо Мудрости- аксессуар. Добавляет 5 к характеристике Мудрость. Не действует при отсутствии данной характеристики."

Симпатичненько. Обычный обруч из похожего на золото металла, без камней. Налезает на каждый из моих пальцев и сидит там как влитое. Значит размер регулируется. Для Дрюлечки (кстати, надо узнать ее полное имя. А то сокращение как-то не комильфо...) отлично подойдет.

Стоило мне додумать последнюю мысль, как вылезло сообщение о выполнении одной из задач квеста. Осталось отдать кольцо Дхорину и mission complete!

Все это я обдумывал уже следующим утром, не вылезая из грубо сколоченной кровати. Гоблины выделили мне целую хижину. Небольшую, конечно, но жившему в общаге человеку она кажется целым дворцом.

–Арк, ты пьян? Надо сказать Дхорину, чтобы прекратил спаивать дорогого гостя. По крайней мере по утрам.

–Я стекл, как трезвышко. А что вам не нравится в моей идее?

Осмотрев свои вчерашние трофеи, я направился к шаману. Мой гениальный план ему чем-то не приглянулся.

–Ты предлагаешь мне, вождю и шаману племени, главному последователю богини Хаоса Каас и просто серьезному гоблину... связать тебе бронесвитер?

Мда. В таком свете звучит крайне бредово. Точно, я же ему материал не показал!Представляю, как это выглядело с его стороны. Заходит такой человек и говорит: "Товарищ шаман, сделайте мне бронесвитер!".

Мысленно матерясь, достаю из инвентаря волосы паука. И снова готовлюсь к игре "Арк ловит глазные яблоки".

–Где ты это взял?– не отрывая взгляда от волос, медленно произнес шаман.

–У Арахнуса.

–Ты убил Арахнуса?

–Да.

–Ты. Убил. АРАХНУСА?!

–Да.

–Как ты там говорил? Охреть...

–А что не так? Силен, конечно, был паучара, но против мага не попрешь...

–Всегда забываю, что ты маг. Мои способности шамана не действуют возле него. Он уже убил несколько десятков гоблинов.

Я на пару секунд задумался и медленно с удовлетворенной улыбкой произнес:

–У меня к вам предложение, от которого вы не сможете отказаться...

Маленький для моего роста мохнатый носорог ступал медленно и грузно. Это был отличный обманный маневр! Я-то видел, какую скорость они могут развивать.

Этих необычных зверушек гоблины использовали в качестве ездовых и вьючных животных уже много веков. Даже не представляю, как они это делали до запуска игры, но звучит эффектно.

Так вот, эти самые носороги могли развивать просто огромную скорость. Особенно когда ноги не волочатся по земле. Как и сами гоблины, они были очень спокойными в мирной жизни, но в бою прямо как... звери!

Седла подо мной не было, но странным образом сидеть на Мохначе (так я назвал своего носорога) было очень удобно. Мой одноразовый опыт катания на лошади говорил, что это

невозможно. Видимо, игровые условности.

На мне был бронесвитер (другого названия для длинной легкой кольчуги из Арахнусовых волос я так и не нашел). В левой руке я держал кривой ростовой щит из панциря паука. В правой находился Посох Молний. В ножнах за спиной висели меч и кинжал. Примерно также был экипирован весь авангард моего небольшого войска.

Его, войска, размеры были, кстати, намного больше ожидаемых. Почти в 3 раза больше! Двести гоблинов! Вождь расщедрился на такую армию после существенного увеличения репутации с гоблинами из-за квеста Дхорина и многократного прохождения Арахнуса. А через несколько минут армия пополнится еще и собранными Каром и Эйвом людьми. Вчера у меня получилось подловить их в дальней части занимаемой медными жилами пещеры и сообщить о наших планах.

Мы втроем шли впереди войска и прокладывали путь. Я, руководитель всея революции. Дхорин, сильнейший воин среди гоблинов (а теперь, очевидно и всей нашей армии. Как оказалось, к Арахнусу может пройти не больше десяти существ, и он был во всех четырех группах). И Анзерд, вождь-шаман гоблинов. Наконец-то узнал его имя.

Вот мы выезжаем из лабиринта каменных ходов. В той части пещеры, где начинается руда стоит несколько десятков человек. Впереди них стоят две фигуры: большая и маленькая. Меньшая фигура поднимает правую руку вверх и сжи-

мает кулак.

Нас предали!

Раздается взрыв...

Глава 8. Нас обманули – целуй эти пули

-Вперед, быстро!– мгновенно сориентировавшись в ситуации, ору я.

Магический аналог взрывчатки. Это засада! Они пытаются убить нас всех обвалом. Но не на тех напали! Кар и Эйв не знали о носорогах. Они думали, что наша скорость не выше скорости бега бронированного человека. Что ж, предатель будет жестоко наказан за ошибку!

Мохнач начинает набирать скорость. Я выставляю хитиновый щит для защиты от стрел вражеских лучников. Со всего разбега он врежется в ряды стражников, раскидывая их рогом. Я в это время пытаюсь по фреймам подсчитать наши потери. Полностью посерели около двадцати. Стали слегка менее яркими примерно штук семьдесят. Оглядываюсь назад. Как-то совсем непохож этот весьма крупный отряд на стовосьмидесятигоблиновое войско. Видимо, некоторые остались за завалом...

Начинаю планомерный отстрел стражников молниями. Двадцать пять оглушенных (опыта за убийство не пришло) противников падают на землю и умирают уже под лапами наших носорогов. Закидываю ставший бесполезным посох в инвентарь и, доставив из-за спины меч, начинаю рубить неза-

щищенные части тел противников. Успел ударить острием в лицо троих, мгновенно убив их благодаря сильно повысившимся характеристикам, и получаю стрелу в грудь. В вас когда-нибудь стреляли из лука? Так вот: это очень больно! Бронесвитер защитил от стального наконечника, но со скакуна меня все-таки скинуло. Извиваюсь, стараясь не попасть под ноги своих и чужих, и бью концом меча между пластин нагрудника ближайшего врага. Естественно убить не получается, но противник отвлекся и получил молотом от разогнавшегося гоблина.

Хватаюсь за шерсть носорога этого гоблина и влетаю еще дальше в ряды врага уже на ногах.

Потом события понеслись диким галопом. Я бил кулаками, ногами и мечом. Щит уже давно был потерян. Надеюсь, об него запнулся хоть один противник.

Помню, как сидел на плечах какого-то бронированного стражника и плавилему Лучом шлем...

Помню, как стоял над лежащим, но еще живым стражником. Резким вертикальным ударом ноги ломаю ему череп. Слышится противный мокрый хруст. Проклинаю реализм...

Сам я получил столь страшное количество ран, что сбился со счета. Но каждый раз доставал гоблинское зелье лечения из инвентаря, пил и бежал дальше.

Мне нужно было пройти вражеские ряды насквозь. Твари, которых я раньше считал друзьями, сбежали в тыл, когда увидели, что мы выжили.

Некоторые противники были без брони. Кто-то был одет в соломенную одежду. Кто-то в ткань. Вооружены они были кирками, но боролись с такой яростью, что даже гоблины стали их бояться. Что же им такого наобещали?

Силы были примерно равны. Противников было больше. Но каждый из нас стоил минимум пяти их воинов.

Тем временем фреймы продолжалисереть. Медленно, но неумолимо.

Врагов без брони становилось больше. Видимо, большинство заключенных поставили в арьергард. Каждый удар забирал жизнь этих хилых воинов. Они не видели ничего кроме руды. Даже матерые крысы были для них опасными противниками. Я для нихбыл настоящим воплощениемсмерти.

Внезапно за одним из врагов я обнаружил пустоту. Получилось! Осталось найти скрывающихся под людским обличем крыс. И убить. А потом дожидаться возрождения и еще раз убить. И еще! И еще...

А вот и они! Стоят, смотрят на меня. Боятся... Трудно не бояться того, кто только что убил столько народу. А может, они испугались лишь моего ненавидящего яростного взгляда. Плевать. Крысы...

Бегу прямо на них. Удар. Голова Эйва взлетает вверх. Время стало похоже на кисель. Могу рассмотреть каждую капельку крови. Нет времени...

Боль. Начинаю заваливаться вперед. Коротко бью мечом в область Каровой шеи. Кровь. Темнота...

"Внимание! Вы убиты! Вы будете воскрешены на ближайшем Алтаре Возрождения через 5 ч. 59 м. 58... 57... 56"

Глава 9. Мы делили апельсин...

-Омम्म... Омम्म... ОмMMMM, БЛИН!!!– наверное, никто не читал мантру так злобно. Потому что БЕСИТ ВСЁ!!!

Еще этот счетчик. Мне еще пять с половиной часов здесь сидеть, а я уже помираю от скуки. Уже успел поиграть сам с собой в слова, города и методы пыток создателей этой игры. Когда-нибудь я найду их и покажу, что они не правы. Сильно не правы. Сильно покажу...

Очень странное ощущение. Словно на все органы чувств транслируется пустота. Я не чувствую тела. Ничего не слышу. И вижу лишь темноту и небольшой клочок текста.

Пытаюсь вызвать интерфейс. Получается.

Какое-то время трачу на гордость своими характеристиками. А гордиться было чем! Сила с Интеллектом уже перевалили за 200. Для Мага 10 уровня это очень много. Выносливость с Силой у большинства Магов вообще до таких значений никогда не доходят. Но у меня и стиль боя не совсем обычный. И менять его я пока не собираюсь. У многих мобов и игроков есть защита от стихийной магии и пока я буду подбирать подходящее заклинание, меня уже раз десять убьют. А так- раз острой железякой и никаких проблем!

Фреймов гоблинов больше не было. После смерти меня выкинуло из группы. Как там сейчас ребята? Кто победил-то

в итоге? Даже не хочу думать, что будет, если мы потерпим поражение. А самое страшное- я уже никак не могу на это повлиять!

Кстати интересно, а почему так быстро качаются характеристики? Ведь даже я после нескольких, пусть и насыщенных событиями дней уже стал в разы сильнее обычного человека. А настоящая игра, как говорят, начинается уровня с сотого? Тогда почему?

Приходит понимание. Я знаю почему. Игроки приходят в Анерот чтобы почувствовать себя Богами. Большинство из них мало что могут в реальности и хотя бы в Игре хотят быть сильными.

Такие мысли уже приходили мне прежде в голову. Я думал, что в виртуальном мире, где людям нечего бояться, они смогут быть настоящими. Честными. Верными.

Но нет. И в этом мире есть предатели.

Я знал их всего три дня. Тогда почему так тяжело осознавать их предательство? А потому, что я им доверился. По-настоящему. В реальном мире чтобы действительно подружиться с человеком, начать ему доверять, нужны месяцы. Если не годы.

Здесь хватило трех дней.

Ладно, что уж там! Может, свободные игроки окажутся не такими...

"Вы будете воскрешены через 5... 4... 3... 2... 1..."

Почти мгновенно абсолютная темнота сменяется ослепляющим светом. Непривычные к звукам уши начинают болеть от каждого далекого шороха. Чуть не упав с непривычки, начинаю осматривать окружающее пространство.

Я стою на холодном белом камне идеально круглой формы. Он немного возвышается над полом небольшой пещерки. Вниз от него ведут три ступени. Возле меня стоят Дхорин, Анзерд и два незнакомых гоблина. Они связывают лежащих рядом Кара и Эйва.

Дожидаюсь, пока они закончат и спрашиваю:

–Как все прошло?

–Мы победили!– не слишком эмоционально отвечает вождь.

–Славная была битва!– с удовлетворенной улыбкой протягивает Дхорин,– На моем счету девятнадцать противников. А как ты сражался! Ты настоящий воин, Арк. Хотя и Маг.

–Каковы потери?

–Ты сейчас видишь четверть выживших гоблинов. 23 лежат под завалом. 75 отрезаны от нас каменной преградой. К ним придется пробиваться.

–Я помогу.

–Спасибо.

Появились еще несколько пленников, гоблины занялись ими, а я пошел осмотреть место боя и собрать трофеи.

Оказалось, что все давно собрали за меня. Мне выдали мои собственные вещи и трофеи с тридцати двух противников. Забрал я только деньги в количестве пяти золотых, лучший стальной меч одного из стражников и некоторые ресурсы вроде медной руды, нескольких драгоценных камней и Кольца Силы. А также тяжелые кожаные сапоги и перчатки. Моя собственная кожа уже давно загрубела, но все же некий дискомфорт присутствовал.

Разобравшись с этим, пошел к завалу. Недолго думая, начал просто отбрасывать камни в сторону. Самые крупные, которые не мог самостоятельно поднять, разбивал предварительно киркой.

Работал я часа четыре. Не разгреб и десятой части завала, но пришел Дхорин и позвал в административное здание.

–Приветствую тебя, Аркендарион.

–Приветствую, вождь Анзерд.

Шаман сидел в уже знакомом мне кабинете Наблюдателя. Сам руководитель был в отъезде до начала битвы, а после телепортироваться на рудник стало невозможно.

–Что теперь?– начал тянуть kota за рога я.

–Теперь... этот рудник наш. Мы будемтакже, как и прежние владельцы добывать руду, используя силы имеющихся пленников. Если удастся договориться с Империей, то для заключенных вообще ничего не изменится. Будут прибывать сюда, работать, прокачивать репутацию и выходить в боль-

шой мир. Ты получишь свою долгожданную свободу. Я бы мог предложить тебе место в руководстве, но знаю, что ты откажешься. Поэтому ты получишь процент добываемой руды. Скажем, процентов пять устроит?

Я не стал спорить. Во-первых, на это не было никаких моральных и физических сил. Во-вторых, пять процентов- это очень много. Больше, чем я мог себе представить.

Завалы разгребали еще три дня. Я работал наравне со всеми, часов по двенадцать в сутки. В административном здании нашлось несколько небольших спален, в которых и поселились все свободные существа этой половины рудника.

Затем был праздник. Мы праздновали победу. Уже привычное гоблинское пиво лилось в том же количестве, что и "огненная вода" (местный аналог водки. На вкус больше напоминает чистый спирт).

А на утро я, собрав вещи и дав указание насыпать двум отдельно взятым заключенным побольше тараканов (уж больно они их любят), вышел из рудника.

Дождавшись, пока глаза привыкнут к яркому солнечному свету, я запел:

–Я СВОБОДЕЕЕЕЕН!!!

Глава 10. Дивный новый мир

-Тра-та тара-ра-та-та-ра та-ра, тра-та тара-ра-та-та-ра та-ра, тра-та та-ра, тра-та та-ра! – весело напевал я откуда-то взявшуюся мелодию. А знаете, почему я перешел на мелодии? У меня песни кончились! У меня, меломана со стажем, кончились знакомые песни!

Но даже этот несомненно печальный факт не мог испортить моего настроения. Я был свободен! Всего за две недели я ушел с этого проклятого рудника!

А самое приятное – мои сомнения развеялись. Сразу по выходу вылезло сообщение:

"Внимание! Вы устроили побег с рудника!

Вы получаете достижение "Революционер": +10 к Красноречию и Убеждению.

Вы получаете достижение "Освободитель": +200 к репутации со всеми угнетаемыми в Империи разумными расами.

Внимание! Ваши действия признаны не выходящими за рамки игровых правил.

Внимание! Репутация со Светлой Империей и Императором снижена на 5000. Текущее отношение: Ненависть.

Вы получаете достижение "Враг Империи": вы больше не можете повышать репутацию с Империей и Императором.

Получен квест "На свободу с чистой совестью". Задача: получить отношение с Империей Превознесение (5000 еди-

ниц). Награда: выход из виртуальности по условно-досрочному освобождению."

Особенно радовало именно последнее оповещение. И пофиг, что шансов прокачать репутацию со Светлой Империей у меня нет. Прорвемся! Как я уже понял, в этой игре нет ничего невыполнимого.

А вот то, что ни людей ни даже животных на пути не встречалось, уже начинало напрягать. У меня, конечно, человеконенавистнически настроен сейчас, но вот блага цивилизации я очень любил. А спать на камнях - нет. А к этому все и идет.

Шел я по утоптанной тропинке посреди не слишком густого хвойного леса. В воздухе витали запахи цветов и травы. Только сейчас я понял, как меня достала вечная пыль и сырость.

Ладно, можно и под открытым небом поспать! Тем более, солнце уже клонится к закату...

Внезапно послышались звуки борьбы, дикий рев и женский визг.

Ни секунды не колеблясь, все-таки это виртуальность, здесь не надо бояться за жизнь, бегу на звук.

Картина мне предстает крайне интересная: на небольшой поляне лежит девушка. По крайней мере, визг и женские сапожки, торчащие между лап медведя, явно на это намекают. Ах да, точно! Медведь. Как-то я его сперва не заметил. Так вот, зверь стоит над девушкой, занося лапу для удара. Оче-

видно, последнего удара в виртуальной жизни данной особы женского пола.

Присматриваюсь к медведю, желая увидеть информацию о нем.

"Гумунгус. Уровень 7. Питомец игрока Алисиэль"

Ага, значит где-то здесь еще и некая Алисиэль притаилась.

Ладно, буду решать проблемы по мере их поступления. То, что я вступлюсь за девушку было уже решенным вопросом.

В два прыжка подбегаю к монстру и быстрым ударом меча обезглавливаю его.

Как непривычно драться с противником ниже себя уровнем!

Отгалкиваю падающую тушу медведя в сторону и протягиваю руку все еще лежащей девушке. Что-то она не выглядит обрадованной чудесным спасением. Еще не отошла от шока, наверное.

– Можешь не благодарить! – отмахиваюсь от ее попыток что-то сказать.

– И не собиралась! Придурок! Ты зачем Гумунгуса убил?! – вполне симпатичная черноволосая девушка с тонкими чертами лица внезапно превратилась в разъяренную фурию. Как странно у нее отходняк от адреналина проявляется!

– Я тебя спасал!

– Тебя просили?! – орала эта ненормальная, пытаюсь меня

ударить. Пока, к счастью, безуспешно, все-таки прокачанная Ловкость – это круто!

Внезапно пришла догадка. И она мне совсем не понравилась...

Приглядываюсь к ее имени. Так я и подозревал. Алисиэль. Упс!

–Теперь шесть часов его возрождения ждать! Только нашла нормальное место для тренировочной дуэли, и тут ты! И не поиграть уже сегодня нормально... – продолжала бушевать Алисиэль.

Как проще всего успокоить девушку? Самый логичный ответ – скрыться с ее глаз. Но это будет выглядеть слишком-странным даже для меня: прибежал, убил питомца и убежал. Какие еще варианты? Иногда срабатывает эффект неожиданности. Точно! Скажу что-нибудь бредовое, а пока она будет придумывать ответ, уже успокоится. Или я сбежать успею...

–Вашей маме зять не нужен? – и почему именно эта фраза пришла мне в голову? Но это точно неожиданно! Даже для меня...

–Такой – нет!– какого?.. Даже я не смог бы на эмоциях быстро осознать настольконесвязный вопрос!

Ладно, рано или поздно она успокоится. Надеюсь...

–Ты все испортил! Блин! Ладно, пора на выход. Но учти: я тебя запомнила!

Я же говорил! Кстати...

—А как пройти в ближайший город?— решил задать я жизненно важный вопрос. Но услышавшего уже лишь рассыпающееся в светящуюся пыль теловышедшего в реальность игрока.

Кажется, пора укладываться на ночлег. Солнце уже почти село.

Вот только где? Уподобляться одному оскароносному актеру и спать в медведе крайне не хотелось. Может я и псих, но не настолько. Значит, надо пройти подальше в лес и найти крупное дерево. Мало ли, просыпаться от холодного дождя совсем не хочется. А дождь, чувствую, будет...

Глава 11. Мысли о будущем

И что мне так не нравилось в таверне гоблинов? Человеческая оказалась ненамного лучше. Такая же грубо срубленная мебель, ужасный запах кислого пива и протухшего мяса. Только здесь аромат, выбивающий слезы из глаз, еще полностью соответствует качеству продукции.

А самое ужасное – люди! Громкие, вонючие, неприятного вида неписи. Администрация умеет зарабатывать деньги на мелочах. Казалось бы, кому понадобится тратить заработанные потом и кровью (особенно кровью) сбережения на дорогие заведения? Но есть и такие, кому просто находиться рядом с подобными представителями местной фауны уже неприятно. И я, как ни странно, находился в их числе. Эта дешевая таверна на окраине города была ужасна, и если бы была возможность, я бы давно съехал. Но возможности нет.

Здесь меня точно не найдут. Славный город Кирствуд, где я временно проживал, находится на окраине Империи. Здесь официально установлена имперская власть, но немалая часть населения является выходцами из Свободных Земель. Эта таверна как раз для таких, стражники и обычные имперцы сюда не заходят.

Я возвращался из очередного рейда по магазинам. Пройдя мимо столиков с "мирно отдыхающими" бухими тушками, я поднялся на третий этаж по лестнице, скрипящей что-

то похожее на "убей меня уже", открыл выдавшуюся, наверное, местных виртуальных динозавровдверь и вошел в комнату.

Хоромы мои были крайне аскетичны. Зеленые облупившиеся стены, грубо сколоченная лавка, ложиться на которую без одежды было чистой воды мазохизмом (хотя, вспоминая одно из моих достижений...), и довольно большой, хотя и древний сундук (именно из-за него обычным игрокам и нужны были таверны. Оставив вещь в сундуке, можно не бояться за ее сохранность). Но у этой комнаты был один большой плюс – безопасность. В относящейся к Империи таверне любой стражник мог открыть любую дверь. Мое же обиталище относилось к Свободным Землям, с которыми у меня отношения еще не успели испортиться.

С моего освобождения прошло уже пять дней. В городе я провел три. Понемногу искал информацию и тратил свое небольшое состояние. Куплены на сегодняшний день были:

–Мантия начинающего Мага с бонусом 10% к Интеллекту и 5% к скорости произнесения заклинаний. Все имеющиеся у меня ранее заклинания срабатывали мгновенно, но некоторые из новых имели время произнесения. Мантия была длинной, почти до пола, красного цвета без каких-либо украшений и вышивок, и с очень глубокими рукавами и капюшоном.

–Жезл начинающего Мага. Жезлы и посохи в этой игре были двух видов: с заклинаниями и усилители. Этот относился ко второму виду и усиливал все заклинания на 15%.

Было в нем 30 зарядов, но я нашел способ подзаряжать его даже во время боя.

–10 Малых Камней Души. Собственно, это и есть способ подзарядки. Каждый из них полностью заряжает жезл. Добывают их Некроманты при убийстве противников.

–Заклинания. Я полностью забил все слоты в Книге такими заклами, как: Молния, Частичная Трансформация (делает из любого Мага настоящего Фредди Крюгера), Купол Защиты (забирает 10% наносимого мне урона. Забирает ровно столько же маны. В том смысле, что я больше не могу использовать эту ману пока работает заклинание), Меч Душ (создает в правой руке меч ярко-фиолетового цвета и практически любого размера, от кинжала до полуторника), Щит Душ (то же, что и Меч, только Щит), Сокрытие Личности (немного изменяет черты лица и скрывает ник над головой. Жрет много маны, но на десятиминутную прогулку по улицам вполне хватает. Неписи продолжают относиться с подозрением, но хоть убить не пытаются), Ослепление (на пару секунд дезориентирует противника), Телекинез (пока слабенький, но уже начинаю думать, какую из гор буду сворачивать) и Трансформация Жизни в Ману по Грабительскому Курсу (последних слов в названии не было, но они явно подразумевались).

Также я продал кирку, мечи и прочую мелочевку. Бронесвитер решил не продавать, он отлично надевался под мантию.

Информации было не так много и вся она была неутешительной. Начну с географии.

Игровой мир был настоящей планетой размером чуть больше Земли. Было на ней три материка: Аст, Канз и Вест. Последний, кстати, был самым западным. Я был на Канзе и свалить с него мог, но это было бесполезно. Аст был поделен на маленькие королевства, Вест состоял из трех Царств. Империи были лишь на Канзе. Кстати, их было две: Светлая на востоке и Темная на западе. Южную половину занимали уже упомянутые Свободные Земли, которые состояли из отдельных княжеств и городов-государств. В Светлой мне ловить было уже нечего. В Темной, в общем-то, тоже. Я как уроженец Светлой Империи имел изначально заниженную репутацию с Темной. Так-то свалить туда можно, но прокачать репутацию будет проблематично. Да и ехать придется через весь материк, порталами я пользоваться не смогу, они контролируются имперцами. Что дальше делать непонятно.

Решаю все-таки отправиться в Темную Империю. Сейчас пойду куплю лошадь и припасы на пару недель, а завтра с утра выдвинусь в путь.

По пути в торговый квартал замечаю уже знакомую черноволосую зеленоглазую девушку. Как там ее? Точно, Алисиэль. Может попробовать все-таки наладить отношения?

–Привет!

На мое дружелюбие она ответила таким испепеляющим

взглядом, что сам Супермен (или кто там лазеры из глаз пу-скал?) отошел в сторонку и полез за сигаретами.

–Окей, я виноват. Признаю. Но на самом деле я хороший!

–Ага. Прямо белый и пушистый убийца медведей.

–Насчет белого могу поспорить, но на пушистость места-ми претендую,— и что она так странно смотрит? Блин! Про-вожу рукой по абсолютно гладкой голове и мысленно мате-рюсь. Мне же перед погружением всю шевелюру состригли! Это что же она подумала?— Ты не так поняла! Слушай, давай забудем все, что было раньше. Начнем все с чистого листа.

–Давай!— и чего она так легко согласилась?

–Привет, меня зовут Арк, а тебя.

–А меня мама учила не разговаривать с незнакомцами.

Как ей идет ехидная улыбка.

Мы шли примерно наравне.

–Может, сходим куда-нибудь?

–Обязательно! Ты сходишь по своим делам, а я по св...

Договорить она не успела. Краем глаза замечаю, что Али-сиэль начинает заваливаться вперед. Через мгновение чув-ствую боль в области затылка.

"Внимание! Вы были оглушены! Эффект оглушения спа-дет через 9м 59... 58... 57..."

Глава 12. Привет из прошлого

В отличие от воскрешения, при снятии дебафа оглушения сознание возвращалось в тело медленно. Словно просыпаясь от очень короткого дневного сна.

Какое-то время не могу сфокусировать взгляд на странном человеке, который пытается мне что-то сказать.

–Чаво?

–Подъем, говорю! Пора, красавица, проснись.

Лица человека разглядеть не получается даже после возвращения четкости зрения. Вижу лишь злые карие глаза и мелкие морщинки вокруг них. Все остальное скрыто плотным тканевым платком и глубоким, облегающим голову капюшоном. Голос у него был низкий, глухой.

Пытаюсь пошевелить рукой. Не получается. Ногой тоже. Я вообще могу шевелить только шеей. Что за?..

Я связан. Вишу на небольшой высоте привязанный к потолку.

Пытаюсь использовать Луч...

"Внимание! Вы не можете использовать заклинания пока находитесь в плену."

Не люблю повторяться, но все же: ЧТО ЗА?..

Стоп! Я же не один был на той улице. Алисиэль!

–Где Алисиэль?

–Здесь она. Очнется через... семь минут. Я ее еще раз

оглушил.

–Зачем? Куда ты нас вообще притащил?– без паники. Это всего лишь игра. Нам ничего не угрожает. Надо разобраться.

–Мне в какой последовательности отвечать?– он еще и насмеяется!

–В произвольной.

–В замок. Вас заказали. То есть, заказали тебя, а она была нежелательным свидетелем. К тому же заказчик за нее доплатил.

–Кто такой этот заказчик?

–Все тебе скажи! Сам думай, я личностью заказчика не интересуюсь. Но ты ему чем-то сильно досадил. Он заплатил по двойному тарифу.

Кажется, я догадываюсь, кто это. Вот тебе, Дима, и привет из прошлого. Мстительная тварь!

–Вижу, догадался. У него сейчас дела в реале. Скоро должен прийти к вам. А теперь я удаляюсь. Моя миссия здесь выполнена.

Сказав это, наемник резко развернулся на пятках и бодро пошел в сторону выхода. Громыкнула тяжелая деревянная дверь и подземелье погрузилось в тишину.

Надо как-то выбираться отсюда. Осматриваюсь. Типичное подземелье, словно вышедшее из старинных фильмов про средневековье. Сырое, темное и холодное. Освещали его только два факела у двери и еще сколько-то с противоположной стороны. Мы висели примерно в середине пещеры, по-

этому вблизи ничего рассмотреть было невозможно.

Я успел проверить действие всех заклинаний, попробовал доставать вещи из инвентаря и даже тыркал на всевозможные кнопочки в интерфейсе, но все было безрезультатно. Я только после ухода наемника понял, что меня может ждать. Стопроцентные ощущения! Я полностью чувствую боль!

За Алисиэль я не боялся. Насколько мне было известно, она могла прямо из игры выключить все ощущения. В конце концов, она может выйти в реал.

Наконец откуда-то слева донеслось сонное и недоумевающее:

–Какого? Эй! Где я?

–Какая ты эгоистка! Я волновался за нас обоих, а ты только про себя сразу.

–Ты тоже здесь? Где мы?

–В подземелье.

–Да ну? А я и не заметила!

–Не иронизируй. Лучше скажи, как ты?

–Связана. Ноги немного свободны.

–Ноги! Ты можешь что-нибудь сделать ногами?

–Могу.

–Что?

–Подрыгать.

–Я сейчас не могу воспроизвести это физически, поэтому представь звук удара ладони об лицо.

–Ха-ха. Как смешно!

– Не иронизируй, просил же. Вообще что-нибудь сделать можешь?

– Ничего! – в ее голосе прорезались истерические нотки, – из-за плена я даже выйти в ближайшие восемь часов могу только аварийно, нажатием кнопки на капсуле! Блин! Арк, что делать? Во что нас втянули?

– Не знаю я, что делать. А во что втянули... один богатый му... кхм... нехороший человек хочет мне отомстить.

– За что?

– За то, что я... устроил локальный апокалипсис в здании офиса его фирмы.

– Не совсем поняла, но ладно. На что он способен?

– На все. Мразь, каких поискать. Скорее всего, пытаться будет. Возможно даже тебя.

– И ты так спокойно об этом говоришь? Меня-то за что?

– Он может подумать, что мы вместе. А что нервничать?

– У меня максимальные ощущения включены!!! – она чуть не заревела.

– Успокойся. Сейчас что-нибудь придумаем. У тебя хоть какая-то связь с миром осталась?

– Нет. Все чаты, банковские переводы и прочее заблокированы.

Пока она говорила, я попытался посмотреть вверх. Чуть не свернув шею, все-таки рассмотрел начало веревки. Мой "коккон" был подвешен под высоким потолком на толстые железные кольца. И что мне это дает? А это дает мне возможность

покачаться!

—Эмм... Арк, ты чего? Что-то придумал?

—Неа. Просто решил покачаться. Присоединяйся, это весело!

—О боже, почему я попала в такое дерьмо с таким дебилом? Ладно, фиг с тобой.

А я и не думал, что она тоже... с "приветом". Она реально начала раскачиваться! Как-то даже легче стало. Все-таки найти человека, способного поддержать твой бред дорогого стоит!

Но делать что-то надо.

Думай, голова, думай! Корону куплю!

Точно! У меня же еще с реала была привычка перебирать в кармане мелочь. И еще с покупки мантии я достал из инвентаря два медяка и положил в безразмерные карманы.

Руки у меня вытянуты вдоль туловища и плотно привязаны. Монеты как раз примерно на уровне кончиков пальцев.

Напрягая пальцы, прижимаю один медяк и начинаю еще сильнее раскачиваться. Через какое-то время, набрав неплохую амплитуду, в высшей точке сильно изгибаюсь, оказавшись практически вниз головой. Есть! Чуть ниже локтя чувствую холод металла. Теперь столь же резко возвращаю начальное положение и... Есть! Монета падает ровно на согнутые первые фаланги среднего и безымянного пальцев. Оставляю ее на том же месте и нажимаю большим пальцем.

Монета ломается на две части, оставив в середине острые

края. Спасибо тебе, повышенная Сила!

Теперь осталось только разрезать веревку...

А это оказалось не такой простой задачей. Минут пять я потратил на перетирание толстого каната. Наконец веревка лопается и я, не успев сгруппироваться, падаю лицом в пол.

Поднявшись, ищу чем разрезать веревку Алисиэль. Я, конечно, никогда не рвался никого спасать, но когда кого-то мучают по моей вине, у меня случается изжога. Наконец, нахожу на столике справа от себя скальпель. Рядом с ним лежат еще несколько инструментов, о назначении которых мне и думать противно.

Теперь осталось только пройти через кучу стражи и выйти из замка. Всего-то...

За дверью слышались гулкие шаги...

Глава 13. А может быть забудем все и сбежим

Дверь открылась. Вошел высокий человек.

Он ничуть не изменился с суда. Только тогда он был в обычном черном костюме, а сейчас на нем было что-то вроде роскошной, украшенной золотыми вышивками хламиды. Спокойные, очень холодные глаза увидели разрезанные веревки и злобно сузились.

Мы втроем сидели в самом темном углу неподалеку от двери и ждали. Он приближался к веревкам. Осталось пять шагов.

Четыре.

Три.

Два.

Один.

Подаю Алисиэль условный сигнал, она отправляет своего мишку вперед.

А теперь бегом!

Медведь должен его как минимум задержать. Хоть пара секунд у нас будет.

Захлопываю дверь и Лучом завариваю замок. Еще пара секунд. Прокачаный Луч уже давно превратился в супер-скоростную сварку.

Алисиэль убежала уже довольно далеко и догнать ее было проблематично. Все-таки Ассасин с адекватной прокачкой – это сила. Точнее Ловкость.

Дальше я все вспоминаю лишь в какой-то ускоренной перемотке. Какие-то лестницы, коридоры, двери. Стражники. Некоторых у нас получалось оббегать, когда они встречались нам в больших залах. Некоторых удавалось замедлить толчками и выстрелами Луча и Молнии. Алисиэль и вовсе уходила в инвиз и напяливала им шлемы глубже на голову чтобы ослепить.

Наконец мы смогли выбраться из подземелий. В некоторых помещениях, которые мы пробежали, стали появляться ослепляющие своим светом окна.

Осталось еще совсем немного. Окна были слишком узкими, пролезть через них даже у Алисиэль бы не получилось. Однако я это понял намного позже, тогда замутненный адреналином мозг вовсе не рассматривал такую возможность.

Наконец удалось сравняться с Алисиэль. И это очень пугало. Она стала замедляться.

–Что... С... Мишкой?

–Сдох... Давно уже... Я... Тоже... К... Этому... Близка... Выносливость... Кончается...

Вот блин. Я-то благодаря своим приключениям на рудниках уже давно раскачал Выносливость до приемлемого уровня. Что делать-то?

Стоп! Точно! Алисиэль, как и я, десятого уровня. А на на-

чальных уровнях никто не раскидывает очки характеристик за уровни. У нее должно быть порядка пятидесяти свободных характеристик.

–Раскидай... Характеристики... В... Выносливость.

Она не ответила, лишь на пару секунд ушла в интерфейс на бегу и начала бежать чуть бодрее. Правильно! Не надо сбивать дыхание!

Быстрее! Еще стражники. Тупо оглушаю их Молниями, которые так эффективно себя уже показали.

Уже близко. Мы бежим по огромному залу. Уже видны большие деревянные входные ворота. Распахнутые. Мы сбежали!

От радости чуть не останавливаюсь прямо посреди зала.

Сколько раз я себе уже говорил, не дели, Дима, шкуру неубитого медведя.

Проносится отдаленная мысль о том, что в последнее время я стал часто говорить о себе в третьем лице.

Додумать не успеваю, так как сзади доносятся гулкие шаги. Каким-то, наверное, не известным современной науке затылочным зрением вижу (или лишь слышу и создаю образы в своей голове. От усталости уже сознание затуманивается), что это он.

Он лишь на входе в зал. Не успеет. Мы сбежим.

Сбежим.

Обязательно сбежим!

На этой позитивной мысли в мою голову влетел топор.

Боль. Ужасная боль. Даже не физическая, а какая-то ментальная. Боль разбитых ожиданий.

Последнее, что я вижу- спина убегающей Алисиэль. Хоть она сбежала.

Затем меня поглотила Тьма...

"Внимание! Вы погибли! Вы будете воскрешены на ближайшем алтаре возрождения через 5 ч. 59 м. 58... 57... 56..."

Глава 14. Записки опытного камикадзе

"Вы будете воскрешены через 5... 4... 3... 2... 1..."

Яркий свет. Громкий звук. Пытаюсь сразу бежать. Боль. Не успел. Темнота...

"Внимание! Вы погибли! Вы будете воскрешены на ближайшем алтаре возрождения через 5 ч. 59 м. 58... 57... 56..."

Вот черт! План был почти идеальным: оживаю, сразу бегу в рандомную сторону и сваливаю от этого козла. Лучшего придумать в моем положении было невозможно. Чтож, у меня еще почти шесть часов на придумывание гениального плана...

А если... Хм... Это может сработать. Идея еще не до конца сложилась у меня в голове, но я уже понимал, что это действительно может помочь...

Первым делом раскидываю все очки характеристик между Интеллектом и Живучестью. Я должен вынести первый удар и мне нужно очень много маны.

Далее. Имеющиеся 10 очков навыков в равных пропорциях между Мечом и Щитом Душ.

Оставшееся время трачу на воспроизведение в своей голове событий тех мгновений, что я был в живых. Нужно

вспомнить каждый нюанс. Большая зеленая лужайка окруженная высокими каменными стенами. От догадки в голову произвольно лезут крайне нецензурные слова. Алтарь Возрождения находится на внутреннем дворе замка. Шансы слегка снизились. "Слегка", потому что они изначально были не особо высокими.

Возле Алтаря стояли стражники. Лучники. Человек пять. По теням было нелегко считать.

Наконец надпись краснеет, чтобы отвлечься от нее было невозможно.

"Вы будете воскрешены через 5... 4... 3... 2... 1..."

Свет.

Звук.

Прыжок я начал еще до возрождения.

Боль.

Сильная боль.

Но не смерть.

Стрела вошла в живот и прошла насквозь. Получилось!

Теперь вызываю Щит максимально возможного размера. Кстати, узнал, что чем щит больше, тем слабее его защита. Но мне сейчас это неважно. Главное – чтобы он останавливал стрелы.

Начинаю бежать. На ходу вызываю Меч. Щит отбивает руку. Стрела пробивает его, но застревает. Отлично!

Сбиваю какого-то лучника. Бью мечом наотмашь. Еще. И еще.

Сообщение о смерти противника. Новый уровень. Не отвлекаясь, одним лишь усилием мысли распределяю полученные очки в Интеллект.

Наугад стреляю Искрой. Крик.

Крик сторающего заживо человека.

Молния в следующего.

Щит уже напоминает что-то среднее между ежом и решето.

В оставшихся двоих кидаю Ослепление. Одного дезориентированного бью мечом (больше он напоминает кинжал, принцип такой же, что и у щита).

Оборачиваюсь к последнему. Точнее пытаюсь обернуться.

Боль. Висок пробит стрелой.

"Внимание! Вы погибли! Вы будете воскрешены на ближайшем алтаре возрождения через 5 ч. 59 м. 58... 57... 56..."

Если бы у меня был рот, он бы сейчас произнес тихое протяжное слово на букву "Б".

Итоги моей второй вылазки из Тьмы таковы:

Прокачка до 21 уровня. Все лучники были примерно пятидесятого уровня, опыт лился буквально рекой.

Прокачка Щита и Меча до 9 уровня.

Четверо убитых.

Смерть.

Неплохо.

Хотя кого я обманываю? Это полный провал!

Второй раз они так не подставятся. Не подойдут так близко. Не останутся без защиты.

Мимоходом забрасываю все полученные характеристики в Интеллект.

"Внимание! Ваш Интеллект превысил 500 пунктов. Текущее значение: 501. Поздравляем! Это очень важный рубеж! Получено умение "Тактическая Пауза": умение, позволяющее остановить время вокруг вас, чтобы оценить обстановку.

Внимание! Для использования умения "Тактическая Пауза" необходимо воздействие на мозг! Максимальное время паузы: 4 секунды субъективного времени! Будьте осторожны и не злоупотребляйте своими возможностями!"

А вот это уже неплохо! Именно возможности оценить обстановку и составить план действий мне не хватало в первые попытки.

Все очки навыков вкладываю в Купол Защиты. Теперь он снимает 50% наносимого мне урона, забирая все те же 10% маны. Настраиваю заклинание на автоматическое срабатывание при воскрешении.

"Вы будете воскрешены через 5... 4... 3... 2... 1..."

Свет.

Звук.

Тактическая Пауза.

Зрение мгновенно проясняется, контроль над телом становится невозможным.

Осматриваю поле будущего боя. Все та же пятерка лучников стоит на достаточно большом отдалении от меня. Метров 100 до них. Больше ничего не успеваю увидеть.

Время возвращает свой стандартный ход.

Искра в центрального.

Щит.

Меч.

Боль в затылке.

"Внимание! Вы были оглушены! Эффект оглушения спадет через 9 м. 59... 58... 57..."

Интерлюдия

Ингир сидел за столом в лучшей таверне города Кирству-да. Перед ним стояла лишь чашечка иномирного бодрящего напитка и маленькая тарелка креветок.

Стоило ли так тратить на вход, чтобы ничего не есть? Определенно стоило! И дело совсем не в достойной императорского дворца обстановке. И не в прекрасной музыке, играемой находящимся нынче на сцене музыкальным коллективом. Не в этом.

Дело в том, что таверна "Золотой Единорог" была единственным в городе заведением, предоставляющим каждому столу первоклассный "Купол Тишины". Благодаря этому факту она давно перестала быть местом для принятия пищи. Это была зона приватных разговоров.

А сейчас ассасину Империи предстоял именно такой.

Несколько дней назад поступило распоряжение достать нового врага Империи. Живьем.

Устраивать захват посреди оживленного города было бы верхом глупости. Он хотел дождаться пока цель не выйдет из города.

Но недавно этот самый враг исчез. Практически испарился. Он, конечно, и раньше использовал заклятия для сокрытия личности (а цель была именно начинающим магом), но для прокачанного ассасина это не было помехой. А в этот

раз он буквально на несколько секунд затерялся в толпе и больше его никто не видел.

Ингир уже успел перебрать сотни вариантов вплоть до того, что враг все это время играл с ним, а сейчас решил на самом деле использовать свои способности. Успел даже придумать речь для отчета перед начальством.

Но, к счастью, это оказалось ненужным. Один из допрошенных горожан рассказал, что цель оглушил и сделал невидимым какой-то Ассасин со знаком Гильдии Наемников на плече.

Выйти на исполнителя оказалось нелегко, пришлось поднять свои старые связи, но все-таки получилось.

Ингир пришел на встречу на полчаса раньше и пока изучал досье своего будущего информатора. Звали его Кагыр, возраста он был неопределенного и внешность свою всегда скрывал. Один из лучших Ассасинов Гильдии, но также и самый неуправляемый. Список его грехов растянулся на две страницы, но тем не менее за невероятно высокую результативность его еще держали.

Наконец, дверь распахнулась и вошел он. Одет он был в черный чешуйчатый костюм, один из лучших вариантов одежды для Ассасина. Голову закрывал плотный капюшон болотного цвета. Все кроме глаз закрывала маска того же оттенка.

Держался он очень хорошо. Даже слишком хорошо для наемника. Такая выправка обычно приличествует аристо-

кратам, а то и королям.

Кагыр гордо прошествовал за столик к Ингиру. Глаза у него были карие.

—Чего надо?— грубо нарушил затянувшееся молчание новоприбывший.

—Мне нужна информация. Про цель твоего последнего за-каза.

—Ишь чего удумал. Я не имею права. Меня из Гильдии выгонят.

Говорил он короткими рублеными фразами, делая небольшие паузы между предложениями. Было заметно, что привычка эта выработанная. Голос его был совершенно безжизненный.

—Может я могу как-то поспособствовать твоему решению?

—Внимательно слушаю,— совершенно без интереса сказал он.

—Деньги?

—Предлагаешь променять постоянный заработок на однократный?

—Связи? У меня есть знакомые по всей Империи, можем устроить тебе все что хочешь.

—У меня связей отнюдь не меньше.

—Чтож, у тебя был шанс. Теперь мне придется прибегнуть к шантажу.

—Даже так?

–Даже так.

–И чем же ты собрался меня шантажировать?– в голосе его по-прежнему не было ни грамма интереса.

–Не поверишь...

–Не поверю,– успел он вставить в микропаузу между предложениями.

–Работой. Я могу поговорить со своими знакомыми в Гильдии. Тебя не выгонят за эту небольшую услугу. А вот если я поговорю с ними по поводу более серьезных грехов...

–Это каких?

–Убийство одного из сыновей графа Редклиффа. Попытка убить самого графа. Нападение на обоз с важным грузом для Редклиффа. Чем он тебе так не угодил-то?

–Это личное.

–Не спорю. Но в Уставе Гильдии ясно говорится: не связываться с аристократами без наличия заказа.

–Чтож. Уел. Идет. Его заказал один из бессмертных. Индариус. У него замок неподалеку от Кирствуда. Я их всего два часа тащил.

–Их?

–Их. С ним еще девчонка была.

Ингир смотрел в спину уходящего наемника и размышлял.

Цель в замке. И судя по тому, что его затащили туда силой, выпускать его не собираются.

А значит, придется проникать в замок.
Надо собрать отряд.

Глава 15. Привет из прошлого 2

И снова медленное пробуждение от оглушения. И снова столь же неприятное.

Я опять не могу шевелиться и нахожусь в том же самом подземелье, но в этот раз ситуация еще хуже.

Начну с того, что теперь я привязан в позезвезды к холодной каменной плите. Причем теперь на мне нет ни мантии, ни даже бронесвитера. Да и дотянуться до спасительной монетки сейчас было бы проблематично.

Но это все кажется мелочами по сравнению с тем, кто стоит передо мной.

Это был он. Сергей Владимирович Веницкий. Та самая мразь, офис которой я уничтожил.

Перед глазами вновь поплыли картины прошлого.

Лежащее на асфальте тело. Уже даже полноценным телом это назвать нельзя. Каша. Кровавая каша.

Кладбище. Небольшой могильный камень. Не могу прочитать. Слезы застилают глаза.

Пустота. Абсолютная пустота внутри. Никаких чувств. Каждую секунду кажется, что это лишь сон. Страшный сон. Я сейчас проснусь и все будет хорошо. Он снова будет жить.

Это не сон.

Осознание этого прихлопывает к стенке, как муху. Раскалывает сознание.

В какой-то момент место пустоты занимает нечто другое. Что-то, чего я никогда в своей прошлой жизни не испытывал.

Ненависть. Жгучая, сжигающая нутро ненависть.

Жажда мести.

Жажда крови...

Стыдно в этом признаваться, но какая-то часть меня, самая противная мне, и в то же время самая моя реальная часть, просто считала, что после мести мне станет легче.

Наверное, именно поэтому я его не убил. Из-за недавних поправок в законах, за убийство было два возможных наказания: смертная казнь и пожизненное заключение.

Легче не стало. Созерцание его убытков принесло лишь некое извращенное удовольствие, не больше.

Но я любил себя. Я любил себя и свои нервные клетки. Поэтому горе и ненависть через какое-то время сменились юмором и цинизмом.

Маска.

Защита.

Я на секунду зажмурил глаза и успокоился.

Нельзя показать ему свой страх.

Снова надеваю маску.

Наглый взгляд.

Злобная ухмылка.

—Что-то ты не выглядишь особо напуганным.

—Плохо пугаешь. Думаю, вопросов "зачем" и "почему" от

тебя можно не ждать? Сам все прекрасно понимаешь...

—Понимаю, конечно понимаю,— говорил он мягко, заискивающе. И в то же время угрожающе. После длинной паузы он продолжил,— Ты, мститель комнатный, понимаешь, какие убытки я из-за тебя понес?

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.