



LitRPG

78
virtual
simulation

ДМИТРИЙ РУС,
ДЕМ МИХАЙЛОВ, ВАСИЛИЙ МАХАНЕНКО
АНТОН ЛИЩИЦЫН, МИЛОСЛАВ КНЯЗЕВ

В ИГРЕ

LitRPG

Дмитрий Манасыпов

В игре (сборник)

«Автор»

2014

Манасыпов Д. Ю.

В игре (сборник) / Д. Ю. Манасыпов — «Автор»,
2014 — (LitRPG)

Виртуальный мир компьютерной игры безмерно расширяет человеческие возможности. Особенно если погрузиться в него полностью, оставив в мире реальном лишь тело, заключенное в вирт-капсулу. Если вы любитель РПГ – рискните! Ведь «в игре» можно не только развлекаться, но и прилично зарабатывать. Например – продавая другим персонажам разнообразных фантастических тварей. Для смертельно больных детей, обреченных на гибель в нашей реальности, игровой мир может стать спасением. Но учтите, что он также может обернуться и ловушкой для тех, кто слишком увлекся виртуальными боями, не подозревая, что за ними стоят ловкие и беспринципные дельцы...Дмитрий Рус, Дем Михайлов, Василий Маханенко, Антон Лисицын, Милослав Князев и новые звезды уникального жанра ЛитРПГ в сборнике, выпущенном по итогам конкурса «В игре...», проводившемся на портале stalker-book.com!

© Манасыпов Д. Ю., 2014

© Автор, 2014

Содержание

Милослав Князев	6
Антон Текшин	16
Сергей Онищук	32
Юрий Уленгов	45
Конец ознакомительного фрагмента.	52

**Дмитрий Манасыпов, Милослав Князев,
Сергей Долгов, Антон Лисицын, Дем
Михайлов, Василий Маханенко, Шамиль
Алтамиров, Дмитрий Рус, Лилия
Касмасова, Антон Текшин, Сергей
Онищук, Юрий Уленгов, Вадим Картушов,
Александр Стасенко, Наиль Выборнов
В игре (сборник)**

© Алтамиров Ш., Выборнов Н., Долгов С., Картушов В., Касмасова Л.,
Князев М., Лисицын А., Манасыпов Д., Маханенко В., Михайлов Д., Онищук
С., Рус Д., Стасенко А., Текшин А., Уленгов Ю., 2014

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2014

Милослав Князев

Тест-драйв

«Вы уверены, что хотите выбрать данный параметр?»

Это сообщение выскакивало уже не в десятый и даже не в двадцатый раз. И жать на «да» бесполезно. Искин быстро убедит тебя в твоей неправоте. И самое главное – ты уже никуда от него не денешься и будешь вынужден и дальше принимать советы умной машины.

А сначала думал: тест-драйв – это просто. Быстренько зарегистрирую усредненного персонажа, пробегу цепочку рекламных квестов и решу, нравится мне новая игра или нет.

Оказалось, все куда сложнее. Вернее, можно и так, но лучше подойти к выбору персонажа более серьезно и осмысленно. Кто-то решит: а на фига это надо, если собрался только попробовать? Дело в том, что скорее всего увлечешься и захочешь играть дальше. Тогда, если используешь уже выбранного персонажа, у него может остаться кое-что из добытого во время тест-драйва. То есть халява-то скоро кончится, но тому, кто успел первым, перепадут кое-какие преимущества, что вполне логично.

Зачем это нужно организаторам, тоже понятно. Во-первых, чем лучше проработан персонаж, тем сильнее впечатления от игры. Во-вторых, если потратишь время и усилия при регистрации, будет просто жаль бросать перса.

Вообще я обычно очень внимателен при регистрации. Потраченные минуты в начале потом могут вылиться в преимущества. Не раз в этом убеждался, и если искину удалось переубедить меня сразу, то дальше я был только рад таким предупреждениям. А когда игра новая, трудно – иногда невозможно – понять, как правильно выбирать параметры персонажа, и обдумывание тут не всегда помогает. Так что любой совет полезен.

Когда все было закончено, на меня смотрел мой будущий персонаж. Человек с моими родными чертами лица. Да, лицо – это моя слабость. Какую бы роль я ни выбрал, хоть эльфа, хоть зеленого орка, хоть бородатого гнома, узнать, как в зеркале, себя я мог всегда. И вовсе не потому, что являюсь неотразимым красавчиком или обладаю неординарной внешностью, нет, – для меня реальный мир важнее виртуального. Я предпочитаю оставаться собой, даже попав на время в мир меча и магии или еще куда-нибудь.

Но и полной моей копией персонаж не являлся. Да, он тоже человек! Но, в конце концов, зачем идти в игру, если совсем уж ничего не менять? Качком перса делать не стал, но мускулатура у него получилась лучше моей. Тем более что для выбранного класса «воин-маг» это важно. И рост чуть выше, и вообще добавил кое-что по мелочам. С именем опять же повезло, мой обычный ник Лис'Гер (сокращение от Лисицын Георгий) оказался не занят.

Вышел в игру и осмотрел появившуюся экипировку. Очень даже неплохая, как нубу первого уровня. Понятно, что это рекламный вариант для решивших пройти тест-драйв, но все равно неплохая.

Если надумаю играть и в качестве бонуса вместо обычной получу такую же, то будет серьезный плюс.

Однако долго любоваться простым в общем-то мечом мне не дали. Из-за ближайшего куста выскочил кролик. Маленький, симпатичный, белый и пушистый. Зверек улыбнулся, демонстрируя ряды акульих зубов. И сразу прыгнул на меня. Хорошо, что меч я уже держал в руках!

Машинально отмахнулся и попал.

Если зубастый кролик был чуть ли не классическим началом большинства игр, то добро, выпавшее после его смерти, классикой и не пахло. Ни тебе кусочка мяса и шкурки, ни почерневшей от времени медной монеты, ни плохого ржавого ножа. Вместо этого барахла сразу

новенький кожаный кошелек с сотней золотых и весьма приличный булатный кинжал в дорогих ножнах. Жирные тут, однако, кролики водятся. Подобного лута и с босса столь низкоуровневых мобов не дождешься.

- Это был наш кролик!
- Верни кошелек и кинжал!
- Меч, куртку и штаны тоже отдавай!

Никому не нравится, когда его грабят. Если кроме кошелька требуют еще и штаны, то тем более. Пока я собирал добычу, откуда-то появились трое – скорей всего, из-за того же куста, что и кролик, так как других укрытий рядом не наблюдалось. Типичные разбойники. Здоровенные, уродливые, ободранные, с полным отсутствием следов интеллекта на лицах. Помыть таких, приодеть, и можно любого сразу в финал чемпионата мира по боксу выставлять. Никто не усомнится, что им там самое место. А оружие у главаря явно выбивается из образа. Хороший такой меч, дорогой. Однозначно пара к моему новому кинжалу.

Говорить с разбойниками было не о чем и незачем. Раньше драться начнем, раньше закончу. Понятно, это не первая моя игра и не первый поединок на мечах. Пожалуй, уже и в реале что-нибудь изобразить сумею. Но легко и быстро получилось только с первым. Самым здоровым и вооруженным огромной дубиной, чуть ли не с меня размером. Резкий шаг вперед и укол в шею – этого хватило.

С двумя оставшимися пришлось повозиться. Тот, что с топором, был похуже и прекрасно это осознавал. Сразу ушел в оборону и вообще предпочитал сам не лезть. Главарь же владел мечом почти на том же уровне, что и я. И он постоянно атаковал. Покружив с ним так несколько минут, понял, что могу и не справиться. А если тот застенчивый громила с топором присоединится и проявит хоть какую-то инициативу, то точно проиграю.

А я ведь тут магом-воином числюсь. Но, увы, никаким заклинанием пока обзавестись не успел. Тогда покажем фокус. Вытащил недавно приобретенный кинжал и швырнул его. Только не в противника, к этому тот, несомненно, готов, а просто вверх. Сработало! Главарь разбойников проводил взглядом блестящий предмет и получил от меня мечом по голове. А нечего отвлекаться!

Поскольку шлема на нем не было, единственного пропущенного удара хватило. Последний оставшийся бандит бросил топор и побежал прочь.

Мне игра уже начинает нравиться. Нет, вовсе не из-за относительно легкой победы.

Понятно, что это основная особенность тест-драйва. Зато поведение энпээсов написано более реалистично, чем приходилось видеть раньше. Обычно непись не убегает, а сражается до конца, вне зависимости от своих шансов. И на всякие посторонние действия, не несущие непосредственной угрозы, тоже не отвлекается. Я размышлял на эту тему, и вдруг выскочила табличка:

«Поздравляем!

Вы одержали заслуженную победу и получаете десятый уровень.

Согласно условиям тест-драйва все свободные очки характеристик будут распределены автоматически наиболее оптимальным для вашего персонажа образом».

Сразу десятка? Круто. И логично. Некогда в нубах засиживаться. Показали по минимуму, что тут ждет, и отправили вверх по карьерной лестнице. Но, прежде чем туда идти, не помешает собрать трофеи. Сначала подобрал кинжал и меч. Ну словно одним мастером кованы! Узор на булате похож, да и ножны выдержаны в едином стиле. Вешаю оба клинка на пояс. Свой меч прячем в сумку.

Кстати, а какая у нее вместительность? Десять основных ячеек и столько же запасных. И в чем разница? Ага, понятно. Предметы, положенные в первые, теряют вес полностью, а засуну-

тые в остальные так же полностью его сохраняют. То есть пихай что хочешь, если личной грузоподъемности хватает. Значит, меч в сумку, топор грубой ковки туда же, дубину... Вообще-то она мне и на фиг не сдалась, но, пока есть свободные основные ячейки, можно забрать. Кроме оружия нашлись только два кошелька с какой-то мелочью. У главаря десяток серебра, у громилы с дубиной столько же меди. По сравнению с сотней золота от кролика не густо.

Как только я обошел куст, из-за которого на меня сначала выскочил зубастый пушистик, а потом разбойники, сразу нарисовался форт. Другого слова и не подберешь, именно нарисовался.

Слишком уж он большой, чтобы прятаться за таким кустиком. Ну да ладно. У тест-драйва свои правила, и времени на долгие походы точно нет.

Стоило пройти через ворота форта, как уперся в трактир. Внутри питейное заведение оказалось довольно оригинальным. Большая комната с единственным столом в центре. За ним сидят трое, и одно место свободно. Это, значит, чтобы я не перепутал, куда мне нужно садиться.

– Вы позволите? – все же спросил я.

Все трое молча кивнули. Стоило мне сесть, как рядом появилась служанка и поставила на стол еще одну тарелку с мясом и тушеной картошкой и кружку с пивом. Перед остальными еда была точно такая же. А компания, наоборот, оказалась разнообразной. Напротив сидела эльфийка – классический походный вариант. Красивое лицо, огромные зеленые глаза, острые уши, светлые с рыжиной волосы, практичная одежда растительных оттенков и неизменный лук.

Стоило присмотреться, и над ней появилась табличка с данными:

«Имя – Элиэль,
раса – эльф,
класс – рейнджер,
уровень – 11».

Справа сидел типичный гном. Ну, почти типичный. Обычно у коротышек не увидишь рогов, какие якобы носили на шлемах викинги. В остальном – все как положено. Неизменная борода темно-рыжего цвета. Кожаная одежда, из-под которой проглядывает кольчуга довольно серьезного плетения. Сбоку к стулу прислонен топор весьма солидных размеров. Кстати, точная копия моего трофея, только тот качеством намного хуже. И еще одно небольшое отличие – крупный медальон на груди. Железный диск с изображением перекрещенных топора и молота.

«Имя – Торкин,
раса – гном,
класс – жрец,
уровень – 14».

Слева был человек. Уже в возрасте. Из особых примет – седеющая бородка и пара шрамов на лице. Темные волосы. Кожаная куртка, обшитая дисками брони. Оружие: меч, кинжал и арбалет.

«Имя – Ваз'Гар,
раса – человек,
класс – наемник,
уровень – 12».

Ха! Если учесть еще и мой класс, у нас получатся почти стандартные файтер, клирик, маг и вор. Что-то мне подсказывает, что именно так и будет.

– Уважаемый Лис'Гер, – обратился ко мне наемник. – Если я не ошибаюсь, вы воин-маг?

– Так и есть, но магии специально пока не обучался, – честно признался я.

- Этот недостаток исправить никогда не поздно, – вступила в разговор эльфийка.
- Хочешь присоединиться к нашей команде? – напрямик спросил гном.

«Внимание!

Вам доступен квест: «Спасение принцессы из лап злобного дракона».

Стандартного вопроса, желаю ли я его принять или нет, не было. Видимо, по условиям тест-драйва это предусматривалось по умолчанию. Да и собеседники повели себя так, словно я уже согласился, во всеуслышание об этом заявил и теперь обязательно пойду с ними.

Сразу рассказали о своих проблемах, которые теперь отчасти стали и моими. Оказалось, компания находится в затруднительном положении. Заказ на дракона и принцессу они приняли, а исполнить не могут, так как потеряли своего мага. От нападения конкурентов отбились, но один член отряда погиб, а они сами не могут покинуть форт, пока не возместят материальный ущерб в сто золотых, нанесенный недавним боем.

И сразу стала понятна такая щедрость зубастого кролика. Заплатил я за своих будущих попутчиков штраф, а заодно и рассчитался за их обед. В результате золото с серебром кончились, осталась только медь. Обещали вернуть все до последней монеты, но я только отмахнулся.

Сильно сомневаюсь, что заработанное во время тест-драйва мне кто-нибудь оставит.

Как только вышли из форта, я первым делом поинтересовался: как спутники намерены обучать меня магии?

- Очень просто, – хохотнул Торкин.
- От твоего предшественника осталась книга заклинаний, – пояснила Элиэль.
- Держи! – передал мне Ваз'Гар толстый и увесистый том.

Однако магу десятого уровня там были доступны всего три первые страницы. И столько же заклинаний. Воздушный кулак, огненный шар и ледяное копьё. Чтобы их выучить, оказалось достаточно всего лишь прочитать. И, как выяснилось, распределенных очков характеристик у меня как раз хватало, чтобы без перерыва воспроизвести все по разу или любое трижды. Стоило их попробовать, как выскочила табличка:

«Поздравляем!

Вы выучили три заклинания и получаете тринадцатый уровень».

Не прошли мы и сотни шагов, как появилась возможность испытать свои новые способности уже в деле. На отряд напала стая из двух десятков крупных волков. Это получилось слишком неожиданно. Звери выросли буквально из-под земли, так как рядом не было и символического кустика. Даже эльфийка, и та не успела выхватить лук. Нас спасла лишь восставшая к тому времени у меня магия. Три зверя испытали на себе мои заклинания. Это позволило выиграть несколько секунд, так необходимых для организации обороны.

- Оборотни! – закричал гном. – Не давайте себя укусить.

Сомневаться в словах Торкина никто не стал – первые три волчьи туши уже превратились в голые человеческие трупы. Заняв круговую оборону, мы успешно отбивались от нападающих тварей уже и без магии. Хотя «круговая» – не совсем точное слово. Скорее получился треугольник, в центре которого стояла Элиэль с луком и выбивала самых ретивых оборотней.

Вскоре все было закончено. Последний волк умчался со стрелой в боку.

- Помогите, – неожиданно простонал Ваз'Гар.

Покрытому шрамами наемнику не повезло в очередной раз. Рана вроде как совсем не серьезная, его шрамы остались от куда более глубоких, а тут лишь слегка руку зацепило. Наемник уже не стоял на ногах. Сидел на земле, поддерживаемый эльфийкой, и выглядел с каждой секундой все хуже. Я хотел было сказать, что не имею доступа к целительским заклинаниям, но не успел. Выскочила табличка:

«Поздравляем!

Вы одержали заслуженную победу и получаете двадцать третий уровень. Согласно условиям тест-драйва все свободные очки характеристик будут распределены автоматически наиболее оптимальным для вашего персонажа образом».

Справедливо рассудив, что новые уровни должны дать доступ к новым заклинаниям, раскрыл книгу. Так и оказалось. Мне стали доступны еще две страницы. Ну а поскольку это тест-драйв, то и заклинания там находились самые нужные именно здесь и сейчас. Малое исцеление залечивает любые физические раны до средней степени тяжести. Большое исцеление залечивает любые раны и отравления, вплоть до нанесенных магией.

Сразу использовал второе, потому что от простой царапины так не сляжешь. Ваз'Гар исцелился буквально на глазах. А я поднялся еще на два уровня за выученные заклинания. И, кстати, уровни подросли не только у меня. Эльфийка, как самая результативная, прибавила девять, гном семь, а пострадавший человек всего пять. Надо же, особенности тест-драйва распространяются не только на меня, но и на спутников.

– Что будем делать? – обратился ко мне с вопросом командовавший до этого Торкин.

«Внимание!

У вас самый высокий уровень в группе. Вы становитесь командиром отряда».

Сюрприз, однако. Хотя, по законам жанра, чего-то такого и следовало ожидать.

– Для начала соберем трофеи, – сказал я, чтобы выиграть время.

С ними был полный порядок. Деньги, оружие, доспехи. Прямо не со стаей голозадых оборотней сразились, а с отрядом королевской гвардии. И все идеально подходило не только по размерам, но и к нашим новым уровням. Причем с запасом. Спутники вовсю хвалили своего нового командира. Заявили, что это именно я принес удачу в отряд.

– Раньше нам никогда так не везло, – признался гном Торкин.

– Поход только начинается, а уже, считай, окупился, – согласилась эльфийка.

После того как экипировался в новые доспехи, я открыл сумку, чтобы сложить туда все лишнее. Думал, настало время выкинуть зря занимающую место дубину, да и грубый топор тоже.

Оказалось, нет. Там уже было двадцать пять основных ячеек и столько же запасных. Выходит, их количество растет вместе с уровнем? Удобно. Что интересно, у спутников-энпэ-эсов тоже имелись свои сумки.

Прошли еще сотню шагов, и у нас на пути оказалось... Даже трудно описать, что именно.

Нечто вроде города. Или, скорее, его фасада. Фрагмент крепостной стены с воротами, а за ними трактир, мини-колизей и еще какие-то здания. Странно, но никто не пытался обойти вокруг, все дисциплинированно шли через ворота и платили пошлину. Так же поступили и мы.

Колизей оказался по совместительству и тренажерным залом, где за плату можно было прокачать себе уровни. В центре арены лежал огромный булыжник со стальным кольцом соответствующих размеров. К нему прикован великан – на толстую цепь, частично опутывающую ноги и руки, так, что вроде и позволяет двигаться, но сильно стесняет. Любой желающий мог заплатить и с ним сразиться. Убить все равно не убьешь, и на тот случай, если что и получится, рядом маг жизни дежурит, а уровень на один или даже сразу два таким боем поднимешь запросто.

«Имя – Грым-Грым,
раса – полукровка горного тролля и орка,
класс – воин-шаман,
уровень – 200».

– Жаль, ему настоящего оружия не выдают, – проворчал подошедший рыцарь семьдесят восьмого уровня. – Какой интерес драться с противником, у которого в руках даже не дубина, а простая палка?

Странная логика. Драться со скованным по рукам и ногам интерес, выходит, был. Но спросил я не об этом:

– А почему не дают?

– Потому что одолжить нельзя, только подарить, – пояснил желающий не только поднять уровень, но и победить в «честном поединке». – К тому же эта глупая тварь после каждого боя оружие о цепь ломает, пытаюсь освободиться. Ему что меч, что палка – все едино.

Я вспомнил про завалявшуюся в сумке совершенно мне не нужную дубину титанических размеров. Вот и пригодилась. Вытащил и кинул к ногам Грым-Грыма с криком:

– Дарю!

– Теперь другое дело, – обрадовался рыцарь, шагая вперед.

Больше ничего он сделать не успел, так как был буквально впечатан в песок арены могучим ударом. Кто видел расплюснутую жестянку с томатной пастой, тот поймет. Второй удар моей дубины пришелся по камню в центре арены, раздробив тот в мелкий щебень и освободив кольцо.

Затем жертвами стали маг-целитель и продавец билетов. И только потом великан разорвал сами цепи. Все произошло очень быстро.

– Грым-Грым не забудет этого подарка, – пообещал мне полукровка.

После чего развернулся и пошел прочь, проломив деревянную стену коллизея. Направился не к воротам, а туда, где не хватало городской стены. Стоило ему переступить невидимую черту, и он исчез. Теперь понятно, почему туда никто не суется. Хотя нам претензий за разгромленный коллизей никто не предъявлял, мы тоже предпочли не задерживаться в городе. Но вышли обычным путем.

«Поздравляем!

Вы совершили бескорыстный и благородный поступок. В награду получаете тридцатый уровень.

Согласно условиям тест-драйва все свободные очки характеристик будут распределены автоматически наиболее оптимальным для вашего персонажа образом».

Благородный – может быть, но бескорыстия в дарении старой дубины, которую случайно до этого не выбросил, не много. Если честно, мне просто хотелось посмотреть, что будет. Больше чем на один уровень такое даже при тест-драйве не тянет. А тут сразу пять.

– Ты что, всегда такими артефактами разбрасываешься?! – спросил Торкин, как только отошли от ворот.

– Какими артефактами? – не понял я.

– Он еще спрашивает! Да это была дубина самого Грым-Хрыма, легендарного вождя орков. Оружие ему лично подарил бог войны пять тысяч лет назад, когда вождь сумел объединить все степные племена. До сих пор артефакт считался безвозвратно утраченным. Этой дубиной крепостные стены проламывать можно, а ты взял и просто так отдал первому встречному.

– Откуда я мог знать, что дубина, подобранная с трупа обычного бандита, окажется легендарной и эпической?

Гном посмотрел на меня как на идиота, но говорить ничего не стал. Остальные спутники, похоже, придерживались подобного мнения. Прошли еще примерно сотню метров и оказались в горной местности. Справа гряда, слева гряда, а всю долину впереди перегораживает маковое

поле. И никакой дороги из желтого кирпича. Зато маки знатные, «мечта наркомана» называются.

Все как на подбор двухметровые, цветы большие и яркие, а коробочки как минимум с гномий кулак размером.

- Ну что, поползем? – спросил Торкин.
- Зачем? – не понял я.
- Это же Закопушка! Тут можно только ползти.
- Почему?

Спутники опять посмотрели на меня как на идиота. Затем Ваз'Гар решил, что лучше не объяснять, а показать. Наемник подобрал небольшой булыжник и бросил в сторону маков. Из зрелых коробочек вместо зернышек вылетали острые шипы и дробили камень. Однако.

Наркоманам тут не светит.

– Цветы расстреливают все, что выше метра, – пояснил он. – Но ползти тут абсолютно безопасно.

– А если быстро бежать? – все же спросил я. – Расстояние между стеблями достаточно большое.

Вместо ответа Элиэль вскинула лук и выстрелила в сторону маков. Эльфийская стрела была перехвачена в полете и расколота шипами в мелкие щепки. Да, из песни слов не выкинешь, и по Закопушке придется только ползти. Особенно если в отряде файтер, клирик, маг и вор.

К счастью, в тест-драйве вообще длиннее ста метров расстояний не предусмотрено. Уже скоро мы смогли опять подняться на ноги. Перед нами стояло массивное каменное колесо примерно двух с половиной метров в диаметре.

– Гномья работа! – с гордостью заявил Торкин. – Сколько тысяч лет прошло, а оно стоит почти как новенькое.

– Может, еще и работает? – на всякий случай спросил я, подозревая, что перед нами портал.

– Конечно! – возмутился коротышка. – Все сделанное гномами перестает работать не раньше чем полностью развалится.

- Так мы можем?
- Нет.
- Почему?
- У нас нет ключа.

Потом гном взял свой топор и положил на плиту, стоящую чуть в стороне. Там имелось углубление, в точности повторяющее контуры оружия.

– Я хоть и жрец, причем не самого низкого ранга, но, увы, мой жезл-топор не подходит, – начал объяснять Торкин. – Ключей с древних времен вообще сохранилось очень мало, а секреты их изготовления утеряны.

И тут мне в голову пришла довольно глупая мысль. Или, наоборот, умная? У нас ведь тест-драйв. Если дубина оказалась легендарной и эпической, то почему бы истории не повториться с топором?

- Может, этот подойдет? – спросил я, вытаскивая трофей.

Вы когда-нибудь видели, как падает гном? Причем не кем-нибудь «уроненный» и не от потери равновесия под стол в трактире, а сам по себе на ровном месте. Уж до чего эти коротышки устойчивы, но Торкин плюхнулся на задницу там, где стоял. Отвисшую челюсть частично скрывала борода, но величине его удивленных глаз могла позавидовать любая эльфийка. Картину довершал сползший набок рогатый шлем.

Затем коротышка опомнился, вскочил на ноги и с благоговением принял из моих рук грубоватый топор. Осмотрел его очень внимательно, не забыв при этом прочесть нам целую

лекцию на тему, какая это великая вещь и кому раньше принадлежала. Жрецу удалось включить портал, за что он, кстати, пару уровней поднял. Один шаг, и мы в самом центре Проклятых Земель.

Только отошли от каменного кольца, как дорогу нам преградил лич сорокового уровня с армией ходячих мертвецов. Бой был жарким, но, как и положено по замыслу тест-драйва, мы победили. Я обнаружил, что имею куда более высокие запасы маны, чем вначале, и могу куда эффективней пользоваться магией. В результате поднялся сразу на двадцать уровней, наемник на пятнадцать, а гном с эльфийкой, видимо, потому, что оба были ранены, всего на десять. Трофеи, как и положено, собрали приличные.

Вечерело, а на пути попала удобная для ночлега рощица. Эльфийка ее исследовала и прогнала оттуда какого-то зверя, попутно получив один уровень. По ее заверениям, нам очень повезло, деревья не были отравлены влиянием Проклятых Земель.

– Тут и так почти безопасно, а если ты еще и сигнализацию поставишь, то вообще сможем нормально выспаться, не отвлекаясь на дежурства, – закончила Элиэль.

Уже собирался признаться, что не умею, но вовремя вспомнил о последнем повышении в уровнях. Я с того момента не заглядывал в колдовскую книгу. Как и следовало ожидать, мне было доступно еще два заклинания, причем нужных именно здесь и сейчас. Магическая сигнализация и защитный купол. Последний имел несколько степеней активности и в самой слабой мог продержаться всю ночь. Решил поставить и то, и другое.

Как оказалось, я единственный в отряде, у кого нет своего одеяла. И в качестве трофея такого необходимого предмета мне почему-то не подвернулось. Спутники переглянулись, и эльфийка пригласила к себе. А к кому же еще? На одеяле наемника двое не поместятся, а гномье слишком короткое. Ну и тест-драйв, опять же, что предполагает? Красивую девушку!

– Вместе мы только спим! – предупредила девушка. – Ничего больше.

При этом мне показалось, что ее глаза говорят совсем другое. Показалось ли? Готов поспорить, что нет. Но решил не проверять.

Утром позавтракали из имеющихся запасов, прошли еще сотню шагов и оказались у входа в большую пещеру. Предположительно внутри нас и ждали дракон с принцессой. К счастью, нам самим ни лезть внутрь, ни ждать не пришлось. Из пещеры выскочил летающий ящер классического европейского вида. Только излишней толерантностью он не страдал и к пришельцам отнесся негативно. Сразу плюнул струей огня.

Я был готов и успел поставить самый мощный защитный купол над всем отрядом. Он не подвел, хоть и недолго продержался, но и напалм у дракона к тому времени закончился. И тогда мы дружно бросились в атаку, пока ящер не опомнился. Эльфийка стреляла из лука, гном с наемником рубили, я швырял ледяными копьями.

Ящер растерялся от такого натиска и попытался взлететь. Вот тут-то я его и достал.

Маны оставалось всего на одно заклинание. Применил казавшееся самым бесполезным в бою с таким массивным противником – воздушный кулак. Однако, если подобрать момент, он может оказаться весьма эффективным. Взлетающего ящера подхватило за расправленные крылья и швырнуло о скалы.

Драконы во многом похожи на слонов. Самое трудное – повалить. Потом можно и ногами затоптать. Но можно применить мечи и топоры, результат получится ничуть не хуже. А поскольку отданный мною древний топор в руках жреца не только порталы открывал, но и являлся весьма грозным оружием, то исход битвы я считал предрешенным.

Летающий ящер взревел и испустил дух, ударив на прощанье гнома хвостом. Топор улетел в находящуюся рядом с пещерой пропасть. Лишь каким-то чудом сам коротышка не свалился следом. Прозвучавший за тем рев Торкина прозвучал раз в десять громче драконьего.

Я получил сразу три десятка уровней. Спутники не намного меньше. От дракона из трофеев выпал только золотой ключик приличных размеров. Нетрудно догадаться, для чего тот

предназначался. Осталось найти принцессу, и квест будет выполнен. Долго разыскивать не пришлось. Ни лабиринта, полного монстров, ни зловещих подземелий в пещере не было. Единое, достаточно светлое пространство.

У дальней стены виднелась прикованная цепью девушка. Цепочка была что надо! Такой и самого дракона запросто удержать можно. Подойдя поближе, увидел, что платье почти полностью истлело, демонстрируя сквозь просветы молодое и красивое тело. Станным образом слишком красивое и чистое! А еще у девушки на голове была маленькая корона. Наверное, чтобы никто не перепутал, что принцесса именно она. Тест-драйв, однако.

«Имя – Светляника,
раса – человек,
класс – принцесса,
уровень – 100».

Пока я разглядывал пленницу, спутники занимались сундуками с драконьими сокровищами.

Понятно, честь освобождать оставили командиру отряда. Как именно это делать, вопросов не возникло. Золотой ключик прекрасно подошел к замку. Стоило его вставить, как цепь рассыпалась в пыль. Девушка бросилась мне на шею:

– Лис’Гер! Любимый! Я знала, что ты придешь.

«Поздравляем!

Вы выполнили квест: «Спасение принцессы из лап злобного дракона».

Вы получаете сотый уровень.

Согласно условиям тест-драйва все свободные очки характеристик будут распределены автоматически наиболее оптимальным для вашего персонажа образом.

Поздравляем!

Из всех предложенных наград вы выбрали женитьбу на принцессе».

Возразить, что вообще-то ничего не выбирал, да и списка с предложениями не видел, я не смог. Затруднительно говорить при таком поцелуе. Потом прямо внутри пещеры открылся портал.

Из него вышли три сильных мага, отряд гвардии и сам король. Раньше таким способом за своей принцессой они явиться, конечно же, не могли. Хотя что мне не нравится? На то он и тест-драйв.

Все строго по законам жанра: три книги будем идти туда, а обратно улетим на орлах. Вот и нас обратно доставили порталом королевские маги.

Свадьба, пир и первая брачная ночь слились в одно событие. На самом интересном месте выскочила табличка:

«Поздравляем! Тест-драйв прошел успешно».

Из капсулы подключения к виртуальной реальности я вылез, не жалея о потраченном времени. Игра не хуже других, а в некоторых аспектах даже лучше. Возможно, когда-нибудь поиграю и по нормальным правилам, а не в тестовом режиме.

Пока я проходил тест-драйв, поступил какой-то документ, и бумага сейчас торчала из принтера. Так, судя по эмблеме, из московского загса. Уже не в первый раз. Опять что-то не так с нашей свадьбой? То им одной бумажки не хватает, то другая справка неправильно оформлена.

Никогда не думал, что женитьба – это прежде всего бюрократия. Вот бы как в виртуальной игре: сказал «да», и все готово...

Не понял?!

«Московский городской загс номер ... подтверждает брак Лисина Георгия Павловича, гражданина Российской Федерации, и Светляники, принцессы королевства Зиргландия из мира виртуальной игры».

Если бы эта бумага была с логотипом игры, тогда ладно. Сувенир на память, не хуже любого другого. Даже оригинальный. Но тут совершенно официальный документ. Совсем не смешная шутка. На всякий случай заглянул в свой электронный паспорт, и стало еще несмешнее. Там уже изменилось семейное положение с холост на женат. Это вам не принтер, к которому теоретически можно подключиться и распечатать сварганенный в фотошопе документ. Оставалось позвонить в загс и выяснить все у них.

– Никакой ошибки тут нет, – заверил меня женский голос. – Такой брак у нас действительно зарегистрирован. Гражданин России с цифровой личностью. Поздравляем, вы в нашей стране один из первых решившихся на такой поступок.

– Но это же был всего лишь тест-драйв, – опешил я.

– Так вот как теперь это называется...

– Нет, вы меня не поняли. Это действительно был тест-драйв новой виртуальной игрушки. Рекламный буклет, показывающий возможности продукта, начиная охотой на зубастого кролика и заканчивая женитьбой на принцессе. То есть не настоящий даже по меркам виртуального мира...

И тут я осекся. До меня вдруг дошло, о чем мы вообще спорим, и, наконец, добралось до сознания одно слово из ее ответа. ЦИФРОВАЯ личность!

– Поймите. Как вообще можно зарегистрировать официальный, имеющий законную силу брак с цифровой личностью?

– Теперь можно. Сегодня был ратифицирован «Договор об ответственности в виртуальном пространстве» последней из пятидесяти стран, его подписавших, и с полудня он имеет силу закона на всей их территории.

Дальнейшее препирательство ни к чему не привело. Узнав, что у меня через три месяца назначена свадьба, работница загса сменила свое отношение с нейтрального на негативное. Мол, нехорошо, молодой человек, у вас невеста, а вы по принцессам шастаете. Заявление о разводе тоже не приняла. Разводите там, где женились, тогда мы подтвердим факт автоматически и выдадим справку. И то, что персонаж был одноразовый, ее совершенно не волновало.

Единственным на данный момент законным выходом из моего положения было добиться признания принцессы сначала пропавшей, а потом умершей. Но это слишком долго, а свадьба совсем скоро. Правда, существует еще один вариант. Пройти всю цепочку еще раз, теперь уже не в тестовом режиме. Второй раз жениться на принцессе и сразу развестись. И успеть это сделать за три оставшиеся месяца.

Антон Текшин

Game over

Я шел по оскверненному храму, прислушиваясь к стихающим отзвукам боя. Последние очаги сопротивления неумолимо угасали, скоро под этими потускневшими от гари сводами вновь наступит тишина.

Чуть позади хмуро шли остальные святотатцы, еще до конца не определившиеся с моим статусом. То ли я для них вожак и освободитель, то ли псих, ведущий на верную смерть.

И если большинству нравился любой вариант, то конкретно мне нужно свести кое-какие счета. Слишком много у меня накопилось вопросов, и пришло время кому-то на них ответить. Ответить за все.

Из боковой галереи резко выскочила молоденькая девушка в строгом храмовом одеянии. Окинув ошарашенным взглядом нашу разношерстную толпу, она прижалась спиной к мраморной колонне, сложив перед собой руки в умоляющем жесте. Я резко присел, бросив на пол предпоследнюю горошину.

– Щит!

Группа поддержки промедлила на какое-то мгновение, уж слишком безобидно выглядела послушница. Из сплетенных пальцев девушки вырвался ослепительный стусок огня, обдал меня жаром и врезался в шедших позади воинов. Не обращая внимания на крики, я не сводил взгляда с горошины, пока та не подкатилась к ногам волшебницы. Резкий хлопок, и девушка уже в коконе из тугих лиан, на ее счастье – без шипов. Теперь можно и обернуться.

– Все целы?

– Двое в минусе, – печально констатировал Гипоталамус. – Неплохо, однако, прилетело.

Несколько бойцов сидели оглушенные, с ними уже работали лекари, остальные злобно смотрели на спеленатую девушку, которая оказалась по ту сторону мерцающего барьера. Заклинание действовало десять секунд, и скоро послушница останется без последней защиты.

– Кто тронет – пойдет на удобрение, – сразу предупредил я особо нетерпеливых. – Сами виноваты, расслабились раньше времени.

Толпа глухо заворчала, но вслух никто не возразил. Вот и хорошо. Друид силен под сенью леса, но в лишенном растительности храме он почти безобиден. Горошины – это и есть то самое «почти», поэтому никому не нужно знать, что у меня осталась всего одна.

– Добрый ты человек, Онион, – вздохнул Гипоталамус. – Мы закончили. Кого смогли – подлатали, кого нет – отпели.

Девушка лежала молча, с ненавистью глядя на нас.

– Неплохой косплей, госпожа настоятельница, – похвалил я ее. – Не подскажите, далеко ли до главного алтаря?

– Провалитесь в ад, богохульники!

– Да мы вроде уже, – пожал я плечами.

Галерея, по которой двигалась наша группа, окончилась через каких-то двести метров. Это, по меркам здешних зодчих, даже не расстояние. Дальше шел резной балкончик, постепенно переходя в мост, ведущий на вершину главного алтаря. Так называли здесь гигантскую усеченную пирамиду из цельного белого мрамора, которая, впрочем, терялась рядом с величественным храмом, подпирающим облака. Площадка наверху позволяла без проблем разместить куда больше народу, но для предстоящего действия было важно качество, а не количество.

Бойцы заняли свои места, взяв меня в кольцо, за их спинами притаились лекари и маги, нервно перебирающие свитки с заклинаниями. Внизу, у подножия пирамиды, скапливались основные наши силы – целое море, залившее внутренний двор цитадели света. Кого тут только

не было: гномы и орки, людоящеры и половинчики, люди и эльфы... Рыцари тьмы стояли бок о бок со святыми паладинами, а инквизиторы долечивали чернокнижников, больше всех пострадавших от защитного барьера храма.

Еще год назад я бы с уверенностью сказал, что такое невозможно, что разногласия между нами стали слишком велики... И уж конечно, никогда бы не поверил, что под общие знамена нас соберет простой наемник.

Наша группа словно оказалась на сцене, окруженная огромной внимающей толпой. Надеюсь, представление им понравится.

– Митрум, я взываю к тебе!

В центр площадки ударила молния, вызвав яркую вспышку, резанувшую по глазам. Проморгавшись, я увидел напротив себя плечистого старика в роскошной мантии. В его взгляде горела неприкрытая ярость, а голос отдавал эхом громовых раскатов:

– Глупец, всех разумных этого мира не хватит, чтобы сокрушить меня! Напади, и от тебя не останется даже воспоминания!

Это он из-за храма так переживает. Напрямую божество помочь своим adeptам не могло, но вот ответить на агрессию в свой адрес – запросто, несмотря на потерю святыни.

На белый мрамор упала последняя горошина. Вот и все, больше от меня ничего не зависит. Либо мы сейчас все дружно здесь поляжем, либо...

– Ты пожалеешь, что не погиб тогда! Меня нельзя убить, а вот тебя заждалось царство теней!

Горошина подкатилась к ногам божества и выстрелила зелеными побегами, стерев пафосную улыбку с лица старца.

А кто сказал, что мы пришли его убивать?

Год назад

Таверна в это время суток только начинала заполняться посетителями, даря редкую возможность спокойно выбрать себе место. Золото приятно оттягивало карман, контракты подошли к концу – самое время немного расслабиться.

– Может, в Свободные Земли рванем? – предложила Стелла, отложив свой костяной посох.

Двое рыцарей неодобрительно покосились в ее сторону, но, считав статьи, решили не связываться. Вот и правильно, нам только проблем с местными не хватало. В Объединенных Королевствах терпимо относились к любому классу, но в здешней провинции с каждым днем крепла власть светлых сил. Скоро этих простодушных увальней в кирасах сменят матерые инквизиторы, и путь сюда нам будет закрыт.

– Некромантам знакомо такое понятие, как обеденный перерыв? – поинтересовался Иллиан.

Юноша заказал себе что-то вроде морского ассорти, к которому прилагался целый столовый набор. Не представляю, как пользоваться большинством этих инструментов вивисектора, но наш опальный аристократ спокойно расправлялся с блюдом, запивая его дорогим вином.

– Покушать – это святое, – прогудел Гипоталамус, оглаживая объемный живот. – И не надо о делах. Бери пример с Ррарка.

Гнолл Ррарк согласно кивнул массивной головой, отрывая острыми зубами очередной кусок от кабаньей ноги. Развернись сейчас перед нами адская бездна, набитая демонами, он так и будет спокойно сидеть, пока не доест. Особенность этих зверолов – повышенный обмен веществ, и, чтобы не свалиться без сил, им надо постоянно что-то жевать. Или кого-то, это уж как повезет.

В отличие от спутников мне есть не хотелось – из головы никак не выходила последняя убитая виверна. Тварь оказалась необычайно сильна для своего уровня, слава Создателю, что потомство вывести не успела. Осматривая тушу перед разделкой, я с удивлением обнаружил, что у нее отсутствует мизинец на передней лапе. Мелочь, на первый взгляд, но если задуматься, то палец не отсекали, иначе он бы давно уже вырос – регенерация у виверн потрясающая. Что тут говорить, даже обычному человеку любой криворукий лекарь вернет потерянные фаланги на место, тут калек не бывает. Хотя нет, был один парень...

Его так и звали – Беспалый. Родовая травма, чего-то там электронные повитухи намудрили в свое время. Так вот, на любом сервере его аватары не имели пальца, не считывался протез почему-то... И если я сейчас продал алхимикам именно его внутренности, то все еще хуже, чем можно себе представить.

Ррарк, между тем, прикончил окорок и достал из-за наплечного мешка массивный мифриловый слиток, испещренный старинными рунами. Бухнув брусок между тарелками, гнолл принялся поливать его из маленького пузырька фосфоресцирующей жидкостью. Остро запахло аммиаком, и от слитка донеслось довольное урчание.

– Проклятье, а нельзя было это сделать в другом помещении? – скривился Иллиан.

Ррарк нахмурил косматые брови, всерьез обдумывая поставленный вопрос, и наконец выдал:

– Нет.

– Все правильно, малыш, – кивнул Гипоталамус. – Он ведь тоже член нашей команды...

– Разрешите?

За стол решительно подсел седовласый мужчина в роскошном камзоле. Золотая звезда на массивной цепочке давала понять окружающим, что перед ними представитель местного правителя. Советник, кажется. Лезть ради уточнения в мануалы не хотелось.

– Чем могу быть полезен? – Я считал уровень персонажа и мысленно присвистнул.

Трехсотый. Если учесть, что у здешнего властителя около трехсот пятидесяти, то получается, что перед нами его правая рука.

– Лаврикус, – коротко представился мужчина. – Старший советник его величества.

– Онион, наемник.

– Вы-то мне и нужны.

Кто бы сомневался!

– У вас есть для меня работа? – Стандартная фраза, я уже тысячи раз ее произносил, до оскомины надоела. Но без нее квест не получишь, таковы правила этого мира.

– Нужно пробраться в охраняемый замок и вывести оттуда одну деву, – без предисловий начал советник. – Оплата – пять тысяч золотых и наша глубокая признательность.

Солидные деньги и повышение репутации очень кстати, а то в следующий раз стражники могут и не пропустить, но само задание...

– Вы ведь знаете, – нахмурился я, – что моя группа специализируется на добыче специфических ингредиентов, и, если девушка нужна вам в этих целях...

– Совсем наоборот, – перебил меня Лаврикус. – Деву нужно освободить. Мы в курсе того, что недавний разгром местного отделения Темного Братства – дело ваших рук. Нам очень импонирует такая жизненная позиция.

Ах, вот он о чем! Не думал, что участие в общем рейде против темных так приятно аукнется.

– Девушку собираются принести в жертву?

– Не имею понятия, – развел руками советник. – Мне известно лишь, что она находится в крепости против своей воли.

– Что ж, по рукам.

Перед глазами привычно выскочило:

«Получено новое задание: «Тайное спасение». Незаметно проникните в замок Серых Орлов и выведите оттуда заточенную деву. Награда за выполнение...»

Хм, а я ведь знаю, кто это.

– К чему такая конспирация? Серые Орлы хоть и наемники, но должны подчиняться местной власти. Не проще ли потребовать выдачи девушки?

– Увы, – нахмурился советник. – Большинство из них – такие же гости в нашем мире, как и вы. Они убьют несчастную, как только мы приблизимся к воротам.

Странно. Пару раз я уже сталкивался с Орлами, но маниакальной жестокости в их действиях не увидел. Для выполнения сомнительных контрактов можно с ходу назвать дюжину шаек – отморозков среди игроков полно. Или это такой квест? Ну, ребята, тогда не обижайтесь. Так или иначе, все наемники – конкуренты, даже такие узкоспециализированные, как я.

Лаврикус откланялся, оставив солидный аванс на расходы. Нужно было связываться с торговцами, но сперва я решил подтвердить свои предположения, создав новую тему в общем чате. Вдруг еще кому-нибудь попадались беспалые твари?

Не успел я свернуть форум, как пришло сообщение от Гипоталамуса:

«За нами наблюдают».

«Кто?» – набрал я в ответ на виртуальной клавиатуре.

«Пятеро, два столика от нас, похоже, прицепились у Гильдии Алхимиков».

На указанном месте сидела разномастная компания, по виду – типичные наемники. Ни одного игрока, только персонажи. Хотя разница между нами стала почти незаметна, это я по старой привычке всех сканирую.

«Есть предположения?»

«Нас заказали», – вклинилась в переписку Стелла и добавила веселую рожицу.

«Очень смешно».

«Вроде бы в последнее время никого не трогали, – начал припоминать Гипоталамус. – Прослежу-ка я, откуда эти гаврики, может, чего и нарою».

Клирик откинулся на спинку резной скамьи и погрузился в себя. Мы знакомы уже много лет, даже в реале пересекались, а все равно каждый раз поражаюсь его чутью. За это Гену и ценили на работе, пока диагностику не доверили искусственному интеллекту и Гена оказался не у дел. Куда идти немолодому мужчине, который всю жизнь ковырялся в сложнейших двигателях и, по сути, ничего другого не умеет? Правильно – в игры, надо же было как-то деньги зарабатывать.

Гипоталамус настолько вжился в роль монаха-чревоугодца, что я порой забываю, что передо мной игрок.

Стелла, наоборот, никого не отыгрывает и ведет себя, как будто заскочила сюда с реала на пять минут, только посмотреть. К нашей компании она прибилась совсем недавно, о себе поведала крайне мало, да мы и не лезли в душу. Вроде не школьница с ветром в голове, и ладно.

Иллиан и Ррарк – персонажи. Парня мы спасли из лап бандитов пару лет назад, а гнолл просто попытался нас съесть. Вот так и живем.

«Любопытно, – вернулся Гипоталамус в чат. – Хлопцы стационарный портал прошли, и всего за двести монет мне любезно подсказали, что пункт отправления был Далесси, провинция Крон».

«Это, случайно, не родина нашего Иллиана?» – припомнила Стелла.

«Да, – подтвердил я. – Надо бы его поздравить. И еще выразить соболезнования. Вот только не знаю, в каком порядке это осуществить».

* * *

- Поверить не могу, – не унимался Иллиан. – Отец был еще так молод...
- Все мы под Создателем ходим, – пожал плечами Гипоталамус. – Ежели и за тебя принялись, то из старших братьев мало кто остался.
- Это точно Римос, – аристократ вздохнул. – Младшенький слишком много времени проводил с наемниками, понимал ведь, что ему ничего не светит.
- А ты? – спросила Стелла.
- Мне все это опостылело еще в детстве. Я мечтал о приключениях, подвигах, а не о том, чтобы подмешать кому-нибудь отраву в еду и стать на ступеньку ближе к трону.
- Значит, вернуться не хочешь?
- С чего ты взяла? На престол я не претендую, но братца нужно приструнить, а то так и буду всю оставшуюся жизнь от убийц бегать.
- Закончим с контрактом и заглянем в Далесси, – решил я. – Там, по слухам, очень живописные леса, давно хотел взглянуть.

Природа в этом мире подана очень толково, не раз забываясь, ища глазами квартальные столбы местного лесничества. Профессиональная привычка.

- Да, есть даже дуб-патриарх, – улыбнулся Иллиан. – Говорящий, ему уже за третье тысячелетие перевалило, пообщаешься вдоволь. У его корней братишку и прикопаем, надо же почву удобрять...

«Получено новое задание: «Охота за наследником». Помогите Иллиану избавиться от...»

Дальше читать не стал, не люблю забивать голову перед серьезной работой.

Мы лежали в густых зарослях неподалеку от пещеры, ведущей в подвалы Серых Орлов, и понемногу приходили в себя. Ближайший стационарный телепорт находился в трех часах ходьбы отсюда, и путь по скалам, окружавшим замок, нас изрядно вымотал.

План, предложенный Лаврикусом, особой изысканностью не отличался, но других вариантов попасть в крепость живыми не существовало. Только вот в то, что наемники не знают об этом проходе, я не верил. Здесь наверняка каждый камушек исследован подданными-персонажами, да и самими игроками, а такой зев трудно пропустить даже полуслепому. И тем не менее стражи не видно. Совсем.

- Идут, – предупредил Гипоталамус. – Всем цыц!

Отряд убийц осторожно двигался по тропе, поминутно останавливаясь, чтобы осмотреть наши следы. Натоптали мы знатно, даже в пещеру не поленились заглянуть, хотя там внутри сплошной камень. Следопыт с композитным луком, который вел группу, подвоха не заметил, и вся компания вскоре скрылась в темноте.

- Чисто отмычки, ей-богу, – покачала головой Стелла. – Интересно, как далеко они смогут пройти...

Выждав немного, я повел рукой, и ветви кустов послушно разошлись в стороны.

- На халяву надейся, а сама не плошай. Рейд будет трудным.

– Там наверняка что-то страшное в конце сидит, – в тон моим мыслям предположил Гипоталамус. – Если Орлы уверены, что с этого боку надежно прикрыты, то подземелье насквозь еще никто не проходил.

Ррарк между тем вынул мифриловый слиток и отбросил его в сторону. Брусок зашипел и начал набухать, стремительно увеличиваясь в размерах, пока не обрел очертания мощной человеческой фигуры. Голем выпрямился во весь свой исполинский рост и потянулся, будто проснувшись, размяв заскрипевшие суставы. Теперь все в сборе.

– Пошли.

На нижнем уровне нам повстречались лишь немногочисленные паучьи останки. Убийцы хорошо постарались, не подпуская ядовитых тварей на дистанцию плевка паутиной, и нам оставалось только тихонечко идти следом. Тут к чародейке не ходи – понятно, что переход стережет какая-нибудь паучья королева, которая мигом спеленает и сожрет наемников, стоит им только зазеваться.

Спустя километр извилистых коридоров привычные звуки пещеры постепенно сменились странным шелестом, будто кто-то теребил старинную целлофановую упаковку. Иллиан с каждым шагом хмурился все больше, не снимая руки с эфеса рапиры. Вдруг липкий полумрак впереди озарился яркими разноцветными вспышками под аккомпанемент отчаянных криков.

– Проклятье!

Иллиан, наплевав на все правила рейда, рванул вперед, обогнав неповоротливого голема.

– Какого?..

Вопрос застрял в глотке, потому что до меня, наконец, дошло, КТО может вот так шелестеть в пещере.

– Химера!

Пришлось последовать за аристократом, нарушив строй, а уже за мной понеслась Стелла, на ходу нашептывая заклинания. Каменные своды над головой разошлись в стороны, и мы влетели в просторный зал, заваленный останками погибших авантюристов.

Не знаю, под каким психотропным средством Создатель делал эту тварь, но большей жутки на просторах нашего мира найти практически невозможно. Мощное бочкообразное тело, закатанное в хитин и чешую, будто хотели скрестить паука и крокодила, да бросили на полпути. Пасти так и осталось две, поэтому понятие «удар в спину» для химеры было пустым звуком. И в завершение – «зеркало боли», возвращающее половину нанесенного урона. Такого босса бьют только очень большой толпой.

Группа убийц уже успела поредеть – в строю осталось только трое. К ним присоединился Иллиан, выводя замысловатые пируэты сверкающей рапирой. В глазах наемников замешательство сменилось было азартом, ведь заказали им вовсе не чудовище, но, увидев нас со Стеллой, они продолжили с остервенением лупить уродливую тварь.

Мой внешний вид многих заставляет немного подвиснуть – на привычного друида в плаще из листьев и с посохом наперевес я совсем не похож. Вместо этого на теле легкая, но прочная кожаная броня, а в руках рогатка. Самая настоящая, насколько это вообще может быть в виртуальном мире.

Первое семя полетело в того самого следопыта с композитным луком. Жизнь его глубоко ушла в красный сектор, но парень явно решил биться до последнего, видимо, вообразив, что он берсеркер. Вокруг него мигом заколосился крепкий молодой бамбук, а в лицо прыснула розовая пыльца, вдохнув которую боец мешком повалился на землю. Ничего, этот сон целебный, секунд через двадцать будет как новенький, а пока пусть полежит в тени.

Остальные «снаряды» я направил под ноги твари, семена проросли в гибкие колючие лианы. Обездвижить химеру не получилось, зато я перетянул агрессию на себя. Побеги рассыпались черным прахом, и я едва увернулся от яростного выпада. Мощные хелицеры клацнули перед самым лицом, но в последний миг Гипоталамус успел навесить на меня «божественный щит», и перспектива отправиться на перерождение оттянулась на целых десять секунд.

– Ашра-са-ту! – во все легкие выкрикнула Стелла и вонзила свой посох в камень.

Волна ярко-зеленого тумана прокатилась по полу пещеры, поднимая то, что осталось от незадачливых искателей приключений. Зомби и скелеты принести особого вреда химере не могли, но отвлекали здорово. Те, что не нашарили возле себя поржавевшее оружие, шли в бой с кулаками и рассыпались в прах целыми группами.

Живые тоже не избежали потерь. Один из наемников, вооруженный парными клинками, забыл об осторожности и попал в рептилоидную пасть. Химера, с хрустом пережевывая бедолагу, продолжила крушить нежить, не снижая темпа.

К бою, наконец, подтянулись остальные. Ррарк метнул пару отравленных клинков и прикрыл собой Гипоталамуса со Стеллой, прежде чем ими активно заинтересовалась химера. От «хитобоя» сейчас было мало толку, и гнолл это прекрасно понимал. Голем же медленно, но уверенно попер на чудовище, сжав пудовые кулаки.

– Мифрилыч, вполсилы! – предупредил я его.

Тот слегка кивнул и с размаха двинул твари промеж мандибул. Здоровье у той сразу просело процентов на десять, и она потеряла остальные цели из виду. Крепкий металл плохо поддавался яростному натиску клыков с хелицерами, и минут через десять все было кончено.

– Перекур, – решил я.

Маг-наемник, весь бой активно кастовавший проклятия, без сил привалился к стене. Стрелок хмуро поклонился нам, стараясь не смотреть в сторону Иллиана:

– Наши жизни в ваших руках.

– Желаете получить их обратно?

Наемник нахмурился еще больше. Если сейчас попросить его разорвать контракт, он, скорее всего, согласится, но при этом потеряет репутацию среди своих. А значит, приличной работы ему больше не видать – будут с напарником охранять какой-нибудь захудалый кабак у черта на рогах. С другой стороны, не отпускать же их – второй шанс даже Создатель не дает.

– Может, дуэлью разрешим вопрос? – азартно предложил Иллиан.

Несмотря на существенную разницу в уровнях, рисковать хорошим бойцом не хотелось. Это мы перерождаемся, а вот для персонажей смерть окончательна.

– Нет, – покачал я головой и обратился к наемнику: – Скажи-ка, а кто сейчас законный правитель провинции Крон?

– Он, – нехотя кивнул головой стрелок в сторону ошaleвшего аристократа.

– А на его месте, стало быть, младшенький, Римос?

– Угу. Все остальные того, скоропостижно...

Ничего себе, да там целый дворцовый переворот! И пусть провинция небольшая, но это все-таки титул, с которым считаются в Объединенных Королевствах.

– Я его убью... – прошептал Иллиан, стиснув кулаки.

– Обязательно, как только разберемся с текучкой. А сейчас время принимать присягу.

– Что?!

Парочка выживших тоже пребывала в недоумении.

– Ребята, у вас два пути. Либо вы отправляетесь на обеденный стол, – я кивнул на радостно облизнувшегося Ррарка, – либо даете клятву верности своему сюзерену.

Наемники раздумывали недолго. Контракт их аннулируется без последствий... правда, о вольной жизни можно будет благополучно забыть.

– Я не могу, – замотал головой Иллиан. – Я не вправе...

– Милорд, перестаньте строить из себя невинную барышню, – осадил я его. – Принимайте первых подданных, Гипоталамус вам в помощь.

– Ох, помощи нам, Создатель, – тяжело вздохнул клирик.

– Может, тогда сразу в рыцари? – ехидно поинтересовался осмелевший стрелок.

– Окстись, заблудший, – погрозил ему увесистым кадилом Гипоталамус. – Радуйся, что жив остался дважды.

Пока ребята проводили необходимые ритуалы, я успел бегло разобрать наши трофеи. Одним чистым золотом упало тысячи полторы, плюс несколько дорогостоящих артефактов. Гнолла нашли заговоренные наручи с приличными характеристиками, а Стелла обзавелась новым амулетом. К тому же после химеры осталась куча дорогостоящей требухи, которую я

тут же выставил на аукцион. За бой все, кроме Ррарка, подскочили на уровень, но привычной радости я не ощутил.

Форумный запрос дал первые результаты, подтвердившие худшие опасения. Еще пятеро игроков сталкивались с высокоуровневыми тварями, у которых изначально отсутствовал палец или коготь. Монстры были разными, парочку даже запечатлели на трофейных скиринах.

Что ж, Беспалый, по крайней мере ты доказал – исчезновение некоторых игроков после очередного перерождения не значит, что они смогли сбросить оковы и покинуть игру.

Мы сами вырыли себе эту яму, из которой никак не можем выкарабкаться. И хотя и неприятно это признавать, но я копал наравне с остальными.

* * *

Верхний уровень встретил нас пылью и тишиной. Возможно, здесь вообще ничья нога не ступала со времен создания игры, я бы этому не удивился. Если на входе встречает один из сложнейших «рейд-боссов», то страшно даже представить, что ждет дальше.

Пещера принимала все более окультуренный вид, постепенно переходя в подземелье. Каменный свод теперь поддерживали мощные подпорки, а сквозь слой пыли проглядывала брусчатка.

Хоть нашего полку и прибыло, внутреннее беспокойство нарастало с каждым шагом. Слишком уж здесь было тихо.

Новички, став полноценными членами группы, вели себя смирно и старались лишний раз не привлекать внимание. Стрелка звали Хорт, а его товарища Иелар, оба из позабытой Создателем глуши на окраине Свободных Земель. Начинали как разбойники, потом прибились к наемникам, в общем – мутные ребята. Теперь, если присмотреться к их именам, становился виден личный герб Иллиана – скрещенные шпаги на фоне родового замка. Ничего лучше на скорую руку придумать не смогли – дизайнеров среди нас не оказалось. Сам аристократ получил немного бонусов за сюзеренство и постепенно привыкал к мысли, что теперь является властителем целой провинции.

Подземелье уводило нас все дальше в глубь горы. В стенах через равные промежутки стали появляться барельефы, искусно изображающие представителей всех известных рас, а подпорки сменились изящными колоннами. Боковые ответвления пропали, теперь мы шли по широкому коридору, изредка освещенному горящими факелами.

– Что-то тут не так, – не выдержала Стелла. – Мы до самого босса будем идти, как туристы на экскурсии?

Словно в ответ на ее слова далеко впереди вспыхнуло голубоватое свечение, стремительно пробежавшее по стенам мимо нас к началу подземелья. Не к добру это, тем более счетчик пройденного пути показывал, что мы ровно посередине.

– Довольна?

– Пока еще не поняла...

Мифрилыч на этот раз оказался сообразительнее всех. Быть может, потому что угроза ему была знакома. Голем подошел к одному из барельефов и обвиняюще ткнул в него толстым пальцем.

– Миф, ты шутишь, что ли? – не поверила Стелла.

Статуя между тем чуть дернулась, будто пытаясь выбраться из стены. Мифрилыч не дал ей такого шанса и разнес вдребезги могучим ударом.

Не веря своим глазам, я считал данные с каменных осколков. Барельеф оказался скрытым големом двухсотого уровня – противник для любого из нас несерьезный, если не считать, что мы уже прошли мимо пары сотен таких же. И впереди их наверняка не меньше.

– Ребята, вы стометровку за сколько бегаете? – быстро спросил я новичков.

Гипоталамус уже шептал заклинание, возвращая тихоходному Мифрилычу компактный образ слитка.

– Что? – не поняли подданные Иллиана.

Наш голем закончил трансформацию, Ррарк подхватил его и сунул в наплечный мешок.

– Бежим!

В подземелье нарастал треск крошащегося камня. Еще немного – и статуи начнут «отлипать» от стен. Мы со всех ног понеслись к выходу из уровня.

Хуже всего пришлось Ррарку – гноллы хоть и выносливы, но прямохождение плохо подходит для собачьих лап. Гипоталамус шел на два корпуса впереди, но долго держать такой темп был не в состоянии. Я мысленно поклялся себе, что если сейчас выживем, буду гонять толстяка каждое утро. Ловкий Иллиан бежал первым, на ходу отрубая тянущиеся к нам руки со стен. От магов и лучника сейчас толку не было, а я чуть отстал, бросая под ноги семена, прораставшие в колючую изгородь. Хоть на немного, но толпу преследователей это должно задержать.

Големы попадались все чаще, снижая нашу скорость. У многих в руках было каменное оружие, но существенный урон они наносили лишь бывшим наемникам.

Путь Иллиану преградил массивный орк с шипастой дубиной. Не останавливаясь, юноша бросился на пол и проехал под статуей, успев оттяпать клинком кривую ногу. Голем хотел было развернуться, но потерял равновесие и рухнул, а по его спине промчалась остальная группа.

Семена подошли к концу в тот момент, когда големы сомкнули ряды, и бегство превратилось в рукопашную. Иелар вызвал призрачное оружие и доспехи, Стелла размахивала посохом, а Хорт прогрызал себе дорогу кинжалами. Иллиан пропал из виду, а Ррарк с Гипоталамусом слишком далеко отстали, чтобы пробиться к нам. Я же кастовал непривычные щиты и лечение до тех пор, пока от усталости не рухнул прямо на каменный пол. Эх, сюда бы парочку живых растений!

Ко мне присоединился Иелар, с критическим уровнем здоровья. На него наступил один из каменных болванчиков, отправив бедолагу в царство теней. Остальные еще держались, но их смерть была неминуема.

На этот раз свечение, пробежавшее по стенам, оказалось ярко-белого цвета. Големы застыли как вкопанные и стали медленно оседать на пол, рассыпаясь гранитной крошкой.

– Заклятье превосходства души... – ошарашенно выдохнула Стелла и закашлялась от густой пыли.

Пока усталость сходила на нет, я заглянул в мануалы и прочитал описание заклатья. Текст доставил массу отрицательных эмоций. Спаситься от перерождения – это, конечно, хорошо, но такой ценой...

– Все живы? – поинтересовался Иллиан из глубины коридора.

– А то ты не знаешь. – Я выплюнул погустевшую от пыли слюну и захромал на голос. – Как узнал, что в конце расположена активизирующая руна?

– Я предположил.

– Делиться такими мыслями надо, догадливый ты наш.

Хорт нахмурился.

– Ваш голем тоже того?..

– Его звали Мифрилыч, и он сотню раз спасал нам жизнь. Даже тебе успел разок.

– Мне очень жаль, – твердо произнес Иллиан. – Но другого выхода не было.

– Ты прав, – кивнула Стелла. – Из тебя выйдет хороший правитель.

К лестнице, ведущей наверх, мы выбрались грязные, как цементные работники прошлого века. Уже там выяснились новые потери – хромающий Ррарк догнал группу в одиночку. Степенный Гипоталамус отправился в местный филиал ада, а мы остались без толкового прикрытия.

Надеюсь, Гене там привидится, как я изнуряю его пробежками перед каждым завтраком.

* * *

От подвала нас отделяло небольшое помещение за углом коридора, метров двадцати в длину. На противоположной стороне – массивная дверь, вот только идти к ней нужно было через логово финального босса.

– И что это такое? – выразила общее мнение Стелла.

Стен и пола не было видно за копошащимися бледными отростками, похожими на корни-переростки. Имелись тут и спирали гибких лиан, и даже редкие листья, уныло свисающие с потолка.

Дверь преграждал венец всего этого ботанического безумия – огромный кожистый бутон на толстом стебле.

– Это точно растение, – решил я. – Скорее всего, плотоядное.

– В описаниях ничего такого нет – похоже, мы открыли новый вид, – нахмурилась Стелла. – Тебе, Онион, и карты в руки.

– Ладно, запусти-ка в него огненным шаром, а там посмотрим.

– Оно же сагрится на меня!

– Тварь стационарная. Стрельнешь – и обратно за угол, – успокоил я ее. – И целйся, пожалуйста, в бутон.

Некромантка швырнула в сторону твари снаряд, но шар поглотился вострепёнувшимися отростками, не причинив им никакого вреда. Полный иммунитет к огню, это уже ни в какие ворота.

Прочая магия растение тоже не взяла, а выпущенная Хортом стрела увязла в переплестении лиан, нанеся мизерный урон.

– Придется шинковать его вручную, – вздохнул Иллиан. – Сюда бы с десяток лесорубов...

– Одного друида хватит.

Я поднялся и шагнул в логово, но дорогу мне перегородил гнолл.

– Нет, – прохрипел он, мотнув лобастой головой.

– Ррарк, это мой бой, не мешай. – И уже остальным: – Если меня все-таки съедят, возвращайтесь. Черт с ним, с заданием, не хочу больше рисковать вашими жизнями.

У гнолла от ярости и бессилия встала дыбом шерсть на загривке, но все же, скрипнув клыками, меня он пропустил. Правду говорят, что их дружбы тяжело добиться и еще труднее ее потерять...

Шаг, другой. Отростки затрепетали, а лианы напряглись, почуяв вблизи врага. Я пошевелил пальцами, разминаясь, и сосредоточился на ближайших побегах. Подчинение шло с трудом, но понемногу они стали поддаваться. Полного управления добиться не получилось, но хотя бы угроза с их стороны пропала.

Еще шаг, уже по самому растению. Количество целей увеличилось, но я пока справлялся, отводя в сторону непослушные отростки. Это был мой бой, пусть и не похожий на все остальные. Кроме меня такой фокус не под силу ни одному друиду, не доросли еще...

На задворках сознания мелькнула какая-то посторонняя мысль, но я усилием воли ее отогнал. Позже, не сейчас. Стоит потерять концентрацию – и побеги разорвут меня в клочья.

Следующий шаг, и новые цели. Те, что остались позади, выпускать рановато, не хватало только удара в спину. «Щупальца» бесновались, не в силах дотянуться до меня.

Все ближе и ближе к двери. Бутон рассерженно зашипел и начал набухать, судорожно качая стеблем соки из недр растения. Не к добру это.

А усталость между тем неумолимо приближалась к максимуму, но бутон стремительно отнимал силы у большинства подчиненных побегов, и они безвольно повисали, позволив мне сосредоточиться на следующих.

И все же я не успел. Мне оставалась всего пара шагов, когда бутон под собственной тяжестью наклонился в мою сторону и выстрелил ядовито-зеленым потоком. Неужели конец?

От резкого толчка в спину я полетел в сторону, покотившись по полу сбитой кеглей. Позади раздался короткий собачий визг, и все стихло. Воспрянувшие отростки принялись оплетать ноги, но от критической усталости нельзя было даже пошевелиться. Бутон начал медленно разворачиваться ко мне...

Ярость и бессилие – кажется, я начал понимать, что чувствовал бедолага Ррарк перед смертью. Но я не кусок программного кода, беспомощной куклой валяющийся на полу...

– Я – человек!

От бешеного крика побеги ослабили хватку, будто испугались. Всю свою злость я вложил в один-единственный бросок, дотянувшись до замершего бутона. Стебель хрустнул, будто свернутые шейные позвонки, а я продолжал мертвой хваткой держаться за нераспустившийся цветок, пока он черным пеплом не рассыпался в моих руках.

Прах и тлен, вот что мы оставляем после себя в этом мире.

«Получен уровень...»

Я отмахнулся от сообщения и привалился спиной к двери, закрыв глаза.

– Ты понимаешь, ЧТО сейчас сделал?! – раздался над ухом голос Стеллы.

– Я убил их обоих.

– Да у тебя усталость на максимуме, ты вообще должен сейчас пластом лежать, а не отрывать боссам головы! Как?!

– Очень сильно захотел, – ответил я, не размыкая глаз.

Некромантка не нашла что ответить.

* * *

В подвалах замка резко воняло чем-то кислым. Мы двигались вдоль огромных бочек с разномастным алкоголем, поминутно останавливаясь, чтобы свериться с маршрутом.

Пройденный путь оставил после себя острое чувство горечи и тугой мешочек, набитый мерцающими горошинами. «Эпические семена» практически ничем не отличались от тех, что я использовал внизу, за исключением одной особенности – полное игнорирование уровня цели.

Из химеры, которую мы победили с таким трудом, одним этим семенем можно было сделать жутковатую, но безобидную икебану. Еще вчера я прыгал бы от радости, найдя такое сокровище, а сейчас просто сунул мешочек за пазуху.

Нужная дверь ничем не отличалась от остальных. Пока Стелла возилась с магической сигнализацией, а Иллиан перебирал отмычки под одобрительным взглядом Хорта, я пытался понять, на кой черт запирать девушку в погребе, когда в каждом замке есть специально оборудованные темницы?

– Есть!

Дверь скрипуче отворилась, и мы прошли внутрь. Действительно, обычное складское помещение – полки просто ломились от всякой ерунды, а вдоль стен выстроились пухлые бочонки. Единственное, что выбивалось из общей картины, – парящий посреди комнаты хрустальный гроб.

– Медицинская сфера? – недоуменно нахмурилась Стелла.

В саркофаге мирно спала девушка, облаченная в традиционные одежды темных эльфов. За спиной два кривых кинжала, а на поясе куча разноцветных склянок. Разведчик.

– Что за спящая красавица? – хмыкнул Иллиан. – Мы вроде не в сказке...

Странно. Такую сферу в основном применяют на поле боя, чтобы успеть доставить проклятого или раненого бойца к лекарям. А чтобы удержать пленницу, есть и более действенные способы.

Свойства заключенной были скрыты, и мне удалось прочитать лишь ее имя – Таксация. Seriously? Это ведь специфический лесной термин, и он точно не из этого мира! Но Лаврикус послал нас спасать персонажа, а не игрока, ошибки быть не может.

Мысли скакали как сумасшедшие, но связать их воедино не получалось – я еще толком не отошел от боя. Все смешалось в кучу – сфера, задание, девушка, темница, скрытое проникновение, подвал... Погреб. Они ведь неспроста именно здесь ее держали, вот только зачем... Чтобы не украли?

– К стенам, оружие долой! – заорал я за секунду до того, как из коротких порталов высыпали воины под предводительством высокоуровневого рыцаря смерти.

– Отойди. От. Нее. – Огромный меч, парящий черной дымкой, замер в сантиметре от моей груди.

– Некрус?!

– Благодарю Создателя, Онион, что у тебя пустые руки, иначе уже отправился бы на перерождение.

Из-за спин воинов вышел коренастый гном с едва тлеющей секирой наперевес.

– Джаз?

– Вижу, с памятью у тебя все в порядке, – прищурился гном. – А как с остальным?

Я медленно отошел в сторону от медицинской сферы. Градус враждебности немного упал, но опускать оружие никто не спешил. Остатки моей группы бойцы Орлов прижали к стене и зорко следили за каждым их движением.

– Кто она? – кивнул я в сторону гроба.

– Ты не в том положении, чтобы задавать вопросы, – покачал головой Джаз. – Сначала объясни, как вы этой горсткой смогли справиться с охранниками?

– Никого не было, – пожал я плечами. – Дверь мы открыли без труда, так что не будь тут плит «антивора» под ногами, мы бы спокойно ушли.

– Ты же обещал надежную охрану. – Гном повернулся к одному из воинов: – А если бы они догадались о плитах?

Я пригляделся к имени игрока. Надо же, сам Нагибатор, предводитель Серых Орлов, а стоит как провинившийся новобранец.

– Я не понимаю... – принялся оправдываться глава клана. – Тут должно находиться пятеро бойцов!

– И где же они?

Нагибатор молча погрузился в себя, пытаясь связаться с незадачливыми подчиненными.

– Бардак, – констатировал Некрус. – Я тебя предупреждал.

Джаз поморщился.

– Вы их наняли, что ли? – спросил я.

– Можно и так сказать, – неопределенно ответил гном. – У тебя на девчонку квест? Покажи.

Пробежав глазами текст, Джаз нахмурился еще больше.

– Лаврикус, Лаврикус... Онион, я тебя не узнаю, ты на вольных хлебах совсем испортился. Старший советник исчез при очень загадочных обстоятельствах еще позавчера. Мог бы проверить на форуме.

Проклятье, а ведь он прав. Но все мы крепки задним умом...

– Итак, ты проник через подземелье, – продолжил гном. – Некрус, а ведь кто-то утверждал, что оно непроходимо.

Рыцарь смерти пару мгновений изучал меня сквозь прорезь шипастого шлема и сухо обронил:

– Не для него.

– Да что в ней такого?! – не выдержал я.

– Таксация – наш ключ к свободе, – нехотя ответил Джаз. – Который упорно стараются у нас забрать.

– К какой свободе? – уточнил я. – Она что, знает, как нам выбраться?

– Больше того, ей удалось покинуть игру и вернуться обратно.

Ничего себе новости... Теперь я понимаю, почему с ней так носятся.

– Как?

– Без понятия, – пожал плечами гном. – Ее уже добивали пэкашки, когда подросли Ирбис и Ктулху, ты же знаешь их рыцарские принципы. Пока они убивали плохишей, кто-то со стороны навесил на бедняжку несколько интересных дебаффов. Ктулху успел засунуть ее в сферу, и уже несколько дней мы ломаем головы, как снять с нее всю эту мерзость. Хилеры разводят руками и советуют дать ей отмучиться, но что-то мне подсказывает, что лучше с перерождением подождать.

Сразу на ум пришел Беспалый, и я кратко пересказал его историю, предъявив скрины.

– Мы догадывались, – кивнул Некрус. – Теперь знаем точно.

– Если Таксация потеряла сознание, как тогда вы поняли, что она побывала в реальности?

– Успела перекинуться парой слов с Ктулху, прежде чем отключилась. Из всего сказанного он понял лишь то, что старушка Земля стала очень негостеприимной. Девушка сказала, что одиночке там делать нечего, нужен крупный рейд.

– Вы с ума все, что ли, походили?! Какой рейд в реальности?

– Она вернулась не в капсулу, – глухо проронил Некрус. – А как была. В игре.

– Ладно, заканчиваем флуд, потом подумаете, как это возможно. – Джаз хлопнул по плечу Нагигатора: – Эй, недоразумения свои нашел?

– Нет, – проморгался глава наемников. – Они живы, но на связь не выходят.

Не к добру это. Если за девушкой идет серьезная охота, то при чем здесь я? Мое задание было вывести девушку, а не убивать. Я не беру «заказуху», и лже-Лаврикус это наверняка знал, но, с другой стороны, никто, кроме нас, не прошел бы это чертово подземелье. Именно эта мысль так некстати посетила меня во время последнего боя.

«Как отмычки, ей-богу», – недавно сказала Стелла в похожей ситуации.

– Ассасин! – выкрикнул я и потянулся к мешочку с горошинами.

Но было уже слишком поздно. С печальным звоном хрустальный саркофаг лопнул, и девушка безвольно упала на пол. У противоположной стены развернулся вихрь портала, в котором мелькнула прозрачная тень. Взревевший Джаз без замаха метнул в нее секиру, но та лишь вдребезги разнесла полку. А вот горошина, пущенная следом, успела проскочить в стремительно сужающееся кольцо воронки.

Девушка на полу судорожно вздохнула и затихла. Портал исчез.

– Ну ни хрена себе, – выдохнул Нагигатор в полной тишине.

Наемники так и не поняли, что произошло, слишком быстро все случилось.

– Онион, где этот гаденыш? – проскрипел зубами Джаз.

Я развернул виртуальную карту мира и с удовольствием увидел на ней крохотное зеленое пятнышко.

– Светлолесье, храм сам знаешь кого.

– Митрум, – уверенно заявил Некрус. – Все сходится. Божеств перепрограммировали приглядывать за нами.

– Или на Земле теперь правят компьютеры.

– Бред.

– Да хоть пришествие Сатаны, – перебил я спорщиков. – Мы должны всех предупредить, или повторим судьбу Таксации.

– Ты прав, – кивнул Джаз. – Слишком долго...

– Нападение! – крикнул вбежавший в погреб наемник. – Мы под куполом!

Нагибатор рванул с места, на ходу раздавая приказы подчиненным. Я попробовал выйти в общий чат, но он оказался заблокированным, работал только групповой. Все правильно, теперь замок в осаде.

– Кто напал?

– Ктулху написал, что боссы целыми толпами спешат сюда, – сообщил Джаз. – Похоже, это Беспалый с компанией к нам пожаловал.

– Надо валить из замка, – предложила Стелла. – Через подземелье обратно к склону горы!

– Митрум от радости с ума сойдет, – покачал головой Джаз. – Не будем облегчать ему работу. Пошли наверх, будем держать стены, а там посмотрим.

– Я не пойму, – подал голос Иллиан. – Зачем вас всех хотят убить, вы же, образно выражаясь, все равно воскреснете.

– А ведь он прав, – согласился я. – Это ведь игра, в конце концов. Даже точку возрождения не засечешь – она рендомна.

Мы покинули погреб и стали подниматься по винтовой лестнице на верхние ярусы замка.

– Онион, еще до твоего прихода в группу стараниями Старшего Сварщика порезали одну интересную фишку, – начал вспоминать Джаз. – Время на возрождение тогда было не одинаковым и зависело от отношения к тебе божества твоего пантеона. Ну а движок, как ты знаешь, никто не менял.

– В общем, лучше нам сейчас не умирать, – заключил Некрус.

Во внутренних покоях замка наемники готовились к осаде. Никакой суеты и паники на лицах – большинство из них даже не подозревали, что этот бой может стать для них последним.

– Так ты был в группе бета-тестеров? – спросила Стелла. – Не знала, что у тебя такие знаменитые друзья.

– Наши пути давно разошлись, – пожал я плечами. – Здесь они такие же застрявшие, как и все остальные. Только посильней.

* * *

На широкой площадке, укрытой частыми зубцами стены, заканчивали готовить к бою баллисты и прочие оборонительные машины. Расчеты, состоявшие в основном из персонажей, носились как ошпаренные, подгоняемые огромным демоном с пылающим кнутом.

– Шевелитесь, черти недорезанные! Если кто промажет по твари – самого в катапульту заряду!

На площадку спикировал было один из драконов, круживших в небе, но получил по морде кнутом и взмыл вверх, потеряв добрую половину здоровья.

– Чтоб мне в текстуры провалиться, смотрите, кто к нам пожаловал! – довольно оскалится демон, заметив нашу компанию. – Сегодня прямо вечер встречи старых знакомых. Сначала Хром заглянул в гости с диверсией, теперь вот Онион по стене разгуливает...

– И тебе привет, Старший Сварщик, – поприветствовал я его. – Ты уверен, что тем ассином был именно Хром?

– А у кого еще так прокачана скрытность? Боюсь, он даже от денег отказался, когда узнал, кому следует воткнуть палки в колеса.

– Исчезновение Лаврикуса – наверняка его рук дело, – согласился Некрус. – Знал бы он, на кого работает...

Из обзорной бойницы открывался великолепный вид на раскинувшуюся внизу долину. Отсюда отдельных монстров было не различить, но толпа, собирающаяся для удара по замку, впечатляла. В небе с каждой минутой кружило все больше тварей, высматривающих подходящие жертвы на стене.

– Онион, хорош любоваться пейзажем, лучше покажи мне семена, – отвлек меня Джаз. Я протянул ему мешочек. Гном считал характеристики горошин и удивленно присвистнул.

– Ты же понимаешь, что у тебя в руках имба, какую поискать?

– Значит, я буду бесполезен во время штурма.

– И не мечтай. Кто-то должен отсюда вырваться и поднять народ. Без нас доблестные Орлы не продержатся и пары минут, а ты с командой уходи, мы выиграем для вас время.

– Но...

– Не спорь. – Некрус, как всегда, был краток. – Отсюда до ближайшей рощи метров триста. Там они тебя не достанут.

– У других нет шансов уйти. – Джаз указал рукой на подъемник. – Забери с южной стены Ктулху и сматывайтесь. Надеюсь, вам с ним удастся разобраться, как девчонка смогла выскользнуть отсюда.

От горечи комок подкатил к горлу. Надо было что-то сказать, но подходящие слова так и не пришли на ум. Тем временем Джаз повернулся к Старшему Сварщику:

– Выдели сопровождение Ониону, а мы к воротам.

– Как в старые добрые времена, – улыбнулся демон и сбил кнутом неосторожного грифона, подлетевшего слишком близко. – Только постарайтесь сразу не слиться.

Гном и рыцарь смерти хмыкнули и стали спускаться вниз.

– Так сколько тебе нужно бойцов?

– Двоих хватит, – прикинул я. – У тебя есть спринтеры хитобои?

– Эх, Онион, – вздохнул Старший Сварщик. – Лекари, проклятья, хитобои... Столько лет уже играешь, а разговаривать по-человечески так и не научился.

Год спустя

– Вот так мы и шли, теряя друзей на каждом шагу, – продолжал рассказывать я. – Бойцы Сварщика, Хорт, Стелла... Все они остались там, на этих чертовых трехстах метрах. Умиравшего Иллиана Ктулху вынес на руках, а потом еще долго боролся за его жизнь.

– Прекрати... – прохрипел Митрум. – Прошу...

– Уже скоро, – успокоил я его. – Поверь, тем, кто тогда остался в замке, пришлось значительно хуже.

Плененный небожитель корчился в судорогах, поддерживаемый с боков дюжими рыцарями. Лианы крепко оплели конечности старца, и без посторонней помощи стоять он не мог.

Сокружавших нас магов ручьем лился пот, но они, стиснув зубы, продолжали выкачивать энергию из Митрума.

– Вам все равно не выбраться... – Его голос становился все глуше.

– А вот в этом ты не прав, – покачал я головой. – Не зря же я полгода над этим голову ломал.

Сверху послышалось хлопанье крыльев, и на площадку мягко приземлился светловолосый серафим.

– Храм наш. Никого не нашли.

В сердце неприятно кольнуло. До последнего надеялся обнаружить здесь хоть кого-то, но заложники, видимо, были Митруму ни к чему. Плохо, когда в тебя не верят даже твои враги.

– Ктулху, начинаем!

Серафим кивнул и развел руки в стороны, перехватив кружащие вокруг нас потоки энергии. Пирамида вздрогнула и медленно пошла вниз, опускаясь внутрь себя.

– Что вы творите? – из последних сил приподнял голову Митрум.

– Уходим отсюда.

Я активизировал свиток портала, сосредоточившись на давно знакомом месте. Это очень важный момент. Если ты никогда не бывал в нужной точке – изволь воспользоваться ближайшим стационаром и топать дальше пешком. В следующий раз перенесешься.

На заре нашего заточения некоторые пробовали сделать порталы к себе домой, но ничего не выходило, и идею посчитали безумной. Тогда еще все считали себя аватарами, тела которых заперты в неисправных вирт-капсулах...

Но на самом деле люди перестали быть собой в тот момент, когда пропала возможность покинуть игру. Мы больше не принадлежим тому миру, но и этот для нас чужой. Теперь мы – что-то совершенно другое. Так считала моя коллега Таксация, светлая ей память, так же думаю и я.

Однако порталы не работали, и застрявшие здесь продолжали следовать игровым законам. Но куда те хотели попасть – в квартиры, на работу, в службу техподдержки? А если больше нет городов и домов? Если мир, куда мы так стремимся вернуться, совсем не тот, что прежде?

И я представил свой лес. Свой, а не вымышленный, где вместо дриад с лешими ходят грибники и охотники, где изредка, но берет сотовая связь, а с вершин гор видно искрящееся вдалеке море. Глубокая Балка, пятый егерский кордон – настолько дикая глухомань, что даже апокалипсис не найдет сюда дорогу.

Створ портала развернулся на максимальную ширину, и я увидел до боли знакомую опушку на склоне пологой горы. Полянка почти не изменилась, а вот от деревянного сруба, служившего нам перевалочным пунктом, осталась куча прогнивших бревен.

Позади меня прокатился восхищенный вздох, будто порыв ветра над морем. Я обернулся и увидел, что мы уже опустились вровень с мостовой внутреннего двора. Да, ребята, все сработало, лишь бы энергии бедолаги Митрума хватило, чтобы пропустить через портал всю эту орду.

Ктулху сквозь силу улыбнулся, хоть я и видел, как тяжело ему справляться с таким мощным потоком. Ничего, он же не человек и даже не игровая кукла, а настоящий серафим. Справится.

Я протянул руку к portalу, и перед глазами выскочила порядком подзабытая, но такая долгожданная надпись:

«Желаете покинуть игру? Да/Нет».

Конечно же, да! И, что бы ни ждало меня на той стороне – Армагеддон, нашествие пришельцев или восстание машин, я все равно шагну вперед.

Игры кончились, пора возвращаться домой.

Сергей Онищук

Особенности продажи мертвого питомца

Мутная жижа забурлила, разорвав ряску, вспенилась, обрушилась потоками тухлой болотной воды. Появилась громадная пасть. А потом меня съели.

* * *

Натягиваю маску. Никто не должен видеть мое лицо. С самого начала «выхода в люди», надеюсь, никто его и не видел. Я не кидала, нет, но к этой аванюре шел очень долгое время, копя репутацию по капле.

Авантюра ли? Отчасти. Но клиент останется доволен.

Просматриваю почту. В первую очередь – аукционные торги. Сгребаю полученное золото в кучу, набиваю кошель.

Наконец, спустя десяток писем с ответами-вопросами, заказами, тренькает вызов дорогого видео чата.

Не каждый клиент может себе его позволить, но тут причуды состоятельного джентльмена, не отказывающего себе ни в чем.

Этот – мне знаком.

Платит вовремя, не жмется, а что из темных, так у каждого свои тараканы.

Бледное худое лицо словно нависает надо мной, норовя вырваться за пределы окна.

И мы начинаем торг.

– Есть трио хорьков. Расходятся как горячие пирожки. Ловкость, маскировка, воровство. Повышенная выносливость, чего не скажешь по внешнему виду, но оно и к лучшему...

Темный лорд хмурится, качает головой в разочаровании:

– Все не то, мастер.

– Суккубы? – закидываю пробную удочку я.

– Нет, этого добра и сам достать могу. Красотки, но толку мало. Тупые, и появляются на короткое время, – вздыхает некромант.

Оглядываюсь на клетку, частично задрапированную бархатом. Красотка увлеченно полирует ногти. Почувствовав внимание с моей стороны – картинно изгибается, раскрываясь перед хозяином, являя на миг идеальные формы, и тут же «стеснительно» прячется под черными кожистыми крыльями. Затем, отложив в сторону пилочку, зевая, достает потертую книжечку, садится на стул, закидывая ногу за ногу, лукаво кидает томный взгляд из-под длинных ресниц и, делано отвернувшись, приступает к чтению...

Тупые суккубы? Похоже, не везло некроманту, но разубеждать его пока не стану.

– Еще есть толковая мухоловка. Вывел из болотной росы. Зачатки интеллекта: хозяйина узнает, дом охранять может, опять же ловит мух и дает легкий бонус к восприятию.

Некромант снова вздыхает. Знаю, он разочарован. Но знаю и то, что другие мастера предложат еще более скучный и малополезный для его нужд товар.

– Нужно умное существо. Раб. Обучаемый. Желательно гуманоид, хотя искины на такое смотрят очень косо, можно привилегий лишиться и штраф урвать. Сделаешь подобное – озолочу.

Я для вида мнусь. Закинутые некогда удочки зацепили не мелкую рыбешку на сотню другую золотых, а настоящего кита.

Некромант носит эмблему «детей солнца мертвых», а один из богатейших кланов нижних миров может позволить себе многое.

– Есть один образец, но проблемный, еще не до конца вырастил... – закидываю крючок я.

Некромант не скрывает вспыхнувшего огня в глазах. Профи в своем деле, иначе не стал бы темным лордом, но в торговых делах малоопытен: любой барыжка раскрутил бы его на огромные суммы, благо лорд редко торгуется.

Или же он настолько богат, что золото для него давно уже не цель, а инструмент.

– Говори, – а это уже повелительным тоном.

– Раб. Но временный. Лазейки для его освобождения в договоре прописаны: искины любят чинить препятствия. Интеллект высокий, на уровне посредственного мага. Мудрость – не архидруид, но в ловушку не попадет, а рецепт или книгу худо-бедно прочесть сможет. Боевые на нуле, но есть способности к ремеслам: зелья мешать уж точно сможет. Карту питомца скинуть пока не могу, но условную модель – вполне. Сборка в самом начале. Реагенты стоят целое состояние. И могут сгореть в процессе. Ну, сами понимаете...

Между делом бросаю полный любви взгляд в сторону отдельно стоящей клетки с посеребренными прутьями... тонкие пальчики косматого сидельца острозаточенной щепкой аккуратно ковыряют трижды зачарованный замок. Наконец умная защита замка срабатывает, одаря вторженца искрой: ручонки отдергиваются в сторону, раздается недовольное шипение мелкой нежити...

Улыбаюсь.

Далее скидываю заказчику список характеристик, жду долгие три минуты.

– Сделаешь, договоримся. Сам, когда будет товар, со мной свяжешься, – наконец буркает некромант.

И, называя цену, отключается: видать, девственниц резать время пришло или армию зомби на замок недруга гнать.

А я в легкой прострации смотрю на означенную сумму.

Мне хватит.

В прошлой жизни – на домик в деревне или машину класса люкс.

В этой – всего на одну вещь, но очень актуальную.

Настает время работать.

Снимаю маску, окидываю взглядом свою лабораторию. Все питомцы покормлены, напоены, никто не болеет.

Раздеваюсь догола.

Из одежды – заплечный мешок и набедренная повязка, что у всех по умолчанию.

Незачем в случае смерти портить одежду или давать богатый лут случайным убийцам.

Почувяв мой уход, питомцы оживают.

Суккуб кидает воздушный поцелуй, древень выпускает еще один побег в сторону чана с озерным обитателем. Сиделец лениво ковыряет в зубах щепкой: затачивает, бросая косые алчные взгляды на замок.

Улыбаюсь.

Иду на промысел.

* * *

Извилистая крохотная речушка, вытекающая из болота, сплошь покрыта густым камышом. Заросли уверенно скрывают меня от крайне редких в этих местах любителей легкой поживы, а еще служат кормом для «бегемотов». Это я их так называю. Искин же не дает мне их классифицировать: красный череп и куча вопросов – левел у тебя, игрок, низковат. Впрочем, зубастые гиганты размером с быка довольно мирные создания. Но помимо травы не брезгают

и всем, до чего могут дотянуться. А так как они медлительные, неторопливые, приходится им помогать.

Медлительность «бегемота» страшная, по сути, штука.

Замечаю следы в топком илистом берегу. Не мои. Уже исчезающие: по времени прошло пару часов и бояться мне, скорее всего, нечего.

Все же напрягаюсь, локацию давно стал считать «своей», пусть не собственностью, но все же. Привык к этим болотам за столько времени.

Но, видимо, залетный следопыт или паломник давно слиняли по делам: в этой глуши редко встретишь действительно опасный народец.

Вздыхнув, аккуратно развожу руками камыш, сползаю в коричневатую воду, легкими похлопываниями по мути привлекаю гиганта. Наконец, подслеповатый «бегемот» замечает меня. Зевая, ощеривает пасть – эдакий чемодан с гнилыми пеньками клыков – и неторопливо движется в мою сторону.

Начинается самое важное и противное: защитная маскировочная грязь потихоньку сползает, руки крепко сжимают скребок и склянку.

Приближающаяся пасть обдает зловонием, монстр рычит.

Вдыхаю еще раз. Ложусь на спину, ногами вперед к монстру.

«Бегемот» заглатывает меня: сначала, как обычно, цепляя клыками лодыжки...

Ненавижу медлительность монстров. Клыки хрустят голеньями, жернова пасти медленно, но верно пережевывают меня, подтаскивая тельце все ближе и ближе к печальному финалу.

Фильтры вирт-капсулы вывернуты на минимум. Это дает повышенный фарм голды, улучшенный дроп и ряд мелких бонусов, что идут мелким шрифтом в длинном пользовательском соглашении.

А еще это дает боль. Такую, что большая часть игроков вселенной Эльтории предпочитают обычный, или чуть усложненный на десяток-другой процентов, режим.

Разумный выбор обычных, нормальных людей.

Не слабаков, вовсе нет: кому охота орать, попав под струю драконьего пламени, или корчиться пару минут, получив арбалетный болт в живот?

Я – ненормален.

Бегемот медленно дожевывает голени, сглатывает, подтягивает меня ближе. По бедро.

И тут приходит Госпожа Боль.

Это не первый монстр, это далеко не первая смерть.

Сначала тупая и ноющая, с каждым хрустом и чавканьем монстра она становится все ближе и острее. Скоро она начнет скручивать меня в дугу, заставит выть, хрипеть, проклинать монстра, себя, игру и неудачную жизнь.

Спасибо разработчикам: при достижении некоего предела критических повреждений персонаж спустя короткое время все же умирает.

«Спасибо» водителю «бумера», что вылетел на автобусную остановку, подарив мне два года койки и частичный паралич вкупе с нечувствительностью ног ниже колен.

Вроде багоюз, а вроде и фича. Но датчики капсулы, снимающие показания с мозга, не фиксируют нарушений, чем и пользуюсь.

«Бегемоты» неторопливы, но их избегают все игроки. Потому что лута с них особого нет, редкие ингредиенты в малоисследованном мире нужны непонятно кому и непонятно зачем.

А вот жуют жертву они долго. Вдумчиво, смакуя и по чуть-чуть.

Их стараются избегать.

Нос монстра сочится зеленоватой слизью.

В отличие от большинства я знаю, как использовать слизь и какова ее реальная цена. Отточенным движением скребка смахиваю слизь в склянку. Еще и еще.

Хрустят коленные чашечки. «Бегемот» сглатывает, подтаскивает меня ближе. В глазах появляется красная муть, предвещающая скорую смерть.

Дрожащие пальцы закупоривают пробку. Размахиваюсь... Скланка и верный скребок падают на утоптаный монстром берег. Дроп подберу позже.

Сквозь красный туман вижу очередные «+1 к устойчивости, +1 к терпеливости»... затем вспышка. Облетаю камерой погружающегося в воду монстра: он сыт, доволен, плывет назад к стае.

Точка респа в моей пещере. Все так же, без одежды, на скорую руку измазавшись грязью, бегу на родное болото. Поднимаю предметы, довольно цокаю. Утро прошло не зря.

Играю же я на редкость ущербным, страшно ограниченным персонажем. Чертово ограничение выбрано вполне сознательно. Минусы виртуальной куклы, как водится, компенсируются плюсами.

Причина банальна: очень нужны деньги. Голду же можно переводить в реал – одна из фиш игрового мира.

Человеку с поврежденным позвоночным нервом сложно зарабатывать на жизнь: лежачий образ жизни – та еще проблема.

И, наконец, самое главное: операция. Оказывается, одна частная клиника может помочь. Шансы на успех примерно один к трем. Жаль только, дорогое это удовольствие. А время не терпит – последствия нарастают снежным комом и могут произойти необратимые процессы. В итоге останусь пожизненно прикованным к койке/коляске.

Итак, в Эльтории я ремесленник.

Были соблазны создать крутого воина, ловкого рейнджера или мудрого мага, но... модель мира требует для них очень долгой и неблагодарной прокачки и вливания реала. Что в моем случае недопустимо: я должен получать, а не давать.

Посему гремлины. Житель нижнего мира, фракция: фронтир, вольные баронства, специализация – «понимающий природу», с упором в крафт артефактов, с этой самой природой связанных.

Почти все базовые показатели снижены в минимум, а кое-где и порезаны ниже условного предела. Почти все второстепенные – по нулям.

На персонаже вдобавок висит проклятие в виде недоделанного ритуала по трансформации меня, любимого, в нежить. По легенде, якобы должен был получиться годный зомби, а то и целый грайвер, но не сложилось. Кровь зеленая, вполне живая и горячая, но астральная печать принадлежности к нежити давит, заставляя жаждать того, что присуще всем обитателям некрополей. В итоге я полутруп, и сам затрудняюсь сказать, чего во мне больше.

Кабальный договор, давший бесплатную капсулу и серебряный аккаунт, предписывает находиться не менее шести часов в сутки в игре. И не менее часа без разрыва соединения. Я же всегда нахожусь в мире Эльтории гораздо дольше.

Развита маскировка, ну а механизмы, к коим расовая склонность, прекрасно подчиняются моим слабым тонким пальцам. Все вкинуто в профессию и сопутствующие навыки.

С помощью грошового молотка и ржавой пилы легко смастерю высокочеловеческую ловушку. Солидный плюс на фарм, приманивание и вызов петов, шанс дропа, более удачный крафт.

Хотя завалить приличного моба для меня – как пешком до звезд, а ловушки, несмотря на качество, рассчитаны лишь на нулевых зверьков.

Все перечисленное приносит какой-никакой доход. В последнее время редкие капли золота превратились в уверенно текущий ручеек. А сложная модель, ведомая множеством ИИ, не заставляет скучать, делая процесс увлекательным и не скучным. То «бегемот» прожует, то цементавры порвут на куски. Ну или в ночь третьей луны, полив росой, что с листа бессмертника, горшок с мухоловкой, вполне могу заполучить редкого дендропета на продажу для детей Леса.

Тем и живу.

Ах да, самое забавное: стартовый бонус вкупе с единственным ключевым квестом. Моя основная головная боль и, видимо, развеселая шутка искина.

Задание лаконично: «Вернуться на родину предков».

Нахожусь же я на условно нейтральной территории, окруженный со всех сторон светлыми локациями. До фронтира и вольных баронств неделя поездки лошадью, которую мне никто не продаст и которой не могу пользоваться, или день полета на королевском грифоне... ну вы поняли.

А вот подсказки упрямо говорят о том, что выход персонаж вполне может найти. Попасть на «родину»? Как? У всех окружающих припасен один-единственный разговор – пустить кровь зеленой нежити, и побыстрее.

Хотя кое-какие мысли появляться стали.

Знаю одно: искин, отвечающий за локацию, просто так раскидывать пожелтевшие рваные клочки страниц якобы «дневников путешественника» не будет.

Появляются подсказки редко, тают в руках быстро: едва успеваю прочесть покореженные агрессивной средой тексты.

Чаще всего попадают о «ремеслах древних», «жертве» и «подмене».

Это говорит о том, что тайный телепортер древних гремлинов вряд ли найду. А вот совершить прыжок через что-то связанное с расой или профессией – вполне возможно.

Нейтральные же фракции: хаос, inferно, ликантропы и прочая всеобъемлющая тьма примерно на том же недостижимом расстоянии.

Нет, я, конечно, пробовал, прикидываясь кустом, идти на север, в сторону «родины».

С восьмой попытки даже добрался до следующей локации. И до бойких и метких рейнджеров Леса: с весело свистящими и больно жалищими стрелами.

Пересоздать персонажа: неустойки сожрут сбережения, а за квартиру и капсулу нужно платить, да и времени влило слишком много – не наверстать. Пришлось полюбить свое ущербное альтерэго. И начать развивать его, зарабатывая тем, что доступно.

А спустя месяц-другой мытарств я вдруг начал любить своего персонажа. Развивать, заботиться, становиться им самим. А главное – подмечать в новом, недавно открытом мире забавные вещи...

К счастью, светлые в этой части локации появляются редко. Места здесь дикие: преобладают болота и заросли. Мобов в окрестностях, кроме злополучных «бегемотов», тоже не шибко много – полсотни наименований от простеньких и безобидных бабочек-капустниц до...

Вот это самое «до» и спасает.

Дарует шанс неплохо заработать и заставляет мозги шуршать и не киснуть.

Что увидит обычная партия или пробегающий мимоходом охотник? Десяток облезлых низколеveledных волков на полянке? Стадо оленей или милого кролика?

Безусловно.

А я вижу детальки сложнейшей модели в мире. А из деталей можно что-то конструировать. А так как я гремлин-артефактор, пусть и частично мертвый, то кое-чему научился.

Вот, например, если десяток обычных зайчиков на солнечной полянке с голодухи пожуют вместо обычной травы то же самое, но политое слюзью пещерного червя, и так неделю подряд, то в выводке милых серых комочков вдруг может обнаружиться более зубастый индивид, со склонностью шустро закапываться в скальную породу.

А если солнечную полянку обнести корягами с болотным мхом, раскидать ведерко клюквы, пустить туда сотню жаб – в центре вдруг появится болотная лужица. В которой может завестись что-то интересное.

Так я неожиданно получил специализацию: инженер-конструктор.

Техподдержка отнекивается и ссылается на пользовательское соглашение: те пункты, что мелкими буквами на двадцати листах.

Порой кажется, у нас с искином, отвечающим за мир Эльтории, идет забавная игра.

Он раскидывает подсказки. Некоторые через пень-колоду, с десятого раза я замечаю и пробую использовать.

Эдакий архитектор мира с синдромом бога: искин развлекается, я ищу выгоду. Или же это давным-давно внедренная, но толком никем не изученная модель, зашитая в саму игровую вселенную. Форумы о подобном молчат.

А я зарабатываю.

Личный счет... Кошель бедняка – простой, тряпичный, но большего и не надо, – содержит аж девятьсот честно накопленных золотых. Достигнет выше тысячи – смогу без потерь перевести на банковский счет. Запредельная сумма для большей части обычных игроков – не донатеров. Не скрою, было больше: но профессия требует вливаний. Специфические дорогие инструменты, алхимические реагенты, коих не найти на моем болоте, – драконы, теряющие чешую, или феи с их пылью, здесь отродясь не водились.

Любой разбойник с абилкой «проверить содержимое карманов» прослезился бы от счастья и устроил за мной охоту, носи я кошелёк с собой.

Но ПК здесь редки, кошель лежит в пещере-лаборатории, а туда входа никому нет.

Я долго торговался за эту способность, в конце концов, вроде уболтав искина, срезав с перса пару модификаторов.

В итоге: мой дом – моя крепость.

Искин, правда, ворчал о том, что абсолютных защит не бывает.

Но, как ни крути, обычные игроки, продравшись сквозь заросли и случайно выйдя к моему обиталищу, увидят с пяток битых временем фундаментов, заселенных безобидными крысами, чуть дальше – пещеру с грибами, несъедобными и редко используемыми, и заваленный камнями проем в скалах: вроде был намек на еще одну пещеру, но землетрясения, чтоб их...

А вот я вместо заваленного проема вижу вполне нормальный проход. Имею право водить членов партии внутрь, но...

За полгода игры все встречные пытались меня убить.

У подавляющего большинства – даже получалось.

Внутри пещерки, помимо нехитрого скарба и лабораторных инструментов, находится главное связующее с внешним миром звено. Без которого план по фарму был бы обречен на провал.

Обшарпанный почтовый ящик. Открывающий доступ к аукциону.

Еще в моей пещерной лаборатории стоят стеллажи с инструментами, шкафы с реагентами: грубые, из необтесанных досок. Плотник из меня не ахти.

Десяток клеток разных размеров с разными питомцами. Половина из них пусты, но это временно.

Лежак с чурбаком-поленом у изголовья – зачем, не знаю, ни разу не использовал функцию сна в игре.

Пяток огромных глиняных чанов: один в роли котла для парки и варки, другие служат террариумами.

И главное мое богатство – преобразователь. Прибор, доступный на начальном уровне всем любителям самопальной сборки артефактов. Треножник со штативом и десятком кристаллов на креплениях. Очерчиваешь границы, задаешь координаты, помещаешь питомца в пентаграмму и запускаешь чудо-машину. Она сворачивает пета в миниатюрную вещицу, обнуляет привязанности.

Полученное можно выгодно продать: мастером я стал хорошим.

Так что я подкопил репутацию и сделал имя, и в последнее время ко мне стали обращаться и серьезные покупатели вроде темного лорда.

Петы и фамилиары штука редкая, требовательная и капризная. И это несмотря на, казалось бы, развитой мир меча и магии. Я же продаю не нулевых младенцев, а уже что-то умеющих зверушек.

Подобное изредка падает в высокоуровневых данжах и сразу становится именным. А тут – купи, привяжи к себе и пользуйся. Потому и цена.

Троица хорьков бойко крутят колесо в клетке, резвятся, играют. На редкость неприхотливые создания: будут отличным дополнением для игроков, выбравших класс «разбойник». Их покупают очень часто: хороший товар. Закидываю в клетку пяток обычных мышей. Это и ужин, и игра, и поднятие боевых параметров питомцев. Через пару-тройку дней, и полсотни мышей, можно вывешивать лот на продажу: сотня голды в закрома.

Древень-ползун, выбросив десяток побегов наружу клетки, пытается дотянуться до одного из чанов с водой. Обрубаю побеги, замазываю глиной срезы.

В чане с водой плавает жаба. Пузом кверху. Василиска из нее уже не получится. Три недели подготовки, неделя выращивания и редкие сгоревшие реагенты – насмарку.

В другом чане резвится крохотный озерный конек: эдакая смесь моржа и плотвы. Усы, лапы, чешуя, где-то на высоких уровнях на спине должна появиться выемка под седло для владельца.

У третьего чана очень осторожно отодвигаю тяжелую крышку. Акромантулы агрессивны и способны причинить проблемы даже тем, кто их выращивает. Волосатый паучок еще не похож на гигантского монстра размером с лошадь, пока едой являются мухи и бабочки, но то ли еще будет. Заказ на него, кстати, поступил, и скоро я избавлюсь от внушающего опасения пета.

Суккуб спит, чуть укрывшись черными крыльями, слегка обнажив часть прелестей, раскинув водопад огня волос по клетке. Даже во сне ее магия очарования сильна и способна нокаутировать заглядевшегося. А может, это мой мозг дорисовывает нужное?

Все чаще всплывает мысль – продавать прекрасное создание «не отличающееся умом» или оставить себе? Накрываю темницу красотки бархатом: чтобы не смущала.

Особняком – две клетки. Покрытые серебром прутья – у самой большой, с паровым терморегулятором, сложной системой подачи корма и воды, с десятком развивающих игрушек, поилкой, превращающейся в крохотный бассейн... все собрано с любовью, тщательно. Надежная защита хранит умного пета: косматого подчашобника. Подвид пещерных кобольдов, но более ограниченный. Полуразумен, поэтому до сих пор ведутся споры, животное это или все же *sapiens*. Однако искин разрешил провести ритуал поимки пета. Еще подчашобник является нежитью. Мелкой, вредной, пакостной. Но если моя кровь становится холодной только ночью, то он «не жив» всегда. Хотя не кусается, позволяет себя гладить – видимо, чувствует что-то родственное.

Вторая клетка довольно мала. Там самое крохотное и неприхотливое создание в мире Эльтории. И самое дешевое.

Клетки специально стоят рядом: более «продвинутое» и агрессивное существо вызывает чувство опасности у крохотного создания и потихоньку, одним фактом присутствия, тренирует более слабое существо. Если то, конечно, выживет.

Слабое существо – мышь обыкновенная. Не для продажи. Для себя, любимого. У мышки один базовый параметр – единичка в интеллект. Выращивал долго, для получения извел не одну сотню особей и не один десяток выводков. Самому интересно, что из этого потом получится. Мыши, увы, обычно апаются в ловкость и сопутствующие ей навыки: маскировка, уворот, поиск. Даже новички редко берут этого питомца. Тренирую зверушку классическим способом «Крыса и кнопка». Не задействую центр удовольствий и не ставлю ничего антигуманного: все примитивно просто.

Условная кнопка появляется возле кормушки. Затем кнопка краснеет.

Спустя сотню циклов глуповатый пет наконец соображает: если встать на красное пятно – появятся вода и каша.

Спустя еще сотню циклов – процедура отлажена. Активируется пятно: мышь прыгает. Получает корм. Пет счастлив. Пятно после активации теряет интенсивность, затухает. Иногда устраиваю с мышкой игру: помещаю с десятков разноцветных пятен на пол клетки, но только одно, нужное, дает вкусняшку.

Сотня циклов – интеллект мыши растет в двойку, и она уверенно прыгает на краснеющую время от времени кнопку...

А подчащобнику для освоения подобных трюков понадобился всего пяток подходов: раз-ница налицо.

Убираю за питомцами, наполняю кормушки, добавляю в корм ингредиенты.

Очередной видеочат звонкой трелью отрывает от дел.

Тоже не самый простой клиент, на сей раз из обитателей Леса.

Остроухий, прекраснотелый, бойкий. Неизменный лук торчит из-за плеча. Такие носят рейнджеры, ассасины, или гвардия короля, то есть народ обеспеченный.

Ознакомившись с товаром, делает выбор.

– Хорьки, значит. Годно.

Моя догадка верна – скорее ассасин, чем честный стрелок на службе короны.

Озвучиваю сумму. Улыбка тухнет на кукольно прекрасном личике остроухого.

– Зеленый, поймей совесть, а? – обижается высокорожденный.

Маска скрывает мое лицо, но глаза и кожу – нет.

Эльф не первый раз пытается делать догадки: пытается понять, кто же я.

Орки, тролли, гоблины, гремлины, тритоны, даже минотавр были в перечне. У меня на все один ответ: молчание и отрицательное покачивание головой.

Остроухий картинно раздражается, пытаюсь торговаться. Резко пресекаю.

– Еще пара дней – и будет сильно дороже. Аппнуты проныры, – отрезаю я.

– Ну ты и жлоб, зеленый, – наконец выдает он.

– Жлоб не жлоб, а свои три сотенки в день имею, – переиначиваю древний анекдот.

– Вот зачем тебе столько? – с жаром обрушивается он на меня.

Натыкается на ставший внезапно жестким и колючим взгляд.

Мне даже не надо особо тренировать такой взгляд перед зеркалом, достаточно вспомнить о реале. Не знаю, способна ли виртуальная кукла передать то, что я думаю, но эльфа пробивает. Он вдруг понимает: мне столько необходимо. Вот прямо столько, а можно и больше.

Сникнув, остроухий достает кошель и подтверждает трейд.

Удовлетворенно смотрю на золотые монетки в таком убогом кошельке. В этом есть что-то пикантное и забавное: целое состояние в дешевом тряпье. Кучка золотых стала больше, из нее уже торчат пара драгоценных камней и какие-то побрякушки. Голду переведу на банковский счет чуть позже. У меня еще есть дела.

Завершив работу аукциона, с приподнятым настроением иду на выход.

Предстоит очередная добыча реагентов и проверка механизмов.

Оглядываюсь на питомцев.

Суккуб томно вздыхает, прихорашиваясь перед зеркальцем.

Подчащобник довольно ворчит: пока меня нет, можно снова ковырять ненавистный, скрывающий свободу, замок. Косматый еще не знает, что, взломав его и открыв клетку, покинуть пещеру он не сможет.

Солнце бьет в глаза, но, несмотря на то что я частично нежить, не наносит ущерба.

Двигаюсь по налаженному кругу.

Рутинка? Нет.

Рядом находящаяся пещерка, полная несъедобных грибов, встречает затхлым запахом плесени. Дорожки из зерна, что щедро рассыпаны мной вчера, прорежены.

Спираль из рассыпанного зерна ведет к центру пещерки.

Почему искин предпочитает сложные геометрические фигуры, сказать сложно. Но просто рассыпать зерно – оно исчезнет через час без пользы. Нарисуй зерном круг – возможно, прилетит какое-нибудь пернатое. Сделай то же самое в пещере – есть шанс на низковольтную зверушку.

Используя редкие ингредиенты, я, отчаявшись после двух десятков провалов, все же заполучил подчашобника.

Тем временем в выдолбленной с трудом ямке с отвесными и гладкими краями снова кто-то появился. Удачно! Снова хорьки. Очередное трио, сродни тем, что пять минут назад продал остроухому. Закидываю недовольных и верещащих зверьков в мешок и, благо недалеко, возвращаюсь назад, помещаю их в ту же клетку. Пусть привыкают.

Теперь мой путь лежит довольно далеко, в еловую пушу, затем крюк к болотам.

На границе пуши в густом ельнике политые слизью «бегемотов» кровавые колокольчики, посаженные на закате, могут поделиться россыпью волчьих ягод. Ягоды редки в мире Эльтории и стоят дорого. Но я неставляю их на аукцион. Их очень любит мой косматый питомец номер один. Сотня редчайших в этих местах алых сладких капелек, похожих на бруснику, – и левел ап.

Сам пытался употребить – не срабатывало вообще никак. Не для мертвых гремлинов яство. Десяток ягодок – в походный мешок. Хорошо. Десяток дешевых свиных грибов – туда же.

Полянка поодаль одаривает меня сообщением лога: в петлю поймана воробейка. Но птаха, завидев охотника, титаническим усилием рвет силки и сбегает. Жаль.

Спустя двадцать минут сбора трав и грибов, заново активировав не сработавшие ловушки, выхожу на болото.

Снова следы на илистом берегу. Свежие.

Вижу на груди красную мерцающую метку. Удивляюсь, холодею, осознавая...

Эх, жалко ведь лута...

И тут меня ожидаемо настигает удар. Легкий, сзади, словно по касательной. Картинка на миг мутнеет, падаю на землю. Лог начинает буйствовать сообщениями о полученных критических повреждениях.

Подрезка сухожилий, кровопотеря, замедление. Сквозь туман вижу мелькающую где-то сзади размытую тень. В руках тени тускло поблескивает сталь. Пытаюсь ползти. Тщетно.

Еще несколько ударов, и я не могу пошевелиться. Такое называется «глухим станом».

Над мной нависают: один в алом плаще, с жезлом, похож на варлока, рядом – сверкающая башня из металла с огромным двуручником.

Лог услужливо выдает классы напавших. Паладин на подхиле и танке, варлок и рога в стандартной роли дамагдилеров.

– Хорошая работа, – раздаётся глухой голос из-под шлема. Символ богини правосудия на плаще выжигает глаза и вызывает раздражение. Просто паладин или все же охотник за нечистью?

– Малек, почти нуб, по левелам вдвое ниже нас, не знаю, что делает в этой локации, он хоть и из нижних миров, но легкая добыча, – говорит рога.

– Репы с него много не нафармить, – задумчиво выдает варлок, – но ведь неспроста он тут оказался? Опять же, в котомке редкие и дорогие ягоды, которых тут не может быть по определению...

Я начинаю бояться алого плаща. Он умнее своих товарищей.

– След взять можешь? – обращается алый к роге.

Рога принохивается, возится с интерфейсом, что-то настраивает.

– Да. Последние полчаса его блужданий.

Станы потихоньку проходят, пытаюсь двигаться. Это не остается незамеченным.

Рога одаривает еще одной подрезкой сухожилий. Затем ловко, со знанием дела, опутывает меня веревками: спустя пяток секунд не могу пошевелить и пальцем.

– Я тут одну штуку придумал. Забавную. В общем, полежи тут полчаса, а мы сгоняем посмотреть, откуда ты такой красивый нарисовался, – ухмыляется алый плащ.

Упакованного, меня подтаскивают на берег. Ногами вперед. Все это было, было, было!

Недалеко в мутной жиже плавают старые знакомые «бегемоты».

– Только никуда не уходи, зеленый, – ржет рога.

Затем он становится на след, и троица быстрым шагом удаляется.

Веревки надежны, жизнь порезана наполовину, а еще на мне висит куча дебаффов. Не вырваться. А еще я знаю, что придумала эта проклятая троица.

Мобы не сидят на месте. Мир живет по своим законам, и, сожрав всю траву на квадрате, «бегемоты» двигаются дальше. В мою сторону. Мне и обидно, и смешно. Даже для обычного игрока это очень неприятно.

За подобную фичу – «Парализуй врага и подари ему лютую смерть» – рога, уверен, будет щедро вознагражден большим количеством опыта.

Наконец, спустя долгие двадцать минут, монстр подплывает, принохивается, замечает.

В сотый раз передо мной открывается гигантская пасть и начинается боль...

Спустя еще три минуты я умираю. Смерть на халяву, без лута в виде слизи.

Ресаюсь в пещерке... Из груди тут же вырывается тоскливый вой вкупе со стоном. Вход в пещерку, некогда скрытый, нараспашку. Дверь, которую ранее видел только я, сорвана с петель. В лаборатории полный разгром. Тряпичный кошель бедняка пуст. Чаны опрокинуты, клетки распахнуты.

Троица не просто взяла след. Троица сломала все, чем я жил.

Самое главное и страшное: подчашобник, питомец, в которого вложено два месяца заботы, включая долгие часы адской боли и уйма голды и реагентов, мертв. Лежит меховым комочком в лужице крови. Клетка не сломана, аккуратно раскрыта: он все же успел справиться с замком. А еще, кажется, бедолага даже пытался отбиваться: тонкие слабые пальчики сжимают окровавленную острозаточенную щепку...

ПК со товарищи ураганом прошлись по всей лаборатории. А так как привязать к себе и забрать дорогуших петов не смогли – зверушки не активированы создателем, – то постарались подгадить по максимуму.

«Пещерку славно обнесли, координаты знаем. Зеленый, заглянем позже, ты уж подготовься, поднакопи добра. Ну ты тут и умудрился замутить ферму. Уважаю», – гласила записка, прибитая кинжалом к столу.

Оглядываюсь. Древень-ползун, почти полностью порубленный, тлеет в очаге.

– Даже костер развести толком не смогли, уроды, – зло шиплю я, поднимая истекающего древесным соком бедолагу.

Страхиваю золу, соскребаю с коры вьевшиеся угольки. Невероятно, но древень еще жив!

– Иди сюда, буратинка, – ласково говорю я и помещаю бедолагу в клетку, поближе к воде.

Дендропет оживает, сразу выпускает десяток листьев. Неактивированных петов без привязки, полностью не выращенных, сложно убить. Но все же можно. Видимо, искин следит за подобным. Знание ценное, но какой ценой оно мне досталось?

Озерный конек оживает в полупустом чане, вяло взмахивает хвостом, подбирает крошки корма, еще и еще.

Суккуб мертв безвозвратно. Использовать по назначению дорогушего и редчайшего пета эти твари не смогли. И отыгрались по полной, покрыв сав холодным железом юную крылатую красавицу в фарш. Не помогла ей магия очарования...

Из троицы свежепойманных нулевых хорьков остался только один. Смотрю на параметры выжившего: то ли бойня в пещере, то ли гибель братьев повлияла, но хорь поднялся сразу на три уровня. Оставляю плюсики потенциальному владельцу, пусть апнет пета по желанию.

Акромантул, висающий в темном углу в звезде паутины, зло шипит и щелкает жвалами, когда я уже без боязни снимаю его и бережно опускаю в пустой чан.

Дешевая копеечная мышь не тронута. Видимо, в насмешку.

Расставляю клетки как прежде. Гнев и отчаяние уступают место холодному расчету. На кону всегда стояло очень многое, и я не позволю каким-то развлекающимся уродам разрушить то, чем я жил столько месяцев.

Итак.

Пещерка перестала быть спокойным местом. Проклятый рога неслабо прокачал «видеть скрытое» и «открывание замков» – мне не уберечься.

Через день, два, неделю или позже развеселая гоп-компания снова сюда придет. Подфармиться и подкормиться. Тысяча голды – дикая сумма, легко срубленная за пару минут, и куча петов со слабым владельцем дома – жирнющий куш, такое даже с лучшего данжа не факт что возьмешь.

А еще, вернувшись, владельца можно поймать, подвесить в укромном месте и начать убалтывать. Говорят, есть такие сковывающие артефакты у классов «инквизитор» или «охотник за нежитью».

А если умный варлок рано или поздно сопоставит увиденное с неким «зеленым мастером в маске», светлые кланы начнут за мной охоту, со всеми вытекающими.

Пора делать ноги.

Время выполнять единственное в моем квестбуке ключевое задание «Вернуться на родину». Да! Приступаю к самому авантюрному.

Что хотел тот некромант? Умного и многофункционального раба? Подчащобник мертв? Безвозвратно? А вот и нет.

Запускаю преобразователь. Как хорошо, что инструмент сломать невозможно. Терпеливо жду.

Спустя полчаса времени питомцы приходят в себя, зализывают раны, и я закидываю звелрушек в пентаграмму. Звезда наливается огнями, гудит, искрит. Полоска выполнения продвигается медленно: слишком много целей внутри.

Хорек превращается в свисток, паук в пуговицу, дендроид в коряжку. Подчащобник и суккуб растекаются смрадной лужицей и исчезают. Ожидаемо.

Все оставшиеся ингредиенты и петы кидаются в аукционный дом: игра на повышение ставки, время – сутки. Затем...

Затем я сам становлюсь в пентаграмму, указав в таргет себя, любимого.

Искин задумчиво зависает на десяток секунд. Холодею.

Однако ущербное, ограниченное существо с кучей дебаффов, помещенное в таргет, по всем параметрам соответствует продвинутому петам, но никак не игроку. Кажется, где-то на задворках сознания слышу, как хихикает зараза искин. Он уже «кинул» меня с «домом-крепостью, куда никто не пройдет». «Кинет» и сейчас?

И тут меня скручивает. Начинает выворачивать наизнанку. Так вот что чувствуют петы, когда их запаковывают в удобный и компактный артефакт вызова: в моем случае – в статуэтку.

Кожа трещит, лопается, но крови нет. Когти вытягиваются. Вижу, как уменьшаются мои ручки. Все вокруг становится громадным: потолок пещеры отдаляется, клетки и шкафы становятся просто гигантскими.

Ломка продолжается. Боль растет. То, как жевали меня бегемоты или рвали на куски виверны, было легкой прелюдией к этой пытке.

Корежит меня долго.

Стандартный хорек первого уровня сворачивается в свисток за секунду. Прокачанный до пятого – крафтится минуту.

Мое альтер эго дошло до десятки. Но куча характеристик и бонусов добавляют время на крафт.

А это...

Вою.

Рычу.

Плачу.

Слишком много боли было сегодня.

Слишком много боли было всегда, с той самой минуты, как я погрузился в этот мир. Песчаные часы словно зависли, лениво пересыпая скудные крупинки в кучку. Кажется, там, в реале, в капсуле, я обмочился, но мне плевать.

Запоздало выскакивает системное сообщение: кто-то из админов-людей озаботился непредусмотренной ситуацией. Стандартное: «Корпорация не несет ответственности...», и вот главное: «Вы можете отказаться и прервать процедуру».

Человек не должен так страдать. Кнопка отмены сквозь слезы мигает спасительным маяком. Курсор, ведомый сознанием, предательски тянется туда. Где все кончится.

Моргаю, зло дергаю курсор вниз и влево. Мне нужен шанс, и я его не упущу!..

В описании питомца значится: гремлиин-инженер. Это я. Особое условие: раб, но два часа в день получает право на свои собственные дела в пределах локации Хозяина.

Искин тщательно следит за соблюдением прав полумразумных неписей мира.

Базовые параметры – сила, ловкость, харизма – по единице. Интеллект – девятка, мудрость – пятерка. Невероятно длинный для пета список с расовыми бонусами, модификаторами, коэффициентами, специализацией порадует темного лорда.

Главное, общаясь с Хозяином, отвечать односложно, чтобы не догадался, что пет – игрок. А так как все двадцать четыре часа в сутки я не могу быть активен, в момент выхода моего аккаунта из сети управление над петом по умолчанию перенимает искин.

Так и вижу: хохочущая железяка радостно потирает ладошки, готовя очередную каверзу. Я сознательно загоняю своего перса в еще большие проблемы и кабалу. При этом понимаю, это тоже часть Игры, и вырваться на свободу вполне возможно.

Нужно только время.

Но это все потом...

А пока: Я, статуэтка, стою в центре пентаграммы. Прописанный макрос помещает товар в окошко трейда, создает лот для уникального продавца.

Бесцветное и невидимое пока пятно, так похожее на кнопку аукциона, появляется возле вкачанной в двойку «умной» мыши. День без еды – неплохой стимул воспользоваться знанием.

Кнопка покраснеет, когда темный лорд выйдет на трейд и предложит оплату.

Кнопка совмещена с аукционным подтверждением.

Макрос выдаст мышке еду и нажмет совмещенную кнопку, проверив, не мала ли сумма.

Темный никогда не был кидалой, как и я. Теперь остается только ждать... Ах как тело ломит! Деятельному мне, заключенному в статуэтку, сложно вот так просто ждать. Из развлечений – текстуры потолка, фокус на клетку с мышью, открытые окна аукциона и банковского счета, где я, статуэтка, не могу делать ни-че-го.

Стандартный бланк договора с переводом суммы, кажется, жжет глаза. Денег должно хватить на операцию. Ожидание рвет нервы в клочья. Моргание курсора отсчитывает секунды, превращая их в вечность. Вспоминаю те часы боли, что сливались в сутки и недели. Надеюсь,

шел к этому не зря. Накручиваю себя, хотя душу гложет червячок сомнения. Давлю его в мыслях когтистой лапой гремлины. Да я сейчас без наркоза любую операцию осилю!

Кнопка наливается кровью: клиент открыл аукционный запрос.

Смотрю на клетку. Ну же, милая. Мышь деловито шевелит усами. Морщится. Фыркает.

Затаив дыхание, жду. И самый бестолковый питомец уничтоженной лаборатории делает то, что должен. Наваливается тушкой на красное пятно, получая еду и подтверждая трейд.

Куча голды уходит на мой банковский счет и тут же испаряется, переводясь на счет клиники.

Лог торжественно выдает: «Ключевой квест «Вернуться на родину предков» – выполнен! За наградой обратитесь... получен новый квест «Обрести свободу».

Нервно хихикаю. Закрываю игру, передавая управление мной-петом искину.

Устало поднимаю крышку капсулы.

Заказываю билет на самолет.

Полдня пути, полдня на столе у хирурга.

У меня не может не получиться.

Юрий Уленгов

Кровавую чашу испить до дна

– Проходи, не задерживайся!

Слова, приглушенные маской, сопровождаются грубым толчком, и я снова оказываюсь в проклятом зале. Те же провода на стенах, те же ряды дубль-капсул. Только теперь все они обесточены. Все, кроме одной. Той, в которой я провел последние два боя. Прихрамывая, подхожу к оборудованию и нажимаю на сенсор. Крышка отъезжает в сторону, и я падаю в кондиционированные потроха капсулы. Релакс? К дьяволу! Нужно закончить это скорее. Однако я медлю. Рука застыла над тумблером активации. Здесь он механический, не электронный и не сенсорный, чтобы исключить случайный запуск. Хотя все это носит скорее ритуальный характер. Все равно есть внешнее управление.

Вдох. Выдох. Вдох. Выдох. Я не знаю, чего я хочу больше: чтобы Мелани оказалась там или чтоб ее там не было. Если ее там нет, значит, она уже мертва. Если же она там, то убивать ее придется мне. Третьего не дано.

* * *

Агент мелодично тренькнул, сигнализируя о новой почте. Я потянулся курсором к мигающему конверту и открыл сообщение. Внутри – короткая, обрезанная ссылка, пароль из двенадцати символов и мигающий таймер обратного отсчета.

20...19...18...17...

Да, именно так. Ровно четыре секунды я пытался понять, что передо мной. А когда понял, запустил браузер и кликнул по ссылке в сообщении.

Окно с запросом пароля... Не вставляется... Ручной набор...

8...7...6...5... Успел!

Появилась надпись: «Авторизация прошла успешно», почти сразу же сменившаяся белыми буквами на черном фоне:

«Уважаемый г-н Давыдов!

Мы давно и с интересом наблюдаем за Вашей блестящей карьерой.

После Вашей впечатляющей победы на Кубке Европы мы сочли возможным сделать Вам скромное приглашение.

Мы приглашаем Вас принять участие в закрытом турнире и сразиться против сильнейших игроков планеты.

Вам доведется встретиться лицом к лицу как со звездами киберспорта, так и с бойцами, не афиширующими свою деятельность.

Призовой фонд турнира – 1 000 000 долларов.

Большое спасибо, что нашли для нас время.

С Вами свяжутся».

Оказывается, все это время я не дышал.

Шумно выдохнув, я вновь уставился на страницу, но там почему-то было пусто. Средний палец сам стукнул по F5, и на экране высветилось:

«Error database connection».

Обалдеть!

Пароль с таймером, одноразовый сайт и приглашение на турнир с призовым фондом в лям баксов! Возможны только два варианта. Либо кто-то надо мной подшутил, либо это приглашение на подпольный чемпионат!

* * *

За последние несколько лет киберспорт кардинально менялся дважды. Первый раз его, как и всю нашу жизнь, изменила Технология Психического Дублирования. До появления ТПД неоднократно предпринимались попытки переноса человеческого сознания в цифровую среду, но все они оканчивались неудачей, ибо базировались исключительно на визуально-звуковом восприятии. ТПД же играла на другом, более серьезном поле. Психосоматика. Один из самых малоизученных феноменов. Именно благодаря ему стала доступна технология погружения.

Воздействуя на человеческий мозг на определенной частоте, хитрое оборудование внушало ему: то, что он видит и слышит, – настоящая реальность. Да так, что мозг полностью ассоциировал себя со своим виртуальным аватаром, испытывая все ощущения цифрового дубля. Визуальные. Звуковые. Эмоциональные. Тактильные.

Проще говоря, человек, подключенный к оборудованию дублирования, будто бы переносился в цифровую среду. В эти минуты реальной была для него именно виртуальность, а окружающий мир он полностью переставал воспринимать.

Это был прорыв. И первыми поняли его значимость производители игр.

Кому захочется играть в скучные трехмерные шутеры, когда можно ощутить в руках тяжесть настоящего оружия? Кто останется в унылом и сером мире, когда вот они – неизведанные земли, в которых можно воплотить в жизнь любые желания? Из близорукого ботаника превратиться в двухметрового красавца-атлета, из серой офисной мышки – в будоражащую воображение прекрасную эльфийку? Люди пачками уходили в онлайн-миры, которые плодились, как грибы после дождя, стараниями не покладаящих рук разработчиков.

Однако были у ТПД и минусы. И именно с ними пришлось столкнуться гейм-девелоперам при создании первых игровых полигонов. Проблема была в том, что мозг отказывался верить в нереальность происходящего, и тело, лежащее в дубль-капсуле, получало ВСЕ спектр ощущений, транслируемый сознанием, погруженным в игру. Это как с гипнотизером, который обжигает руку подопытного карандашом, убедив того, что это зажженная сигарета.

Первые тестеры игр с полным погружением получали увечья, и ходили слухи, что имели место даже несколько случаев с летальным исходом. Проблему решили созданием специальных контроллеров, фильтрующих болевые ощущения и оставляющие от них максимум пару процентов.

С внедрением дубль-технологии киберспорт изменился донельзя. Былые чемпионы были свергнуты моментально. Мозг можно обмануть, нарастив ему виртуальные «мышцы», наделив аватар характеристиками, от которых в реале тело владельца куда как далеко. Внушить голове, что тело, к которому она прикручена, не лежит в тесной дубль-капсуле, а носится по подземельям или пилотирует космический корабль. Но была одна трудность. Мышечная память. Управлять таким телом голова не умела. Конечно, к новому телу можно привыкнуть, но это как заново учиться ходить. И готовы на такое были не многие.

Но в результате киберспорт стал намного ближе к спорту реальному, и на сцену вышли игроки новой формации. Что могли противопоставить герои «мыши» и клавиатуры с их знанием горячих клавиш, «мышинными» рефлексам и пивными животами тренированным бойцам, играющим в полном погружении? Ни-че-го! Современный киберспортсмен – спортивный, здоровый человек, не вылезающий из тренажерных залов и со стрелковых полигонов. И только так.

Однако это длилось недолго.

Первые признаки синдрома подмены реальности, или психической дезориентации, были зафиксированы спустя несколько лет после распространения дубль-технологии. Мозг, регулярно испытывающий огромные нагрузки, не мог адаптироваться к частым переходам из одной реальности в другую и начинал сбоить. Люди путали игру с реальностью, а реальность – с игрой. Я думаю, не нужно рассказывать о том, что может сделать вооруженный солдат, уверенный в том, что товарищ, в которого он разряжает обойму, практически не чувствует боли, и все, что тому грозит, – выход из игры? Или водитель, направляющий автомобиль в толпу школьников, уверенный в том, что перед ним – неписи, то есть «неигровые персонажи», кусочки программного кода?

Это было второе перерождение киберспорта.

Если рядовой обыватель «дезориентировался», лишь задержавшись на долгое время в одном из онлайн-миров, то с киберспортсменом это могло произойти в любую минуту. По теории, мозг не выдерживал или при долгой игре, или же во время сильных эмоций, когда нарисованный мир воспринимается как реальный. А что реальнее заряда плазмы, испарившего участок стены над твоим плечом и проплавившего раскаленными брызгами несколько дырочек в твоей броне? Какие эмоции могут быть сильнее азарта и страха, когда сердце выпрыгивает из груди, а надпочечники литрами выталкивают в кровь адреналин? Когда ведешь на мушке последнего соперника, а это – последний бой, и фрагов у вас поровну? Не знаете? А я знаю. Не может быть сильнее эмоций. Именно поэтому количество «дезориентированных» киберспортсменов, при всей специфике данного вида спорта, перевалило за несколько десятков.

Вот тогда нам и запретили полное погружение. Отобрали крылья. Впрочем, вам, привыкшим к унылому 3D и строго дозированным эмоциям в вирте, этого не понять. Представьте моряка, влюбленного в океан и списанного на берег в расцвете сил. Или пилота, которому запретили летать. Представили? Умножьте в десять раз, и получите то, что ощущали мы.

С недавних пор в определенных кругах стали популярны нелегальные турниры с тотализатором. Не знаю, что именно привлекает туда зрителей и чем для них эти турниры отличаются от официальных, но я знаю, почему попасть туда мечтает каждый киберспортсмен. И не призовой фонд в семь цифр тому причина, нет.

Нелегальные турниры проходят с полным погружением.

И я только что получил приглашение на такой турнир.

* * *

На обочине возле меня резко затормозил черный микроавтобус с наглухо тонированными стеклами. Дверь слегка приоткрылась.

– Давыдов? – Я растерянно кивнул. – Залезай.

Кто-то ухватил меня за куртку и буквально втянул внутрь. В руки мне что-то ткнули.

– Надевай! – последовала новая команда. Я пригляделся. В руках у меня был черный плотняный мешок.

– Простите, что? – недоумевающе переспросил я.

– На голову надевай!

Я пожал плечами. Паранойя какая-то. Ну, если им полегчает... Я натянул на голову мешок, меня достаточно грубо взяли под локоть и пихнули в кресло. Микроавтобус тронулся.

* * *

Большой зал с низким потолком в отделанном на скорую руку подвальном помещении. Ряды дубль-капсул у стен, низкий гул оборудования. В углу трещит, мигая, неисправная лампа дневного света. Толстые кабели змеются прямо по стенам и исчезают в грубом отверстии, про-

битом в потолке. Ни жидкокристаллических панелей на стенах, ни зрительного зала. Трансляция будет идти он-лайн, по шифрованным каналам. Оно и не удивительно, учитывая формат чемпионата.

Я первый? Или остальные уже в капсулах? Я посмотрел на огоньки, пляшущие на крышках саркофагов. Зеленые. Пусто.

Меня снова толкнули в спину:

– Проходи, давай! Не задерживайся.

Я оглянулся. Сзади стоял двухметровый детина в маске. Они тут все в масках. И встретившие меня в городе, и те, кого я успел увидеть здесь. И машина без номеров. Конспираторы.

Пожав плечами, я вошел в зал. Перебор у них с секретностью, точно. Для антуража, видимо? Ладно, не гордый, потерплю.

Я двинулся вдоль рядов капсул, проводя рукой по холодному пластику. Какая из них моя? Эта? Или эта? И почувствовал, как между мной и одной из капсул будто пробежала искра.

Вот моя капсула!

Организаторы чемпионатов – я имею в виду обычные чемпионаты – давно уже привыкли к моей странности. Кто-то привозит свою капсулу, кто-то ложится в первую попавшуюся. Я всегда выбираю, чемпиону разрешается иметь свои причуды. Сначала организаторы прятали улыбку, потом привыкли. А этим вообще все равно.

Из коридора донесся гомон. Видимо, остальные участники прибыли.

Так и есть. В комнату ввалилась шумная разномастная толпа. Разный рост, пол, цвет кожи. Схожими всех делало одно – здесь нет никого старше двадцати двух – двадцати трех лет. Некоторых я узнал. Дольф из Германии, с ним я бился в полуфинале Кубка Европы в прошлом году. Маленький хитрый Ишимура. Сложный противник, быстрый, ловкий, находчивый. Он, увидев меня, усмехнулся, дурашливо поклонился. Видимо, надеется взять реванш за проигрыш в Штатах. Давай, друг, попробуй. Ишимура мне нравился, но давать ему шанс я тем не менее не намерен. Нет, ребята, вы уж извините. Я не собираюсь уступать вам ни на этом турнире, ни на каком-либо другом. Три года без единого проигрыша сделали меня чемпионом, и я не собираюсь изменять традиции. Даже если никто не узнает.

Не желая больше разглядывать соперников, я положил ладонь на сенсор. С мягким шипением передняя часть капсулы отъехала в сторону, я улегся поудобнее и откинулся на мягкий подголовник.

Капсула закрылась, на голову мягко опустился шлем. Вот и все. Теперь, стоит мне передвинуть механический переключатель, как мое сознание свернет в комок и выбросит на просторы игрового полигона. Начнется Игра.

Я резко выдохнул и клацнул тумблером.

– Здравствуйте, дамы и господа, леди и джентльмены, мальчики и девочки!

Раздавшийся в ушах голос заставил меня дернуться. Как же неожиданно-то! В визоре шлема появилась кривляющаяся рожа, трехмерный объект на черном фоне. Оп! Уже не на черном. Теперь позади рожи крутили ролик с нарезкой моментов из турнира. Заиграла музыка – для придания драйва происходящему на экране.

– Я рад приветствовать вас на ежегодном турнире «Кровавой чаши»!

Боже, ну и урод! С кого его лепили? Рыжие бакенбарды, клоунский нос, выбеленное лицо. Глаза выпученные, а широко скалящийся рот полон мелких клыков. Меня передернуло. Рожа тем временем продолжала истошно верещать:

– Турнир будет проходить в три этапа. Сорок четыре участника, прославленные чемпионы и малоизвестные бойцы. Только полное погружение! Только настоящие эмоции! Только истинные ощущения! На первом этапе в смертельной схватке на четырех различных серверах сойдутся сорок четыре бойца, но лишь четверо пройдут дальше!

Все вы прекрасно знаете правила «Смертельной схватки», ведь не один час вы провели на виртуальных полигонах этой великолепной игры, ее чемпионаты проводятся во всем мире и входят в официальные дисциплины киберспорта, но позвольте мне напомнить вам их. – Рожа стала прозрачной, по экрану побежали строчки, но тут она снова завопила, зачитывая правила: – Турнир проводится в три этапа. В каждом – только один раунд продолжительностью в двадцать минут! Только один победитель! Никаких респаунов! После загрузки у вас будет три минуты на выбор класса и распределение очков опыта. Очки опыта зачисляются по количеству фрагов, заработанных на предыдущем этапе. Количество стартовых очков опыта – десять. Первый этап – отборочный! Одиннадцать бойцов на каждом сервере! Никаких кооперативов! Каждый – сам за себя. В полуфинале, уже на двух игровых полигонах, встретятся победители, соперники будут определены случайным образом. И, наконец, в финальной битве сойдутся два самых прокачанных в своем классе бойца, два достойных соперника! И, по итогам этой эпохальной битвы, один из них станет обладателем миллиона долларов! А еще, мальчики и девочки... – Рожа выдержала паузу, противно скривилась и опять заорала: – А еще вас ожидает один ма-а-аленький сюрприз! Инновация, разработанная специально для турнира «Кровавой чаши»! Какая? Узнаете в игре! Все готовы? Ключ на старт, оружие к бою, и пусть победит сильнейший!

Мерзко хохоча, рожа испарилась, и перед глазами проступили очертания полигона, просвечивающего сквозь полупрозрачный экран характеристик персонажа. Поехали!

Внешность и физические характеристики – снять с оригинала. Есть!

Теперь выбор класса: «Разведчик. Штурмовик. Солдат. Снайпер».

Разведчик. Привычно и однозначно. Ну и пусть недоступно тяжелое вооружение, а легкого можно нести всего три единицы. Зато маневренный, быстрый и ловкий.

Так. Теперь – навыки и умения. Десять базовых очков опыта я раскидываю быстро и уверенно. Не в первый раз.

Выносливость. Мне это ни к чему, я делаю ставку на другое. Оставляем на нуле.

Броня. Легкого бронежилета мне вполне достаточно. +1

Ловкость. Для разведчика быть неуклюжим – смерти подобно. +3

Скорость. А еще нужно быстро бегать. Поэтому без вариантов. +3

Скрытность. Идеальный разведчик не только быстро бежит и ловко прыгает, но и делает все это бесшумно. Очки скрытности – это, конечно, не стелс, но они делают меня тише и незаметнее для противников. То что нужно. +3

Меткость. Тоже оставляю базовой. Многие этому удивляются. Однако мне вполне хватит собственных навыков. Для чего иначе я провожу в тире и на стрелковом полигоне большую часть свободного времени?

Жму подтверждение, и призрачный экран исчезает. Все! Я готов!

В левом верхнем углу визора шлема мигает обратный отсчет, показывающий остаток времени до того момента, когда все игроки будут готовы и синхронизированы. Есть!

Гудит, вибрируя, гонг, перерастая в инфразвук, я чувствую толчок в ноги, и одновременно с глаз спадает пелена. Я на полигоне!

Черт-черт-черт! Как же все-таки это круто – полное погружение! Как же я по этому соскучился!

Я стою в мрачном коридоре. Глянув по сторонам, узнаю локацию. «Dead Factory», слегка отредактированная, но узнаваемая. Хорошо! Я неплохо знаю эту карту, как, впрочем, и остальные.

Демонический хохот заставляет меня дернуться. В окошке боевого чата вижу красные строки: «Dreadful пролил первую кровь!» Пока я наслаждаюсь ощущениями, другие уже зарабатывают фраги!

Я сорвался с места, нащупывая в набедренной кобуре базовое оружие.

В визоре шлема пытается развернуться экран, рассказывающий о характеристиках ствола, но я отмахиваюсь от него. «Шанс» – он и в «Кровавой чаше» «Шанс». Шанс не сдохнуть, пока добираться до нормального оружия. Хотя два таких «Шанса» в руках умелого бойца творят настоящие чудеса, выдавая очереди, не уступающие пулеметным.

Я с ходу вылетел на галерею и затормозил. Металлический пол подвешенного балкона, опоясывающего огромный зал, служил великолепным детектором движения. Каждый неосторожный шаг грохочущим эхом прокатится по залу. Но мне нужно именно сюда. Призвав на помощь всех известных мне богов и три очка скрытности, я на полусогнутых двинулся вперед, оглядывая зал.

В центре – зловеще светящееся красным отверстие, от которого даже сюда пышет жаром. Какой-то плавильный цех. К отверстию подходят конвейеры, они сейчас выключены. Масса металлоконструкций, мостков и переходов под потолком, отличное место для снайпера! Я замедлился еще сильнее.

Это центральный зал. Именно сюда поспешат насобиравшие стволов и нажавшиеся стимуляторов штурмовики, чтобы схлестнуться между собой в короткой схватке. Здесь же соведут гнезда несколько снайперов, выцеливая растерявших проценты брони и жизни тяжеловесов, а солдаты, расходное пушечное мясо, будут стараться подбирать объедки.

Но пока никто сюда не спешил.

Боевой чат еще несколько раз выдавал новости про успехи соперников, но я пока не обращал внимания. Не один и тот же ник – и хорошо. Пусть гасят друг друга, пока я подготовлюсь.

Поворот галереи. Вровень с балкончиком – штабель огромных ящиков. Быстро выглядываю за край – так и есть. Сидит, красавчик. Сжимает что-то, светящееся нежным салатным цветом, и поджидает веселья. Ну-ну, малыш!

«Шанс» – в кобуру. Из ножен на ноге выныривает «Нетопырь». Перехватываю нож удобнее, тихо-тихо перебираюсь с галереи на ящики и, тщательно прицелившись, мягко прыгиваю вниз.

«Blackdisk открывает личный счет! Тихое убийство! +2 очка опыта!» – светится в визоре, а я баюкаю в руках приобретение. «Ведьма». Плазменный автомат. Моя прелесть! Большая удача, что именно мое излюбленное оружие стало первой добычей. Но не стоит расслабляться!

Лишь я подумал об этом, как услышал характерное шипение.

Мое тело вытягивается в длинном прыжке, а ящики позади расшвыривает мощным взрывом. Ударная волна толкает меня в спину и припечатывает об стену. Больно-то как!

Больно? Какого хрена?

По лицу бежит что-то теплое. Кровь. Из носа. Легкая контузия. В глазах плывет, а рука, плечом которой я приложился об стену, виснет плетью. И болит. Болит чертовски. Но этого не может быть!

Контроллеры, которыми оборудованы дубль-капсулы, фильтруют поток сознания, выхватывая из него болевые ощущения, оставляя от них на выходе от силы пару процентов. Но то, что сейчас ощущал я, это далеко не пара процентов! Что это? Случайный «глюк»? Мои размышления прерывают тяжелые шаги из-за штабеля. Штурмовик с ракетницей. Спешит добить? Ага, сейчас! Я стараюсь сориентироваться сквозь гул в ушах, вроде бы удастся. Перевожу переключатель огня в автоматический режим и, выкатившись из-за ящика совсем не там, где меня ожидает противник, выпускаю длинную очередь зеленых шаровидных зарядов ему в спину. Полоска его лайфбара прыгает в красную зону, а я роняю оружие и пытаюсь заткнуть руками уши. Шлем не дает этого сделать, и помимо шипения лопающейся от высокой температуры кожи я слышу дикий, нечеловеческий крик боли!

Черт! То есть больно было не только мне?

Если я испытываю реальную боль, приложившись плечом о стену, что же чувствует этот бедолага, сожженный плазмой практически в упор?!

Тело в оплавленной броне уже перестало биться. Лайфбар на нуле, и в боевом чате появляется сообщение о новом фраге, записанном на меня. Но помимо этого там есть что-то еще... Множество панических сообщений об отключенных болевых контроллерах! Что за фигня?!

Дьявол! Нет, я так не играю! Активация игрового меню. Выход! Нет результата! Еще! То же самое. Режим 3D! Ноль реакции! Да что же это такое?

Внезапно полигон затемняется, теряя реальность. Получилось? Но вместо игрового меню перед глазами – морда отвратительного клоуна.

– Ну что, мальчики и девочки? Вы уже наслаждаетесь сюрпризом? Думаю, да. Тогда позвольте рассказать вам о настоящих правилах «Кровавой чаши». Это смертельная схватка. Да, именно так, без кавычек! Игра ведется только при полном погружении, с отключенными болевыми контроллерами. И победитель здесь один, без дураков! Вы все знаете, или догадываетесь, о том, что происходит с мозгом при воздействии дубль-технологии. «Кровавая чаша» – это борьба за выживание, а главный приз – это не только миллион мертвых президентов. Настоящим главным призом в этой игре является жизнь! Погибнув на полигоне, вы не очнетесь в холодном поту в дубль-капсуле. С этой секунды у вас только одна жизнь, и лишь от вас зависит, сумеете ли вы ее сохранить. Вы, конечно, думаете сейчас побросать стволы и, сев в кружок, погоревать о судьбе-злодейке. Но должен вас разочаровать. Вы, конечно же, знаете, что связь между виртом и реальностью при дублировании двусторонняя? Знаете. Так вот...

Меня выгнуло дугой и бросило на пол. Меня пронзила ужасная боль, я почувствовал себя так, будто через меня пропустили высоковольтный разряд. К счастью, это продлилось недолго. Через пару секунд воздействие закончилось, а я валялся на металлическом полу, дергаясь всем телом. В ушах вновь зазвучал отвратительный голос:

– Приятно, не так ли? Дело в том, что «Кровавая чаша» должна быть насыщена драйвом. Но, опасаясь, что из-за своей нерешительности вы можете испортить всю зрелищность, мы внесли дополнительные усовершенствования в игру. Каждый, кто находится в неподвижности более двух минут, получает мощный шоковый импульс. Это была примерно треть мощности. На полной мощности разряд превратит ваш мозг в прожаренный стейк за несколько секунд. Надеюсь, всем понятны новые правила? Я жду победителя, ребятки! Вперед, к славе!

Проклятый клоун растворился, а полигон вновь обрел реальность. Я попытался осмыслить услышанное. Это... это как? Исходя из полученной информации, турнир являлся нелегальным не только из-за полного погружения. Черт, что за бред? Игроки действительно убивали друг друга. Их просто и незамысловато подталкивали к этому. Я сам сейчас убил двух человек! И если я хочу выжить... черт!

Додумать мне не дали.

Я едва успел отпрыгнуть в сторону, когда в то место, где я только что стоял, ударил синий луч, вызвавший взрыв при соприкосновении со стеной. Электрошоковое ружье «Всплеск»! Судя по всему, кому-то не терпелось выбраться с полигона! Но, может быть, это лишь показуха? Попытка оттянуть время, в надежде найти выход из ситуации?

Ящик над моей головой взорвался, осыпав меня щепками. Я выругался. «Ведьма» валялась там же, где я ее выронил, но возвращаться за ней у меня явно не было времени! Выхватив пистолет, я рванул вдоль ящиков.

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.