

# ИГРА МЕРТВЕЦА

ИСААК ВАЙНБЕРГ



СОДЕРЖИТ

НЕЦЕНЗУРНУЮ

БРАНЬ

18+

Исаак Вайнберг  
**Игра Мертвеца**

«Автор»

2019

## **Вайнберг И.**

Игра Мертвеца / И. Вайнберг — «Автор», 2019

ISBN 978-5-532-08238-0

Время виртуальных развлечений прошло. С прогрессом технологий появился новый вид развлечения — реальные игры. Возможность восстановления тела и сознания позволила создать ролевую игру, все действия которой происходят в реальности, а гениальные инженеры позаботились о том, чтобы игрокам не было скучно, добавив в игру сотни видов кровожадных чудовищ. Главный герой становится первым игроком, который решается вступить в игру с единственной жизнью. Его положение осложняется тем, что абсолютно каждый игрок мечтает убить его. Ведь он — легенда. А тот, кто убьет легенду, сам станет легендой... Содержит нецензурную брань.

ISBN 978-5-532-08238-0

© Вайнберг И., 2019

© Автор, 2019

## Содержание

Глава первая. Последняя жизнь	5
Глава вторая. Нубоград	11
Глава третья. Трата времени	17
Глава четвёртая. Страшная смерть	23
Глава пятая. Тёмная обитель	31
Конец ознакомительного фрагмента.	36

# Исаак Вайнберг

## Игра Мертвеца

### Глава первая. Последняя жизнь

– Толя, мать твою, ты что, уснул там?! Какой уровень? КАКОЙ МОЙ ЧЁРТОВ УРОВЕНЬ?!

– Ой, прости... – раздался излишне спокойный голос из гарнитуры. – Я тут по телефону разговаривал. Заказал новое кресло, а эти козлы всё перепутали – хотели прислать мне кожаное, ты представляешь?

Господи боже, ну почему мне всё время достаются самые тупые экспедиторы?!

– Толя, будь другом, просто скажи мне, какой у меня уровень! – почти умоляющим тоном попросил я. – Слышишь рёв на фоне? Это чёртова Мамалыга. И она очень-очень, блин, злая... У неё двадцать восьмой уровень, а у меня был двадцать третий, кажется, или двадцать шестой, или пятнадцатый – хрен его знает, потому как ты редко тут бываешь, а мне больше не от кого узнать свою статус...

– То есть опять я во всём виноват? – обиделся Толя. Хотя кроме обиды в его голосе слышалось что-то ещё.

– Блин, Толя, ты там жрёшь, что ли?! – возмутился я, уклонившись от упавшего с крыши кирпича (Мамалыга – тварь огромная: когда передвигается, всё вокруг ходуном ходит).

– Вовсе нет! – нагло соврал Толя.

– Я слышу, как ты чавкаешь! Какого... Ай, ладно! Просто скажи мне, какой у меня уровень! Пожалуйста!

– А-а! То есть теперь ты вспомнил про вежливость, да? – Толя шумно отхлебнул чай, или лимонад, или молоко, или зелье бескрайней тупости (что скорее всего). – А знаешь что? Пошёл ты в жопу, Жека! У Мамалыги спроси, какой у тебя уровень! Посмотрим, будешь ли ты с ней разговаривать таким же дерзким тоном! Я отключаюсь! Пока!

И он действительно отключился. Денёк обещает быть охренительно веселым!

Раздался очередной грохочущий рёв, а следом – человеческий вопль, полный боли и ужаса. Через секунду об угол здания, за которым я прятался, с мерзким чавканьем и хрустом шмякнулось искалеченное тело. Оно сползло по стене, оставляя шлейф крови и кишок вперемешку с осколками костей и остатками самоуважения несчастного эльфа. Увидев меня, он – я готов поклясться – покраснел (и я не про кровь, а про стыд, эльфы – гордая раса).

– Какой у тебя уровень? – поинтересовался с неподдельным интересом я.

– Двадцать... двадцать девятый... – прохрипел искалеченный эльф.

– Шансы были? – с надеждой спросил я.

– Никаких... – признался эльф и, издав булькающий звук, испустил дух.

Ладно, Жека, давай не нервничать – давай думать! Убежать не получится: я в тупике, и скрыться незаметно не выйдет – придётся пройти мимо Мамалыги, а она меня точно заметит. А если побегу? Нет... Мамалыга настигнет меня в два счёта – эти твари не очень расторопные, но с такой шириной шага всё равно значительно быстрее меня. Отсидеться тут тоже не выйдет – Мамалыга рано или поздно придёт за эльфом. Мамалыги едой не разбрасываются (хотя разбрасываются, если вспомнить, как она шмякнула эльфа об стену, но потом обязательно поднимают, стряхивают пыль и съедают). Короче, остаётся только вступить в бой... Надо прикинуть, какие у меня шансы... Слова эльфа спишу на трусость – это у него, с его деревянным луком и пятью стрелами, не было никаких шансов, а у меня есть «Простой клинющий автомат»

с уроном семьдесят три, два рожка по пятьдесят патронов, без усиления, и одна граната с уроном триста. Сколько у Мамалыги может быть здоровья? Две тысячи? Или пять? Плюс вычет брони – это минус двадцать, да и то если сильно повезет. Короче, если я буду очень метким, то смогу нанести две с половиной тысячи урона, а если стрелять в голову, то это уже пять, да плюс эльф с приятелем наверняка сняли ему половину здоровья. Будем считать, что цифры сходятся. Хотя знать бы, какой вычет я получу за разницу в уровнях, потому как один уровень разницы даёт десять процентов штрафа... Эх, ладно! Ну, Мамалыга, давай устроим эпичную битву, о которой зрители будут говорить следующие десять лет!

Я вскочил на ноги и, подняв на изготовку автомат, вышел из-за угла. Точнее – выкатился, потому что адреналин застелил мне глаза, и я споткнулся о ноги дохлого эльфа.

Мамалыга была ближе, чем я рассчитывал: она высасывала внутренности из ещё одного эльфа в каких-то пяти-шести метрах от меня. Тошнотворная тварь высотой с двухэтажный дом короткими, скрывающимися под бледно-жёлтым брюхом ногами с огромными ступнями, похожими на человеческие, и двумя длинными руками с пятью пальцами. Хрен знает, почему и как я собирался получать удвоение урона за стрельбу в голову, потому что головы у Мамалыг нет: глаза и рот расположены прямо в их брюхе, а на месте башки растёт роскошная длинная шевелюра, выглядящая так, словно её подготовили для рекламы шампуня, – ведь всем известно, что Мамалыги, когда не заняты убийствами и высасыванием внутренностей, часами ухаживают за своими волосами. Волосы – это первое, что оценивают их потенциальные партнёры для спаривания. (Кстати, однажды мне доводилось наблюдать за спариванием Мамалыг, и поверьте: это зрелище выглядит куда ужаснее, чем высасывание внутренностей эльфа через дыру в шее!)

Хорошо, что эта тварь меня не заметила, – всё её внимание занято вкусным эльфом. Я встал с земли, снова поднял свой «Простой клинящий автомат», прицелился Мамалыге в ноги (надо снизить скорость её передвижения – возможно, это даст мне шанс на побег) и нажал на спусковой крючок.

Раздался звонкий щелчок. Автомат заклинило. Странно: с чего бы это «Простой КЛИНЯЩИЙ автомат» заклинило?! Мой драгоценный автомат не только подвёл меня в критический момент, отказавшись стрелять, но и обратил на меня внимание Мамалыги: тварь, услышав предательский щелчок, резко обернулась.

Глаза Мамалыги выкатились из орбит (они всегда выкатываются, когда Мамалыги набирают воздух в лёгкие), пасть открылась, и раздался жуткий протяжный вопль, окативший меня водопадом зловонных слюней, перемешанных с эльфийскими внутренностями.

– Вот бл... – хотел было выругаться я, но меня оборвал удар тока (грёбанный фильтр цензуры: у игры рейтинг "двенадцать плюс").

Мамалыга отбросила тело эльфа, словно тряпичную куклу, и молниеносным движением схватила меня. Автомат полетел в сторону, раздался хруст моих рёбер, глаза выпучились ничуть не хуже, чем у этой твари. Я говорил, что у нас тут будет эпичная битва, о которой будут помнить ещё десятки лет? Ну что ж, простите, я вас обманул...

Мамалыга сдавила меня ещё крепче, а затем оторвала кусок моего туловища вместе с левой рукой и головой. Боль была страшной, но недолгой: красная пелена залила мои глаза в тот момент, когда Мамалыга по кускам запихивала меня в свой гигантский тошнотворный рот...

Мне снились приятные сны: я сижу на троне, вокруг меня ходят прекрасные эльфийки и подносят мне фрукты и напитки. Зал наполнен людьми, чествующими нового Короля Грязных Земель – отважного воина, достигшего пятисотого уровня, – Жеку, – с шикарным логином, который он успел урвать давным-давно, когда игра только набирала обороты: «Круто».

– Эй, Круто, проснись! – раздался знакомый голос, хозяина которого мне в тот же момент захотелось придушить.

Я открыл глаза. Сквозь мутную жидкость, в которой я плавал, я увидел Толю – он стоял перед моим инкубатором и с довольной рожей жевал яблоко.

– С добрым утром, напарник! – Ему приходилось говорить очень громко, чтобы я мог слышать его через толстое стекло. Хотя, будь моя воля, я бы предпочёл его не слышать, а ещё лучше – и не видеть. – Я следил за твоей битвой с Мамалыгой! Смело! Кстати, у тебя был двенадцатый уровень, так что шансов у тебя не было никаких!

Ох, если бы не жидкость, заполнявшая мои лёгкие, я бы высказал ему всё, что думал о его наглой, бесполезной роже!

– Знаешь, судя по всему, у тебя не осталось денег на восстановление, так что, видимо, тебе придётся-таки найти работу, чтобы заработать на следующую попытку. – Он откусил ещё кусок от яблока и выбросил огрызок в урну.

В его голосе слышны нотки искреннего сожаления. Неужели этому придурку нравится быть моим экспедитором? Ни хрена себе! Как же он тогда «направляет», если игрок ему не нравится?

– А кресло всё-таки кожаное прислали, представляешь? Пять раз им звонил – объяснял, что хочу...

К счастью, в этот момент в палату вошёл доктор и прервал Толину историю:

– Прошу покинуть помещение – мне нужно закончить процедуру восстановления.

Толя послушно вышел, напоследок постучав по стеклу и показав мне большой палец (в ответ я показал ему средний).

Раздалось шипение, затем уровень жидкости начал падать. Когда он опустился ниже рта, меня вырвало, затем вырвало снова и снова, и так, пока вся жидкость или хотя бы бóльшая её часть не вышла из моих лёгких и желудка.

– Осторожно, я поднимаю стекло! – предупредил было доктор, но слишком поздно: стекло быстрым, плавным движением ушло вверх, а я резким и неуклюжим движением вывалился из капсулы, поскользнувшись на склизкой жидкости под ногами.

– Ну что же вы! – воскликнул доктор, поднимая меня с кафельного пола. – У вас не осталось средств на ещё одно восстановление! Вам нужно быть аккуратнее – ведь следующая смерть станет для вас последней и окончательной!

– Спасибо за приятные новости! – буркнул я, принимая предложенный доктором халат.

– Вот. – Пока я надевал халат, доктор протянул мне полуторалитровую бутылку с синей жидкостью. – Выпейте побольше влаговыводящей сыворотки и пойдёмте на процедуру отсоса.

– Процедура отсоса... – печально ухмыльнулся я. – Звучит гораздо лучше, чем есть на самом деле.

И правда, процедура отсоса была крайне мерзкой: в рот вставляли толстенную трубку, которая рывками отсасывает остатки жидкости из лёгких. По ощущениям эта процедура наверняка напоминает то, что чувствовал несчастный эльф, из которого Мамалыга высасывала внутренности. Хотя лучше уж потерпеть процедуру отсоса тут, чем в лапах Мамалыги!

Через несколько часов я покинул клинику. Горло страшно болело, в карманах пусто, на душе тоже... На улице шёл дождь. Серая дорога на шесть полос замерла в пробке, разрываемой плохо слаженным оркестром раздражённых автомобильных сигналов. Все стены зданий были заняты голографическими рекламными баннерами. Отпускные туры в жаркие страны, премьеры фильмов, спортивный инвентарь, клиники восстановления тела, но больше всего было рекламных баннеров «Реальных Игр». Их были сотни: боевики, симуляторы, любовные квесты, космические приключения, драмы, но самой популярной игрой последних пятнадцати лет был «Король Грязных Земель» – жестокая ролевая игра на смерть без каких-либо «мирных локаций» и ограничений. Огромный остров, сотни разновидностей мутантов, тысячи видов

оружия и другой амуниции, и никакого ограничения по времени: одна игра – одна жизнь. И есть герои, живущие в этом мире больше десяти лет! Правда, большинство из них «трутни» – игроки, которые просто живут в мире игры, собираясь в огромные поселения и платя за защиту тем, кто играет, как положено. «Трутни» играют в игру десятки лет, но едва ли кто-то из них прокачался дальше двадцатого уровня, да и то только за счёт торговли. В общем, «трутни» – это не более чем мирная массовка, хотя среди них есть и влиятельные люди. Самому же мне пока что не удавалось протянуть в игре дольше пары недель, да и то потому, что в последние три игры я играю за вора-дипломата и предпочитаю действовать скрытно или уговаривать противников не убивать меня. Вы, конечно, спросите: как скрытное прохождение привело меня в лапы Мамалыги? Очень просто. Я решил залутать несколько отдельно стоящих посреди большого пустыря зданий и не заметил причёсывавшуюся за соседним домом Мамалыгу. В здании я встретил эльфов и с перепугу пальнул в их сторону. Конфликт мне удалось замять – недаром я играю за дипломата, – но на звук моего выстрела пришла Мамалыга. Я предложил эльфам вместе разобраться с Мамалыгой, но, увидев у неё на плече клеймо «28», означающее её уровень (там ещё было клеймо с показателем брони, но эту цифру я не запомнил), я предпочёл убежать, бросив эльфов на верную смерть (ничего страшного, эльфы – народ богатый, жизней у них много). Завернул за угол и попал в тупик. Ну а дальше вы знаете.

– О, вот и ты! – услышал я ненавистный голос.

– Пошёл на хер! – буркнул я, не оборачиваясь, и зашагал в сторону метро.

– Ты что, обиделся из-за уровня? – увязался за мной Толя. – Да ладно тебе! И так было понятно, что тебе конец!

– Если бы я знал, что у меня только двенадцатый уровень, я бы не стал вступать в драку с Мамалыгой двадцать восьмого уровня! – Я остановился и недовольно посмотрел на своего нерадивого экс-экспедитора.

– И что бы ты придумал? – Толя деловито скрестил руки на груди.

– План получше! При такой разнице в уровнях мои атаки наносили бы ему только тридцать процентов урона, а он наносил мне двести шестьдесят процентов! Согласись: такая информация оказалась бы для меня крайне полезной!

– Ты всё равно не успел выстрелить ни разу – какая разница, какой у тебя уровень? – не сдавался Толя.

– Я бы не вылезал из-за угла! – возмущённо прокричал я.

– И что бы ты сделал? Подкоп?

– Спрятался бы, переждал...

– Там было негде прятаться...

– Да мне насрать! Ты мой экспедитор – ты должен сообщать мне информацию тогда, когда она мне нужна! А ты вместо этого выбирал себе кресло! Так что знаешь что? Пошёл ты в жопу! В следующий раз я выберу другого экспедитора!

– У тебя никогда не было денег на платного экспедитора, а бесплатные выдаются случайным образом! – выпалил оскорблённый Толя. – К тому же теперь у тебя нет денег даже на восстановление, так что в игру ты не вернёшься ещё долго! Пойдёшь пахать на обычную работу! И знаешь что? Я рад этому, потому что ты неблагодарный козёл!

– Не пойду я на работу! – отрезал я. – Меня мама не для работы родила. Гнуть спину за копейки – не мой путь. Я Круто – Герой Грязных Земель! Хватит мне быть одним из армии ноунеймов, за чьей игрой следят только их младшие братья, да и то из жалости!

– И что же ты такое придумал? – заинтересовался Толя. – Ограбишь магазин?

– Я войду в игру с последней жизнью, – спокойно ответил я.

– Ты... ты... – Толя стал заикаться от потрясения. – Ты головой, что ли, ударился, когда из капсулы вылезал?

– Ну, вообще-то, да, – признался я. – Поскользнулся и приложился о кафель, но дело не в этом! Только подумай! Если я войду в игру с последней жизнью, вокруг меня сразу соберётся огромная толпа зрителей! А зрители – это донат!

– Только ты не сможешь его потратить, – фыркнул Толя.

– Смогу, – уверенно ответил я. – Мне нужно дойти до пятидесятого уровня, чтобы получить бонусное восстановление жизни.

– Ты никогда не доживал до пятидесятого уровня!

– Это потому, что я не боялся смерти! Когда ты знаешь, что на кону твоя последняя жизнь, начинается совсем другая игра. К тому же я добирался до сорок второго! Однажды... Когда ты не был моим экспедитором. Так что шансы у меня отличные.

– Ты умом тронулся! – обречённо покачал головой Толя. – Найди работу – в этом нет ничего зазорного! Через два-три года ты вернёшься в игру...

– И что дальше? Опять просру все жизни и снова отправлюсь работать? Ну уж нет! Я уже потратил всё наследство, оставшееся от родителей, продал квартиру, продал всё, что у меня было... И что в итоге? Ничего! У меня никогда не было больше ста зрителей, а задонатили мне лишь однажды. Так продолжаться не может – я вернусь в игру и стану Королём Грязных Земель...

– Дамы и господа! Встречайте Евгения с логином Круто! – раздался голос из динамиков. – Он полностью оправдывает свой логин, потому как собирается совершить нечто невероятное: рискнуть своей последней жизнью в самой популярной «реальной игре» последнего десятилетия «Король Грязных Земель»!

Зал взревел. Многие подняли в воздух плакаты: «Я смотрю на мертвеца», «Самоубийца», «Прощай, безумец!» Тексты остальных отличались немногим... Кажется, в мой успех не верил никто, кроме меня.

Но зато я получил зрителей и славу даже раньше, чем хотел. Как только я пришёл на регистрацию и сообщил, что собираюсь рискнуть своей единственной жизнью, пиар-менеджеры вцепились в меня, словно я – самый ценный артефакт на Земле. Мне незамедлительно всушили договор, согласно которому я не имею права на восстановление, даже если соберу денег, а все донаты, полученные до пятидесятого уровня, уступаются в пользу компании. За это мне пообещали отличную пиар-компанию. И не обманули: моё лицо было на всех голографических баннерах, на всех экранах, во всех электронных газетах, количество подписчиков взлетело до семидесяти миллионов за первый день, а к концу недели достигло цифры в четыре миллиарда. Суммы донатов были космическими, но мне, к сожалению, не причиталось ни единой копейки...

И вот под гул толпы я сел в вертолёт. Загудели винты, и через несколько мгновений вертолёт поднялся в воздух, чтобы перенести меня на остров, ставший огромной картой для игры «Король Грязных Земель».

– Круто! Пришло время выбрать стартовую амуницию и экспедитора, – раздался голос в моём наушнике.

– Дальний бой, – сухо ответил я. – Вор.

– Принято! – ответил голос из динамика. – Сейчас подберём вам экспедитора.

– А я могу выбрать платного? – с надеждой спросил я.

– К сожалению, на вашем счёте недостаточно средств.

– Но... – начал было я.

– Переключаю вас на вашего экспедитора. Удачной игры!

Щелчок – и из наушника раздался голос, который я меньше всего хотел услышать:

–Привет, я твой экспедитор на эту игру! Давай знакомиться – меня зовут Толя!

– Господи Боже! Только не это! – обречённо покачал головой я.

## Глава вторая. Нубоград

Я стоял на берегу океана и задумчиво смотрел на раскинувшееся передо мной поселение – десятки аккуратных двухэтажных домов из красного кирпича, окружённых низким забором, и дорога, ведущая от берега к красивой высокой арке, над которой красуется название поселения: «Нубоград».

Да уж, если везёт, так во всём подряд! Сначала мне в экспедиторы вновь достался Толя (шансы такого совпадения – 1 к 1000), а теперь меня высадили в единственном стартовом регионе, в котором я никогда не был. А это означает, что соседних регионов я тоже никогда не видел.

Стартовых регионов на острове четыре (плюс один для премиумов). Стартовые отличаются от обычных лишь тем, что в них действует ограничение максимального уровня: он не поднимется выше десятого. А Нубоград – это мирное поселение, столица этого региона, в которой обитают самые трусливые «трутни» – те, кто боится соваться в основные регионы. Кроме «трутней» в Нубограде полно новичков (нубов), а нубы – это самое страшное, что есть в этой игре: они запросто могут довести вас до сердечного приступа бесконечными расспросами и предложениями играть вместе.

Кстати, важный момент, у игры множество «серверов», то есть игровые острова есть почти в каждом крупном городе, почти на каждой обитаемой планете. А как иначе, ведь, даже при заоблачной стоимости, пропуски расходятся как горячие пирожки. Разумеется, существуют и лимиты на одновременное количество игроков на острове, так что зачастую возможности поиграть приходится дожидаться, либо приобретать премиум-пропуск.

Ладно, пора проверить свою стартовую экипировку. Один из бесполезных стартовых ритуалов. Экипировка выдается под предполагаемый стиль игры, но, как правило дают всякий хлам, который выбрасывается после первого же рейда (бывают и исключения – однажды я получил на старте неплохую винтовку). Я открыл чёрный пластиковый контейнер, который мне всучил пилот вертолёта перед тем как улететь. В нём были старенький пистолет, покрытый толстым слоем ржавчины, два магазина, рваный плащ-накидка с капюшоном нелепого розового цвета, бутылка воды и пачка крекеров. Я взял в руки пистолет. Где-то на нём должна быть маркировка... А, вот она! На металлической пластине было выгравировано: «Сломанный Тихий Пистолет 9 мм – урон 8».

«Как и ожидалось... Бесполезный мусор...» – покачал головой я, убрал пистолет за пояс, а обоймы распихал по карманам.

Развернув плащ, я быстро нашёл бирку и прочел: «Сломанный Нелепый Плащ Скрытности: скрытность +5, харизма –3».

«Сломанный плащ»... Да уж, этот плащ действительно выглядит сломанным! Но зато усилитель неплохой. Я накинул его на плечи, а контейнер с крекерами и водой бросил в ближайшие кусты – бесполезный хлам.

Погружённый в грустные мысли, я побрёл по дороге в сторону Нубограда. За аркой видел дома, торговые палатки и толпы игроков, но пройти через неё мне не удалось – удар тока наказал меня за невнимательность, а механический голос из гарнитуры напомнил:

«Внимание, перед началом игры вы должны распределить очки навыков. Свяжитесь с вашим экспедитором».

Следующие два часа я просидел у ворот. Честно говоря, уже решил вернуться к кустам и отыскать крекеры, но на полпути меня остановил треск моей гарнитуры.

– Ну как ты там? – раздался довольный голос Толи. – Погоди, сейчас монитор включу.

– Да уж, включи! – буркнул я. – А то сижу уже третий час у стартовой локации...

– Бли-и-и-ин! – виновато протянул Толя. – Я в магазин отходил – думал, высадка только в час...

– Да, в час, – подтвердил я. – В час по московскому времени, а не по варшавскому...

– Прости, напарник, – извинился Толя. – Совсем забыл про разницу во времени... Зачем вообще придумали эти часовые пояса? Тупость какая-то!

– Их придумали, чтобы ты не обедал в темноте. Короче, Толя, просто выставь мне характеристики.

– О'кей, во что вкладываем?

– Половину в скрытность, половину в харизму.

– И всё? – удивился Толя. – Может, в огнестрельное оружие что-то вложить? Или в ловкость?

– Нет, – коротко ответил я.

– Ладно, готово. Теперь у тебя все параметры по единицам, а харизма и скрытность – по пятнадцать.

– Отлично. Конец связи.

– Отбой, напарник, буду следить за тобой! Плащ, кстати, козырный!

Я показал средний палец висящему надо мной квадрокоптеру и, накинув капюшон, вернулся к арке, на этот раз пройдя под ней без приключений.

Передо мной раскинулась просторная, мощённая камнем центральная площадь. Десятки торговых лавок и шатров, толпы игроков с испуганными, полными неуверенности лицами, снующих туда-сюда, не понимая, что им делать дальше.

– Извините, не хотите купить крекеры? – с надеждой спросил меня какой-то гном или гномиха в дырявой кольчуге и с палкой за поясом.

Гномы всегда отличались от других рас гнусностью своих рож. Мерзкие морщинистые лица не позволяли не только определить возраст носителя, но даже их пол. Вот и сейчас я не мог понять: она это или он, двенадцать ему (ей?) лет или сто девяносто четыре.

– Ну всё, началось! – закатил глаза я. – Ты будешь первым и последним существом, кому я сегодня помогу! Видишь эти толпы? – Я указал ему на длинные очереди к торговым лавкам. – Все эти люди пытаются продать крекеры, но никто их не купит. Знаешь почему? Потому что тут никому нахрен не сдались эти сраные крекеры! Их кладут абсолютно каждому игроку, и абсолютно каждый пытается их продать. Но ответь: кто будет покупать крекеры, если у всех они есть? Правильно – никто! Так что сожри уже эти грёбанные крекеры или выбрось нахрен!

– Но кто-то же может съесть свои крекеры и захочет ещё... – почесал в затылке гном (гномиха?).

– Все, кто хотят «ещё крекеров», не имеют монет для их покупки! Игроки появляются с пустыми кошельками! А если человек хочет крекеров – значит, у него нет монет, потому как, если бы они были, он бы купил себе чего-нибудь понажористей, чем пачка мерзких кислых томатных крекеров!

– Но есть же премиум-игроки... – не сдавался гном (гномиха?).

– Да, – кивнул я. – И у них отдельный стартовый регион. Если бы тут появился премиум-игрок, его бы сразу забили палками, чтобы растащить его премиум-снарягу.

– А что, если у игрока есть деньги, которых хватает только на крекеры?

– То есть игрок ушёл грабить опасные локации и вернулся с лутом стоимостью в одну бронзовую монету? Что же он там добыть должен был? Коробок спичек? Он прошёл несколько километров до ближайшей локации, задержав дыхание от ужаса пробирался мимо жутких монстров, отстреливался от грабителей, а потом нашёл коробок спичек и решил: «Ну всё, на сегодня хватит! Вернусь в город, стоящий в пяти километрах отсюда, и куплю себе пачку вонючих крекеров» – так, что ли? В этом поселении есть лишь два типа людей: те, у кого нет монет на крекеры, и те, кому они нахрен не нужны! Я, кстати, отношусь и к первым, и ко вторым!

– Ты так много знаешь про игру! – восхитился гном (гномиха?). – Давай играть в команде!  
– Так, всё, пошёл в жопу! – коротко ответил я и поспешил раствориться в толпе, пока гном не начал меня умолять (а он обязательно начнёт).

Самыми частыми фразами, которые можно было услышать на стартовых локациях, были: «Кому нужны крекеры?», «Давай играть в команде», «Отвали» и «Пошёл в жопу» (последние две были самым распространённым ответом на две первые).

Я прошёл толпу насквозь, постоянно посылая в жопу игроков с крекерами и просьбами об игре в команде, и оказался на тесной тихой улочке. Игроков тут почти не было. Сделав ещё несколько поворотов и убедившись, что за мной никто не наблюдает, я начал дёргать дверные ручки входных дверей всех попавшихся на моём пути домов. Заперто, заперто, снова заперто. Пришлось проверить с три десятка дверей, прежде чем раздался заветный щелчок. О да!

Дома в стартовых мирных городах (условно мирных, разумеется, – полностью мирных локаций в игре нет) мало кто мог себе позволить, а те, кто мог, как правило, спешили побыстрее уйти на основные локации, так что в большинстве домов жили зажиточные «трутни». Зажиточный – значит, прибрахлённый. И не зря же я вложил в скрытность – надо пощупать местных богатеев за вымя!

Меня окружала уютная прихожая с дубовыми полами и бордовыми обоями, на белёном потолке висела хрустальная люстра (наверняка стоит как минимум десять бронзовых монет, так что, если не найду ничего ценного, обязательно вернусь к ней). Я хорошенько осмотрелся вокруг. При нулевой внимательности сложно замечать ценности, но мне многого и не надо – накопить бы на приличную снарягу (приличную для стартовых локаций, разумеется).

Не найдя ничего интересного, я прокрался через холл и аккуратно открыл первую попавшуюся на моём пути дверь. За ней оказался кабинет: массивный стол, стеллажи, тумба с телевизором и кожаный диван, на котором развалился какой-то старикан в вельветовом халате. Судя по звукам стрельбы, раздающимся из динамиков ноутбука, лежавшего у него на пузе, он играл в какой-то шутер. Вот придурок – шёл бы реальных монстров убивать! Зачем ты вообще доступ покупал? Чтобы за ноутбуком тут целыми днями сидеть? Хрен с ним! Пригнувшись, я направился к ближайшим шкапам. На одной из полок обнаружили неплохие часы, в платяном шкафу «трутень» припрятал пятьдесят монет бронзой, а в тумбочке под телевизором я нашёл интересную курительную трубку, причудливо украшенную золотой проволокой. Притырев это добро, я подкрался к хозяину комнаты и дерзко засунул руку в карман его халата. Ага, что-то есть! В кармане лежала отличная золотая зажигалка. Неплохо! Старик поднял глаза и посмотрел прямо на меня. Сердце моё ушло в пятки. Старик ещё какое-то время задумчиво смотрел прямо мне в глаза, а затем вернулся к игре...

Вухх! Я уж испугался, что у этого «трутня» прокачана внимательность или скрытность!

Характеристики в этой игре устроены очень просто. К примеру, если показатель скрытности игрока равен ста, то он может залезть на плечи игроку с уровнем скрытности и внимательности, равным десяти, – и тот его не заметит, решив, что тяжесть связана с усталостью или приближающимся сердечным приступом. Но если противоборствующие навыки равны или навык противника выше вашего, то у него есть шанс вас обнаружить, и шанс этот увеличивается пропорционально разнице в ваших уровнях. Здесь стоит помнить ещё о двух вещах. Первая: уровень персонажа тоже может выступать противостоящим (если уровень вашей скрытности равен десяти, а личный уровень другого игрока – пятнадцати, то он может заметить вас даже при отсутствии прокачанного навыка скрытности или внимательности). Вторая: если уровень противостоящего навыка другого игрока лишь немного уступает вашему – он всё равно может вас заметить, пусть и с меньшей вероятностью, то есть залезть ему на плечи вы можете лишь при огромной разнице в уровнях.

Также, раз уж я заговорил о правилах, стоит упомянуть и систему нанесения урона. Устроена она предельно просто: пули и взрывы доставляют вам лишь боль до тех пор, пока не сработает какой-либо случайный эффект (кровотечение, травма) или пока ваше здоровье не упадёт до нуля. Помните, как меня разорвала Мамалыга? Вот что будет, если атаке хватает урона, чтобы причинить игроку неудобство в виде смерти. При этом низкий уровень здоровья накладывает разнообразные штрафы (головокружение, обмороки, понижение характеристик).

За взаимодействие характеристик и их последствия отвечает психоимплантат, поставляемый со стартовым комплектом игры. Его вживляют прямо в череп. Первоначально он использовался только военными с целью создания совершенных машин для убийств, но когда устройство оказалось в списке разрешённых для гражданского использования, права на разработку собственных имплантатов купили многие корпорации. Психоимплантат имеет полный контроль над вашим разумом и телом: может заставить вас упор не замечать человека, стоящего перед вами; может заставить вас влюбиться в Мамалыгу; может отключить ваши ноги или, наоборот, открыть скрытые ресурсы организма, сделав вас ужасно быстрым и ловким. Кроме того, он в реальном времени сохраняет ваше сознание, чтобы в случае смерти ваши разум и воспоминания перенесли в клонированную копию вашего тела. Разумеется, имплантаты сохранения личности есть у многих людей, не только у игроков, но игровые издатели настаивают на том, что их игровые имплантаты несовместимы со сторонними имплантатами сохранения личности, поэтому вынуждают игроков устанавливать собственные, поставляемые в комплекте с психоимплантатом (ох уж эта коммерция!).

Всё оружие в игре имеет специальные умные боеприпасы, контролирующие скорость в зависимости от цели атаки. При этом почти всё на этом острове снабжено искусственным интеллектом, гравитационными и другими наномодулями, так что даже рухнувшее здание не убьёт вас, если вы проходите проверку на урон, – спасибо гравитационным наномодулям.

В общем, в этой игре продумано всё, и именно поэтому она стала самой популярной на земле. Хотя по карману она далеко не каждому, так что играть в неё могут лишь те, у кого водятся деньжата (но спрос все равно превышает предложения). К тому же игра плохо совместима с реальной жизнью, так как запросто может длиться год и даже больше. Сделать паузу, разумеется, можно. Для этого существуют точки выхода. Но выйти из игры можно лишь ценой одной жизни. Либо, если жизнь тратить не хочется, ценой обнуления всех достижений, то есть в следующий раз играть придётся сначала, да ещё и оплатить стоимость новой игры. Есть еще один способ выйти из игры, не тратя времени на поход до точки выхода: прострелить себе голову. Сам я играю уже много лет и потратил на игру сотни миллионов (деньги были не моими, так что мне их совсем не жалко), но у некоторых нет таких средств, и денег хватает лишь на стартовый комплект – имплантаты и одно восстановление жизни. Именно поэтому люди и становятся «трутнями»: покинув игру, они уже не смогут вернуться обратно – у них не хватит на это средств. К тому же многим жить в игре нравится гораздо больше, чем в реальной жизни: тут они могут быть успешными торговцами, слушать истории о приключениях игроков из первых уст, а в реальной жизни их ждёт работа на заправке и просмотр трансляций игр по вечерам...

Короче, ладно – хватит предаваться размышлениям, главное вы поняли: сейчас мне повезло, уровень моей скрытности существенно превосходит противостоящие характеристики старика, поэтому он меня не заметил, даже смотря почти в упор.

Остальной дом я осмотрел, не особо таясь (старик меня не услышит): быстрым шагом вошёл в каждую комнату, прочесал все полки, шкафы, ящики и, довольный собой, покинул помещение.

Улов оказался весьма неплохим: двое часов, золотая зажигалка, отличная трубка, наличность общей суммой в три серебряных монеты, комплект серебряных приборов и предмет моей особой любви – первоклассная тактическая разгрузка.

– Ух ты! – раздался голос сладкий, как мёд. – Какая у вас шикарная разгрузка!

Я обернулся. Передо мной стоял самый потрясающий гном на планете. Его нежная бархатная кожа, утончённые черты лица, обворожительная улыбка... О боже, кажется, Господь потратил самые лучшие комплектующие, создавая этого потрясающего гнома!

Гном подошёл ко мне и протянул руку для рукопожатия.

– Вы самый потрясающий гном в галактике! – выпалил я, жадно хватая его богоподобную кисть. – Ох, как бы я хотел быть хоть вполовину таким великолепным, как вы, господин гном!

– Понимаю, – кивнул гном. Его рыжеватые волосы переливались под лучами солнца, словно крылья ангелов. – А теперь позвольте мне забрать все ценности, которые у вас есть.

– Разумеется, господин гном! – Я охотно передал ему всё, что у меня было.

– Спасибо, – вновь кивнул гном, и мурашки восхищения пробежали по моему телу. – А вот это мне не пригодится. – Он протянул мне мой пистолет и две обоймы.

– Спасибо, господин гном, вы так добры! – Умилившись, я склонил голову набок и заулыбался самой счастливой улыбкой, на какую только был способен.

Гном похлопал меня по плечу (боже, как это приятно!) и ушёл, быстро скрывшись за поворотом.

Ещё минуту я стоял, с восхищением смотря на угол дома, за который он свернул...

– Какого чёрта?! – наконец пришёл в себя я. – Вонючий гном спёр мои пожитки! Твою ж мать!

Вот что бывает, когда харизма другого игрока превосходит вашу в два раза (наверняка он вложил в неё всё, что у него было, – все тридцать очков, а потом докинул все, что заработал при повышении уровней)! Ну ничего, если кто-то заметит, как он злоупотребляет своей прокачанной харизмой, грабя прохожих, его быстро выдворят из города!

Кстати, вот из-за таких хитрецов торговцы работают только группами, где у каждого по максимуму прокачан один из параметров, полезных для торговли: у одного – харизма, у другого – устрашение. Это как минимум, а в идеале иметь ещё внимательного и удачливого торговца, создав идеальное торговое предприятие – торговый квартет. При этом в мирных поселениях, да и в любых других локациях, не приветствуется использование своих навыков для грабежа. Получить хорошую скидку – пожалуйста, заключить выгодную сделку – пожалуйста, но нельзя нагло обирать людей, используя скрытность, устрашение или харизму. Тем более тот, на ком ты использовал свои навыки убеждения, опомнившись, может выследить тебя и убить, напав со спины (если подойти спереди, то велика вероятность передумать и вместо смерти подарить обидчику пушку, которой собирался его убить).

Как я вообще мог посчитать гнома, да ещё и мужского пола (в этот раз я уверен: это точно был гном мужского пола), привлекательным? Какая мерзость! Ладно, хрен с ним! Найду себе другой дом. И лучше бы в нём нашлось что-то ценное, ведь как только поползут слухи о появившемся в городе воришке – меня начнут искать, а торговцы станут задавать вопросы своим покупателям касательно способа получения игроками продаваемых ими предметов. Так что ещё один дом, и хватит.

Я снова начал проверять ручки. На этот раз мне не повезло: все встреченные двери оказались запертыми, и пришлось бегать вокруг домов и искать открытые окна (а это сильно увеличивало мои шансы попасться на глаза случайному прохожему, который непременно позовёт охрану).

Наконец я нашёл открытое окно. Залезть в него у меня получилось с трудом – ловкость моя была слишком уж низкой, однако после нескольких отважных попыток я с шумом упал на пол гостиной.

– И что же это за муха залетела к нам в окно? – раздался насмешливый голос, не суливший мне ничего хорошего.

Я поднялся на ноги и увидел десять человек, сидевших за большим столом. Судя по всему, я прервал их игру в покер.

– Я просто споткнулся... – попытался оправдать своё вторжение я первым, что пришло в голову.

– Споткнулись и упали в окно, расположенное в полутора метрах от земли? – поднял бровь солидный мужчина в коричневом костюме-тройке. – Вы не кажетесь мне столь высоким!

– Я... просто... – Я судорожно пытался придумать наиболее правдоподобное объяснение своему вторжению.

– Хватит, – спокойно оборвал меня солидный мужчина. – Вы забрались не в тот дом. – Мы – главный совет этого города, и у нас плохие новости: вас ждёт изгнание! И вам очень повезло, что у нас не принято убивать воров, как это делают варвары из основных локаций...

– Вот чёрт! – обречённо выругался я.

Вскоре меня выволокли из города, перетащили через мост и бросили прямо в грязь. Рядом со мной упали мой пистолет и две обоймы – как благородно с их стороны не оставлять меня без оружия!

– Убирайся! – выпалил один из притащивших меня сюда стражников (он был одет в неплохую для этих мест броню, а на плече у него висела новенькая винтовка).

– Когда я могу вернуться? – с надеждой в голосе спросил я.

– Когда накопишь пять серебряных монет для выплаты штрафа, – буркнул стражник и, напоследок от души пнув меня в бок, ушёл обратно в город по короткому мосту, переброшенному через реку, окружавшую поселение. Его коллега, почесал в затылке, и тоже залепив мне ногой по ребрам, побежал за напарником.

Я поднялся с земли, отряхнул грязь, насколько это было возможно, спрятал пистолет с обоймами и двинулся в направлении указателей, стоявших на перекрестье двух дорог.

На табличке, указывающей направо, было написано: «Посёлок Трата Времени». На табличке, указывающей налево, – «Посёлок городского типа Подумай Дважды». А на табличке, указывающей прямо, – «Военная база “Страшная смерть”».

Что-то мне подсказывает, что в посёлок городского типа Подумай Дважды стоит соваться только с серьёзным снаряжением, а на военную базу «Страшная смерть» не стоит соваться вовсе. Названия для локаций придумывают сами игроки, а значит – они отлично отражают действительность.

Хрен с ним, пойду в «Трату времени» – проверю, насколько название соответствует действительности...

## Глава третья. Трата времени

Поход до посёлка занял больше времени, чем я ожидал. Он был совсем недалеко – километра два, не больше, – и в обычной ситуации я добежал бы до туда минут за пятнадцать. Но сейчас была необычная ситуация: я играл на свою последнюю жизнь. В Нубограде я не осознал, насколько сильно изменились условия, в которых мне придётся играть, но теперь, покинув мирный город, я попал в агрессивную среду, и на меня неподъёмным камнем навалилось осознание своего ужасного положения. Любой может захотеть убить меня: компания богатеньких дурачков-беспредельщиков, не ценящая своих игровых жизней (ведь они могут возвращаться в игру снова и снова), может захотеть убить меня шутки ради. Случайно забредший на эту дорогу монстр с более высоким уровнем может сожрать меня, чтобы утолить свой голод. Я могу угодить в поставленный кем-то капкан, на меня может упасть дерево – его урона хватит, чтобы убить игрока первого уровня. В общем, сейчас я жалел, что не вложил все очки в ловкость или навык использования огнестрельного оружия. Большая ошибка!

Но не могу же я превратиться в «трутня» и всю оставшуюся жизнь провести в мирном поселении стартового региона! В издательстве позаботились о моей безопасности: игроки прибывают на остров волнами, раз в неделю; тех, кто прилетел в один день со мной, изолировали от информационного поля за день до начала пиар-кампании под предлогом введения новых правил, обязывающих всех пользователей проходить подготовку, даже если они играют не впервые. Кроме того, издатель настроил фильтр цензуры в приложении связи игроков с экспедиторами и разослал последним договор о неразглашении, запрещающий им в течение недели сообщать обо мне своим игрокам. Но всё это дало мне фору лишь на одну неделю – новая волна совершенно точно будет знать, что в игре завёлся человек, играющий на последнюю жизнь, а другие игроки узнают обо мне от своих экспедиторов, и хрен его знает, как все они отреагируют на эту новость! Хотя кому я вру? Совершенно ясно, как они отреагируют, – именно поэтому издатель дал мне фору в неделю: многие захотят убить меня, чтобы прославиться, ведь слава – это подписчики, а подписчики – это деньги. Кто же упустит шанс стать легендой? А игрока, убившего того, кто играл на свою последнюю жизнь, уж точно запомнят навечно!

В общем, мне нужно было как можно быстрее покинуть стартовый регион и раствориться в Мрачных Землях. Отращу бороду, найду тёмные очки или спрячу лицо под маской, не стану сообщать никому свой приметный логин и вообще буду как можно меньше трепать языком. У меня есть неделя, чтобы убраться из этого крошечного региона, но, чтобы уйти отсюда, нужно набрать десять уровней. Раз плюнуть, если ты обычный игрок, но для меня, как оказалось, это будет совсем непростой задачей.

Я ушёл с дороги, решив, что безопаснее будет передвигаться по лесу, раскинувшемуся сбоку от неё. Двигался перебежками от дерева к дереву, нервно озираясь по сторонам, подолгу прислушиваясь к окружению, ожидая услышать шаги или тяжёлое дыхание какого-нибудь монстра. Когда я наконец достиг указателя, установленного перед мостом, ведущим в посёлок, то был измотан так сильно, словно преодолел не два километра, а все сорок. Я сел на землю, укрывшись за деревом, и перевёл дух.

Ну и как в таком состоянии набирать уровни? Я боюсь собственной тени! Да ещё эта жажда... Эх, не надо было выкидывать воду! Пить хочу – умираю! Но что же теперь поделаешь? Хотя, не будь я таким трусом, отправился бы к реке и напился вдоволь. Но сейчас ноги мои словно вросли в землю – я не мог заставить себя выйти на открытое пространство и пробежать пятьдесят метров до водоёма.

Не меньше часа я просидел за деревом, борясь с неконтролируемым приступом паники: дышать тяжело, сердце бешено колотится, любые попытки мыслить логически грубо пресека-

ются взявшей разум под свой контроль фантазией, усердно рисуя страшные сцены моей смерти от рук мародёров и жутких тварей. В конце концов я начал бить себя по щекам, чтобы вернуть контроль над своим сознанием, сопровождая акт самобичевания мотивирующими мыслями о своём немалом боевом опыте, недюжинной храбрости и о том, что за мной сейчас наблюдают миллиарды людей.

Мои щёки сильно болели, когда мне наконец удалось взять себя в руки. Поняв, что не хочу выглядеть в глазах зрителей мямлей, я твёрдо решил показать им, что я не трус, а отважный воин, пришедший в Игру с одной лишь целью: стать королём Грязных Земель! С опаской озираясь по сторонам, опустившись как можно ниже к земле, я выбежал на дорогу и взглянул на знак. На нём было написано «Трата времени» и чуть ниже добавлено маркером: «Нахрена ты пришёл? Сказано же: трата времени». Печально вздохнув и трусливо согнувшись, я побежал дальше. Разумеется, выглядел сейчас совсем не как король Грязных Земель, но большое начинается с малого – я хотя бы нашёл в себе смелость выйти на дорогу. У моста свернул, спустился к воде и, упав на колени, начал жадно черпать воду ладонями и пить. Боже, какая прохладная! Какая вкусная!

Внезапно из воды на меня выпрыгнула какая-то тварь. Она вцепилась мне прямо в лицо. Я завопил от ужаса – неужели это конец? Мы повалились на траву, и началась возня... Я боролся за свою жизнь с таким остервенением, на какое только был способен. Господи! Кажется, она отгрызла мне лицо! Я истекаю кровью! Мне конец! Я сбросил с себя тварь и начал лупить её кулаками, но та ловко уворачивалась. Тогда я достал пистолет и стал бить её прикладом. Удар, ещё удар, и ещё... Руки предательски не слушались – удары приходились куда угодно, только не по твари (ну почему я не прокачал грёбаную ловкость?). Наконец раздался хруст – очередному удару приклада удалось достигнуть цели: тварь, дёрнувшись несколько раз, обмякла.

Я вскочил на ноги и с ужасом ощупал своё лицо (или то, что от него осталось) – оно было мокрым!

– Толя! – закричал я, срываясь на фальцет. – Сколько здоровья у меня осталось? Что с моим состоянием?!

Слава богу, Толя ответил незамедлительно:

– Всё в порядке, напарник. У тебя полное здоровье. Никаких повреждений.

– Как полное?! – Не поверив, я быстро подполз к воде и взглянул на своё отражение.

Фух! Лицо было мокрым просто от воды, а от зубов твари не осталось никаких следов. Что за магия?!

– Как называется этот монстр?! – срываясь на крик от колотившегося в висках адреналина, спросил я. – Никогда такого не видел!

– Сейчас почитаю... – Толя застучал по клавишам. – Речной Прыглосось. Похож на обычного лосося, но с большими злыми глазами. Нападает на тех, кто забрёл на его территорию, но зубов у него нет, так что опасности не представляет. В длину достигает сорока сантиметров при весе в пять килограммов.

Я с удивлением посмотрел на лежавшую неподалёку рыбу. Её остекленевшие глаза застыли со взглядом, полным презрения. Сейчас эта злобная тварь выглядела как обычная рыба, но ведь она выпрыгнула так неожиданно – любой бы перепугался на моём месте, разве нет?

– Я видел, как он к тебе подплывал, – заметил Толя. – Жаль, не мог предупредить.

Тут он не врал: начать разговор могу только я. Таковы правила. Кроме того, его квадрокоптер, а в тесных пространствах мини-дрон (его не особо любят, потому что качество картинки очень низкое) не мог отлетать от меня более чем на двадцать сантиметров. Квадрокоптер и мини-дрон имели запредельный уровень скрытности – их не мог видеть и слышать никто, кроме игрока, за которым они следят.

Кроме уровня квадрокоптеров запредельный уровень скрытности имел и обслуживающий персонал игры вместе с их техникой и базами. Персонал следил за состоянием построек, развозил монстров, раскидывал по локациям снаряжение и занимался огромным количеством других дел. Вообще, в игре была масса ограничений, связанных с коммуникацией, призванных не позволить игрокам жульничать: запрет на просмотр игры других игроков для экспедиторов, на любые подсказки о передвижениях других игроков, полученные из сторонних источников. Любое нарушение могло привести к пожизненному бану, так что правила соблюдались строго, хотя прецеденты случались.

– Не особо-то он меня и напугал. Ситуация была под контролем, просто не сразу понял, что это просто рыба. – Я вытер лицо подолом своего плаща. – Эти Прыглососи чего-то стоят? Они хотя бы съедобные?

– Пятьдесят медных монет, может, меньше – зависит от разницы в навыках.

Я оценивающе посмотрел на Прыглосося. Он продолжал с презрением таращиться на меня.

– Нахрен! – наконец решил я. – Не буду таскать на себе пять кило ради пятидесяти монет медью!

– И правильно, – согласился Толя, – он наверняка ещё и скользкий. Хотя можно было бы его разделить, только у тебя ножа... Стоп! У нас проблемы!

– Какие? – нервно спросил я, озираясь по сторонам.

– Твоё здоровье падает! Ты получил отравление от воды!

– Ах ты ж мать твою! – Я в сердцах пнул дохлого Прыглосося так, что он улетел в ближайшие кусты. – Как быстро?

– Десять процентов в час.

– Что снимет эффект?

– Зелье здоровья или лечения отравлений. Подойдут любые.

– Ладно, не так уж плохо. Какая сейчас цена на эти зелья по рынку Нубограда?

– От десяти бронзовых и до одного серебряного.

– По-божески... Хрен с ним – значит, время есть! Надо попытаться найти что-то ценное в посёлке.

– Как бы этот посёлок не оказался тратой времени!

– Отличный, блин, каламбур! – хмыкнул я. – Сколько опыта я получил за Прыглосося?

– Два очка. До второго уровня нужно ещё двадцать восемь.

– О'кей, тогда пока что отбой.

– Понял. Конец связи. Слежу за тобой.

Вот всегда бы так работал – цены бы ему не было! Ладно, сейчас о другом думать надо. У меня в запасе ещё десять часов, так что времени вполне хватит, чтобы найти лута на половину серебряной монеты. Если он, конечно, вообще есть в этом посёлке.

Посёлок выглядел совсем неприглядно: семь маленьких одноэтажных покосившихся деревянных домиков посреди заросшего поля, окружённого лесом.

В первый дом я зашёл, полный надежд, но там не оказалось даже мебели – лишь деревянный пол, сквозь доски которого проросла трава. Во втором и третьем домах тоже было совершенно пусто. К пятому я совсем потерял надежду найти хоть что-то. Этот посёлок и вправду был пустой тратой времени... Сколько же самоуверенных идиотов вроде меня приходит в этот посёлок с мыслью «вот мне-то точно повезёт»?

Как же быть дальше? Отправиться в локацию «Подумай дважды»? Плохая идея! С первым уровнем там явно нечего делать. Может быть, вернуться в Нубоград и всё-таки собрать команду? Стоп!

Внезапно я вспомнил кое-что, отчего ноги мои стали ватными. Меня не пустят в Нубоград, если я не уплачу штраф в пять серебряных монет!

Следующие пять минут я просто стоял, пялясь в одну точку и пытаюсь понять, как я мог забыть столь важную информацию и как мне жить дальше, вспомнив её.

«Так, не надо поддаваться панике», – вслух попытался успокоить себя я.

Надо трезво оценить ситуацию. В деревне ещё два дома – возможно, там найдётся что-нибудь ценное, хотя вряд ли. Предположим, там пусто – что делать дальше? Куда идти? В этой стороне локаций больше нет, а в лес я точно не пойду – вряд ли смогу насобирать грибов на пять серебряных. Значит, придётся отправляться в посёлок городского типа Подумай Дважды... Я дважды подумал о других вариантах и пришёл к выводу, что другого выбора у меня нет.

В шестой дом я заглянул без особой надежды, а к седьмому буквально заставил себя подойти, так как это было очевидной тратой времени, которого у меня было совсем мало (к пятидесяти процентам здоровья я начну получать штрафы и испытывать неудобства, а к двадцати буду еле передвигать ноги). Нехотя заглянув в окно, я не увидел ничего. Ничего, кроме мёртвого тела и потенциально ценного лута...

Не может быть! Какая удача! Дохлый игрок с увесистым заплечным рюкзаком, а рядом лежит неплохой на вид дробовик! Рассказать кому – никто не поверит! Шесть пустых домов, а в самом дальнем – такой подгон! В радостном предвкушении я лихо вбежал в дом и остановился как вкопанный. Что-то тут не так... Тело явно лежит здесь давненько – если судить по запаху и внешнему виду, то никак не меньше нескольких дней. Почему же никто не забрал его рюкзак и пушку? Сюда наверняка навещается по нескольку человек в день.

Я с недоверием осмотрел помещение. Мой взгляд почти сразу же упёрся в семь пар обуви, кучу ремней и всяких тряпок, сваленных прямо под окном, в которое я заглядывал. Я начал медленно отходить обратно к двери, осторожно убирая руку за спину, чтобы достать пистолет. В этот момент с потолка прямо передо мной упал Хитроед.

Хитроед – коварное создание. Внешне он похож на футбольный мяч, покрытый бледной кожей с редкими волосами. «Мяч» этот имеет четыре длинные, твёрдые, тонкие пятисуставные ноги. Он может ходить по земле, и его тело будет возвышаться над ней на три метра, а иногда и больше. Хитроед тихо подкрадывается к жертве, встаёт прямо над ней и быстро опускает своё кожаное тело, надеваясь на несчастного, как мешок. Внутри этот «мешок» – сплошные мышцы. Они стягивает жертву, ломая ей кости и умерщвляя её, а затем Хитроед долго крутит тело внутри себя, поочерёдно напрягая мышцы, чтобы сорвать всю одежду и выплюнуть её. После чего забирается в укромное место и переваривает свою жертву. Одежду Хитроеды не едят – боятся отравиться, – но хитрецами они прослыли совсем не из-за этой особенности. Хитроеды очень любят устраивать ловушки: убьют одного игрока и специально раскладывают его вещи на видном месте, а сами забираются на потолок и, упёршись длинными ногами в четыре угла комнаты, сутками поджидают новую жертву. Незадачливый игрок увидит ценные вещички, решит прикарманить, а тут – ХОП! – и упаковали в кожаный мешок. Глаз, кстати, у этой твари нет – ориентируется она на звуки и запахи.

Хитроед медленно поднялся на своих жутких чёрных волосатых ногах, а я рванул прочь из дома. Выбежав за дверь, захлопнул её и подпёр своим телом. Тяжёлый удар с той стороны оттолкнул меня, но я снова облокотился на неё. Ещё удар. Я снова выдержал, но меня явно надолго не хватит. Внезапно удары прекратились. Воспользовавшись затишьем, я быстро достал свой пистолет. В этот момент раздался звон бьющегося стекла – тварь вытягивала своё мерзкое тело из окна.

Я бросился бежать. Так... У меня есть секунд двадцать, прежде чем она меня догонит. Что же делать? Может быть, попытаться добежать до реки и прыгнуть в воду? Далеко – не успею. Или всё-таки дать этой твари бой? В обойме девять патронов – при моих навыках мне повезёт, если я попаду в неё хотя бы раз, и не стоит забывать, что этот пистолет относится к самому низкому классу «сломанный», то есть вполне может дать осечку. Урон – восемь плюс

штраф за разницу уровней. Сколько у этой твари может быть здоровья? Не меньше тридцати, а может быть, и пятьдесят, или даже сто пятьдесят – я не помню базовое значение жизни Хитроеда (оно и немудрено – в игре сотни разновидностей мутантов и постоянно появляются новые, всего не упомнишь). Ладно, надо узнать, какой у твари уровень, и попробовать её подстрелить.

Я резко развернулся и, падая на спину, увидел быстро приближавшегося Хитроеда – он сноровисто перебирал ногами, широко разбрасывая их в стороны. На его мерзком теле виднелась обнадёживающая цифра 1. Недолго думая, открыл по твари огонь. Хотел бы я сказать, что мои пули разнесли Хитроеда в клочья, но моя атака закончилась чуть менее успешно: все пули просвистели мимо цели, а Хитроед настиг меня и нанёс сокрушительный удар по голове своей тяжёлой, твёрдой ногой.

В ушах звенело, во рту ощущался вкус крови. Хорошо хоть, что я уже лежал, а то наверняка мой череп раскололся бы о какой-нибудь камень. Тварь нависла надо мной и замешкалась – видимо, размышляя, с какой стороны будет удобнее всосать меня в своё тело. Я тоже перешёл в режим размышлений, одновременно меняя магазин своего пистолета. Руки меня не слушались, обойма постоянно выпадала из них (и виной тому – не только низкая ловкость, но и панический страх перед приближающейся гибелью). Правда, тварь никуда не торопилась, явно не понимая, как ей подступиться к лежащей, мотающейся из стороны в сторону жертве.

Наконец обойма вошла в рукоять. Я поднял пистолет и стал судорожно жать на спусковой крючок. Вы не поверите, но и теперь не попал ни единого раза!

– Толя! – прокричал я, нервно запикивая в рукоять новый магазин. – Сколько здоровья у Хитроеда первого уровня?

– Секунду! – моментально отозвался Толя.

Тем временем Хитроед опустил своё тело на мою голову, и я почувствовал сильнейшее давление мышц на своём лбу. Неимоверным усилием мне удалось сорвать с головы эту жуткую шляпу смерти и откатиться в сторону.

– Пятьдесят! – раздался голос Толи.

Слишком много! Мне нужно попасть в неё семь раз, а у меня осталась всего одна обойма! Да и прошлые две израсходовал «в молоко» – с какой радости я сейчас попаду хоть раз?

Внезапно в мою голову пришла совершенно безумная мысль. В обычное время эта идея показалась бы мне самоубийством, но сейчас она была единственным шансом на спасение...

Я быстро откатился в сторону и поднялся на ноги. Хитроед тоже поднялся на своих длинных ногах. Я стоял совершенно неподвижно. Хитроед быстро подошёл и занёс тело над моей головой. Ещё секунда – и он натянул себя на меня. Жутко тесно, сыро и мерзко – вот каково это, быть внутри Хитроеда! У меня наверняка было всего несколько мгновений до того момента, как он сократит все свои мышцы и раздавит меня до смерти, так что я не стал терять время: протянул руку с пистолетом вверх и девять раз подряд нажал на спусковой крючок. Промазать, когда цель – это всё, что тебя окружает, невозможно, но я забыл, что мой пистолет относится к классу «сломанный». Слышал только три выстрела, хотя курок спускал девять раз. И дело не в том, что я оглох от выстрелов, а в том, что пистолет дал осечку.

Давление мышц твари усиливалось: я чувствовал, как мои глаза вылезают из орбит. Дышать уже не мог. Неимоверным усилием я протянул левую руку вверх и, нащупав затвор, стал судорожно дёргать его, пытаясь извлечь застрявший патрон. Я почти отключился, когда высвободившийся патрон упал мне на голову. Затвор встал на место, и я, не теряя ни секунды, начал жать на спусковой крючок.

Раздалось ещё четыре выстрела. Мышцы твари сократились, а мои кости затрещали под страшным давлением. «Кажется, это конец», – обречённо подумал я, но мышцы твари резко ослабли, и я рухнул на землю вместе с ней.

Совершенно обессилев, я выбрался из мерзкого мешка.

– Сколько у меня здоровья? – устало пробурчал я.

– Десять процентов, – грустно ответил Толя.

– Понял. Отбой, – сказал я потерял сознание.

Не знаю, сколько я провёл в отключке, но когда пришёл в себя, первой мыслью в моей голове была цифра 10. Твою мать! У меня же всего десять процентов здоровья! Ещё час – и мне конец! Я поднялся на ноги настолько быстро, насколько позволяло моё несчастное, измочаленное тело. Неверными шагами дошёл до последнего дома – того самого, где встретил Хитро-еда, – открыл дверь, вошёл в дом и рухнул на колени рядом с мёртвым телом. Открыв рюкзак, я вытряхнул его содержимое наружу: пять разных пистолетов, двенадцать обойм, две монеты серебром, лак для волос, средство для мытья посуды, мешки для мусора, пачка крекеров и банка тушёнки.

Взяв тушёнку, я быстро вышел на улицу, нашёл камень побольше и стал лупить об него банкой. Я не знаю, сколько минут осталось до моей смерти – может, сорок, а может, и всего одна, – так что мне надо было как можно быстрее восполнить запас здоровья. Наконец банка поддалась – из дыры в её боку полился сок. Я мял банку в руках, пока отверстие не оказалось достаточным, чтобы выскрести из него содержимое. Жадно съев последнее, я вызвал своего экспедитора:

– Толя, сколько у меня здоровья?

– Двадцать... ой, нет, теперь уже десять процентов!

Фотофиниш... Задержись я на минуту – и был бы покойником.

## Глава четвёртая. Страшная смерть

Скорее, дай мне Зелье здоровья! – смертельно уставшим голосом взмолился я, распластавшись в грязи у ног стражника Нубограда.

Стражник смотрел на меня с плохо скрываемым презрением.

– Нет, – отрезал он. – Сначала нужно уплатить штраф в пять серебряных монет.

Я из последних сил подтянул к себе рюкзак, расстегнул и вычерпал его содержимое.

– Тут хватит и на вход, и на зелье, – ослабевающим голосом прохрипел я.

Охранник нехотя распиная содержимое моего рюкзака сапогом, чтобы лучше его разглядеть, и, сосредоточенно нахмурившись, принялся шептать себе под нос, загибая пальцы.

– Тут только на две серебряные монеты, – заключил он.

– Возьми дробовик. – Я неверной рукой попытался снять оружие со своего плеча.

– О, а вот это уже разговор! – оживился стражник, охотно помогая мне избавиться от дробовика.

– Теперь я могу войти в город и получить своё зелье? – с надеждой спросил я.

– За ружьишко могу дать только две с половиной монеты. Но этого всё равно мало.

– У меня есть Прыгლოსь. Он там, у перекрёстка. – Я неопределённо махнул рукой куда-то назад. – Чуть-чуть не дотащил – слишком тяжёлый. Но он совсем свежий – я его сам убил всего пару часов назад...

– Ты убил Прыглосю?! – округлил глаза стражник. – Какой же надо быть мразью, чтобы убить несчастное безобидное животное!

– Он сам напал на меня. И он рыба, а не животное. – У меня не осталось сил даже на то, чтобы держать голову поднятой, так что я опустил лицо в грязь и начал пускать носом пузыри.

– Зато ты животное! – с презрением выпалил стражник. – Сколько же в тебе злобы, раз ты вот так просто убиваешь несчастных дельфинов! У них ведь даже зубов нет!

– Рыб, – поправил его я, приподняв голову над лужей. – Сколько дашь монет?

– Четыре! За всё вместе! – решительно ответил стражник.

– Было же пять с половиной, – напомнил я, клюя носом в лужу.

– Я вычел штраф за убийство Прыглосю!

– Нет такого штрафа, – усомнился я,

– Теперь есть! Я его ввожу с этого момента!

– Ладно, просто продай мне зелье, – сдался я, пытаясь перевернуться набок.

– Четыре монеты, – невозмутимо сообщил стражник.

– Ему красная цена – пятьдесят бронзовых...

– Это цена для порядочных людей, а для таких как ты – мерзких убийц Прыглососей — четыре серебряные монеты, и ни бронзой меньше!

– Хрен с ним, – не стал спорить я, – давай зелье...

– И похоронишь несчастного Прыглосю... – решил закрепить свой успех стражник.

– Хорошо, – снова согласился я.

– Да как подобает, с надгробием!

– Каким ещё, нахрен, надгробьем? – От возмущения я даже решил было вскочить, но вместо этого просто слегка дёрнул ногой (сил на большее не хватило).

– Да я прикалываюсь! – махнул рукой охранник и вытащил из кармана заветную бутылку с зельем. – О, тебе сильно повезло! У меня с собой только среднее. Наслаждайся...

Он бросил мне пузатый стеклянный бутылёк зелёного цвета. Внутри плескалась чёрная жидкость. Я трясущимися руками вытащил деревянную пробку и залпом осушил содержимое.

По вкусу похоже на докторскую колбасу, как ни странно, если вы можете себе представить жидкую, тягучую докторскую колбасу.

По всему телу разлилось приятное жжение. В голове моментально прояснилось, а усталость как рукой сняло. Я был полон сил и полностью здоров. Точнее, здоров на шестьдесят процентов.

Я поднялся на ноги. Накидка и остальная одежда были заляпаны грязью. Моё лицо и руки – тоже. Выглядел я крайне никчёмно, но зато чувствовал себя отлично! Я жив!

– Дай я тебя поцелую! – воскликнул я и хотел было сгрести стражника в объятия, но он быстро отстранился, окинув меня брезгливым взглядом:

– Давай только без этого!

– Хороший ты мужик! – широко улыбнулся я и с чувством хлопнул его по плечу. Грязь с моей ладони забрызгала ему щёку.

– Хорош тут людей пачкать! – возмутился он. – Иди уже, копи на штраф! Только помни: зелий у меня до следующей смены больше нет!

Радость буквально распирала меня изнутри. Я живой! Я был уверен, что мне конец, но нет – вот он я, снова в строю! Мне снова захотелось обнять стражника, спасшего мою жизнь, но я передумал: не хочу его пачкать – отличный мужик!

– Ладно, не буду больше отвлекать от работы! Пойду думать, как раздобыть денег! – сообщил стражнику я и, лихо развернувшись, зашагал прочь.

– Ты, это, слышь! – крикнул мне вслед стражник. – Прыглюсь похорони!

– Ты же сказал, что это шутка! – удивлённо развернулся я.

– Шутка – что надгробие надо поставить, а похоронить животину надо. Да по-человечески чтоб! Не будь козлом!

Я закопал Прыглюсь на берегу реки, у самой воды, в тени раскидистого дуба и теперь стоял у его могилы, погружённый в свои мысли. Эйфория, нахлынувшая на меня после чудесного спасения, закончилась, и осталось лишь осознание незavidности своего положения: у меня есть пистолет, один патрон к нему – и всё. А, ну и шестьдесят процентов жизни.

Вариантов у меня немного. Первый: попытать счастья в локации «Подумай Дважды», что, по сути, равносильно самоубийству, так как у меня фактически нет оружия. Второй вариант: взять какой-нибудь квест, чтобы заработать денег. Но на стартовых локациях квесты всегда крайне убогие: «принеси мне кусок моего любимого мыла из логова смертоносного чудовища десятого уровня» и другие безумно опасные авантюры с безумно скудным вознаграждением (новичков разводят все кому не лень, особенно тех, кто играет впервые, поэтому у старожилов есть правило: никогда не бери квесты в стартовых локациях). При этом для квестов нужна снаряга, а сами они выдаются только в городе – «трутнями». Но будь у меня снаряга или доступ в город – квесты бы мне не понадобились... Так что этот вариант тоже сразу отбрасывается. Третий вариант: найти себе достойную компанию для совместной игры. Это тоже не самая лучшая идея, так как в игре есть ещё одно золотое правило: не бери напарников на стартовых локациях, если ты их не знаешь. В лучшем случае соберёшь банду бесполезных желторотиков, которые будут тенью таскаться за тобой и прятаться при любой опасности (почти как я, но у меня всё же есть веский повод), либо в команду попадёт «шизик», а это уже совсем плохо. «Шизиками» в игре называют людей, склонных получать удовольствие от убийства мирных по отношению к ним игроков. Обычно они притворяются добрыми и дружелюбными, втираются к тебе в доверие, приглашают в команду, а в самый неожиданный момент, когда ты наиболее уязвим, – убьют тебя. Просто ради удовольствия. Есть ещё «крысы» – они действуют похожим образом, но убивают тебя исключительно ради ценных шмоток, а не потакая своим шизоидным наклонностям (для «шизиков» ценные шмотки – не более чем небольшой приятный бонус к убийству).

Кстати, в игре действует запрет на любое сексуальное насилие, так что вот вам хорошая новость: если Шизик и убьёт вас, то хотя бы не трахнет перед этим или после.

– Эй, мужик! – послышался нагловатый голос у меня за спиной.

Я резко обернулся и выхватил свой пистолет. Пусть моя реакция не кажется вам излишне импульсивной – ведь прямо перед этим окликом я размышлял про «шизиков».

Передо мной стоял мерзкого вида парнишка: нос картошкой, нагловатая ухмылка, одет в чёрную форму и моднявую тактическую разгрузку. Всё понятно: играет за солдата.

– Да? – робким голосом откликнулся я, опуская пистолет.

– Чё тут делаешь? – всё тем же наглым тоном спросил он. – Рыбу ловишь?

– Н-нет... – заикаясь, ответил я. – Ст... стражник за... заставил рыбу хоронить. Издевается, на... наверное...

Я неуклюже выронил пистолет из рук, но поднимать не спешил.

– И ты так просто согласился? – удивился он, одарив меня надменным взглядом.

– Ну он же ст... стражник... Я первый р... раз играю, плохо понимаю, как ту... ту... тут всё устроено. А ты давно у... у... уже играешь, д... да?

Надменная ухмылка мерзкого хмыря расплылась в куда более надменную улыбку:

– Канеш... – Он сплюнул на землю и, достав из набедренной кобуры пистолет с удлинённой обоймой, стал ловко крутить его в руке. – Налёт уже три месяца. Первый раз умер только неделю назад: были с пацанами в рейде, чистили логово Хмуроглаза, почти добились эту гниду, как пришли тёмные эльфы. Заварушка была что надо – всю мою команду положили, а я почти сутки отбивался в одиночку, пока патроны не кончились. Но даже когда кончились, всё равно двоих ножом снять смог, а потом они меня количеством задавили. Такие дела, братан...

– Ты м... матёрый, – с восхищением покачал головой я. – А м... можно с тобой играть б... буду?

– Вообще, с лохами не играю. – Мерзкий хмырь осмотрел меня оценивающим взглядом. – Но я сегодня добрый, короче, так что можешь со мной побегать. Глядишь, чему и научишься. Пушкой-то пользоваться умеешь?

– Н... не очень... – признался я, бросив стыдливый взгляд на пистолет, лежавший у моих ног.

– Ясно. – Он снова сплюнул на землю. – А нахрена ты снарягу воровскую выбрал?

– Д... думал, прятаться б... будет проще...

– Ссыкун, значит? Понятно... Короче, держись меня – научу тебя, как выживать в этом суровом мире.

– А у т... тебя какой уровень? Уже д... десятый, н... наверное?

– Да первый пока. Но это ненадолго. Сейчас с тобой быстро раскатаемся – уж поверь мне!

– Крутой у тебя п... пистолет... – Я неуверенно ткнул пальцем в его пушку. – Не в... видел такой ни... никогда. Ск... сколько урона?

– Пятнадцать! – с гордостью признался он. – И семнадцать патронов в магазине.

– Ух ты! – восхитился я. – А можно п... посмотреть?

– Базару ноль – лови! – Он бросил мне свой пистолет. – Только поаккуратнее с ним, а то ногу себе прострелишь.

– Да не беспокойся, не прострелю! Я ж не такой тупой, как ты...

С этими словами я прижал пистолет к его груди и дважды нажал на спусковой крючок. В упор не промажешь – ещё одно золотое правило для новичков. Раздались два выстрела. Наглая рожа мерзкого хмыря побледнела, и он мешком повалился на землю. Я сел рядом и обшарил карманы покойника. Два магазина по семнадцать патронов, пачка крекеров, бутылка воды. Сам пистолет, как оказалось, даёт плюс десять к навыку огнестрельного оружия.

Я распаковал крекеры и принялся жевать. Ну надо же – самая бесполезная вещь наконец-то мне пригодилась! Эта пачка восстановит ещё десять процентов здоровья – так что теперь у меня будет семьдесят.

Ну ладно, с оружием вопрос решил – спасибо этому хитрожопому «некрманту»! «Некрманты» занимаются тем, что собирают вокруг себя слабохарактерных игроков, чтобы использовать их как пушечное мясо: отвлекать внимание монстров, закрывать от пуль, разведывать потенциально опасные локации. Таких мразей надо убивать без сожаления – пропуск в игру стоит дорого, а они обманом вынуждают новичков (как правило) умереть в самом начале игры ради собственной прокачки. А ведь многие копят на игру годами, и у них нет денег на вторую попытку. Короче, этот убудок получил именно то, чего заслуживал.

Теперь нужно решить вопрос с прокачкой. Прокачка уровней в игре возможна лишь одним способом: убийствами. Чудовищ или людей – неважно, но за людей, чей уровень ниже твоего, очков не дают (правило введено для борьбы с прокачкой за счёт убийства новичков и «трутней»). А квестами тут не прокачаться, потому как квестов как таковых в игре нет – просто задания от обычных игроков, которым что-то нужно, но страшно сходить за этим самостоятельно (опыта за такие квесты не дают).

Правда, иногда издатель всё же объявляет специальные события с призовым опытом, но это случается крайне редко, а везёт лишь тем, кто оказался неподалёку от точки входа в «ивент» и успел раньше других игроков.

Кстати, ещё один интересный факт о прокачке: получить последний, пятисотый уровень в игре и стать королём Грязных Земель можно только убив того, кто находится на пятисотом уровне в настоящий момент. То есть игрок пятисотого уровня может быть лишь один. При этом текущий король может отсутствовать в игре пять месяцев в году, так что ждать возможности самому получить пятисотый уровень можно долго. А ещё стоит учесть то, что текущего короля не могут сместить с трона уже четыре года: он укрепился в своём замке, собрав вокруг себя огромную армию клонов (их может покупать только игрок пятисотого уровня), и явно не собирается отдавать свою корону.

Также интересно то, что получить пятисотый уровень может и игрок первого уровня, убив короля. Правда, в этой битве он будет иметь штраф урона в семьдесят процентов (максимально возможный), а у короля будет «небольшой» бонус к урону – почти в пять тысяч процентов (по десять процентов за каждый уровень разницы).

В общем, мне пока рано мечтать о короне. Если я хочу добраться до пятидесятого уровня и получить дополнительную жизнь, а заодно стать знаменитым и богатым за счёт нескончаемого потока подписчиков и донатов, я должен перестать трусить и начать убивать – другого варианта нет. А ведь я отлично умею это делать, и если бы не моя безрассудность в прошлых играх, то я давно бы стал королём Грязных Земель. Я пытался скорректировать свой стиль игры, перейдя в класс вора-дипломата, но, честно говоря, стало только хуже: к проблеме безрассудства добавилась жажда наживы, вынуждавшая меня воровать без всякой меры. Так что, проведя в игре столько лет, я совершенно утратил страх перед смертью – ведь она была ненастоящей. Но теперь всё изменилось, и я могу показать, на что способен, когда дерусь за свою жизнь по-настоящему...

К тому же пора бы мне заняться своим имиджем – я до сих пор не могу осознать тот факт, что за мной наблюдает не только мой экспедитор, но и миллиарды людей и других существ, разбросанных по всей галактике. Они следят за мной, ждут от меня интересной игры – а что показываю я? Попался на воровстве, испугался Прыглосося, чуть не умер в брюхе Хитроеда и убил несчастного, мирно настроенного игрока, фактически находясь с ним в одной команде... Стоп, это что же получается?! Я теперь «шизик»? Да нет! Я же не получил никакого удовольствия от этого убийства. Но забрал его снарягу... Значит, я «крыса». Приехали... «Крысы» любят только дети, а у них нет денег на то, чтобы донатить! Короче, если я не хочу растерять

аудиторию и получать новую, то стоит уделять больше внимания стилю своей игры и анализу репутационных последствий своих поступков.

Ладно, хотите увидеть настоящего героя Грязных Земель? Хотите увидеть чистую ярость? Хотите увидеть, как я танцую на поле боя, кружась вокруг противников и забирая их жизни одну за другой? Что ж, я покажу вам, кто такой Круто!

– Толя!

– Я тут, напарник.

– Что-то ты подозрительно быстро отвечаешь, – удивился я.

– Ну, ты же играешь на последнюю жизнь... Я не хочу, чтобы ты умер из-за того, что я вовремя не предоставил тебе необходимую информацию.

– Ещё пара недель такой оперативности – и я передумаю насчёт твоей бесполезности. Ну да ладно, скажи мне лучше: Прыглососи активно спавнятся?

– Сейчас гляну... Да, они появляются через десять минут после смерти – инкубаторы рассчитаны на тысячу воскрешений.

– А сколько очков до десятого уровня?

– Так, сейчас ты на втором – тебе осталось набрать больше двух тысяч очков.

– Понял тебя. Отбо...

– Постой! Что ты удумал?

– Я покажу зрителям, что значит быть по-настоящему крутым игроком!

Шёл седьмой день. До прибытия новой группы игроков оставалось всего пара часов. Я стоял на берегу и внимательно всматривался в воду. Лицо моё заливал пот, а рука, стискивавшая ствол пистолета, тряслась от усталости. За моей спиной растянулась полоса из мёртвых Прыглососей, уходившая к мосту и продолжавшаяся после него, до самой границы стартового региона. Многие дохлые пучеглазые рыбины уже начали портиться – запах тут стоял крайне мерзкий.

Уверен: никто в этой игре не убивал такое количество этих мерзких рыб, так что мне стоило выдать ачивку «Гроза Прыглососей».

– Толя, как мои дела? – усталым голосом спросил я.

– В психическом плане? – неуверенно спросил Толя.

– В плане прогресса опыта! И ты достал с этой темой! Может, тебе стоит стать экспедитором того стража – почитателя рыб? Я могу замолвить за тебя словечко...

– Никакой я не почитатель рыб! – возмутился Толя. – Просто я уже седьмой день по шестнадцать часов в сутки наблюдаю, как ты рукоятью пистолета забиваешь до смерти несчастных Прыглососей, по двадцать штук в час!

– Не преувеличивай. Если бы я забивал их по двадцать в час, то уже добрался бы до чёртова десятого уровня. Или я добрался?

– К сожалению, нет, – огорчил меня Толя. – Полчаса назад ты получил девятый.

– Твою мать! – выругался я. – Не успею до прибытия следующей волны игроков!

– Не успеешь, – с сожалением подтвердил Толя. – Очки вложить туда же – в огнестрельное оружие?

– Да, – ответил я, выбрасывая свой пистолет с глушителем в воду (теперь это «Сломанный тихий пистолет» – действительно сломан и совершенно бесполезен). – Придётся отправиться в посёлок городского типа Подумай Дважды.

– Это хорошая идея, – согласился Толя. – За эту неделю количество твоих зрителей сократилось до девяти сот миллионов.

– Так это куча народа! Сколько же было в начале недели?

– Пятнадцать миллиардов.

– Неплохо, – присвистнул я. – Ладно, тогда не буду терять время – надо возвращать интерес зрителей! Пока отбой.

Я посидел на траве минут двадцать, чтобы дать несчастным мышцам отдохнуть, затем поднялся на ноги, переступая через дохлых Прыгლოსей, добрался до моста и вышел на дорогу. Оглядевшись по сторонам, вприпрыжку побежал в сторону Нубограда. Сил у меня хватает – ведь в процессе убийства Прыгლოსей я понял, что их вполне можно есть, и их мясо, даже сырое, отлично утоляет жажду и голод, а также восстанавливает пять единиц здоровья за полкилограмма съеденного. Ох, если бы я подумал об этом, когда меня чуть не убил Хитроед!

Все восемнадцать накопленных очков я вложил в навык «огнестрельное оружие», а пистолет прибавлял ещё десять, так что теперь моя меткость находилась на сносном уровне, хотя всё ещё была далека от совершенства.

Наконец я добрался до перекрёстка перед Нубоградом, но вместо того, чтобы пойти дальше по дороге, в Подумай Дважды, я свернул к военной базе «Страшная смерть». Вы хотели зрелищной игры? Будет вам зрелищная игра!

Военная база оказалась несколькими ангарами, окружёнными глухим зелёным забором со вьющейся поверх колючей проволокой.

Ворота базы были радушно открыты, а из-за них раздавался громкий смех. Но смех этот не показался мне дружелюбным – он был скорее издевательским.

Я подошёл ближе и, укрывшись за створкой, заглянул на территорию базы. У ближайшего ангара стояла группа из шести человек. Четверо из них обступили ещё двоих, стоявших на коленях, и громко смеялись.

– Не надо так расстраиваться! – издевался один из смеявшихся. – Смотрите на эту ситуацию как на платный урок: никогда не вступайте в незнакомую вам группу!

– Пожалуйста, не убивайте нас! – взмолился один из стоявших на коленях. – У нас нет денег, чтобы купить новый пропуск в игру!

– Раньше надо было думать! – рявкнул ещё один из «шакалов» (игроков, группой охотящихся на слабых ради лёгкой добычи). – Хотя знаете, я сегодня добрый! Если не хотите умирать, быстро звоните своим Экспедиторам, а я продиктую номер счета, на который нужно перевести половину стоимости игрового пропуска. Как вам такое предложение, а? Считай купите пропуск за полцены, да еще и не придется тратить деньги на восстановление!

А это уже нарушение правил игры. Вот ублюдки! Вымогать реальные деньги в игре строго запрещено. Хотя не настолько строго, чтобы модераторы следили за этим самостоятельно, – обычно они лишь реагируют на жалобы пользователей, а те редко жалуются, когда им удаётся откупиться от смерти по дешёвке, – ведь откуп реальными деньгами от потенциальных убийц также запрещён и карается выходом из игры, то есть моментальной смертью.

Недолго думая, я спокойным шагом вышел из своего укрытия, направившись в сторону банды «шакалов». Они заметили меня слишком поздно – я обхватил за шею стоявшего ко мне спиной «шакала» и, приставив пистолет к его голове, стал быстро жать на спусковой крючок. Его голова лопнула на седьмом выстреле, оставив на шее лишь нижнюю челюсть с безвольно болтавшимся языком.

Пока остальные трое, разинув рты, смотрели на залитого кровью обезглавленного товарища, я продолжил: с силой толкнул мёртвое тело в одного «шакала», а сам прыгнул на другого. Я хотел повалить его ударом ноги, но не учёл нулевой уровень ловкости – и нога предательски прошла мимо цели. Я не растерялся и, падая, ухватился за врага. Мы оказались на земле. Второй «шакал» уже отбросил мёртвое тело и доставал из кармана штанов свой пистолет. Я рывком повернул к себе лежавшего рядом «шакала», который судорожно что-то искал у себя в штанах (надеюсь, что провалившийся туда при падении пистолет, который носил за поясом, а не то, что вы подумали), и закрылся от второго бандита, который уже направил в мою сторону свою пушку. Приставив дуло пистолета к шее «живого щита», я сделал ещё восемь выстрелов и превратил его в «мёртвый щит». Придерживая «щит» одной рукой – так, чтобы он закрывал меня от возможных выстрелов последнего «шакала», – я положил пистолет себе на грудь и

свободной рукой полез в карман за новой обоймой. Кажется, последний «шакал» понял, что у меня кончились патроны, и открыл беспорядочный огонь. Выстрелов было семь, но лишь один из них попал в мой «щит», немного качнув его. Я уже нашёл обойму и даже успел извлечь пустой магазин из рукоятки своего пистолета, когда краем глаза заметил ринувшегося в атаку косоного стрелка – он ногой оттолкнул одного из перепуганных игроков, продолжавших, вжав головы в плечи, стоять на коленях, и направил пистолет на меня. Недолго думая, я кинул в него свой. Тот, разумеется, не попал в морду, куда я метил, а пролетел мимо, но «шакал» на мгновение отвлёкся, испуганно зажмурился и уведя голову в сторону от летевшего на него объекта. Этого времени мне хватило, чтобы навалиться на себя «живой щит» и закрыться им от атаки. Прозвучало ещё два выстрела (ни один не попал в цель), после чего «шакал» стал стягивать с меня мёртвое тело, чтобы оно не мешало ему меня убивать (хотя мешало ему явно не столько тело товарища, сколько низкий навык использования огнестрельного оружия). Я оказал ему достойное сопротивление, обеими руками обхватив дохляка. Внезапно «шакал» отпустил тело своего товарища и схватил меня за ноги – тактика поменялась: теперь он пытался вытянуть меня из-под «щита». Я трижды махнул ногой, прежде чем мой удар соизволил попасть по роже нападавшего. Выкатившись из-под тела, я быстро огляделся. Где же мой пистолет? Хрен знает – не видно. И тут мне на глаза попался ствол одного из дохлых «шакалов». Я быстро перекачнулся к нему. В этот момент раздался выстрел, но я не сильно переживал по этому поводу – противник был явно косым, а даже если ему несказанно повезёт и все его выстрелы достигнут цели, у него всё равно не хватит патронов, чтобы меня убить. Схватив пистолет, я спокойно поднялся на ноги.

Раздалось ещё три выстрела – все мимо. Затем пистолет щёлкнул ещё трижды, прежде чем его хозяин понял, что он пуст.

– Кажется, у тебя проблемы, – сообщил я «шакалу» печальную новость.

– Слышь, мужик, тебе что надо-то? – спросил «шакал», тяжело дыша и пытаясь заговорить мне зубы, пока он вспомнит, в каком кармане лежат запасные обоймы.

– Кидаешь сюда пистолет, снимаешь все шмотки и валишь отсюда в одних трусах! – сообщил я «шакалу».

– Что? – не понял меня он.

– Я говорю: кидаешь мне свой пистолет, снимаешь с себя одежду и в одних трусах валишь отсюда. Либо я тебя убью. И перестань искать магазин – я всё вижу, а ты один хрен не сможешь в меня попасть с твоими-то «выдающимися» навыками!

– Давай это обсудим, – предложил «шакал». – У меня есть...

– Я считаю до трёх, а потом застрелю тебя, – оборвал его я. – Раз, два...

– Всё-всё! – испуганно вскрикнул «шакал» и бросил мне свой пистолет, после чего принялся раздеваться.

– А теперь извинись перед ребятами, – приказал я, когда он остался в одних нелепых жёлтых плавках. – Ребята, вы можете встать – сейчас нехороший дядя перед вами извинится, причём от всей души. С чувством...

– Я очень извиняюсь! – «Шакал» сложил ладони в умоляющем жесте и даже упал на колени для большей убедительности. – Простите, что мы решили над вами пошутить! Но мы не собирались вас убивать, честно!

– Отпускаю тебе грехи твои, сын мой! – с усмешкой перекрестил «шакала» я. – Теперь ты можешь умереть со спокойной душой.

Я трижды выстрелил в «шакала». Две пули попали ему в живот, а одна прошла мимо.

– Ай! – вскрикнул он. – Ты же сказал, что отпустишь меня!

– А ты сказал этим ребятам, что возьмёшь их в команду, а сам заманил их сюда, чтобы шантажировать и вымогать реальные деньги! Когда ты умрёшь, ребята свяжутся с модератором

и сообщат об этом случае. И ты, и твои друзья получите пожизненный бан, так что запомни того, кто лишил всех вас возможности играть.

С этими словами я подошёл ближе и в упор расстрелял мерзкого вымогателя.

– Никогда не вступайте в команды к неизвестным игрокам, – повернувшись к спасённым ребятам, посоветовал я. – И свяжитесь с модератором: таким мудакам, как они, в игре не место!

Я зашагал в сторону забора.

– Спасибо! – крикнул мне один из них, а следом его поддержал второй:

– И удачной вам игры!

– Чего вы орёте? – обернулся я. – Сейчас вернусь, только пистолет свой найду.

Искать пистолет пришлось долго – минут двадцать, а может быть, и дольше. Наконец я нашёл его под самым забором, в высокой траве.

– Ну так на чём мы остановились? – спросил я, вернувшись к спасённым и подбирая с земли свои обоймы.

Ребята уже стояли на ногах. Настроение у них явно стало повеселее.

– Круто вы их... – с уважением кивнул один.

– Ну да, постарался, – согласился я. – Вопрос лишь в том, как вы теперь меня отблагодарите...

– Но у нас ничего нет, – признался один из них.

– Хрен с вами, – махнул рукой я. – В этот раз за мой счёт. Толя!

– Я тут! Нормально ты их отделал! Просмотры скакнули до шести миллиардов и продолжают расти.

– Солидно, – довольно ухмыльнулся я. – Скажи мне: я набрал на десятый уровень?

– Почти! С «шакалов» неплохо упало, только один был ниже уровнем, так что с него не было прироста. Ещё двадцать очков не хватает.

– Вот херня! – выругался я самым страшным словом, которое могла пропустить цензура. – А сколько времени до начала прибытия следующей волны игроков?

– Сорок минут.

– Понял, спасибо, отбой. Пацаны, судя по тому, как вы тут оралы, база пуста – верно?

– Да тут ещё до нас всё вычистили! Вообще пусто!

Плохо дело. Значит, и в Подумай Дважды ничего нет. Обновят мутантов только ночью – опасных чудовищ не спавнят чаще раза в сутки, и нового лута тоже не стоит ждать раньше утра. Так что сейчас прокачаться можно только на убийстве игроков, а значит, игра стала опасней. А через сорок минут, когда все экспедиторы сообщат своим игрокам новость обо мне, уровень опасности вырастет до запредельного. Из хорошего: какое-то время никто не будет знать, как я выгляжу. Но как только кто-то протащит в игру моё фото – а это обязательно случится (за такую информацию многие игроки будут готовы выложить огромные деньги), – моя жизнь, и без того полная проблем, превратится в настоящий ад! Короче, надо срочно подумать над маскировкой.

– Ладно, пацаны. – Я быстро пожал руку каждому из них. – Берегите себя! И никому не доверяйте.

– А чем займётесь вы? – спросил один из них.

– Тем, что умею лучше всего. Буду убивать Прыглососей.

## Глава пятая. Тёмная обитель

Я как раз добивал десятого Прыглосося, как вдруг за моей спиной раздался крик:

– Вот он!

Я резко обернулся. На мосту столпилось несколько десятков игроков. Вид у них был явно недружелюбный. Значит, моё время истекло – охота начинается...

– Толя, какой у меня уровень? – напряжённо спросил я, не сводя глаз с толпы.

– Десятый! – моментально ответил Толя.

– Кинь бонусы в огнестрельное оружие. Отбой.

Недолго думая, я прыгнул в реку и поплыл на другую сторону. Дорога перекрыта – уходить придётся через лес.

Оказавшись на другой стороне, я побежал через поле – то самое, в центре которого стоят семь домов, а неподалёку валяется убитый мною Хитроед.

Толпа начала преследование – раздалась первые выстрелы. Между нами было метров сто пятьдесят, а из преследователей мало кто попал бы в меня и с одного метра, так что выстрелы были явно излишне самонадеянны и пролетали в лучшем случае в одинаковом с моим направлении.

Несколько минут я бежал сквозь высокую траву, моля бога о том, чтобы ноги не загнулись о какую-нибудь скрытую от глаз корягу. Крики толпы звучали всё громче, а выстрелы раздавались всё ближе – преследователи явно сокращали разрыв. Наконец я достиг леса и скрылся за деревьями.

– Бессердечный ублюдок! – послышался за спиной знакомый голос, полный ярости.

Я настолько не ожидал его услышать, что не смог удержаться и бросил взгляд через плечо: да, это он – стражник Нубограда! Разъярённая гримаса, мокрая от слёз, а в руках – тот самый дробовик, который он выменял у меня на зелье.

– За что ты так с ними?! – вопил он. – Что плохого они тебе сделали?! Или ты это мне назло?! Сколько же несчастных дельфинчиков ты погубил ради своего безумного акта мести?!

– Это рыбы! – прокричал я, прибавляя ход. – Не дельфины, не птицы, не собаки! ЭТО РЫБЫ!!!

– Это просто несча-А-А-А-А-А-А-а-а-а... – Его слова прервал крик, который унёсся куда-то вверх. Затем раздалась испуганные вопли ещё нескольких игроков, а следом до меня донеслись глухие удары и звуки ломающихся кустов.

Я снова бросил взгляд через плечо: Древорубы! Десятки шестируких существ (ног у них не было), отдалённо напоминавших обезьян, покрытых лягушачьей кожей, подхватывали игроков и прыгали с ними высоко на деревья.

Древорубы – существа импульсивные. Они хватают своих жертв за ноги и, повисая на ветке, что есть силы лупят их об ствол дерева до потери сознания. После этого они выбрасывают бессознательные тела и полностью теряют к ним какой-либо интерес. Зачем они так поступают, остаётся загадкой – Древорубы питаются исключительно насекомыми и, как правило, не склонны проявлять агрессию. Одной из возможных причин называют раздражительность: Древорубы неспроста живут в лесах – они очень любят тишину и покой, а суета и крики выводят их из душевного равновесия.

Внезапно что-то с силой сжало мою лодыжку. Я отреагировал мгновенно: бросившись в сторону, впился в дерево и что есть сил вцепился в его ствол руками. Мои ноги взмыли в воздух, руки напряглись от усилия, но выдержали натиск Древоруба – существо отпустило мою лодыжку.

Крики за моей спиной не оставляли никаких сомнений: толпа уже совсем близко. Даже Древорубы не смогли отвлечь их от заветной цели – убить меня.

Не теряя времени, я бросился бежать. Выстрел. Совсем близко. Что-то ударило в моё плечо. Стрелок попал. Дело плохо. Я задействовал все свои скрытые ресурсы, но, кажется, скорость моего бега ничуть не увеличилась (видимо, никаких скрытых ресурсов во мне не осталось).

Выстрелов становилось всё больше – они свистели уже совсем близко, а некоторые и вовсе царапали мне уши. Крики звучали уже так громко, словно преследователи находились от меня на расстоянии вытянутой руки (хотя, возможно, так оно и было). Наконец я увидел вдалеке белый туман – границу стартового региона. Наконец-то! Достигну её – и, считай, спасён!

Кажется, мои преследователи подумали о том же самом, так как стрельба усилилась в разы и стала куда более отчаянной. Что там говорить: мимо моей головы пролетали пистолеты тех, у кого кончались патроны, следом летели топоры и мечи игроков, потерявших надежду использовать их как подобает в ближнем бою, а кто-то – наверняка в сердцах – кинул в меня пачку крекеров.

Наконец я достиг границы и решил закончить эту погоню красиво: прыгнул в туман, развернувшись и показав толпе средние пальцы обеих своих рук. Толпа ответила мне громким, дружным разочарованным выдохом и тоскливыми минами.

Пролетев сквозь туман, я не упал на землю в тот момент, когда этого ожидал, а продолжил полёт. Повернув голову, с ужасом увидел, что лечу вниз с почти отвесного склона. Наконец я с силой ударился о землю и заскользил вниз, быстро набирая скорость. Меня бешено закрутило: склон, небо, деревья, кусты – всё мелькало перед глазами. Я бился о камни, коряги и хрен его знает что ещё, затем меня подбросило в воздух, и, проведя какое-то время в полёте, я с чавканьем приземлился в густую жижу.

Отдышавшись с минуту, я попытался подняться на ноги, но, кажется, сильно увяз в густой грязи. Подняв голову, осмотрелся. Чёртовы болота! С одной стороны был склон, уходивший далеко вверх, а всё остальное окружавшее меня пространство занимали бескрайние топи, поросшие высокими кустами и редкими кривыми тощими деревьями.

Я предпринял ещё одну попытку подняться на ноги, но болотная жижа держалась крепко и с каждым новым рывком лишь больше затягивала меня вглубь. Тогда я сменил тактику: перестал пытаться подняться на ноги и, наоборот, распластался по поверхности, плавными движениями, с большим усилием начав медленно ползти к ближайшему дереву. Вскоре над поверхностью болота осталась лишь моя голова, а жижа доставала мне уже до самого носа – пришлось высоко задрать голову, чтобы не потерять возможность дышать. Я вытянул руку, силясь дотянуться до истощённого ствола дерева, но всё было тщетно: оно было ещё слишком далеко. Вскоре мой нос начала забивать грязь – стало понятно, что это конец... Из последних сил я затянул под себя ноги и постарался выпрямить их в отчаянной попытке нащупать дно. Со следующим вздохом грязь хлынула в мой нос и потекла по горлу... Внезапно мои сапоги упёрлись во что-то твёрдое. Не веря своему счастью, я приложил все усилия, чтобы подняться на ноги, – оказывается, в месте, до которого я успел «доплыть», глубины едва ли хватало, чтобы достать мне до пояса.

Меня обильно вырвало грязью, после чего я выбрался на траву и, тяжело дыша, облокотился на ствол дерева. Где-то в глубинах болота остался мой розовый плащ с усилителем скрытности, но лучше уж он, чем я.

Да уж, этот денёк полон приключений! Надеюсь, на сегодня их запас иссяк, и остаток дня пройдёт чуть более спокойно...

«Бах!» – Над моей головой в дерево ударил выстрел, вырвав из него куски коры и щепок.  
– Сдохни! Поганый живодёр!

Вжав голову в плечи, я метнулся за дерево. Выглянул из-за укрытия – и снова увидел его: стражника Нубограда. Грязная одежда, растрёпанные волосы, огромная шишка на лбу и поломанный нос, кровь из которого залила рот и рубашку, – ох и досталось же ему от Древоруба (или это последствия падения с уступа?)! Он явно перешёл границу (или скатился) чуть дальше, чем я, иначе мы бы барахтались в одном болоте... Но сейчас думать стоило не об этом, а о дробовике в его руке и о злобном, не предвещающем ничего хорошего взгляде. Насколько же он хотел меня убить, что решил покинуть стартовый регион? Ведь он теперь не сможет вернуться...

– Стой! – прокричал я, доставая из кармана свой мокрый, облепленный грязью пистолет. – Я понимаю: ты сильно огорчился из-за Прыглососей! Но поверь мне: у меня не было другого выбора!

– Не было другого выбора?! – возмущённо взревел стражник, и раздался ещё один выстрел. – Это что ж за ситуация такая безвыходная вынудила тебя убить СОТНЮ НЕСЧАСТНЫХ ПРЫГЛОСОСЕЙ?! Скажешь, что они тоже на тебя напали?! Решили отомстить за убитого товарища?!

– А это неплохая версия, – признал я, чистя патроны от грязи и запихивая их обратно в магазин. – Правда, Прыглососей была не сотня, а тысяча...

– Ублюдок! – прогремел очередной выстрел. – Эти несчастные животные лежат там совершенно мёртвые, жарятся под палящим солнцем, их глаза полны ужаса и боли, а ты смеешь подшучивать над ними?!

Что он, вообще, такое несёт? Кажется, несчастный совсем обезумел... Я продул ствол пистолета, вернул на место затворную часть и вставил магазин в рукоять. Дёрнув затвор, выглянул из-за дерева: стражник стоял в нескольких метрах от меня с суровым взглядом – он явно настроен принять мою исповедь, прежде чем отправит меня на тот свет. Но мы ещё посмотрим, кто кого! Не могу же я вот так просто убить его за то, что он очень любит Прыглососей? Надо подумать, как разрешить конфликт, не лишая фанатичного зоозащитника жизни. Хотя...

– Ты ведь тут не из-за Прыглососей, да? – громко спросил я.

– Не смей даже произносить их имя! – злобно выкрикнул стражник.

– Это не их имя! – закатил я.

– Мне плевать! Всё равно закрой свой поганый рот и не смей осквернять память несчастных дельфинчиков!

– Ты пришёл сюда не из-за «дельфинчиков», – повторил своё предположение я. На этот раз в утвердительной форме.

– Из-за них! – с чувством выпалил стражник. – Ты ответишь за содеянное!

– Как ты оказался на том мосту? – спокойно спросил я.

– Что? – не понял он.

– Как ты оказался на мосту, где увидел меня в окружении мёртвых «дельфинчиков»? – уточнил свой вопрос я. – Ты стражник – ты должен был сторожить город, а не прогуливаться в тех краях...

– Я... – растерялся стражник.

– Ты пришёл, чтобы хладнокровно убить человека, – помог ему я. – Не игрока, нет, а человека. Ты знал, что у меня нет жизней, но пришёл вместе с остальными, чтобы расправиться со мной.

– Ты убил Прыглосося... – неуверенно промычал стражник, убеждая скорее себя самого, нежели меня.

Воспользовавшись моментом, я выскочил из-за дерева и, не дав ему времени на размышления, взял короткий разбег, прыгнул в его сторону и ударил ногами в грудь. На этот раз мне повезло – я попал. Стражник повалился на землю, а дробовик отлетел в сторону. Он момен-

тально пришёл в себя и на четвереньках кинулся к своему ружьишку, но я запрыгнул ему на спину и, приставив дуло к затылку, начал стрелять до тех пор, пока он не рухнул на землю.

Убрав пистолет за пояс, я встал на ноги и поднял дробовик. В нём осталось шесть патронов, а маркировка сообщила мне: «Простой безотказный дробовик – урон 30». Неплохо.

Закинув дробовик за плечо, я побрёл в сторону, противоположную стартовому региону, внимательно смотря себе под ноги, чтобы снова не увязнуть в болотах.

Несколько часов пути через топи вымотали меня так, словно я был в пути уже пятую неделю. Но усталость беспокоила меня не так сильно, как голод, – сейчас я бы съел даже надоевшего мне до тошноты сырого, безвкусного мяса Прыглосося. Последние десять-двадцать минут я внимательно смотрел не только под ноги, но и по сторонам, в надежде найти куст ягод или хотя бы какие-то грибы, но пока всё было тщетно – на этих топях росли лишь высокая трава, кусты да деревья.

Но, кажется, на небе меня услышали... Я остановился и медленно, не создавая лишнего шума, присел на одно колено. Метрах в десяти от меня из-за куста торчала голова суповой лошади. «Суповыми» этих совсем небольших лошадей прозвали за их отличный вкус (гномы варили из них просто потрясающий лошадиный суп) и невозможность приучить их к наезднику или упряжке. Много кто пытался обучить суповую лошадь (гномы так и вообще потратили на это многие тысячи лет), но в итоге стало совершенно ясно: полезной эта лошадь может быть только в супе...

А супчика я бы сейчас поел... С этой мыслью осторожно поднял свой дробовик и стал медленно подбираться к своему сегодняшнему обеду.

Тревожные звоночки звенели в моей голове множество раз, но я проигнорировал их все, повинувшись одному лишь чувству голода. Я был всего в каких-то пяти метрах от суповой лошади, когда тревожные звоночки переросли в панические удары колокола: «СУПОВАЯ ЛОШАДЬ НЕ УМЕСТИЛАСЬ БЫ ЗА ЭТИМ МАЛЕНЬКИМ КУСТОМ! БЕГИ, ДУРАК!»

Но было уже слишком поздно... Голова суповой лошади повернулась и посмотрела на меня голодными глазами, после чего взмыла высоко вверх. Длинное склизкое тело всё вылезало и вылезало из земли, поднимая голову всё выше и выше. Надо мной грозно нависла десятиметровая (а может быть, и двадцатиметровая – хрен его знает, сколько там ещё прячется под землёй) Червелошадь.

Червелошадь – коварнейшее создание (хотя в мире «игры» других встретишь редко). Длиннющий земляной червь с головами на обоих концах. Червелошадь питается незадачливыми охотниками, которых подманивает, маскируясь под вкусную суповую лошадку. Прячется за кустами и стоит – ждёт свою жертву. Охотник подкрадывается ближе, чтобы попасть наверняка, а потом она вздымает вверх – вот как сейчас – и обрушивает на него свою тяжёлую голову. Следом в дело вступает её «хвост», а на самом деле – вторая голова с огромными зубами. Она вылезает из-под земли и с аппетитом пожирает потерявшего сознание или умершего игрока.

Какое счастье, что я множество раз встречал эту тварь и прекрасно знаю, как с ней справиться, иначе моя песенка была бы спета!

Я быстро побежал вперёд и, закинув дробовик на плечо, обнял тело червя (прямо у меня под носом было клеймо с внушительной цифрой «20», но сейчас меня это мало беспокоило). Теперь Червелошадь не сможет попасть по мне лошадиной головой – у неё просто не выйдет так согнуться.

И действительно, тварь несколько раз раздражённо махнула головой неподалёку от меня, а затем, ломая кусты, уронила своё тело на землю. Я повалился вместе с ним. Через мгновение земля у моих ног вздыбилась, и в нескольких десятках метров от меня показалась огромная зубастая голов без глаз. Я быстро пополз вперёд – к голове лошади. Оказавшись прямо под ней

– там червь резко сужался, – я ухватился за голову руками, самого червя обхватил ногами и силой поднял голову лошади так, чтобы она не видела своего тела и второй головы.

## **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.