

СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

18+

The background of the cover is a detailed illustration of a knight in full plate armor, holding a sword. The knight is positioned in the foreground, with a large, multi-towered castle visible in the background. The scene is set against a backdrop of mountains and a hazy sky. The overall style is reminiscent of a classic fantasy novel cover.

НЕФОРМАТНЫЙ ГЕРОЙ

ВЛАД НЕПАЛЬСКИЙ

Влад Непальский

Неформатный герой

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=56037110

SelfPub; 2020

Аннотация

Виртуальная реальность имеет свои негласные правила. Одно из них – красота. Но появился возмутительный персонаж, нарушающий его своей квадратной головой. Он заставляет людей смеяться, и подрывает ванильную атмосферу игрового мира. А его владелец с простым именем Иван не так прост, он преследует цели, далёкие от обычных игроков. Он ищет в виртуальном мире утраченную веру в человечество. Содержит нецензурную брань.

Содержание

Глава 1	4
Глава 2	23
Глава 3	37
Глава 4	62
Глава 5	85
Конец ознакомительного фрагмента.	87

Глава 1

Перед ним появилась длинная набережная, отделанная белым мрамором, и женский голос мелодично произнёс:

– Добро пожаловать в NMAU!

Он ничего не ответил, а только спустился вниз по бело-снежным ступеням. Над отвесной скалой возле мраморных перил стояло семь существ. Подойдя к ним, он опять услышал всё тот же мягкий голос.

– Выберите расу персонажа.

Море внизу накатило на острые скалы, подняв множество белых брызг.

Он прошёл мимо красавца эльфа и остановился рядом с массивным орком. Потрогав его железную мускулатуру, он миновал бородатого гнома, даже не обратив на того внимания, и остановился перед человеком.

– Человек, – произнёс он. Остальные персонажи исчезли.

– Выберите стихию!

– Огонь!

– Желаете создать себе новую внешность или оставить свою?

– Оставить свою! – он сказал первое, что пришло в голову. Человек перед ним принял облик молодого красавца, и новый игрок нахмурился.

– Не годиться! Я желаю сам создать внешность! – он изменил решение. Его реальный облик был совершенно непригоден для того, что он планировал в игре.

И вот он приступил к созданию нового себя, того, на кого у него были огромные планы. Через полчаса он вздохнул и довольно улыбнулся.

Перед ним стояла угловатая фигура среднего роста. Длинные руки, короткие, как сардельки, пальцы, широкие плечи и венец этого творения – лицо. Оно оказалось совершенно квадратным. Оттопыренные уши напоминали одного детского персонажа. Маленькие свиные глазки смотрели вперёд блеклым взглядом чёрных радужек. Огромная челюсть и большие заячьи зубы, видневшиеся в ужасной улыбке, не могли не вселять смех в смотрящих на этого уродца людей. Чёрные волосы лежали на квадратной голове, подстриженные под горшок.

– Я закончил.

– Вы точно уверены, что хотите оставить такую внешность? – спросил голос из ниоткуда. Новому игроку показалось, что система колебался.

– Да.

– Тогда введите имя.

– Квадратыч.

В NMAУ можно было регистрировать любые имена, поскольку конечная идентификация происходила по номеру персонажа.

– Это конечное решение?

– Да!

– Поздравляю, персонаж создан! – помимо голоса теперь ещё заиграли и трубы.

– Теперь можно и приступить к игре! – новый игрок, будучи уже в облике своего персонажа, потёр рука об руку.

– Внимание! – серьёзно заметила система, и перед ним выскочила простыня текста. – Вы создали необычного персонажа. Ваш персонаж уродлив. Поскольку это первый уродливый персонаж в мире NMAУ, его слава автоматически повышается на сто единиц.

Боги NMAУ трепетно относятся к сирым и убогим, поэтому ваш персонаж получит увеличенное божественное внимание. Его стартовая удача будет повышена до десяти единиц. Ко всему прочему, жрецы всех богов будут относиться к вам лучше, чем к простым игрокам. Так же в храмах можно будет получать бесплатное питание.

Среди людей женщины-НИПы будут испытывать к вам отращение. Шанс получить их симпатии при беглом знакомстве будет равен нулю. Ко всему прочему значительно снижается шанс получить от них задание. Услуги в борделях будут стоить в три раза дороже обычного.

«Да уж, я на это и рассчитывал!» – подумал новый игрок, слушая голос.

– Знать будет вас презирать, и шанс аудиенции даже у захудалого аристократа без огромного багажа славы будет ра-

вен нулю. В случае вашего появления на главной площади или перед кортежем короля, есть все шансы что вас прогонит стража.

«Да пошли они!» – усмехнулся он.

– НИПы, чей интеллект ниже пятидесяти, будут смеяться при вашем появлении. НИПы-эльфы будут испытывать к вам презрение и отвращение. В эльфийских городах вас может ожидать смерть. Вы не можете быть приняты в гильдиях посвящённых искусству, без большого багажа славы и вложений в дело. НИПы-орки и гномы будут испытывать к вам симпатию и повышенное внимание. НИПы-«хвосты» – относиться нейтрально, НИПы-фэйри будут проявлять сострадание.

Из-за уродства вашего персонажа перечень возможных специальностей немного сужен, однако, сразу доступна специальность – «Шут». Получение многих специальностей станет трудным, например: рыцарь, бард, танцор. Так же будет затруднено продвижение по служебной лестнице.

– Всё, хватит! – выкрикнул он. – Я хочу уже попасть в игру!

– В какой стартовой локации желаете начать своё путешествие?

– Городок Абрихольд!

Всё вокруг него исчезло, погрузившись в темноту.

Он открыл глаза и опять увидел голубое небо, рядом с

ним журчал круглый фонтан, расположенный в центре главной площади, окружённой двухэтажными домиками из разноцветного кирпича. Посмотрев на нескольких собравшихся там игроков, он улыбнулся.

«Ну что же, начинается мой путь!» – пролетела в голове мысль.

Абрихольд – небольшой городок с населением НИПов в сорок пять тысяч человек, и новый игрок его выбрал специально. Это был недавно открытый город, поэтому там ещё не должно было быть много высокоуровневых игроков.

Квадратыч почесал затылок и подумал, что вначале нужно узнать, что он имеет.

– Окна персонажа и инвентаря!

Перед ним вылетела видимая только ему голограмма окна.

Персонаж: Квадратыч

Уровень: 1

Специальность: нет

Параметры:

Здоровье: 100

Энергия: 100 000

Дыхание: 500

Характеристики

Сила: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 10

Живучесть: 10

Интеллект: 10

Мудрость: 10

Харизма: 10

Характеристики взаимодействия с миром

Слава: 100

Расположение властей Абрихольда: 0

Расположение интеллигенции Абрихольда: 0

Расположение простых людей Абрихольда: 0

Удача: 10

Умений нет.

Дочитав снабженную множеством символов и иконок таблицу, Квадратыч перешёл к пустому инвентарю, блестящему перед ним прозрачной сеткой.

– Покажи куклу персонажа.

Перед ним появилось окно куклы, где он увидел одетые на него: белую рубаху, холщовые штаны, дешёвые башмаки и тонкие носки. Посмотрев на их характеристики, он выпал в осадок.

Обычные шмотки новичков.

Он так же взглянул на раздел первой экипировки и второй

экипировки.

Чтобы не бродить по городу в полном доспехе, разработчики сделали возможность мгновенной смены экипировки, которая, впрочем, не работала в бою, и была доступна только в первые десять секунд после его начала.

Пока Квадратыч всё это рассматривал, вокруг него послышалось ржание. Игроки, схватившись за животы, тыкали в него пальцами.

– Ну и урод!

– Как он с такой внешностью будет играть?

– Интересно, а какой он в реале?

– Ну и видок.

– А чё, прикольно.

– С таким внешним видом рыцарство ему не светит!

– И спасение принцесс тоже.

– Да, бедные принцессы, не ждите своего героя! Ха-ха-ха...

– Можно только догадываться, как к нему будут относиться НИПы.

– Я просто офигеваю...

Квадратыч, выйдя на прямую улицу, направился к городским воротам. Самое главное впереди. Он достаточно изучил материалов, чтобы знать мир NMAУ.

Идя между кирпичных домов по центру пустующей сейчас дороги, Квадратыч наслаждался тем, как его внешность влияет на прохожих. Некоторые из них громко ржали, дру-

гие просто отворачивались. Начались трехэтажные дома, и их красные крыши возвышались над другими. А Квадратыч шёл вприпрыжку, напевая себе под нос.

Обходя кучи лошадиного дерьма, он вышел из города и увидел зелёную лужайку, за которой тянулся смешанный лес.

Кольцо луга, шириной где-то километр, окружало город с пятнадцатиметровой стеной. Высокую траву ели разноцветные зайцы, обитающие в этом месте. Возле стены на них охотилось несколько новичков.

Квадратыч посмотрел на белые клубки шерсти и через мгновение потерял к ним всякий интерес – у леса он увидел лесорубов.

О, как же давно он не держал в руках топор! Ещё с того времени, как жил в землянке под Магаданом.

Душа наполнилось радостью, и игрок побежал к нему по невысокой траве. Лес вырос перед ним, и Квадратыч согнулся. Полоска дыхания упала почти до нуля и теперь медленно пошла вверх.

В NMAУ не было классической манны. Вместо неё этот показатель был разделен на две характеристики: энергию, которая расходовалась долговременно, и дыхание – быстро падающее и быстро восстанавливающееся. Чтобы восполнить энергию надо отдыхать от двух до восьми часов времени. При этом было не важно, был ли игрок онлайн или нет. Таким образом, ни у кого не было возможности круглосу-

точно качаться.

На краю леса мужики рубили деревья. Квадратыч подошёл к одному из них, сидящему у срубленного ствола, и спросил.

– Можно ли мне попробовать?

– Давай, нам как раз нужны помощники, – кивнул усатый мужик, отправив в рот ломтик сала.

А перед Квадратычем вылетела полупрозрачная табличка.

Задание: «Помощь лесорубам»

Тип: стихийное.

Сложность: 1

Вознаграждение в зависимости от результатов.

Квадратыч взял лежащий на траве топор. Гладкая ручка легла в ладонь, как влитая, и топорщище вонзилось в толстую сосну и полетело назад. После нескольких ударов вылетело сообщение:

Открыты ветки навыков «Владение топором» и «Владение оружием». Оба умения получают первый уровень.

Квадратыч усмехнулся и продолжил рубить сосну.

Лирика охотилась вместе со своим парнем, похожим на

самурая, – Ануи. Незаметно они подошли к самому лесу, где трудились НИПы-лесорубы. Красивая эльфийка в белоснежном платье выпустила дешёвую стрелу в сидящего рядом зайца.

– Ещё один! – улыбнулась она. Убитое животное исчезло, рассыпавшись сотнями искр, оставив после себя шкурку и несколько кусочков мяса. Эльфийка подбежала к трофеям и подняла их. У расы эльфов, а в особенности у их девушек, была уникальная особенность – «Воздушная грудь»: на эльфийские буфера не действовала сила тяжести, и они казались особенно объёмными.

– Скоро мы с тобой получим по четвёртому уровню! – кивнул парень, подбирая трофеи, исчезнувшие в руке.

– Ненавижу мерзкие сладкие парочки, – к ним подошёл человек в кожаной броне. Над его головой горел красный ник – «Капитан Смерть».

Обычные игроки могли скрывать свои имена, кроме убийц, которым эта функция была недоступна.

– Эй! – черноволосый парень вытащил меч и заслонил собой девушку.

– Можете бежать, я хорошо стреляю, – улыбнулся «Капитан Смерть» и поднял лук, натягивая тетиву. – Мне даже нравится больше, когда от меня убегают.

– Прикрой меня! – крикнул своей девушке парень и бросился с мечом на противника. Убийца игроков опустил лук и принял удар меча в кожаный доспех. Затем второй... Тре-

тий.

«Капитан» громко рассмеялся и, взяв лук левой рукой, показал Ануи три пальца.

– Что это значит? – открыл рот тот.

– То, что ты отнял у меня всего лишь три хелса! – продолжил хохотать лучник. Конечно, на самом деле он отнял немного больше, но «Капитан Смерть» не стал об этом говорить.

– Что? – задрожал несчастный мечник.

– Неужели ты думаешь, что своим дрянным мечом новичка, тупым, как палка, ты мне что-то сделаешь? С твоим уровнем это просто нереально. Наверняка ты думаешь, что ты ничтожество, потому, что ты не можешь защитить ни себя, ни свою девушку! Здесь не реал – у кого выше уровень, тот и круче!

Совсем рядом послышался стук топора, кто-то рубил стоящую на краю леса сосну.

– Звать на помощь бесполезно, я изучил маршруты патрулей, и сейчас они будут далеко, а НИПы не смогут прийти на помощь! Они слишком трусливы. Кстати, какого вы уровня?

– Десятого! – выкрикнул Ануи, эльфийка спряталась у него за спиной.

– Не ври, по уровню повреждений и экипировке я могу с уверенностью сказать, что вы не выше пятого уровня, – резюмировал Капитан Смерть. – А я тридцать второго! Если бы в реальной жизни у вас был бы хоть какой-то шанс, то здесь

нет. Всё, что бы вы мне не сделали, не принесёт мне никакого вреда! Виртуальная реальность беспощадна. Как бы вы ни были круты, какими бы знаниями не обладали, если у вас нет высокого уровня – вы ничто! В этом мире уровень – это всё! Именно он решает: кому жить, а кому – умереть! Уровень – это всё!

Послышался треск ломающегося ствола у падающего дерева, и «Капитана Смерть» накрыла приближающаяся тень. Он поднял лысую голову, и в этот момент на него обрушился огромный ствол. Тридцатиметровое дерево рухнуло, треск ломаемых сучьев огласил округу.

Через мгновение красный ник, висящий над упавшим стволом, исчез.

– Что это было? – открыла рот девушка.

– Не знаю! – Ануи посмотрел на приближающееся к ним существо. Оно выглядело столь угрожающе, что у него захватило дыхание. Неся на плече огромный топор, оно шло к ним.

Квадратыч читал по пути выскочившее сообщение.

Поздравляем, Вы убили терроризировавшего Абрихольд охотника на новичков, убившего более сотни игроков. Ваша слава повышается на 10, в ратуше города вас ожидает вознаграждение.

Сложность битвы: 3.0

Получен новый уровень.

Получен новый уровень.

Получен новый уровень.

Войдите в характеристики персонажа, чтобы распределить очки умения.

В NMAУ было понятие сложности битвы. Именно этим коэффициентом решалось сколько в итоге получит опыта персонаж. Самым простым примером было то, сколько не добивай высокоуровневых монстров, много опытом этим никто не зарабатывал. Так же парализовав крутого врага и расстреляв его из луков можно было бы получить тоже совсем немного опыта. В тоже время даже слабый монстр, который представлял серьёзную угрозу раненому игроку, мог дать много опыта при победе над ним.

Чем большую опасность представлял враг, тем больше опыта за него давалось.

Подойдя к застывшей парочке, Квадратыч принялся отрубать сучья, а потом перекатил дерево. Тонкие ветки ломались, освобождая место, где только что стоял убийца игроков.

На примятой траве, где раньше был исчезнувший труп «Капитана Смерть», теперь радужным сиянием переливался

лук.

– Неплохой лук, – Квадратыч поднял трофей. – Пойду в город, продам.

– Э, спасибо вам! – сделал шаг вперёд Ануи. Он не мог понять НИП перед ним или игрок.

– Пожалуйста.

– Чем я могу вас отблагодарить?

– Вы знаете, какого он был уровня?

– Он сказал, что тридцать второго, – замямлил парень.

– Понятно, – Квадратыч улыбнулся и пошёл к лесу.

После тридцатого уровня за смерть налагался штраф – допуск в игру закрывался на сутки. Кроме того, убийцы игроков имели одну неприятную особенность – после смерти у них не только вываливалась экипировка, но снимался один уровень. Так что охотились на новичков только не особенно прокачанные игроки, чтобы снова быстро набирать уровни.

– Кто это был? – непонимающе смотрела вслед эльфийка.

– Видимо какой-то уникальный персонаж, – пожал плечами Ануи. – Давай продолжим охотиться.

В Абрихольде Квадратыч сидел на скамейке на малолюдной улице, размышляя, что делать дальше. Как и в жизни, сколько бы он не бежал от денег, они его находили. За убийство «Капитана» он получил фантастическую для новичка сумму в сто золотых, ещё его лук был продан за тридцать золотых.

«Сейчас мне надо понять, кем я хочу быть магом или воином, — думал он. — Надо сходить по гильдиям специально-стей».

Первым он решил посетить гильдию воинов. Он вошёл в большой холл трёхэтажного здания белого цвета и первое, что он услышал были волны смеха.

— Ты такой откуда? — смотрел на него инструктор боя. — Я не могу сдержать смех.

Позже, когда все отсмеялись, Квадратыч прошёл базовый урок обращения с мечом, затратив час времени. В процессе обучения, он получил навык «Владение мечом», который вместе с умением «Владение оружием», повысился до третьего уровня.

Выйдя из гильдии воинов, игрок направился в квадратную башню магов. Двадцатипятиэтажное здание возвышалось над всем городом. Покрытое белой штукатуркой оно выделялось арабесками и скульптурами, сидящими на узких карнизах. Кроме них там сидело множество птиц, постоянно разлетающихся по всему городу.

Высокая дверь открылась, и Квадратыч прошёл по белому мрамору к столу, за которым сидел старый маг. Старик при его виде начал громко смеяться.

— Я хочу попробовать стать магом! — обратился к нему Квадратыч.

— Ты и магом! — схватился за живот старик. — Да никогда! Что бы ты магом?

– Да!

– Пока я жив не будет ни одного мага с квадратным лицом! Свободны! – он указал пальцем на дверь.

НИПы в NMAУ во многом были как обычные люди, их характеры и эмоции были такие, же, как и людей, кроме одного – при повышении характеристики славы, они начинали уважать персонажа, вне зависимости от того, знали они его до этого или нет.

Квадратыч хотел схватить мага за бороду, вытащить из-за стола и набить ему морду тяжёлыми кулаками, но вместо этого сказал другое:

– Я хочу купить заклинание!

И маг вынужден был продать ему то, что он хочет. Поскольку даже для НИПов симпатии были симпатиями, а торговля – торговлей.

Купив карту заклинания «Огненный шар», Квадратыч покинул здание.

В уютном ресторане обедали высокоуровневые игроки. Это были те немногие, кто решил переселиться или просто оказался рядом с Абрихольдом. Они ели изысканные лакомства, наслаждаясь приятным вкусом. Пробуя рябчиков одна эльфийка, закрыла глаза, наслаждаясь тем, как нежное мясо тает у неё на языке.

Вдруг до её слуха донесся странный звук, будто кто-то вручную шинковал капусту. Девушка открыла глаза и раз-

вернулась, смотря на его источник.

За соседним столиком сидел плотный мужик с квадратной головой и жрал овощи. Его челюсть работала так быстро, что содержимое блюда таяло на глазах. Овощи с громким хрустом пережевывались и отправлялись в желудок.

Элениэль захихикала, а потом засмеялась во весь голос, через несколько секунд перед ней вылетело сообщение.

Боги NMAУ не благоволят тем, кто насмехается над слабыми и убогими, посему на сегодня ваша удача снижается на 5 пунктов.

– Что! – она выпучила глаза.

А парень за ней всё жрал и жрал. Затем бросив на стол золотой, он вышел наружу.

Энергия восстановилась до восьмидесяти процентов, и теперь Квадратыч думал, чем бы ему заняться. Едой можно было не только утолять голод, но и восстанавливать энергию. Правда каждый раз энергия восстанавливалась на двадцать процентов меньше от общего объёма. Полное восстановление мог дать только отдых, которым считался и офлайн.

Выйдя за городскую стену, Квадратыч попрактиковался с заклинанием «Огненный шар». Но он ему не понравился, поскольку на создание шара уходило двадцать секунд, и только после этого его можно было бросить во врага. Конечно,

эффект был весомый, но если бы на такого мага неожиданно напали, то он попросту бы ничего не успел сделать.

Поэтому, купив себе добротный меч и приличный наряд, состоящий и тёмно-синего камзола, и таких же штанов, игрок побродил немного по лесу.

Убив нескольких волков и прочих недружественных зверей, Квадратыч поднял ещё один уровень.

Когда он пришёл в город, ясное небо покрылось звёздами. Они молча смотрели вниз, мерцая холодным светом. Памятуя, что время в Энмэе привязано к московскому, Квадратыч разлогонился.

Смотря, как поднимается чёрная крышка капсулы, он встал, становясь босыми ногами в грубые шлёпанцы.

Иван прошёл по дорожному ковру к широкому столу, над которым на полке лежали труды Ленина. Это всё, что у него осталось от деда Михея – отшельника, жившего после развала Советского Союза в тайге.

– И всё же я исполню твоё последнее желание, – вздохнул Иван, смотря на старые книги. – Правда, не совсем так, как ты этого хотел.

Он вышел из комнаты, и она погрузилась во мрак. Пройдя по длинному коридору, освещённому слабым светом ламп, он встретил одну из четырех андроидов-горничных, обслуживающих его мрачный особняк. На её сексуальное тело он обратил не больше внимания, чем на стоящий рядом комод.

Выйдя из задней двери особняка, Иван прошёл мимо бас-

сейна и углубился в заросли. Там в парке, стояла землянка, открыв дверь которой, он спустился под низкий свод.

Снаружи пели кузнечики и птицы, а знакомое небо сияло над частными домами.

– Я исполню твоё желание, – произнёс он, ложась на дощатую кровать, накрытую толстым половиком.

На мгновение он был ввергнут в воспоминания, о том, как в двадцать один год умирал в землянке в тайге. Он уже бредил и не понимал, что с ним происходит. Дрова окончились давно, и потухший огонь боле не задерживал буйствующий снаружи холод. А у Ивана температура под сорок и жуткая слабость. Во время рыбалки он свалился с льдины и с трудом выбрался назад.

Но даже если бы он и мог встать, то на улице бушевала метель, и температура упала ниже пятидесяти градусов. Он бы просто не смог добыть дрова, не умерев от холода.

Он бредил, а когда очнулся, то увидел белую бороду старика, и в печке рядом радостно потрескивали дровишки, наполняя землянку приятным теплом.

В тот момент его ненависть к людям надломилась.

Глава 2

По голубому небу медленно плыли белые кудряшки облаков. Высокие деревья шумели от лёгкого летнего ветерка. В песчаном овраге лежали наваленные друг на друга гладкие камни белого цвета.

Послышались мягкие шаги – из-за камня вышло зелёное существо, отдалённо напоминавшее человека. Его неповоротливое тело было похоже на согнутую сардельку с маленьким хвостом. Передняя часть оканчивалась зубастой пастью, состоящей из тонкой нижней челюсти и толстой верхней, открывавшейся на всю ширину тела. Следом за пастью сидели два глаза серого цвета, торчащие по бокам. За ними, где-то на середине тела, шли тонкие руки, оканчивающиеся ладонями с костлявыми пальцами. Завершали похожее на тук тело тонкие ноги и хвост.

Существо держало в правой руке самодельное копьё и патрулировало местность.

Оно сделало несколько шагов по песку, как сверху на него упал огненный шар. Попад в бок чуть ниже ребер, он взорвался. Серые кишки упали на жёлтый песок, и монстр, вскрикнув, рухнул. Рядом появилось несколько сияющих предметов, так же мерцающее свечение началось вокруг самодельного копья, которое монстр до сих пор сжимал в тон-

кой руке.

Квадратыч прыгнул с белого камня. Закрыв рукой нос, чтобы не вдыхать вонючий воздух, он осмотрелся. Вокруг поверженного противника лежало несколько предметов. Игрок согнулся, поднимая их. Взяв в руку, он отпускал предмет, и он автоматически уходил в инвентарь, исчезая.

– Что у нас есть?

Перед ним вспыхнула табличка.

Копьё троглодита

Уровень: 3

Прочность: 47/50

Острота наконечника: 23/30

Острота лезвия: 12/20

Это самодельное копьё, сделанное из хорошей палки, кус-ка чёрного кремня и оленьих жил. Предназначено для охоты. После нескольких попаданий во врага, кремневый наконечник ломается, и эффективность копья падает.

Зуб троглодита 3 штуки

Алхимическое средство. Так же применим в оружейном деле и ремёслах.

Свойства неизвестны.

Для идентификации необходим навык «Идентификация ингредиентов».

– Мдя... – выдохнул он. – Осталось найти их логово.

В NMAУ для предметов, людей, животных и монстров были четыре различные системы уровней. Троглодит был монстром, имеющим уровень в диапазоне от третьего до пятого. И с ним мог сражаться игрок в районе десятого уровня.

Задание на поиск и уничтожение логова троглодитов Квадратыч получил в ратуше сразу, как только вошёл в игру. Сегодня третий день его пребывания в этом мире, и Квадратыч успел прокачаться до десятого уровня.

Троглодит – монстр коллективный, живущий в пещерах и завалах камней, поэтому Квадратыч прошёл по дну оврага дальше, осматривая местность.

– Они должны быть где-то поблизости! – он заглянул за большой камень.

В этот момент в спину врезался тяжёлый булыжник, и искатель покатился по мелкому песку.

Полоска здоровья опустилась до половины, и спину пронзила слабая ломящая боль.

Болевые ощущения в игре были значительно ослаблены, да и принцип, по которому игра проецировалась в мозг, напоминал больше галлюцинацию.

Выплюнув песок и перевернувшись на спину, Квадратыч хотел встать, но было слишком поздно. Рядом с его шеей в землю вонзилось копьё. С окружающих игрока камней на песок прыгнули зелёные монстры. Два троглодита уже использовали оружие, по этому опасности пока не представляли.

«Пять!» – успел сосчитать их Квадратыч. Он схватился за копьё и попробовал вскочить.

Но не успел он даже толком сесть, как ближайший монстр вонзил кремниевый наконечник копья в его левое плечо.

«А я только позавчера купил этот сюртук!» – пролетела лихая мысль. Полоска здоровья ещё немного снизилась. Копья двоих других монстров были уже в метре от его шеи. Он оттолкнулся от земли и покатился вправо, под ноги монстру с копьём. Троглодиты хоть и были довольно проворны, но соображали туго.

Тонкие ноги монстра врезались в мускулистое тело Квадратыча, троглодит потерял равновесие и, визжа и размахивая руками, упал на живот и покатился. В его спину вонзилось копьё другого монстра, который не успел изменить его траекторию атаки.

Квадратыч встал. Достав из инвентаря меч, он принял позу для защиты.

Врагов осталось четыре. Третий достал из земли своё копьё, а самый первый – опять поднял булыжник.

Игрок бегло осмотрелся – за спиной лежали гладкие валуны, отрезая возможность бегства.

«Чертова магия, от неё нет никакого прока!»

Если бы она колдовалась мгновенно, он бы так о ней не думал. Но у него не было двадцати секунд, чтобы творить заклинание, которым можно было убить максимум одного монстра. Троглодиты с копьями построились в ряд и полете-

ли на него. Чёрные наконечники стремились к незащищённой шее человека.

Квадратыч упал. Сначала на колени, а потом, вытянув руку с мечом вперёд, на землю. Клинок влетел в пухлый живот монстра, разрезая его от центра к краю. Оттуда хлынула горячая кровь.

– Вие! – закричал троглодит.

Три чёрных копыя пролетели над Квадратычем. Монстры подняли их и обернули наконечниками вниз.

– Эх, была не была, – искатель вырвал меч из живота и, замахнувшись настолько сильно, насколько это можно сделать лёжа на животе, обрушил удар по тонким, как спички, костлявым ногам с выпирающими узлами суставов.

Наконечники полетели в его спину, и в этот момент монстры упали как подкошенные. Срубленные ноги так и остались стоять рядом с головой Квадратыча. Он смотрел на жёлтый песок, видя, как он темнеет от крови.

Запрокинув голову, Квадратыч посмотрел вверх. Над ним навис монстр с поднятым над пастью булыжником. Его товарищи верещали и размахивали руками и обрубками ног, из которых хлестали струи крови.

– Уйа! – монстр обрушил тяжёлый булыжник вниз.

Квадратыч успел перевернуться на спину и оттолкнуть его свободной рукой. Камень упал рядом с головой. Монстр развернулся и пошёл за следующим.

Полоска дыхания опустилась наполовину. Тяжело дыша,

Квадраты поднялся и резким движением метнул меч в спину монстру. Дыхание резко сократилось на треть. А меч попал в монстра, правда не лезвием, а гардой.

Троглодит, валяющийся рядом с разорванным животом, содох, а остальные два – всё ещё дергались.

Монстр согнулся, поднимая очередной камень. Квадратыч встал, поднял копьё и, перепрыгнув через труп, проткнул живот троглодита. Монстр так и умер, держа обеими руками булыжник.

Забрав меч, Квадратыч собрал трофеи и, перевязав рану бинтом поверх сюртука, пошёл искать логово.

Вчера он приобрёл новый навык – «Перевязку». Она позволяла останавливать кровотечения и медленно восстанавливать здоровье.

Под камнями он увидел черноту – там могло быть довольно большое пространство. Он осторожно подошёл к входу, ступая по скрипучему песку.

Из черноты на него вылетело копьё, от которого он с трудом успел увернуться. Пробежавшего рядом монстра Квадратыч наградил ударом меча по спине, но и на этот раз удар не вышел. Из-за недостаточного размаха, он только рассёк кожу на спине монстра, тем сильнее его раззадорив.

Троглодит развернулся и, нацелив копьё на незваного гостя, бросился в атаку.

Квадратыч на этот раз решил попробовать парировать удар. Он схватил эфес меча обеими руками и замахнулся им

влево. Клинок врезался в древко копья прямо за наконечником и отвёл его достаточно в сторону, чтобы оно пролетело совсем рядом с головой, чудом не задев ухо.

Схватив копьё левой рукой, Квадратыч потянул его на себя, параллельно обрушивая на монстра шквал ударов мечом. Кровь хлестала из ран во все стороны, и искатель остановился только тогда, когда дыхание упало почти до нуля, а окровавленный монстр свалился на горячий песок.

Тяжело дыша, Квадратыч сел, перед глазами появилось сообщение.

*Задание: «Зачистить логово троглодитов» выполнено
Ваша слава повышена на 1.*

*Расположение властей Абрихольда повышается на 1.
Вернитесь в ратушу, чтобы получить награду.*

Квадратыч улыбнулся.

– Осталось только обыскать логово.

На его лице заиграла улыбка, и он потёр руку об руку. А птицы вокруг оврага пели, не замечая творящихся там вещей.

На втором этаже здания гильдии Алая роза в большом помещении стояли открытыми все окна и двери, выходящие на балкон.

– Это недопустимо! – кричала низкорослая брюнетка в

красном платье, размахивая посохом с деревянным набалдашником с резьбой под голову дракона. – После такого я не могу оставить тебя в нашей гильдии.

– Но я больше не буду! – расплакалась милая девушка в белом платье с тонкими кружевами. Оно доходило её до колен, а дальше шли шёлковые чулки и аккуратные туфельки.

– Всё, прощай!

– Но дайте мне второй шанс! – плакала девушка. Прозрачные слёзы из больших голубых глаз катились по белоснежному лицу. Серебристые волосы падали на тонкие плечи гладким водопадом.

– Ты бросила своих товарищей, когда они нуждались в тебе! Тем более, что ты – целитель! Кому ты после такого нужна?

Элея сделала жалобный взгляд. Ей необходимо остаться в гильдии любой ценой. Ведь она здесь только из-за одного человека. Она не собиралась покинуть её так просто.

– Назначьте мне наказание!

Нагибайка – низкорослая брюнетка с кудрявыми волосами хмыкнула и пошла на балкон. Пробыв там несколько секунд, она вернулась.

– Иди сюда.

Обе девушки вышли на длинный балкон.

– Я придумала тебе наказание, – улыбнулась она.

Внутри Элеи всё похолодело.

– Видишь этого парня с квадратным лицом, – брюнетка

указала пальцем на жующего морковку Квадратыча, устроившегося на скамейке рядом с соседним домом. Он как раз закупился в магазине для лошадей капустой и морковкой. Решив, что, если есть еду для животных, то можно серьёзно сэкономить, он отказался от ресторанов.

– Да, – кивнула Элея. Глаза Нагибайки коварно блеснули.

– Дай ему, а потом, когда сделаешь, покажешь мне лог.

– Да-да-да-дать? – невинное лицо девушки стало ещё бледнее.

– Да, – кивнула заместитель главы.

– Но он же полный урод!

– Естественно!

– Может быть, есть другой претендент?

– Нет!

– Но почему этому? – дрожала Элея.

– По тому, что он урод!

– Я не могу! – заплакала Элея.

– Так ты хочешь остаться в нашей гильдии? – усмехнулась

Нагибайка.

– Хорошо! – развернувшись на трясущихся ногах, она пошла вниз.

Нагибайка видела с балкона, как Элея подошла к парню и, после недолгого разговора, вернулась назад.

– Ну что?

– Он послал меня! – улыбнулась сереброволосая девушка.

– А что ты ему сказала?

– Я подошла к нему и сказала: «Трахни меня!», а он ответил, «Да пошла ты».

– До свиданья! – Нагибайка развернулась и вошла в холл второго этажа. Там уже сидела глава гильдии Анна. Её шикарные каштановые волосы падали на большую грудь.

– Пойдите! – Элея схватила за руку заместительницу.

– Я сказала, что тебе надо сделать, чтобы искупить свою вину перед нами. Если ты умная девушка, то тебе не составит труда добиться своего.

Хлюпая носом, Элея отправилась вниз.

– Что ты её заставляешь делать? – спросила Анна.

– Да так, заставляю её покинуть нашу гильдию. Думаю, что она уберётся. Честно, мне совсем не нужен такой соплепускающий игрок, – сложила руки на груди Нагибайка. – Я в качестве наказания отправила её ублажать урод. Сколько играю, только здесь встретила такого уродливого персонажа.

– Ну ты и чудовище! – улыбнулась шатенка.

Квадратыч уже принялся за капусту, когда к нему опять подошла сереброволосая девушка.

– Ну, что тебе опять надо? – он недовольно посмотрел на неё.

«Людам вечно нечем заняться! – думал Квадратыч. – Они постоянно издеваются друг над другом. И судя по всему, и я стал жертвой такого розыгрыша».

– Мы можем уединиться?

– Нет! – хмыкнул он.

– Ну поймите, мне очень надо сделать это с вами! – она посмотрела на него с мольбой в глазах. В то время в её хо-рошенькой головке текли другие мысли.

«Тупой придурок, неужели тебе сложно так согласиться, когда перед тобой стоит такая красавица, как я!»

– Ну, если очень надо, тогда я передумаю за сто золотых.

– Но у меня самой всего есть только двенадцать! – откры-ла она рот, опешив от наглости.

– Ты вышла из здания крупнейшей гильдии в городе, так что сходи назад и одолжи у своих друзей. Если через десять минут тебя не будет, я уйду.

– Хорошо! – она обернулась и побежала к зданию.

«Ушастый придурок, я заставлю тебя заплатить за все унижения, которые я испытала! Мудак! Кретин! Идиот!»

А Квадратыч в это время думал в другом направлении.

«И кто поймёт этих баб? Наверняка в реальности это страшная тетка, весящая тонну, которая уже лет двадцать не знала мужиков. Упаси боже, от такой близости! Всё же вир-туальная реальность, это ужасная вещь! Никогда не знаешь кто твой оппонент на самом деле!»

Через десять минут она вернулась с деньгами, и они за-ключили контракт.

– Куда пойдем? – спросила она.

– Здесь за трактиром есть укромное местечко, там нас ни-кто не побеспокоит.

– Но лучше снять комнату! – лицо Элеи стало просто пунцовым.

– Если хочешь снять комнату, то снимай, – отстранился Квадратыч.

Они пошли в шумный трактир и поднялись на второй этаж. Элея молчала и кроме короткого диалога с трактирщиком не произнесла и слова. Длинный коридор окончился дверью комнаты. Когда девушка закрыла её, Квадратыч спросил.

– А зачем тебе понадобился именно я?

– Можешь просто заткнуться и делать своё дело! – Элея отвернулась к деревянной стене. Приподняв шикарный подол белого платья, доходивший до колен, она спустила белоснежные трусы, покрытые кружевами, и опёрлась о стену.

По её лицу скатились слёзы. Даже в игре она хотела подарить девственность ему. Но из-за придирчивой заместительницы всё теперь пойдёт прахом.

Квадратыча не нужно было заставлять долго ждать, он тут же приподнял платье и принялся за дело. Она всхлипывала и стонала, ожидая, когда же это всё закончиться. А он старался продлить всё как можно дольше, поскольку считал, что раз ему заплатили деньги, то он должен отработать их на все сто. И делал это на протяжении получаса.

Когда действие подошло к концу перед ним появилось сообщение.

Секс с хорошенькой девушкой

Не что так не взбадривает, как близость с красоткой. Близость с девушкой даёт кратковременные бонусы и эффекты.

Ваша сила, ловкость и выносливость временно повышаются на 2 пункта.

Поскольку это ваша первая близость в игре, то за невинный вид девушки, ваша мудрость насовсем повышается на 2 пункта.

Так же открывается новое умение «Искусство любви». Оно повышается до 3 уровня.

Получен новый уровень.

А Элея увидела другое сообщение.

Секс с убогим

Боги NMAУ жалеют сирых и убогих. Ваша милость и жертва были оценены ими по заслугам. Они с восхищением смотрят на тех, кто готов, жертвуя собой, дарить другим людям радость. Облагодетельствовав уродя, вы получаете благословение богов.

Ваша вера насовсем повышается на 10 пунктов.

Вы получаете благословение Дэймерии, «Неприкосновенность». На протяжении недели монстры не будут нападать на вас первыми.

Так же добавлен предмет «Дар милосердия».

Элея надела трусы и ушла, хлопнув дверью, а Квадратыч подумал.

«Может она хотела переспать с уродом? Мало ли у неё какие фантазии были в реале? Или может быть, она с кем-нибудь поспорила? В конце концов этого надо и ожидать от людей. Всё же люди хотят только одного – использовать других для своих целей! Но для перехода на одиннадцатый уровень мне не хватало только крупницы опыта, которую я получил трахаясь в трактире».

Он вышел на улицу и разлогонился.

Глава 3

Иван вошёл в просторный гараж, где стояло несколько шикарных машин. Утро прошло просто замечательно: он опять играл на бирже и узнал, что стал богаче на пятьдесят миллионов. Остановившись у красного суперкара, стоящего у светлой стенки, он подошёл к машине. Длинная дверца поднялась, открывая небольшой салон, и Иван залез внутрь.

Над приборной панелью между сиденьями появилась голограмма анимешной девочки с длинными зелёными хвостиками.

– Куда сегодня поедите?

– В Москву.

Дверь опустилась, не издав ни единого звука. Широкие колёса машины повернулись на девяносто градусов, и она отъехала от стены и выпорхнула из гаража. Проехав по дорожке перед особняком, суперкар вылетел в открытые ворота.

Серое небо хмурилось и грозило разразиться дождём. Иван вздохнул: из-за него визит в столицу может затянуться.

Иван смотрел на строящиеся вокруг коттеджи и морщил лоб. Ещё год назад здесь ничего не было, и он корил себя за то, что не выкупил всю землю вокруг своего особняка. Теперь небольшой лесок превратился в элитный посёлок. Но

уже поздно было жалеть.

Машина поехала по ровной дороге и вскоре выехала на безлимитный автобан.

– Держитесь! – сказала голограмма и исчезла. И в этот момент Ивана вдавило в сиденье. Четыре электродвигателя по четыреста пятьдесят лошадиных сил каждый, встроенные в колёса, начали разгонять автомобиль. Привычное ощущение, хотя в столицу он наведывался не чаще раза в месяц.

– Надо бы посмотреть, что сейчас происходит в игре. Покажи-ка мне канал, посвящённый Энмэй.

Над приборной панелью поднялся небольшой дисплей, где появились новости этой игровой вселенной. Несмотря на то, что проект NMAУ стартовал всего шесть месяцев назад, он уже пользовался дикой популярностью и имел тридцать миллионов человек аудитории в странах экономического союза.

В глаза Ивану сразу же бросилась красивая ведущая. Из всех представителей масс-медиа он знал только её и всё по тому, что видел девушку возле соседнего коттеджа. Он догадался, что она скоро станет его соседкой.

Вот уже много лет Иван не включал телевизор, банально потому, что его не было. И о том, какие сейчас существуют каналы, у него были весьма смутные представления.

– На центральном континенте в северном свободном городе Абрихольде, произошло странное событие, – говорила ведущая, заканчивая выпуск новостей. – В городке несколь-

ко дней назад появился просто возмутительные персонаж.

В следующее мгновение Иван увидел своё альтер-эго во вселенной NMAУ. Угловатый парень с квадратной головой стоял у фонтана.

– Он настолько возмутителен, что, кажется, что он пришёл из игр далёкого прошлого. Квадратный герой в мире совершенных форм. Это зрелище так потрясло многих игроков, что компания задумалась ввести возможность цензуры на уродство. В мире Энмэй, где у всех игроков совершенные тела, появился тот, кто бросил вызов традициям мира, – чётким голосом произнесла Алина Аркадьева. Теперь на экране виднелись только записи его персонажа, а голос ведущей продолжал вещать. – Это первый урод во всём игровом мире. На интернет-форумах идёт активное обсуждение вменяемости этого игрока. Его уже прозвали Чебурашкой-переростком, гостем из прошлого, восьмибитным персонажем...

– Мей, убери это! – сжал кулаки Иван, а затем рассмеялся. Экран выключился и вернулся в приборную панель. Иван посмотрел на растущие за автобаном леса и вздохнул. – СМИ всегда портят кому-то жизнь! Не успел я войти в игру, как оказалось, что мой персонаж не такой как все. У меня создаётся ощущение, что им там нечего показывать!

– Желаете получить анализ СМИ? – спросила Мей.

– Нет.

И голограмма маленькой девушки исчезла, оставив Ивана со своими мыслями.

У длинной конюшни располагалась деревянная лавка, торгующая кормом для лошадей и питомцев. Стуча подковами, по ровной брусчатке к ней подъехал белый единорог, оседланный Нагибайкой. Высокий конь сиял от белизны. Шикарная грива, белоснежные копыта и длинный хвост светились радугой. Витой рог вздымался над красивой головой.

Нагибайка прищипорила коня и подъехала к прилавку. Там кто-то покупал корм.

– Мне десять килограмм морковки и пять капусты.

– С вас одна серебряная, пятьдесят медных, – ответил НИП.

– Спасибо! – улыбнулся покупатель.

Квадратыч затарился этим кормом специально, чтобы сэкономить на еде. Посчитав, что пища для лошадей гораздо дешевле, он решил впредь закупаться ею. Тем более, он заметил, что ни в ресторанах, ни в трактирах девушки-НИПы не желают подходить к нему, чтобы принять заказ.

Он уже успел приобрести кожаный доспех и заказать железный у кузнеца-игрока. Мельком взглянув на единорога, Квадратыч подумал, что им владеет наверняка высокоуровневый игрок. Поскольку он знал, что единорог в NMAУ, это суперкар среди лошадей. На нём не ездят – на нём летают, хотя и в переносном смысле этого слова.

На главной площади собрались игроки.

– Ищу целителя любого уровня! – слышался чей-то хрип-

лый голос.

– Нужен бард, уровень в пределах двадцати.

– Ищем стража для группы, все начальных уровней.

После появления Квадратыча разговоры резко изменились.

– Ты видел его, это же самый уродливый персонаж мира!

– Ха-ха-ха, не могу сдержаться.

– Если бы я не был бы в городе, то подумал, что это монстр!

– Чуваку реально повезло, тут люди сутками стараются, качаются, чтобы стать самым-самым, чтобы его показали по телевизору, включили в Зал славы. А тут такая халява...

– Ищу любого игрока в районе десятого уровня для похода в подземелье «Гробница барона Эдинберга» – над площадью пронёсся хриплый голос.

«Как раз то, что надо!» – подумал Квадратыч и направился к небольшой группе игроков, стоящих рядом с фонтаном.

– У меня нет специальности, – он сразу перешёл к делу.

– Ничего, – засмеялся закрывавший лицо капюшоном вор в кожаной куртке.

– О, привет! – к нему вышел Ануи. Он уже состоял в группе вместе с подружкой-эльфийкой.

– Привет! – кивнул Квадратыч, он сразу же вспомнил парня из-за его самурайской внешности.

Квадратыч первым делом осмотрел других игроков, коих тут собралось восемь. Вор с торчащим из-за пояса эфе-

сом кинжала, целительница в сексуальной одежде с чёрными чулками, напоминавшей белое ципао, сужающейся к низу и обнажающие хорошенькие ножки, Ануи с Лирикой, симпатичная брюнетка с чёрным плащом и метлой, – Квадратыч догадался, что она ведьма. Маг в красном с деревянным посохом, на конце которого сиял синий шар. Девчонка, без каких либо выдающихся атрибутов, выглядящая как обычная школьница, и ещё одна девушка, но на этот раз расы фэйри. Её рост составлял метр пятьдесят, и её ноги парили в пяти сантиметрах над брусчаткой.

Поздоровавшись с каждым сдерживающим смех членом группы, Квадратыч серьёзно задумался о перспективах похода. У них, судя по всему, наблюдался всего один игрок со специальностью ближнего боя.

– Выдвигаемся! – вытащил кинжал вор, подняв его над головой, и отряд двинулся по мощёной улице.

В городе почти не было карет, поэтому игроки спокойно ходили по центру дороги, не боясь быть сбитыми. Единственная опасность, которая подстерегала на ровной брусчатке: это кучи лошадиного навоза, резво убираемые дворниками, вооружёнными ведрами и совковыми лопатами.

Не обращая внимания на кирпичные дома и тыкающих в него пальцами НИПов и игроков, Квадратыч размышлял.

«У нас всего один воин ближнего боя! И при этом они идут в подземелье, пускай даже для новичков. Судя из названия уже можно сказать, что там не будет открытых про-

странств. И кто их будет защищать от нападающих монстров? А по названию не трудно догадаться – будет нежить».

До подземелья оставалось идти около получаса, и Квадратыч решил использовать это время с умом.

Поравнявшись с Ануи, он спросил:

– Ты уже выбрал специальность?

– Да, мастер мечей.

– А что она даёт?

– Основные бонусы: это в полтора раза увеличивает объём здоровья и ускоряет скорость прокачки навыков «Владение оружием», «Владение мечом» и «Ношение лёгких доспехов» на десять процентов, добавляет урон, наносимый мечом, а также открывает доступ к уникальным приёмам специальности. Это основные.

– Неплохо, – кивнул Квадратыч, чуть замедлившись, он поравнялся с целительницей. В списке состава группы он видел её ник – «Ванильные мечты».

– Ванилька, ты какого уровня?

– Десятого.

– Была в подземелье?

– Иду в первый раз, – усмехнулась девушка.

«Чувствую, из подземелья ничего хорошего не выйдет! – подумал он. – Если туда никого хорошего не войдёт, – последовала другая мысль. – Но в любом случае, это будет весело».

И он улыбнулся, надеясь, что всё пройдёт как надо.

Небо закрывали белоснежные облака. За лесом среди моря высокой травы возвышался курган, в глубину которого уходил ход, сделанный между белых камней. Оттуда на мир смотрела холодная чернота, её безликие глаза вселяли ужас во всё живое. И даже, обрамлявший её, прямоугольник входа казался чем-то зловещим.

– Мне страшно! – задрожала Ванилька, сжимая кулачки на большой груди.

Из чёрного прохода потянуло могильным воздухом, несущим запах плесени и давно сгнивших костей. Даже у Квадратыча прошиб холодный пот.

Вор, ник которого – «Меня здесь нет», стал перед входом и сложил руки на груди.

– Мне кажется, я что-то забыл...

«Идиот, ты забыл факел!» – про себя прокричал Квадратыч.

– Внутри так темно, – заглянула в проход эльфийка и сразу же отпрянула. Её воображение разыгралось настолько, что её казалось, что оттуда на неё смотрят ужасные монстры.

– И, наверное, страшно! – добавила ведьма.

– А всё потому, что там темно, – резюмировал вор.

– Я знаю, что делать, – заметила школьница. – Надо найти выключатель.

К ней повернулся вор.

– Гениальная идея, но мне кажется, здесь его не будет!

– Почему? – тут же переспросила девушка.

– Потому, что здесь нет электричества! – ответил он.

– А может там будет масляная лампа? – включилась в разговор ведьма.

– Было бы не плохо, но я сомневаюсь, что там вообще будет освещение! – выдохнул вор. – Тем более, чтобы его включить нужно войти внутрь.

– Жаль! – поникла школьница.

– И я вспомнил, что же я забыл, – он повернулся к чёрному проходу. – Я забыл купить факелы!

– Ерунда! – хмыкнул носом маг, по внешности будто бы сошедший с экрана корейской дорамы. – Магия Огня нам поможет! «Огненный шар!»

На его руке ожило синее пламя, огонёк стал медленно расти и секунд через пятнадцать он полетел в длинный коридор. Шар осветил его белые стены и исчез в темноте.

– Может, сходим за факелами? – предложила эльфийка, смотря на Ануи.

– Нет! – решил взять ситуацию в свои руки Квадратыч. – Если мы пойдём за факелами, то потеряем ещё час. Сделаем факелы по пути из нежити.

– Хорошая идея, – кивнул «Меня здесь нет» и взмахнул кулаком. – Вперёд! В подземелье!

Однако никто никуда не двинулся, все стояли и смотрели друг на друга.

– Надо бы решить, кто пойдёт первым, – посмотрела на

вора Ванилька.

– Определённо мечник! – ответил тот.

– Нет! – дёрнулся Ануи. – Я? – он обвёл других игроков взглядом. – Да ни за что! Тем более, если я угожу в ловушку, то отряд потеряет единственного бойца ближнего боя.

– Он прав, – подпёр рукой подбородок вор.

– Боевое облачение! – на всякий случай произнёс Квадратыч, и вместо тканого сюртука и штанов, на нём появились кожаные доспехи с нашитыми бляхами.

– Неплохие доспехи! – заметил вор. – От тебя в бою будет толк.

– А в доспехе ты стал гораздо симпатичней, – усмехнулась Ванилька, смотря на кожаный шлем.

– Нужно выбрать самого бесполезного из нас, – ведьма посмотрела на школьницу.

– Хороший выбор! – усмехнулся вор. Девушка в колготках и миниюбке побледнела. Глава отряда посмотрел на неё. – Иди вперёд.

– Я... – всё, что она успела сказать, прежде чем хорошие друзья по отряду толкнули её в спину. Она сделала несколько шагов, подойдя к самой пасти подземелья.

Девушка посмотрела на товарищей молящим взглядом, но они были непреклонны.

– Я пойду следом! – Квадратыч встал за ней. Он сделал это не по тому, что хотел помочь девушке, а чтобы ускорить прохождение подземелья. Поскольку она бы покоряла кори-

дор ещё полчаса.

Напирая на хрупкую девушку, он бросился в темноту. Дневной свет остался за спиной, и лишь только стены по бокам, к которым он прикасался руками, говорили, что они всё ещё идут по коридору.

Все звуки природы исчезли, и люди остались в темноте. Воздух охладился и наполнился запахами плесени и гнилых костей. Его затхлость не давала дышать полной грудью. Игрок слышал дыхание своей спутницы.

Когда стены кончились, Квадратыч схватил девушку за плечи.

– Ааа! – завизжала она.

– Не визжи, это я! – усмехнулся он. Искатель развернулся и крикнул остальным. – Мы дошли до первого зала. Идёмте!

В коридоре послышался топот, и скоро в подземелье прибыли оставшиеся семь игроков.

– «Дух Света!» – произнесла Ванилька, и рядом с ней появился светящийся шар.

– Что? – заорала школьница. – У тебя было заклинание призывающее свет! – она вцепилась целительнице в воротник. – Ссучка, ты знаешь, через что я прошла!

– Девочки, не ссорьтесь, – Квадратыч оттащил её за талию.

– Отцепись от меня, чудовище! – выкрикнула школьница. Квадратыч запомнил её ник – Ирэн.

– Не могли бы вы не шуметь? – раздался хриплый голос

из темноты.

– Простите меня, – развернулась школьница, забыв, что она в подземелье.

– Надо решить, как нам штурмовать подземелье! – осмотрел всех вор. – Надо разделить обязанности.

– Жаль, что здесь потолок, так я бы могла летать на метле, – заметила ведьма.

– Я их всех сожгу своей магией! – фэйри вылетела на край освещённой брусчатки, став перед вором.

– Пожалуйста, не шумите! – донёсся из темноты голос.

– Кто это сказал? – повернул голову маг Огня.

– Ануи, ты и Квадратыч, пойдёте первыми и будете сдерживать монстров, – начал распределять роли вор.

– Разве трудно говорить потише? – в окружавшей их темноте заскрежетали кости.

– Давайте вначале бросим несколько огненных шаров, – фэйри пролетела ещё ближе к покрову темноты. – Они осветят путь. Огненный шар! – прокричала она во весь голос.

– Я же сказал – не шуметь! – из темноты вылетело топориче на длинном металлическом древке. Оно попало аккуратно в незащищенную голову девушки. Фэйри рухнула на каменный пол.

В группе осталось восемь игроков.

– Скелеты! – крикнуло множество глоток. И в этот момент Квадратыча оглушил девичий визг.

«Хороший топор!» – пронеслось у него голове, и игрок

ринулся вперед.

В темноте показался скелет в разваливающихся доспехах. Он занёс топор для второго удара. Квадратыч схватился за металлическое древко и оторвал топор вместе с рукой, сжавшейся, держа топор.

– Отдай! – заорал скелет.

Но Квадратыч быстро развернулся и отступил, тем более за спиной его противника показались ещё двое обитателей подземелья. Скелет без руки бросился за ним и врезался в стоящую, как вкопанную, эльфийку, которая громко визжала. Они вместе упали на пол.

– Уберите его от меня!

Скелет пополз вперёд, а она схватила его за доспехи, пытаясь сбросить.

– «Рассекающий удар!» – гнавшемся за Квадратычем скелету преградил путь Ануи. Меч разрубил незащищённые кости, и мертвец развалился на две части.

– «Огненный шар!» – маг бросил в другого сгусток пламени. Скелета разорвало, и горящие кости разбросало по помещению. Их оранжевый свет, исходящий от слабого пламени, осветил выходящих из темноты врагов.

Бросив беглый взгляд на мертвецов, Квадратыч выбрал себе противника. Посчитав, что лучше драться голыми руками, он нанёс удар, замахнувшись мечом скелету, в результате чего тот грохнулся на спину.

Ануи сбросил мертвеца с Лирики, и она прекратила виз-

жать. Однако другие девушки к несчастью не последовали её примеру и резали уши других игроков своими воплями.

За спиной Квадратыча слышались визги, маты, удары, но он, не прекращая, работал кулаками. Хлипкие ребра скелетов, идущих из темноты, крошились, стираясь в порошок. Когда очередной противник разваливался, он нагибался, чтобы поднять выпавшие трофеи – в основном медные монеты.

Наконец-то скелеты иссякли, и звуки боя затихли. Квадратыч обернулся, смотря на своих товарищей, стоящих в круге света, дающего духом целительницы, и поднял кость. Обмотав её куском тряпки, в которую был облачён один из поверженных мертвецов, Квадратыч сделал факел.

Другие игроки теперь усиленно собирали выпавшую добычу.

– Это было просто! – усмехнулся вор. – Я даже не получил ни одного ранения.

– Я согласен, – к нему подошёл Ануи с мечом в руке. – Входя сюда, я боялся умереть, а теперь понял, что это подземелье – игра для детей.

– Пошлите дальше, – кивнул маг огня. – Мне уже не терпится поджарить новых врагов.

Квадратыч поджёг факел от горящих обносков мертвеца. Стало гораздо светлее. Да и само пламя, плясавшее на старой ткани, вселяло уверенность и надежду.

– Отличная идея! – кивнул вор. – Сделай и мне один!

Ануи и школьница подняли наиболее длинные кости и последовали примеру Квадратыча. Который быстро создал второй факел для лидера группы.

– Спасибо! – вор поднял свой факел над головой. – В подземельях, как правило, полно ловушек. Но у меня есть способность, и они подсвечиваются. Поэтому я пойду впереди.

И он шагнул в черноту, продвигаясь всё глубже и глубже по тёмному залу. Отряд следовал за ним по пятам. Услышав о ловушках, все смотрели на пол, боясь, что в них полетят стрелы или потоки пламени. Горящие кости тлели за спинами игроков, излучая тусклый свет. В танце пламени от факелов показался чёрный зёв прохода.

– Я могу видеть любые ловушки, – шагнул к нему вор. – Здесь их нет!

Он успел сделать ещё несколько шагов, прежде чем плиты под ним разверзлись, и игрок полетел вниз.

– А-а-а-а-а-а-а... Шмяк! – раздалось из ямы. Плиты закрылись.

– Девять! – выдохнул Квадратыч.

– Девять чего? – хлопала глазами Лирика, бледная от услышанного.

– Он летел вниз девять секунд, – пояснил Квадратыч.

«Чувствую, с ними будет ещё порядочно проблем» – добавил он про себя.

– Интересно, он разбился? – задала вопрос «школьница».

– Судя по всему, что его ник исчез из списка членов груп-

пы, и выскочило сообщение о смерти, то да, – резюмировал Квадратыч.

– Может, пойдём назад, – ухватилась она за руку Квадратыча. – Снаружи поохотимся на зайчиков?

– Полчаса шли! И что бы всё прахом? Никогда! Все за мной! – он вырвался из её объятий и, обойдя ловушку, скрылся в чёрном проходе.

«Энмэй слишком популярна, и туда лезут все, кому не лень. Такие люди, как эти игроки никогда не должны играть в такие игры. Даже я постоянно забываю, что вокруг меня всё ненастоящее. Но я чувствую этот мир, и он мне кажется реальностью».

Коридор, где мог идти только один человек, окончился, и в свете факела Квадратыч увидел ещё одну ловушку. В брусчатке отчётливо виднелись две каменные плиты.

– Здесь есть вторая ловушка в метре от входа, – сообщил он идущим за спиной игрокам.

Обойдя её, он осмотрелся. Факел уже догорал и рассыпался красными искрами, тлеющими в медленном полёте. У других игроков факелы сгорели ещё быстрее, и их выкинули. Игроки находились в продолговатой комнате, где по обе стороны от прохода из пола выпирали каменные саркофаги.

«А вот и монстры!» – подумал Квадратыч.

– Здесь есть кто-нибудь? – крикнула Ванилька. Эхо принесло ей в ответ собственный голос.

– Не шуми! – зашипел на неё маг Огня.

Квадратыч присмотрелся, не замечая никакого движения.

– Вперёд! – Ануи поднял над головой меч и побежал к центру зала.

В этот момент факел Квадратыча погас.

Всё погрузилось в темноту, только маленький дух света, висевший возле Ванильки, защищал ближайшее пространство от тьмы. В этот момент послышался скрежет сдвигаемых плит саркофагов, и на каменный пол обрушились тяжёлые крышки.

Из ближайших к игрокам двух саркофагов поднялись скелеты, облачённые в выдавшую виды кожаную броню.

– Живые! – проговорил один из них.

– Они хотят забрать наше богатство.

– Они поплатятся за то, что потревожили наш сон.

– Умри! – Ануи набросился скелета, выступавшего из темноты, и она поглотила его. Другие игроки видели только искры, летящие от их перекрещенных мечей.

– Помогите ему! – завизжала Лирика, вцепившись в красный рукав мага.

– Отцепись, дура! – заорал он. – Ты мешаешь мне прицеливаться.

– Надо бежать! – школьница исчезла в пасти прохода.

– Настало время для меня! – ведьмочка подняла метлу над головой, затем села на неё и взлетела под потолок. – Теперь они меня не достанут.

Квадратыч достал из инвентаря меч, решив попробовать

атаковать им.

– Помогите! – заорал Ануи, вокруг него в темноте сгрудилось несколько скелетов.

– «Огненный шар!» – наконец-то сотворил заклинание маг, и запустил его вперёд. Он полетел в кучу врагов, окруживших упавшего на пол мастера меча. Шар разорвал одного скелета и поджёг остальных.

– Целитель! Целитель! – лежащий на полу Ануи, тянул руку к Ванильке. – Помоги!

– Я туда не пойду! – ответила та, сложив руки на груди.

Продолговатый зал хорошо осветился, и девять скелетов набросились на игроков.

Квадратыч занёс меч, эльфийка завизжала, пробуя стрелять. Но она выстрелила раньше, чем подняла лук, и стрела улетела в пол, отскочив от каменной плитки.

«Ну и придурки! – думал Квадратыч, смотря на разворачивающееся вокруг него действо. – Небось, кроме зайцев они никого серьёзное даже не видели на картинках».

Перед ним вылетело сообщение.

Оповещение группы

Игрок Ирэн покинула группу, убежав из подземелья.

За дезертирство участника боевой дух группы падает на 3 очка и теперь равен 0.

Квадратыч смотрел на приближающегося скелета.

– Держите их, мне нужно время, чтобы сотворить заклятие! – кричал маг, в правой руке которого родился огненный шар.

– Целитель, целитель! – вытянул перед собой руку, умирающий Ануи.

«Эх, была не была! – Квадратыч рванулся вперёд. – Посмотрим, на что годны купленные доспехи!»

Он бросился в центр врагов и стал рубить их навесом. В него тоже летели мечи, снижая его здоровье. Там, куда они попадали, появлялась лёгкая боль, а полоска здоровья медленно ползла вниз.

Один скелет развалился, затем – другой, после – третий.

– Я готов! – за спиной грянул голос мага.

Квадратыч отскочил в сторону, и в шесть оставшихся скелетов полетел огненный шар. Два из них порвало взрывом огня. Их кости разлетелись по каменному полу, а мечи со звоном упали вниз и исчезли. Увы, не все трофеи оставались лежать на своих местах... Если бы в игре можно было забирать всю экипировку убитых врагов, то добыча металлов в шахтах была бы просто бесполезным занятием. Особенно если учитывать, что подземелья возобновлялись заново каждый день.

Квадратыч подбежал к оставшимся скелетам и раздолбал их мечом. У него осталось ещё половина здоровья.

«Да, я один бы прекрасно справился бы со всем подземельем!»

– Целитель! – застонал Ануи.

– Сейчас! – Ванилька подошла к нему и села на корточ-
ки. – Исцеление! – из её маленьких рук полился белый свет,
и раны на мечнике начали затягиваться. Лечить в NMAУ
можно было только при телесном контакте.

– И меня не забудь, – Квадратыч начал собирать трофеи.
К нему присоединился маг.

– Почему ты так долго! – мастер мечей взлетел на ноги,
и тут к нему подбежала эльфийка, зажав его в крепкие объ-
ятия.

– Ты живой, я так этому рада!

К Квадратычу подошла Ванилька. От её рук полился бе-
лый свет, и полоска здоровья начала медленно повышаться,
лёгкая боль исчезла.

– Квадр, а ты неплохой боец.

– А ты неплохой целитель.

Ведьма спустилась вниз.

– Простите ребятки, я ничем не могу вам помочь, ведь
единственное моё заклинание, это призыв фамильяра.

«Так на кой хрен, ты идёшь в подземелье! – про себя про-
кричал Квадратыч. – Дура с метлой!»

– Что будет впереди? – спросил Квадратыч мечника.

– Я слышал от «Меня здесь нет», что в конце будет босс
десятого уровня.

– И всё? – рассмеялся маг. – Мы его сделаем, как Тузик
грелку.

«Не всё так просто, – нахмурил лоб Квадратыч. – Уровни монстров отличаются от уровней игроков. Монстр десятого уровня, по силе приблизительно как игрок двадцатого».

Здоровье Квадратыча полностью восстановилась.

– Вперёд! – он двинулся дальше.

Миновав ещё одну ловушку, отряд двинулся в тёмный туннель. Благодаря Ванильке, которая шла прямо за ним, и её духу света, Квадратыч мог хоть что-то видеть перед собой. Первое, что он отметил, когда вошёл в следующий зал, это то, что перед проходом не было ловушки. Когда остальные игроки вошли туда же, в темноте кто-то щёлкнул пальцами. Вокруг них загорелись факелы, висящие на стенах, а перед ними из темноты показался сидящий на троне скелет.

– Рад приветствовать вас в своей гробнице, смертные, – рассмеялся он. На мертвеце виднелись ржавые доспехи и шлем без забрала. – Я барон Эдинберг.

– Очень приятно, ваша милость, – поклонился игрок. – Я Квадратыч.

– Приятно видеть, что еще сохранились обходительные люди, – усмехнулся барон.

Боковым зрением Квадратыч увидел, как в руке мага рождается огненный шар.

– Вообще, ваша милость, мы пришли, чтобы забрать ваши сокровища, – перешёл к делу Квадратыч.

– Я ожидал этого! – скелет выхватил меч и метнул его в мага, решившего бросить огненный шар. Маг в красном рух-

нул на спину, и шар взорвался в его руке. Через несколько секунд его тело исчезло, и выскочила табличка о гибели члена группы. На каменном полу остался только железный меч. Эльфийка взвизгнула и спряталась за спину своему парню. Барон посмотрел на игроков. – Не люблю тех, кто не хочет драться честно, – скелет поднялся. – Кто из вас бросит мне вызов?

– Я! – вышел вперед Ануи.

– О чёрт, – спохватился барон. – Мой меч лежит на полу. – Милая девушка в белом, не подадите его?

– Неа! – Ванилька укрылась за спину Квадратычу. – У тебя широкая спина. За ней так удобно прятаться.

– Но ладно, благородным людям не привыкать иметь дело со смердами! – барон сжал латные перчатки и начал боксировать. Ануи поднял меч и собрался нанести удар навесом, но скелет опередил его и врезал железным сапогом в промежность. Мечник издал стон и упал на пол.

В мертвеца выстрелила эльфийка, но стрела оставила только вмятину на его ржавых доспехах.

– Надо сваливать, – резюмировала ведьмочка. – Нам его не взять.

Квадратыч схватил лежащий на полу железный меч и, вооружившись двумя мечами, набросился на барона.

– Дзынь! – сказали мечи, и пустой доспех загремел, как барабан.

– Ты пожалеешь, что вышел против меня! – скелет попы-

тался атаковать лицо Квадратыча, но тот увеличил дистанцию и кулаки мертвеца не смогли его достичь.

«Основная слабость скелетов – это маленькая масса, – размышлял Квадратыч. – Надо воспользоваться именно этим!»

Он отбросил оба меча.

– Люблю честный бой! – размахнулся кулаками скелет.

Ванилька тем временем начала лечить Ануи, на которого удар скелета наложил временный паралич.

«Интересно, удастся ли это сделать!» – Квадратыч ждал, когда барон ударит кулаком, и в удобный момент, схватил врага за вытянутую руку. – Сейчас!»

Он дёрнул скелета и, тот, потеряв равновесие, упал. Квадратыч потащил его по полу, а потом, упёршись обеими ногами, придал его телу центробежное ускорение.

– Что ты творишь? – орал скелет, вращаясь вокруг игрока.

Костяная рука с хрустом оторвалась, и мертвец разбился о стену. Грохот полых доспехов прогремел по подземному залу. Ануи подбежал к месту падения и попытался разрубить мечом череп.

Скелет наклонил голову, и меч ударился о ржавый наплечник.

– Негодяи! – прокричал барон. – Вы ответите за это!

Он попытался встать, но при ударе о стену у мертвеца отлетели обе ноги, и осталась одна рука.

Ануи срубил череп, и тот покатился по плиткам пола.

– До свиданье, ваша милость! – Квадратыч с размаху наступил на него железным сапогом. Череп с хрустом разломался.

Поздравляем, вы зачистили подземелье «Гробница барона Эдинберга».

Ваша слава повышается на 1.

Получен новый уровень.

Квадратыч шёл по торговой улице Абрихольда, рассматривая маленькие магазинчики. За треном в подземелье стоял пустой гроб. Всё, что они нашли в подземном зале, так это кошелёк барона с десятью золотыми, его меч и ржавые доспехи. Золотые поделили напополам: половина ушла Квадратычу за вклад в победу, половина всем остальным. Так же Квадратыч на правах активного участника забрал себе и меч барона. А железные доспехи барона достались Ануи.

В списке друзей Квадратыча появилась «Ванильные мечты». Он подумал, что целительница ему ещё пригодиться.

Пройдя по переулку, игрок вышел на улицу, где располагались дома гильдий. Многие из них только искали своих покупателей. Навстречу ему шла Элея. Когда они поравнялись, она заметила.

– Придурок!

– И я ещё оказался виноватым! – выкрикнул Квадратыч.

– Естественно, зачем стал таким уродом! – она хмыкнула носом и пошла дальше.

А Квадратыч подумал, что на сегодня хватит приключений.

Глава 4

Солнце приближалось к полудню, нагревая московские проспекты. Жара наполнила улицы мегаполиса, прогоняя сусливых прохожих в прохладные фойе зданий, кондиционируемые салоны белоснежных вагонов струнных линий, летящих над дорогами по узким рельсам и быстрых автомобилей.

У подъезда тридцатипятиэтажного дома на удобной скамейке уставившись в планшет сидел Иван.

Вот уже больше двух часов он ожидал здесь одного человека, даже не догадывавшегося о его существовании. Иван снял здесь квартиру, чтобы без труда попадать за ограду жилого комплекса, и иногда приезжал подежурить у подъезда, но всё было тщетно. Он так его не встретил.

Иван уже собирался уезжать, утомлённый жарой и атмосферой мегаполиса, как его внимание привлекли голоса девушек. Он бросил на них беглый взгляд, а затем вернулся к планшету.

Хоть вся его внешность показывала безразличие к окружающему миру, но сердце в груди бешено колотилось. Одна из девушек – оказалась его младшей сестрой.

Десять лет назад судьба их разлучила и они стали чужими людьми.

Юлия о нём и не вспоминала, по крайней мере, так думал

Иван. В этом году ей исполнилось семнадцать и она окончила школу. Не смотря на перемены во внешности, косметику и дорогие бренды, Ивану хватило лёгкого взгляда, чтобы понять, что это она.

Маленькая девочка в одежде с рынка, облик которой долго хранился в его памяти, превратилась в фигуристую девушку из обеспеченной семьи.

«Наверняка, она вспоминает своё прошлое, как страшный сон!» – думал он, когда они прошли мимо.

– Давай потом пройдемся по магазинам? – предложила Юлии подруга, когда они остановились возле подъезда.

– Не могу, – ответила сестра Ивана. Её русые кудряшки, лежали на спине собранные в хвост.

– Почему? – хлопала глазами подруга – такая же кудрявая шатенка, её волосы, не смотря на жару, лежали распущенные на плечах.

– Вчера я купила виртуальную капсулу и зарегистрировалась в Энмэй.

– Надо же! – усмехнулась подруга. – И где начала?

Из-за поднявшейся шумихи вокруг виртуальной реальности и вселенной NMAУ, с которой в мире могли сравниться только два проекта, даже никогда не бывавшие в ней люди частично знали географию виртуальной вселенной из-за того, что периодически та или иная знаменитость отправлялась на подвиги в игру.

– В городке Абрихольд, – бросила Юлия. Сердце Ивана

сжалось, в голове пролетела мысль – «Длань судьбы!».

– Не слышала о таком, – пожала плечами подруга.

– Раса «хвосты», ник Эния, – продолжала Юлия.

– Надо же, но что тебя туда привело?

– Просто посмотрела как-то новостную передачу на игровом канале и мне понравилось.

– Может и мне попробовать? – пожала плечами шатенка.

– Начинай, тогда будем качаться вместе!

– Созвонимся.

– Пока, – и Юлия пошла к подъезду.

«Да такого просто не может быть! – это совпадение казалось Ивану ещё более невероятным, чем его способность угадывать судьбы ценных бумаг на фондовом рынке. – Опять судьба...»

Погружённый в размышления, он вышел за ограду жилого комплекса и, пройдя несколько кварталов, подошёл к подземной парковке.

Спускаться туда было лень, и он просто надавил на кнопку на брелке. Меньше чем через минуту рядом остановилась его красная машина с атомным двигателем. В ярких солнечных лучах покрытие корпуса из полимеров углерода переливалось, привлекая внимание прохожих.

Длинная дверь поднялась вверх, и Иван погрузился в машину.

Мей, свесив ноги, сидела на приборном щитке. С её ростом пятнадцать сантиметров она спокойно могла ходить по

всей приборной панели. Из-за яркого света голограмма сильно поблекла.

– Куда поедем?

– Домой, – бросил Иван. Суперкар отъехал от тротуара и влился в поток машин.

А Иван погрузился в мучительные размышления.

«Я не могу просто так взять и вернуться. Не потому, что не хочу. Если я просто вернусь, то стану для сестры обычным источником ресурсов. Никто не прогонит богатого брата, но и любить не будет, – думал он. За десять лет она даже не открывала его страницу в социальной сети, хотя он регулярно заходил, в надежде на то, что сестра попытается его разыскать. Но тщетно. Перед ним опять предстало прошлое. – Это судьба, что я увидел её сегодня. Такая же, как и десять лет назад, когда дочь дядьки – ровесница Юлии погибла. Именно это повлияло на решения брата отца, когда умерли наши родители —семья дядьки её удочерила. Хотя до этого на протяжении семи лет они даже не звонили нам. А мне было семнадцать, и я убежал, – именно тогда Иван совершил свой главный жизненный выбор – уехал из Москвы в неизведанные дали севера. После смерти родителей, ему оставалась совсем немного до совершеннолетия, и даже, если бы он не пошёл в приют, куда его должны были поместить, то он всё равно бы не смог нормально существовать в столице. Остаться там, значило бы начать жизнь на стартовых условиях, куда более худших, чем у коренных жителей. Работать,

чтобы банально оплатить арендное жильё. Но самое главное, там он бы постоянно встречался с той жизнью, частью которой он мог стать, не разорись его отец. Он бы непременно встречал своих родственников или друзей далёкого прошлого, которые в отличие от него так и остались хозяевами жизни. Они по-прежнему остались в седле успеха, на скакуне, летящем по пути высоких доходов. Он бы ненавидел их, а теперь просто презирает. – Тот выбор был правильным. Я бросил выживание в столице и принялся выживать в тайге.

Дядька и его жена – дурные люди, уверен они даже и не вспоминают обо мне, и если и вспоминают, то только в негативном ключе. Я уверен, что они думают, что я уже давно умер.

Плохо то, что мы с сестрой разные люди. Мы мыслим совсем по-другому. Когда я жил в землянке я понял, что в городской жизни много шелухи, тысячи самых ненужных вещей, которые теряют всякую цену, когда человек остаётся один.

Она привыкла тратить своё время на бутики и бренды, на походы по бесконечным супермаркетам. Впрочем, если смотреть на жизнь, как на потребление ресурсов, то это единственно правильное её использование».

Иван размышлял на подобные темы, пока машина не привезла его домой.

Как только Квадратыч появился в игре, он тут же побежал

на главную площадь, где собирались игроки. При его появлении видевшие его в первый раз новички дружно заржали, уничтожая свою удачу.

Квадратыч пролетел взглядом по игрокам и пришёл к выводу, что «хвостов» там практически не было.

В NMAУ раса «хвосты» являлась людьми, у которых был животные хвост и ушки. В зависимости от животного они получали различные бонусы. Но были у них и недостатки, в виде более медленной прокачки магии и ремесел, большего расхода энергии на заклинания и другие связанные с их частично животной природой.

Поскольку во всех доступных для начала игры королевствах власти относились весьма прохладно к «хвостам», и их не могли посвятить в рыцари или дать им титул, то игроки начинали ими только в свободных городах.

«Пойду, заберу заказанные доспехи», – подумал Квадратыч и пошёл к кузнице. Городок был недавно открыт первооткрывателями, так что недвижимость ещё не успела подскочить настолько, чтобы её могли купить только прокачанные игроки. Посему один не очень хороший кузнец уже закрепился здесь, приобретя кузницу.

Войдя в помещение обычного на вид магазина, Квадратыч уставился на стоящие у витрины доспехи. При их виде он рассмеялся, схватившись за живот.

«И бывают же чудики, заказывающие себе такое! – он смотрел на доспех, предназначенный для человека средне-

го роста. Шлем напоминал огромное перевернутое ведро с забралом на петлях, открывающимся, как печная дверка. Шлем был большим и нелепым, что казалось, что доспех сделан для человека с огромной головой. Мало того, на доспех был навешан чёрный плащ с красной подкладкой. – Ну сделал я себе квадратную голову, может какой-то чудик сделал себе голову, похожую на перевернутое ведро?»

Дверь, ведущая в кузницу, открылась, и показался гном.

– О, здравствуйте!

– Где мои доспехи?

– Вы на них смотрите! – подошёл гном. – Моя лучшая работа! Вчера весь день на них убил.

– Но, что со шлемом? – посмотрел на бородатого карлика Квадратыч. – У меня квадратная голова, но никак не коническая!

– Просто у меня для шлема не было лекал, – пожал плечами гном. – Поэтому я использовал лекалы от железного ведра. Забыл купить их в королевстве Астрион, когда уезжал оттуда.

– Нет, я не могу забрать такой доспех! – поднял ладони Квадратыч.

– Деньги я возвращать не буду, так что доспех ваш! – усмехнулся гном. – Я свою работу выполнил.

Перед Квадратычем вылетела табличка.

Выполнен заказ на изготовление стальной брони

*Предоплата 120 золотых. Уплачено 100% стоимости.
Заказ исполнен кузнецом «Умелые руки».
Стальная броня с ведрообразным шлемом.
Прочность 1000/1000
Защита: 50
Неэффективна против дробящего оружия.
Магических эффектов и улучшений не имеет.*

Квадратыч нажал кнопку «Забрать», и доспехи исчезли, оставив пустой манекен. Надев их через инвентарь, он вышел на улицу. Из-за большого расстояния глазниц от глаз, у него был мизерный угол обзора. Мало того, доспехи издавали ужасный шум.

– Нет, сменить экипировку, – и он опять очутился в сюртуке. – Лучше пока похожу так.

На перекрёстке ему навстречу вышло милое создание – хорошенькая блондинка с вьющимися волосами, поверх которых торчали белые ушки лисы. Из-за красных штанов, наминавших юбку, виднелся пушистый хвост белого цвета. Шёлковая блузка обнажала тонкие плечи, а из-за красного пояса торчала прямая катана в лакированных ножнах с нарисованными лепестками сакуры, на ручке меча висели пушистые шарики белого цвета на нитке. Девушка смотрела на серую собачку с огромными ушами, сидящую у неё на руках. Над незнакомкой плыл ник – Эния.

Не обратив даже и капли внимания на стоящего рядом

Квадратыча, она прошла мимо него, погружённая в свои мысли.

«Судя по всему, она прилично вложилась в инвентарь, – вздыхал он. – Да уж денег не жалеет. Хотя по мне покупать в игре вещи за реальные деньги, значит убить весь интерес игрового процесса и обесценить игровые достижения. Но судя по размерам аукциона и оборотам денег, которые тратят игроки, покупая игровые предметы, так думаю только я».

Для некоторых игроков NMAУ был лишь заработком средств. Продавая редкие предметы через аукцион, они получали исправный доход. Для многих же наоборот – местом, где они развлекались и тратили деньги.

– Пойду качаться! – Квадратыч побежал к городским воротам.

Квадратыч в доспехах бежал по лесу. Деревья тенью проносились рядом с ним, гибкие ветки густого кустарника стучали по железной броне. Из-за маленького угла обзора, он видел только пятючок земли перед собой. Доспехи лязгали, и он понимал, что сейчас его хорошо слышат те, кого он не видит. Из-за бега с нагрузкой за двадцать минут полоска энергии упала на треть, а дыхание никогда не поднималось даже до половины.

«Надо нагружать тело, иначе не прокачаю выносливость. Конечно, можно тратить на неё очки уровня, но лучше прокачивать её саму по себе» – думал он.

Чем выше был параметр выносливости, тем меньше энергии и дыхания затрачивалось на каждое действие.

Ломясь через заросли кустов, Квадратыч достал оба меча и принялся прорубать себе путь. Он уже отошёл на пять километров от города, поэтому рассчитывал встретить здесь противника посильнее.

Рядом послышался треск ломаемых кустов.

«Медведь!» – облизнулся Квадратыч и свернул туда.

Выбежав из кустарника, он увидел высоченную волосатую ногу – четырёхметровый великан ломился сквозь заросли. В правой руке он держал огромную дубину, левой – придерживал у плеча оленя.

Увидев идущего к нему Квадратыча, он занёс дубину и врезал ей по его огромному шлему. Перевернутое ведро согнулось гармошкой, и латник рухнул в кусты. А великан пошёл дальше.

Вы оглушены.

Виднелась надпись, окружённая размытым миром. Под ней шли цифры обратного отсчёта, которые вскоре иссякли.

Размытие исчезло, и Квадратыч поднялся. Полоска здоровья стояла на половине, и, сняв сплюснутый шлем, игрок принялся перевязывать квадратную голову.

Навык «Перевязка» повышен до третьего уровня.

Табличка исчезла сама собой, и Квадратыч поднялся, смотря на шлем, похожий на гармошку. Отправив его в инвентарь, он взял мечи.

– Смена экипировки – обычная.

На Квадратыче вместо доспехов появились камзол и штаны, и он поднялся и побежал по следам великана.

Найти их не составило особого труда. Для этого был даже не нужен навык «Следопыт», которым обладали охотники и путешественники. Великан оставлял за собой помятую землю, поломанные кусты и вырванные ветки.

Спустя десять минут Квадратыч дошёл до его логова. На поляне, окруженной валунами и поломанными деревьями, горел высокий костёр. Рядом росли ели, образуя по краям настоящий бурелом.

Великан сидел в центре поляны у костра и нанизывал на вертел убитого оленя, с которого только что снял шкуру.

«Я не уходил далеко от города, потому здесь не должно быть слишком сильных противников!» – подумал Квадратыч, смотря на великана.

Гигант аппетитно облизывался, смотря на оленью тушу.

«Даже со скелетом можно было бы поговорить, а этот вообще не разговаривает, только махает дубиной!»

Осмотрев его логово, Квадратыч начал искать глазами оружие великана и увидел его стоящим недалеко от высоко-

го камня. Пригибаясь к земле и прячась за деревьями, игрок бесшумно подходил к огромной дубине. За ней, в нескольких метрах спиной к Квадратычу сидел великан, глотая слюну. Ветер разносил запах горелого мяса, вращаемого на вертеле гигантом.

Когда Квадратыч подошёл совсем близко к дубине, за камнем он увидел валявшийся возле костра труп. На мертвеце виднелась перекинутая через плечо сумка. Игрок подошёл к дубине и поднял её на руке, ощутив её вес – не менее двадцати килограмм. Подняв её над головой двумя руками, держа на ладонях, он двинулся вперёд.

Великан развернулся. Его простое лицо резко изменилось. Оно покраснело, а зубы заблестели в оскале. В этот момент Квадратыч бросил дубину в костёр. Она упала на оленью тушу, сбрасывая её в огонь, и лежавшие шалашом поленья разлетелись в стороны, выпадая из очага, окружённого обугленными камнями.

Великан, увидев летящую в огонь дубину, повернулся к очагу и потянулся за своим оружием. Языки пламени обхватили его ветхую набедренную повязку, и он заорал от боли. Бросив вытащенную из огня дубину, он начал прыгать и бить повязку руками, пытаясь сбить с неё огонь. В это время Квадратыч забрал у трупа сумку, сразу отправившуюся в инвентарь.

Смотря на усилия великана по тушению пожара на набедренной повязке и его рёву – потому, что огонь добрался до

самого ценного, что у него есть, Квадратыч поднял валяющийся рядом тонкий ствол вырванного дерева.

Огонь потух, и от истлевшей повязки повалил дым. По покрасневшим и вылезшим из орбит глазам великана можно было сразу понять, какие муки он испытывает и в каком бешенстве находится.

В этот момент Квадратыч с разбега толкнул его корневищем дерева. Гигант хотел броситься к нему и оторвал ногу от земли, но от удара центр тяжести сместился, и великан спиной завалился в костёр.

– А-а-а-а-а-а! – прогремел его вой над лесом. Великан выпрыгнул оттуда и понёсся за убегающим игроком. Вокруг логова валялись кучи выкорчеванных деревьев, через которые перепрыгивал Квадратыч. Тяжёлые шаги за его спиной прервались грохотом падения и очередным рёвом великана – гигант зацепился ногой за ствол.

Квадратыч не стал дожидаться, пока тот опять поднимется, и отступал, делая круг к костру. Он пожалел, что у него сейчас нет лопаты, но с помощью обеих мечей и сапог, выкинул из очага длинные поленья горящих дров и толкнул каждое из них остриём меча, придав им начальное ускорение. Они покатались от кострища навстречу великану.

– У-я-я! – заорал монстр, когда наступил на одно полено босой ногой.

Квадратыч побежал за стоящие камни, а великан бросился его догонять, по дороге подняв свою дубину.

«Интересно, а много у него здоровья?» – думал Квадратыч, смотря, как его полоска дыхания стремится к нулю. Когда она окончится, то приключение завершится его смертью.

Великан вырвался из-за камня, махая дубиной во все стороны. Увидев остановившегося у леса Квадратыча, он побежал к нему, свирепо ревя.

Вернув оба меча в ножны, Квадратыч посмотрел на его огромную пасть. В это время он извлёк из инвентаря кочан капусты.

Великан занёс дубину и издал зловещий рёв, заставивший взлететь птиц по всей округе. Они вспорхнули вверх, поднимаясь над лесом облаком. В этот момент большой кочан капусты влетел в его огромную пасть.

Красные глаза полезли на грязный лоб, и великан выпустил дубину из рук – он подавился.

Став на четвереньки, он хотел откашляться. Но в это мгновение два клинка опустились на его кучерявую голову, нанося один удар за другим.

Когда гигант выплюнул кочан, то рухнул замертво от удара Квадратыча. Из него из него высыпался мерцающий предмет.

Квадратыч, тяжело дыша, упал на землю. Перед ним светилось сообщение.

Победа над великаном «Бездумным проглотом»

Дикий великан поселился возле города Абрихольда и досаждал жителям. Мало того, что этот гигант опустошал охотничьи угодья, он ещё представлял опасность для ягодников и грибников. Однако, теперь он повержен храбрым искателем приключений – Квадратычем.

Во время боя вы ввели противника в бешенство, лишив его возможности принимать разумные решения. Этот гиганта погиб бесчестно, сражаясь с хитрым противником. Душа его жаждет отмщения. При виде вас в следующий раз любой гигант сразу впадёт в ярость и не успокоится, пока не убьёт.

Расположения гигантов: -50

За данный подвиг вы получаете 3 единицы славы.

Так же расположение простых людей в Абрихольде повышается на 1.

Сложность битвы 3.7

Получен новый уровень.

«Один монстр – один уровень! – усмехнулся Квадратыч. – Жаль испортил кочан и шлем. А я только купил новые доспехи».

Он поднял выпавший трофей.

*Амулет прозорливого великана с волшебным хрусталём
Грубый амулет из меди сделан безо всякого искусства и*

умения. Однако, волшебный хрусталь в нём позволяет хранить чары.

+20% к аппетиту.

Квадратыч смотрел на прозрачный кристалл в грубой оправе и вздыхал.

– Ерунда!

Он принялся грызть морковку, поднимая уровень энергии и утоляя нагрянувший голод. Желание качаться на великанах пропало. Вспомнив про сумку, он достал её из инвентаря и начал в ней рыться.

Там лежали бумажные пакеты. Квадратыч смотрел на них, читая адреса доставки. Все они предназначались министрам Абрихольда. Один из пакетов выглядел приличнее остальных из-за более плотной бумаги. На нём стояла надпись.

«Лично королю Абрихольда – Клавдию Энбургу VII»

– К королю меня никто не пустит... – выдохнул Квадратыч. – А этот конверт наверняка станет началом задания, как минимум третьего, а может быть даже пятого уровня сложности. Скорее всего, оно серьёзно повлияет на судьбу города. Отдавать кому-нибудь другому я его не хочу. Посему остаётся только одно! – поросячьи глазки заблестели.

Квадратыч сорвал печать и вытащил несколько листов бумаги. Он впился в них глазами и принялся читать донесение. Изучив бумаги, он спрятал найденные вещи в инвентарь. Потом перед ним вылетела табличка.

Вы вскрыли секретный документ, предназначенный для короля Абрихольда – Клавдия Энбурга VII. Если власти Абрихольда узнают об этом, то их расположение уменьшится на 100 очков. Сведения, содержащиеся в этом документе, могут повлиять на жизнь города Абрихольда.

В секретном документе говорилось о том, что орки готовят нападение на город в ближайшие три месяца. Поскольку в игре месяц длился всего семь дней, то это было весьма скоро. В бумаге сообщалось, что наступающих будет примерно тридцать тысяч. В самом городе было не более семи тысяч солдат и сотни магов.

«Им не победить!» – усмехнулся Квадратыч и пошёл прочь.

Абрихольд с юга граничил с королевством Астрион, с востока – с королевством Кисарг, на западе стояли гномьи горы, а север делили земли хоббитов и орков. Благодаря такому большому обилию различных соседей в будущем здесь намечалась неплохая политическая игра.

Идя по чаще, Квадратыч услышал голоса.

Игроки, не привыкшие ходить по лесу, говорили во весь голос. Затаившись в густых кустах, Квадратыч подслушал их речь.

– Скоро будет его логово?

– Сейчас!

– Ты точно умеешь обращаться с картой?

– Да, не спеши! Найдем мы великана.

– Жаль, здесь нет навигатора!

– Может быть, его уже кто-то грохнул и забрал квестовый предмет?

– Задание свежее – сегодняшнее. Да и более-менее высокоуровневые игроки охотятся подальше. Здесь всё ещё зона новичков. Так что всё будет путём! Новички не пойдут на великана.

Подождав, когда они уйдут подальше, Квадратыч поспешил в город.

Горн уже начал затухать, и жара в заднем помещении кузницы стала уменьшаться. Гном-кузнец стёр пот с грязного лица и замер напротив своего творения. Затаив дыхание, он смотрел на предмет, который только что сделали его руки. В маленьких глазах кузнеца сияла радость. Затем раздался хохот, и гном, брызжа слюной, начал ржать во всё горло.

Кубический шлем, лежащий перед ним на столе, вызывал в нём только такие эмоции. Его так же обрадовало то, что, работая над ним, он повысил кузнечное ремесло до тридцать второго уровня. После того, как Квадратыч ушёл, кузнец «Умелые руки» решил попрактиковаться, и из-под его молотка вышло новое творение, на которое его вдохновил последний клиент.

Зазвенел звонок – кто-то вошёл в магазин. «Умелые руки»

побежал в передний зал.

Там стоял НИП – гном-купец, приехавший вчера в Абри-хольд из Данмро.

– Приветствую, кузнец! – обратился он.

– Приветствую, Двалин-два кошеля, – кивнул «Умелые руки».

– Я уезжаю, – купец сразу же перешёл к делу. – Может, есть что-нибудь новенькое? А то я здесь не сумел набрать достаточно товаров.

– Сейчас! – «Умелые руки» выбежал из торгового зала в кузницу и вернулся со шлемом.

Поставив кубический шлем с забралом, сделанным, как топочная дверца печки, на круглый столик, он отошёл от своего творения, смотря на реакцию купца.

– Что это? – хлопал глазами гном.

– Это шлем нового поколения! – подхватил кузнец.

– Я сразу понял, что это часть доспеха, – кивнул торговец. – В нём чувствуется что-то гномье, бросающее вызов природе, её мягким и плавным формам. Что-то совершенно новое.

– Да. Это моя последняя разработка – кубический шлем! – поднял голову кузнец.

– Я всю жизнь мечтал о таком! – выпалил торговец.

– Мало того, он сплошная инновация. Забрало, поднимающееся вверх – это прошедший век. Новое забрало должно открываться вбок! – кузнец поднял крючок на петле и от-

крыл «печную дверцу» с глазницами. – За таким забралом будущее. Оно никогда не свалиться от тряски.

– Вот это да! Не думал, что я увижу, что-то подобное в таком захудалом городишке. Сколько он стоит?

– Сто золотых! – обрадовался кузнец. Он даже и не думал, что кто-то купит его поделку.

– Да, этот шлем стоит столько, но у меня с собой только двадцать! – выдохнул гном-купец.

«Давай, ври лучше, торгаш несчастный! – думал «Умелые руки». – Я то знаю, что у тебя денег куры не клюют!»

– Помимо того, что этот предмет обладает выдающимися характеристиками для предмета своего класса, он ещё подчёркивает уникальность своего владельца. С таким шлемом его сразу все запомнят. Стильные и резкие грани куба выражают воинственный настрой, а гладкие и холодные плоскости твёрдость и непоколебимость нрава. Забрало, открывающееся в сторону, выражает нежелание подчиняться общим нравам и истинную индивидуальность воина.

– Если я хорошо поищу, то, может быть, найду ещё десяток золотых.

– В этом шлеме скрыт истинно гномий дух – дух упорядочивания и подчинения природы. Этот шлем показывает своё превосходство над природой своей замысловатой конструкцией. Только истинный гном сможет его оценить.

– Может быть, найдётся ещё десяток золотых, но не больше.

– Но знаешь, что в нём самое главное? – «Умелые руки» посмотрел в глаза гному-купцу.

– Что?

– То, что этот шлем уникальный! Ни у кого кроме тебя больше не будет такого! Ты будешь первым, кто купит его у меня.

– Может быть, я смогу найти пятьдесят золотых, но не больше!

– Отлично, продано! – радовался кузнец, отдавая шлем купцу.

Когда торговец ушёл, «Умелые руки» тут же взял лист металла и принялся гвоздём размечать выкройку для своего нового творения.

Квадратыч летел по лесу. Гибкие ветки кустов били его по лицу, но он не сбавлял темп. За спиной слышались тяжёлая поступь кабаньих копыт и грозное дыхание. Воздух прорезало разъярённое хрюканье – кабаны приближались.

На выходе из лесу Квадратыч встретил огромного коричневого кабана. Решив не упускать лишнюю возможность поднабраться опыта, он напал на него и с трудом убил. Огромный, как бык, кабан упал на прошлогодние листья, и из него выпали два сияющих клыка. Игрок подобрал трофеи и хотел было идти дальше, как из кустов вылетели три товарища зверя.

После смерти кабана Квадратыч получил ещё один уро-

вень, достигнув четырнадцатого уровня. Однако, оптимизма в борьбе это не прибавляло. Поскольку, если бы он сейчас даже просто остановился, то кабаны бы его просто растоптали. Дерясь с первым противником, он каждый раз уклонялся от его атаки с разбега, прыгая перед самым его носом. Благодаря огромной массе кабан не мог резко менять направления и пролетал мимо, получая удар меча в коричневый бок.

Но теперь так не выйдет. Полоска дыхания подходила к концу, и Квадратыч думал, где принять бой.

Между деревьев показался огромный дуб.

«Что-то знакомое» – пронеслось в голове игрока, и он вспомнил карьер троглодитов. Когда он подходил к карьеру, то заметил это дерево.

Перед тем как спускаться, Квадратыч исследовал окрестности карьера, замечая его устройство. И теперь он точно знал, что недалеко отсюда расположилась его отвесная стена, закрытая со стороны леса высокими кустарниками.

Гигантские кабаны дышали игроку в спину. Квадратыч свернул и, нырнув в густые кусты, остановился. Прямо перед ним разверзлась пропасть карьера. Сбавив скорость, он прыгнул вниз.

Раздавив кусты, туда выбежали огромные кабаны. При виде пропасти, они вонзили острые копыта в землю, сдирая дёрн и вырывая траву, но бесполезно – инерция тянула их вперёд, и они полетели в песчаный карьер с белыми камнями. Их тяжёлые коричневые туши упали на него дно, хрустя

КОСТЯМИ.

Получен новый уровень.

Квадратыч висел на толстом корне, торчащем из земли прямо под травяным настилом. Подтянувшись, он залез на склон и сел у раздавленных кабанами кустов.

– Всё же хорошо знать местность! – улыбнулся он.

Спустившись по пологому склону, он забрал трофеи и направился в город.

Глава 5

Войдя в игру, Квадратыч решил изучить персонажа. Тем более, что идти никуда не хотелось. Да и с серого неба вот-вот мог полить дождь.

– Показать характеристики персонажа!

Перед ним выскочила полупрозрачная простыня текста.

Персонаж: Квадратыч

Уровень: 15

Специальность: нет

Параметры

Здоровье: 132

Энергия: 107 000

Дыхание: 512

Характеристики

Сила: 23

Ловкость: 15

Выносливость: 12

Живучесть: 11

Интеллект: 10

Мудрость: 12

Харизма: 10

Характеристики взаимодействия с миром

Слава: 105

Расположение властей Абрихольда: 0

Расположение интеллигенции Абрихольда: 0

Расположение простых людей Абрихольда: 1

Удача: 12

Умения и их уровни

Ношение лёгких доспехов: 2

Ношение тяжёлых доспехов: 2

Владение оружием: 5

Владение топором: 3

Владение мечом: 7

Перевязка: 3

Стихийная магия (Огонь): 1

Торговля: 1

Искусство любви: 3

Квадратыч долго смотрел на цифры, читая описания различных умений.

Здоровье повысилось совсем немного. Поскольку в NMAУ за каждый уровень вначале добавляли только по две единицы здоровья. Только начиная с двенадцатого уровня – добавляли по три. Так по мере роста каждый новый уровень с определённой ступени добавлял всё больше и больше здоровья.

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.