

# Похоже



# Я доигрался

Том Первый

by Николай Новиков

Похоже, я доигрался

Николай Новиков

**Похоже, я доигрался. Том 1**

2020

## **Новиков Н.**

Похоже, я доигрался. Том 1 / Н. Новиков — 2020 — (Похоже, я доигрался)

ISBN 978-5-042-62271-7

Попытка взлома игры подвела меня к черте пожизненного заключения в тюрьме для опаснейших преступников. Всю жизнь я был читаком и останавливаться не собирался. Но увы, на сей раз меня схватили за задницу и вынудили развлекать разработчика. Стараться, качаться и культивировать? Вы бредите? Покажите мне предложившего эту чушь. Я не умею стараться! Разве я похож на любителя превозмогать и тратить недели на битвё манекенов в начальном городе? Нет уж, увольте. Днями качать характеристики выполняя рутинные и однообразные действия? Пхах, что ещё ты мне предложишь, игра? Секретный ремесленный класс да прокачку профессии? Нет, уж точно не в этой жизни и не в данной ситуации. Как гласит мой девиз – зачем напрягаться, когда можно не напрягаться.

ISBN 978-5-042-62271-7

© Новиков Н., 2020

## Содержание

Пролог – 1	5
Пролог – 2	16
Команда Смертельных Повелителей Смерти – 1	22
Команда Смертельных Повелителей Смерти – 2	32
Команда Смертельных Повелителей Смерти – 3	37
Конец ознакомительного фрагмента.	40

# Николай Новиков

## Похоже, я доигрался. Том 1

### Пролог – 1

Никогда бы не подумал, что окажусь в подобном месте. Весьма странное ощущение, будто наделал чего плохого.

– Кто следующий? – в пятый раз повторил человек, удивительно похожий на Зигмунда Фрейда.

– Кхм, давайте я, – сказал полный бородатый мужик. – Меня зовут Андрей, и я алкоголик. Немного неловко об этом говорить, но я начал пить ещё в раннем возрасте, когда пытался равняться на сверстников. Ну а потом история, как у всех – мотоциклы, алкоголь, проблемы с бандами. Недавно я понял, что хочу с этим завязать, – он приложил руку к груди. – Вхух, аж легче стало, – выдохнул байкер.

– Спасибо тебе, Андрей, – все произнесли подобную фразу уже в шесть раз.

– Кто следующий? – спросил организатор сего сомнительного мероприятия.

Я ещё раз пристально взгляделся в его лицо. Нет, ну вылитый Фрейд! Если это не реинкарнация, то что тогда? Хотя, с современным уровнем хирургии даже я без труда перевоплощусь в Аполлона с львиной мордой и хвостом.

– Можно мне? – поднял руку худой мужчина в очках и с усами.

Воспитательница учила, что не стоит судить людей по обложке, но Боги, как же он похож на педофила!

Ладно, постараюсь выкинуть из головы. Вряд ли всё настолько пло...

– Меня зовут Фрэнк, и я педофил.

Забудьте.

– Я понимаю, что совершил самый страшный грех. После содеянного меня сразу же поймали и посадили в тюрьму, а после... – он всхлипнул. – Меня там... – закрыл лицо руками и заплакал. – Я не могу даже вспоминать об этом... простите.

– Мы тебя понимаем, Фрэнк. С каждым могло такое случиться.

И опять все проговорили хором. Да как так-то?! Здесь на нейромодуль сигналы посылаются, что ли? Последнее предложение всеобщего “понимания” я впервые слышу, но тем не менее, будто сам его и придумал.

Усатый-очкастый прекратил плакать и открыл окно для речи следующего, от чего все повернулись на меня. Я вздохнул, прокашлялся и промолвил:

– Здравствуйте, меня зовут Артур.

– Привет, Артур.

– Спасибо вам за всё, что вы здесь делаете. Порою выговориться – лучшее лекарство.

– Истинно так, – кивнул Фрейд. – Расскажи же, что терзает твою душу?

– Ну... – я и не знал, с чего начать. – Вы же знаете игру ЭндГейм?

Все закивали, а байкер сказал:

– Конечно, все её знают. Думаю, не найдётся человека, который бы в неё сейчас не играл, – он прикрыл рот ладонью, пододвинулся ближе и прошептал. – Особенно в связи со всеми ужасными слухами вокруг её разработчиков...

Господи, лучше бы последнюю фразу он не говорил. После многозначительного молчания в комнате повис такой душастый мрак, что я едва не задохнулся. Подумаешь, всех конкурентов убивают, что с того? Хочешь жить – умей вертеться, аки грациозная балерина. После многозначительного молчания Господи, лучше бы последнюю фразу он не говорил. После мно-

гозначительного молчания в комнате повис такой душастый мрак, что я едва не задохнулся. Подумаешь, всех конкурентов убивают, что с того? Хочешь жить – умей вертеться, аки грациозная балерина.

– Ну так вот, – я кашлянул в кулак и продолжил. – До прихода Энда на рынок существовало множество других онлайн игр, которые и делили поровну этот самый рынок. Многие из них были прекрасны, и каждая, безусловно, стоила денег на нейромодуль или же капсулу.

– Истинно так, – сказал педофил, от чего Зигмунд на него покосился.

– Но как вы знаете, непризнанной причиной закрытия всех игр до выхода Энда послужил один персонаж.

– Валир... – кто-то из толпы проскрипел сквозь зубы и сжал кулаки.

– Да, истинно так, – сказал байкер, от чего скрипел уже недо-Фрейд.

– Похоже, вы все знаете этого игрока, как и его деяния, – я скрестил руки и откинулся на спинку кресла.

Должен признаться, говорить это достаточно тяжело.

– Конечно, мы его знаем! – кто-то вскочил и опрокинул стул. – Позорный читак, который создаёт себе всё самое лучшее и потом просто портит всем игру! – в стиле революционера он водил руками по воздуху.

– Не скажи, – помотал головой байкер. – По-моему, с ним всегда веселее. Однажды я даже участвовал в рейде против него. Не помню точное название игры, но тогда ему выпал секретный класс “Демон-Лорд”. Всем королевством собирались и в итоге проиграли. После этого, к слову, он удалил персонажа, попутно присев каждому на голову, – счастливые воспоминания поглощали голову толстяка. – Да и вообще, разве он не один из разработчиков? Ну, тех, кого с руками отрывают ради таланта.

– Да какое веселье?! – подскочил очередной мужик. – Я убивал вепрей в лесу, а он со своим поганым “Пожирателем” просто вынес меня! Да ладно бы вынес, так этот артефакт позволяет грабить могилки! Он у меня три серебряных украл!

– Ну так весело же! – в лагере Андрея пополнение. – Я вот помню, всегда следил за его похождениями и не упускал ни одного стрима, где его показывают.

– Да он ублюдок, донатер позорный! – взбеленился кто-то справа от меня.

– Слышь, сам ты ублюдок! – Андрей готов был чуть ли не рвать за кумира.

Грозная, невероятно огромная туча поднялась с сидения и нависла над щуплым противником.

– Ребята, прошу, успокойтесь, – встал недо-Фрейд и вскинул руки. – Что ж вы в самом деле-то? Валир то, Валир сё. Какая разница, если он уже несколько лет как нигде не появляется? Давайте прекратим распри и выслушаем нашего гостя.

– Да, действительно, – виновато буркнул двухметровый Андрей. – Прости меня, пожалуйста, – казалось, он вот-вот всхлипнет.

– Это ты меня прости... – обнял его вражина.

– Истинно так, что спор не имеет смысла, ибо все мы и так знаем, что Валир ублюдок, мешающий всем игра... – Зигмунда прервал влетевший в лицо стул.

Началась потасовка, которой, собственно, я и не был удивлён. Уже в пятый раз в подобном месте и так ни разу не договорил. Под шумок войны за честь легенды я тактично ретировался из здания и вышел на улицу.

Стоял тёплый летний денёк. Птички исполняли весёлую рапсодию, лучи солнышка обнимали весь окружающий мир, а едва ощутимый ветерок обдувал мои светлые волосы. Эх, лепота...

Я достал из футляра очки, досконально проверил на наличие обосновавшейся грязи и пафосно накинул на лицо, едва не лишившись прекрасных зелёных очей.

Вхух, как теперь заиграл-то мир! Конечно, качество жизни бедного района всё ещё даёт о себе знать, однако, не без моей помощи, тут хоть жить теперь можно.

На площадке передо мной детишки играют в машинки, слева сидят и по-светски болтают воробы, а тучки и вовсе решили сегодня не выходить из дома. Да уж, замечательно быть едва не всевидящим.

Зелёный человечек наконец двинулся лунной походкой в окошке светофора, позволяя перейти по зебре в сторону детской площадки. Глаза проскользили по сторонам в поисках машины-убийцы и заставили мозг задуматься, каким идиотом нужно быть, чтобы попасть под колёса?

Даже я, со своим-то плохим зрением, увижу огромный белый грузовик. Я читал множество второсортных книг, где подобный мне паренёк идёт, свистит-пердит и в ус не дует, как вдруг его сбивают, и он появляется в параллельном мире. Каждый раз хотелось спросить: “Скажи, при рождении ты повысил удачу за счёт интеллекта?”. Попасть в мир фэнтези из-за того, что ты, идиот, не удосужился посмотреть по сторонам и заметить огромный, мать твою, белый грузовик. Ох, скажу больше, он ещё и шумит!

Секунду поборовшись с негодованием, я сделал ему болевой и выиграл схватку. Довольное победой тело само зашагало по дороге к давно ожидающему такси.

Ещё десять лет назад никто и подумать бы не мог о появлении нейромодулей, а сейчас никто не представляет жизни без них. Исчезли сотовые телефоны, бесконечное количество проводов и надобность в бурной мозговой деятельности. Хочешь с кем-то связаться? Отлично, ведь компания Альтер-Инк за несколько десятков тысяч деревянных вставит в голову нейро-модуль, а к нему расширение на звонок. Работаешь бухгалтером и не хочешь долго высчитывать? Представляем вашему вниманию калькулятор – всего-то за пару тысяч.

Я не особый любитель всплывающей перед глазами рекламы, но нейро-модуль всё же сильно облегчал жизнь. Ко всему прочему, он прекрасно справляется с ролью коннектора мозга и игровой сети, а посему покупать капсулу вовсе и не нужно, если только ты не поехавший игроман и не умудряешься сидеть в цифре двадцать пять часов в сутки.

Ещё на выходе из клуба анонимных алкоголиков-педофилов мне пришлось вызвать такси, ибо приложение GPS я не покупал, так как из дома выхожу разве что на работу, и та в трёх шагах от дома. Да и то, с сегодняшнего дня и эта надобность отпадёт.

Жёлтенькая грави-марка плавно качалась из стороны в сторону, зазывая клиента запрыгнуть внутрь и заполнить всю себя.

Ну я и заполонил.

Я на секунду засомневался в безопасности машины без водителя, но искусственный интеллект не дал закончить мыслительный процесс – он рассчитал координаты нужного места и взял такси под своё управление.

Чуть больше получаса парящий над землёй агрегат нёс меня по пустынным улочкам города, сменяя пейзаж и вызывая треск контрастов в голове. Раз в десять минут район за окном перетекал в своего более богатого брата с более красивыми улочками и домами.

Кто-то скажет: “Ну так классно же, вернулся на родину – в бедный район! Ностальгия, должно быть, разыграла!”. А я отвечу: “Да пошёл ты”. Встретить детство в детдоме самого бедного района – сомнительное удовольствие даже на словах. Я более чем уверен, что вы не жили в условиях постоянного выживания, когда каждый выход на улицу означал лишение денег, а для особо упрямых – избиение и смерть. Сегодняшний солнечный день – исключение, возникшее по большей части благодаря мне.

Шея машинально замахала головой, сбрасывая назойливые воспоминания, как вдруг такси остановилось возле главного офиса Альтер-Инк.

– Спасибо, – как всегда по привычке поблагодарил я водителя и выполз из кареты перед пятиэтажным зданием в форме звезды.

Палящее солнце сделало из меня азиата и выжгло все мысли. Так-с, а зачем я приехал?

Ах, точно, увольняться. Как бы я не плевался от этого места, но окончательный перевод в запас произойдёт лишь с подтверждением моей сохранности на момент увольнения. С сегодняшнего дня я буду числиться как программист в запасе, а как всем известно, запасных почти никогда не дёргают.

Укрываясь рукой от по-снайперски стреляющего в глаза солнца, я поднялся по бесконечным мраморным ступенькам и очутился у главного входа.

– Здорова, Арти! – пожал мне руку охранник у дверей. – Тебя инженер пятого отдела искал, говорит, мол, цитирую: “Опять всё, твою мать, полетело к чертям собачим. Где очкарика этого носит? Опять с Фиалкой своей сосётся”. Да-да, так и сказал.

– Ох, – в очередной раз убеждаюсь в назойливости субъекта спереди и тупости всего пятого отдела. – Ясно, спасибо за наводку, постараюсь обойти “пятёрку”.

– Да без проблем. Тебя, кстати, Фиалка искала, – он подмигнул.

Оставив скучающего “друзбана” обливаться потом в одиночестве, я подошёл к автоматической двери, которая, как и положено, считала ID и едва слышно открылась. Далее шёл прямой коридор для посетителей и остальных, не имеющих большого значения, людей. Тут и там стояли выполненные в хайтек стиле белые стулья, стойки регистрации и прочая гостевая мишура.

Далее ещё одна дверь и небольшая комнатка, ведущая в раздевалки. Покосившись на вход в женскую, я зашёл в мужскую и быстренько накинул белый халат.

– Так-с, – призадумался я. – За документами сначала зайти или шоколада попить?

Структура здания представляла собой звезду с пятью концами, соединяющимися меж собой коридором в форме круга. Я стоял между первым и пятым, тогда как Фиалка с документами в четвёртом. Быстрее всего пробежать сквозь “пятёрку”, но, обременённый талантом и интеллектом, я обычно выполняю часть работы откровенно тупого отдела. Из всех бесчисленных попыток пробежать незамеченным удались лишь несколько, да и те по стечению обстоятельств.

Решительно кивнув, я лениво повернулся направо и зашагал. Здороваясь едва ли не со всеми и мастерски уклоняясь от женского внимания, прошёл первый и второй отделы.

"Господи, какой же комплекс огромный!"

Едва не ползком моё существо преодолело третий и решило испить шоколаду у автомата возле четвёртого.

Как всегда набрав заветные два-два-четыре, пальцы запустили производство горячего шоколада. Наслаждение от звука заполняющегося стаканчика точечным выстрелом пронзило уши и добралось до мозга, а слюнки закапали от одного лишь осознания всей прелести этого божественного напитка.

Словно мать берёт новорождённого ребёнка, я взял пластмассовый стаканчик и сел на диван. Первый глоток всегда самый горячий.

Издавая странный хлюпающий звук, с осторожностью испил шоколадную химозу, и тело заполонил экстаз.

Однако, всему приходит конец – кряхтя, аки дед, я направился в четвёрку.

На входе стояли две болтающие о чём-то девушки лет восемнадцати. Весьма симпатичные, но, как и положено в их возрасте, любящие сплетни и всевозможные слухи.

Кивнув в ответ на приветствие дам, я поскорее направился в кабинет руководителя.

"Боже, да хватит вам пялиться!"

Как и моя, личная комната Фиалки располагалась в отдалении от основного отдела, от чего здесь никто никогда не ошивался. Но временами, чтобы попасть в исследовательскую, приходилось проходить мимо. И вот это неудобное расположение и вызвало множество эволю-

ционировавших в слухи недопониманий. Дело в том, что доступ в глав. кабинет имеет только владелец или же сотрудник, коему его предоставили.

Понурился и съёжившись, словно школьница во время первого свидания, я наконец преодолел весь отдел и оказался возле комнаты главы. Больше чем уверен, что она там.

На двери красовалась табличка:

Юфис главы отдела разработки нейромодулей!

Вайолет Гербер!

Естественно, никакого доступа у меня нет и быть не может, но для хакера открыты все электронные двери. По привычке почесав маленький круглый процессор на шее возле затылка, я сконцентрировался на визуализации программного кода и приказал импланту установить соединение с процессором двери. Код оказался не сказать что сложным, но пару секунд повозиться всё же пришлось.

Светодиоды на двери загорелись зелёным, и я без труда зашёл внутрь. И лишь ноги пересекли линию двери, как на периферии зрения появились те самые девушки с ещё более подозрительными глазами.

Чёрт, ещё одни дрова в костёр слухов. Ради удовольствия позлить Вайолет я множество раз заходил к ней в комнату, совершенно забыв о возможности обнаружения. И вот, когда пару раз меня спалили за беспроblemным входом туда-сюда, по всему комплексу поползли слухи, якобы Фиалка дала доступ талантливому программисту, что за полгода стал главой отдела. А из этого выползал следующий тезис: Вайолет дала не только доступ.

Едва заметную ухмылку девушек перекрыла дверь, и ничего не оставалось, кроме как вздохнуть.

Я осмотрелся вокруг, и первым, что бросилось в глаза, оказалась гудящая вирт-каспула. Естественно, даже и сомнений не возникло, кто там мог лежать, а так как прерывать сессию извне категорически запрещается, то оставалось лишь ждать, пока дама наиграется.

Я вздохнул и попытался найти подписанные документы на увольнение.

И так же фиаско.

Ладно, ничего не остаётся, кроме как подглядывать за игрой.

Достучавшись до модуля в голове, я быстренько получил доступ к внутреннему экрану капсулы, и перед глазами возникла проекция текущей сессии.

– АРИФА, ДУРА ТУПАЯ, СТРЕЛЯЙ ЕМУ В ГЛАЗ, – вонзился мне в уши визг.

– У меня стрелы кончились! – едва не хныкая, ответила эльфийка.

– МОЗГИ У ТЕБЯ КОНЧИЛИСЬ, – Фиалка уклонялась от нападков какого-то голема. – ЁП ВАШУ МАТЬ, ГРУППА ИМБЕЦИЛОВ, – она яростно пыталась использовать заклинание, но отсутствие энергии язвительно отвечало: “Не сегодня, красotka”.

Вздохнув, я отключился от сессии. Впрочем, ничего нового. В жизни Вайолет по характеру едва не такая же, а посему и удивляться тут нечему.

Вид эльфийки в плаще тряханул память и заставил вспомнить вскользь брошенную фразу про расу Фиалки.

Дело в том, что в ЭндГейме существует система Судьбы. Весьма редко, но при создании персонажа тебе может выпасть заранее предопределённый характер приключений, который и зовётся Судьбой. Ты можешь мечтать хоть о повелителе демонов-единорогов и прочей мишуре, но если выпадет судьба Кухулина, то ничего не останется, кроме как быть воином ближнего боя. С Вайолет ситуация в точности наоборот.

Эльфийская раса по истории Энда – вымирающая, а посему при создании персонажа недоступна. И однажды, во время очередного спора-издёвок девушка кинула фразу, что всю жизнь играла исключительно за эльфов, но в Энде для рождения остроухим нужно получить соответствующую Судьбу. И как уже понятно – ничего подобного с ней не случилось. Более того, по незнанию Фиалка выбрала враждующую с эльфами расу Двергов.

Поморщившись от бурной мозговой активности, я поставил стаканчик с недопитым шоколадом на стол.

Скукота-а-а.

Судя по бедственному положению “команды имбецилов”, скоро Вайолет с психами выйдет из игры, а значит, ждать осталось недолго. Но чем же себя занять во время ожидания этого весьма растяжимого “недолго”?

За снующими туда-сюда мыслями я и не заметил, как вновь оказался перед капсулой.

К сожалению, слухи о наших любовных утехх всегда будут слухами ввиду характера Фиалки и моих предрассудков. С самого первого дня у меня – как, собственно, и у всех – не получилось с ней поладить. Но кто же знал, что за полгода я достигну должности главы отдела и смогу на равных общаться с очень симпатичной, но от этого не менее стервозной коллегой.

Быть может, у нас бы чего и вышло, однако несовместимые характеры дали о себе знать.

Но именно эти характеры и стали одним из основных ключей к слухам. При каждой встрече разгоралось боевое сражение, в ход коего шло оружие “Издёвка и Ехидство”. В великой войне мы защищали свою честь и пытались уничтожить вражескую, но все считали это лишь милым спором влюблённой парочки.

Спустя пять минут разглядываний капсула пронзительно запищала, а овальная стеклянная дверь въехала в корпус и скрыла надпись.

– Ох, опять ты, – с нахмуренным лицом она протёрла глаза и вылезла из машины. – Ну и что ты забыл в моей, прошу заметить, закрытой комнате? И почему стоял перед капсулой и пялился на беззащитную девушку?

– Представлял тебя голой, – я сел на кресло.

– Не удивлена. Ну, чего припёрся? У тебя хоть совесть есть не ломать каждый раз код от двери?

– Я бессовестный моральный урод, любящий подглядывать за отлынивающими от работы девушками. Не более.

– Чего надо? – всё ещё сонная, Вайолет села в кресло за стол.

– Подписанные документы на увольнение.

– Ох, прости, у нас в отделе туалетная бумага кончилась, сходи где-нибудь там посмотри, – ухмыльнулась Фиалка и откинулась на спинку.

– Смотря на тебя, я понимаю, почему она кончилась.

– Тц, – цыкнула она языком.

1:0 в мою.

– Я знаю, что они здесь. Все мои документы по непонятной причине передают тебе.

– По непонятной причине?! – она скривила лицо. – Как давно у тебя на месте мозгов горячий шоколад? Да все в комплексе думают, что я с тобой сплю! – она показала рвотный рефлекс.

– А что, нет?

– Ты и сам знаешь.

– Ну, никто же не в курсе, что я делаю во время того, как ты в капсуле валяешься.

Она скривила лицо и посмотрела на камеры:

– Камеры ничего такого не показывают.

– Как ломаю двери, так могу и архив с записями.

– Боже, ты мерзкий.

– Какой есть, – я развёл руками. – Отдай документы, и война закончится.

Вздохнув, она потянулась в нижний шкафчик, но грудь третьего размера, видимо, не согласилась с подобным решением и упёрлась об край стола.

– Хе-хе, корова.

– Да пошёл ты. Я прекрасно знаю, как ты на меня смотришь, не надо скрывать.

– Ну, что правда, то правда. Ты бы ещё более обтягивающую одежду надела. Белый халат и такого же цвета свитер прекрасно подчёркивал её стройную фигуру.

– Ох, боже. Держи свои бумажки.

Я принял в руки заявление и проверил правильность данных.

!Артур Степпен, 23 года!

!Начальник отдела обслуживания игры ЭндГейм!

!Уволен по собственной просьбе!

!Прошедший срок рассмотрения дела об увольнении – 4 месяца!

– Вроде всё верно, – пробормотал я.

– Конечно тут всё верно. Начальство же не состоит из полных идиотов, чтобы пять ошибок в четырёх словах сделать.

1:1

– И долго ты это припоминать будешь?

– Ха-ха-ха, – мило, но язвительно хихикнула она. – Начальник отдела не знает простейшей грамматики. Позор.

Я посмотрел в её голубые глаза и, как всегда, не увидел никаких злых намерений с целью серьёзно оскорбить. Право же, стоит отметить, что наши битвы никогда не переходили на уровень действительно ранящих слов.

– Ну-с, вот и всё, – я скрутил бумаги и краем глаза заметил, как Вайолет без зазрений совести допивает шоколад.

Даже не брезгует. Собственно, как и я, когда доедал уже откусанный батончик шоколада.

– Приятно было иметь дело, но всё хорошее когда-нибудь заканчивается, – я встал с кресла и направился к двери. – Прощай.

– Да... – с пустым взглядом девушка смотрела куда-то в даль. – Прощай...

Только лишь правая нога вышла из комнаты, как Фиалка вновь подала голос:

– Эй, Артур.

– Да? – я выглянул из-за двери и посмотрел на девушку.

– Ты ведь точно не играешь в Энд?

– Нет, – я призадумался. – Пока нет. А что?

– Эх, – она вздохнула и с уставшим видом поднялась с кресла. – Да так, ничего... – странным взглядом посмотрела на пустой стакан с каплями шоколада и отпечатком красной помады. – Всё, вали отсюда.

– Слушаюсь, о прекрасная госпожа, – поклонился я и быстрым шагом направился по коридору.

О Боги, если вы слышите, удалите из реальности главу пятого отдела хоть на десять минут. До свободы считанные километры, но пока приём документов не подтвердит глава бухгалтерии возле стоек регистрации, формально Артур Степпен всё ещё основной работник АльтерИнк. Учитывая странную политику штрафов и наказаний компании, если на меня доложат, то увольнение отодвинется на неопределённый срок до разрешения ситуации. А чтоб вы знали, лысый хрыч прекрасно чешет языком, от чего и получил столь высокую должность. И если в последние минуты рабства меня запрягут работой, то я повешу...

Да твою мать! Вот он стоит!

И что прикажете делать? Развернуться и пойти в обход? Я и так выделяюсь белым халатом и ангельской красотой, так что при подобном манёвре вряд ли останусь незамеченным. Постараться пройти мимо? Вряд ли получится, ибо этот боров, похоже, чует всё ему необходимое, в том числе и трюфели. Остаётся лишь один, самый трудный для психики вариант.

Я вздохнул и почесал место возле круглого процессора на шее.

Каждый уважающий себя человек в шестнадцать лет устанавливает нейромодуль, а потому не стоит даже упоминать о наличии таковых у всех сотрудников АльтерИнк. И впрямь,

подобное устройство в миллиард раз улучшает жизнь. Но за удобством и полезностью стоит один существенный минус.

Всё, что имеет связь с сетью – можно взломать.

Многие люди считают меня нарциссом и имеют право, ибо в ответ на вопрос о причине столь резкого скачка по карьерной лестнице всегда говорю одно и то же: “Потому что я гений”. Звучит действительно самовлюблённо и мерзко, но другого объяснения просто нет.

Дело в том, что я родился с синдромом саванта – редкое состояние, когда отклонение в развитии компенсируется “островом гениальности”. В моём случае – математика.

Как бы я ни старался, цифры прыгали в сознании и не давали себя осмыслить. Меня считали своего рода отсталым, на что имели увесистые доказательства. Именно эта черта служила поводом для избиения, и однажды я даже едва не погиб после очередного “развлечения” сверстников. Едва стоящий на ногах, я шатался по незнакомым улицам в поисках помощи. Оказалось – было ли то судьбой или нет – меня избили прямо возле дома воспитательницы. И добрая, можно даже сказать, святая женщина не могла оставить меня в таком состоянии.

В то время нейромодули только тестировались, а их место на вершине популярности занимали персональные компьютеры. После целого дня восстановления мне наконец удалось встать с кровати и пройтись по весьма крохотной квартирке. Во время путешествия я зашёл во вторую комнату с сидящей за компьютером дочкой Авроры. Завораживающий вид бегающих по экрану пикселей пленил больной мозг, и на протяжении нескольких часов я просто наблюдал за никудышными действиями маленькой девочки. Не осознавая своих действий, крошка Эмилия тыкала во всё подряд, и зачастую результатом подобных тычков служил вызов исходного кода приложения. Подобная картина продолжалась день за днём, пока я не заметил кое-что странное.

Какую бы программу она не вскрывала, во всех исходниках есть общие элементы. Мысль не давала покоя в течение двух дней, пока наконец не удалось выпросить возможность сесть за компьютер и собственноручно убедиться в собственной теории. Анализ двух совершенно разных приложений подтвердил все догадки.

На весь день я залез в изучение программирования. И наконец, после двух десятков часов пляшущих перед глазами символов маленький Артур кое-что осознал – цифр-то нет. По-своему страшное замечание открыло одну истину – вместо цифр в трёхмерном пространстве плавали всевозможные фигуры. Тандем осознания и запоминания затрагивал память лишь как визуальный геометрический образ, но не как отдельный символ. Неспособный принять цифры, мой мозг перестраивал их в фигуры. Любой программный код, каким бы он ни был, без труда становился отдельным, витающим в пространстве образом, а при завершении раскладывался на всем привычные символы. Программу, кою все писали месяц, я составил за день из исходного кода единичек и нулей. Как бывавшему на море человеку легко вспомнить запах воды и тепло солнца, мне не составляет труда на ходу вообразить достаточно сложную структуру.

Именно поэтому я гений, а не потому что самовлюблённый ублюдок.

Хотя немного и второе.

И сейчас в голове возник выбор: выполнить всю работу за пятый отдел или же воспользоваться талантом. Второе, очевидно, обладает большими мускулами.

Я вздохнул и уверенно зашагал навстречу лысому монстру. Полагаю, что решение не использовать ускоритель на шее всё же не приведёт к лишней работе. Ненавижу работу, ведь зачем напрягаться, когда можно не напрягаться.

Благо, на последнюю версию антивируса и “ворот” он замотил денег, а посему подобный код я разобрал минутой назад у Фиалки. Без труда пробив защиту, модуль также взломал все мелкие приборы поблизости и приказал им начать DDOS атаку беззащитного мозга.

– Ай, твою мать! – схватился за голову лысый. – Опять, что ли?!

– Что с вами? – спросил подчинённый.

– В глазах помутнело. Чёртова жара, видимо, давление подскочило. Чёрт, ещё и в ушах звенит!

Тем временем я без труда прошёл за спиной у всех сотрудников двойки и пятёрки. Лишь когда шанс обнаружения составлял чуть более чем ничего, я прервал связь и отключил приборы.

“Подло”, – скажете вы?

“Да ни черта!” – отвечу я вам. Подло – напрягать коллегу в последний день работы.

Наконец передо мной предстала раздевалка, а затем и стойка регистрации. Вот он, момент наступления гармонии. Специально раскрутив шестерёнки мозга, я растянул время и удовольствие от наблюдения за маленькой тянущейся ручкой регистраторши. Ровным пальцам с маникюром не хватало трёх сантиметров.

Двух.

Одного.

– ДА-А-А! – я вскинул руки и заорал. – Кхм, простите, – извинился перед испугавшейся старушкой и вышел на улицу.

Свобода!

Освещая улыбкой мир вокруг, я добрался до небоскрёба в центре города.

– Здравствуй, Генрих, – кивнул я вахтёру.

– Здравствуйте, господин Артур. Вы сегодня на редкость лучезарны.

– Правду не скроешь от ваших очей, Генрих.

– Позвольте поинтересоваться.

– Позволяю! – я вскинул руки. – Меня уволили!

– Это... – он вздохнул и поправил воротник смокинга. – Замечательно, сэр. Благо основной ваш недостаток приносила всё же не работа.

– Истинно так! – я почувствовал смотрящего на меня сквозь километры бетона и железа Фрейда. – Кстати, как там...

– Капсула прекрасно вписалась в квартиру. Я лично проследил за установкой.

– Ах молодец, ах мужчина, – улыбка не собиралась сползать с лица. – Я скоро собираюсь сделать крупный заказ еды, тебе надо чего?

– Категорически откажусь, – как всегда безэмоционально ответил дворецкий-вахтёр.

– Ой, да знаю я твоё откажусь. Вкусы не поменялись?

– В моём возрасте вредны подобные изменения.

– Всё, понял-принял. Жди посылочку, – я отдал честь и запрыгнул в лифт.

Несколько секунд ожиданий, и передо мной предстала четырёхкомнатная квартира Артура Степена.

– Откройте же, Врата Вавилона! – я выставил руку, и дверь бесшумно въехала в стену. – Как всегда всё блесит.

Должен признать, домработницы справлялась с работой на отлично.

Первым делом любопытный мозг подстегнул ноги отправиться в одну из ныне пустых комнат, где пахло словно только что купленной машиной с автосалона. Новейшая версия вирт-капсулы едва не кричала о стоимости, крутом дизайне и преимуществе перед остальными моделями. Должен признать, если бы не скидка, как сотруднику Альтер-Инк, деньги за неё ушли бы вместе со слезами скупой жабы внутри меня. Ну а так, всего пять миллионов, и я способен лежать в ней до двенадцати часов!

Налюбовавшись и, по правде говоря, нанюхавшись, я потопал в зал и упал на диван перед телевизором.

Странные эти агрегаты – телевизоры. Ещё несколько десятков лет назад им пророчили вымирание, но, как ни странно, в сегодняшних реалиях это второй по популярности вид инфоотдыха, тогда как ПК давно перерабатывают на вторсырьё.

Нейромодуль успешно заполучил в рабство пластмассовую коробку и приказал включить канал игровых новостей.

– ...собственно, как всегда. А что вы думаете по этому поводу, Алексей? – девушка в костюме повернулась на коренастого красавчика блондина.

– Что ж, Мария, – улыбнувшись, он едва не ослепил всех в студии. – Коли моё мнение чего-то значит, я бы посоветовал всем противоборствующим альянсу “Хунвейбин” как можно скорее набирать в ополчение некромантов, ибо с появлением на рынке артефакта “Весёлый Черепок” возможность в одиночку клепать сотни скелетов теперь более чем реальна.

“Тц”, – цыкнул я. Ненавижу некромантов. Скучнейший класс, если так подумать. Сидишь, ковыряешься в носу и смотришь, как за тебя дохнут костяшки.

– Иногда пара некров может без труда доставить кучу проблем всей вражеской армии.

Вот здесь соглашусь с красавчиком. Весьма противные в массовом бою существа.

– Что ж, я с вами целиком и полностью согласна, – она улыбнулась и посмотрела на коллегу весьма странным взглядом.

“Вы ещё прямо в эфире пососитесь”.

– А тем временем, буквально пару минут назад нам поступила информация об очередном Лже-Валире, – сказала ведущая. – Три часа назад на просторах начальной локации Двергов игрок мужского пола случайно выдал свой ник, под которым и скрывалась легендарная личность.

– Но-о-о? – протянул красавчик.

– Как всегда, это лишь очередной фейк. Спустя пару минут внутриигровых пыток он удалил персонажа.

– Неудивительно, что его поймали именно ненавистники. Ведь согласно недавно проведённому опросу, семьдесят процентов игроков всё же не желают его появления.

Я ухмыльнулся и приказал телевизору убить электричество внутри. Быстрый взгляд на настенные часы позволил узнать время – 16:38.

Весь триумф моей весёлой жизни случится ровно через двадцать две минуты, а до сей поры нужно как-то вытерпеть скуку. За мыслями о возможных развлечениях перед глазами всплыло сообщение.

|Еженедельный запрос на перевод средств|

|Установлен самолично|

|Получатель: Фонд помощи районам третьего круга|

|Сумма: 5% от текущего счёта|

|Перевод суммы: 113546 e-con|

|Подтвердите запрос|

Я вновь цыкнул и подтвердил перевод. Весьма неприятное чувство, когда с волны предвкушения и хорошего настроения тебя сбивают плохие воспоминания. Пришлось вздохнуть и сосредоточиться на скором успокоении, ибо через секунду придёт следующее сообщение.

|Еженедельный запрос на перевод средств|

|Установлен самолично|

|Получатель: Эмилия Степпен|

|Сумма: 0.5% от текущего счёта|

|Перевод суммы: 11354 e-con|

|Подтвердите запрос|

Чёрт! Каждый раз на уголках глаз выступают слёзы.

Дерьмо. Дерьмо!

“Вхух”, – выдохнул я. Успокойся, Артур, нечего плакать от уже давно совершенного греха. Сейчас помощь её дочке – единственное, что ты можешь сделать.

Боже, никак не могу привыкнуть к горечи утраты и еженедельном напоминании об этом. Но такова расплата за ошибку и ту самую гениальность.

Сконцентрировавшись на сообщении, я подтвердил перевод.

Нужно срочно отвлечься. Но чем же?..

Ах, точно, крупный заказ еды! Имплант вновь воззвал к телевизору, и тот охотно открыл интернет-магазин. Перво-наперво лезу в раздел растворимых напитков и набираю двадцать килограмм всевозможного горячего шоколада. Покончив с самым важным, я акцентировал внимание на подписке о ежедневной доставке приготовленной еды. Далее шли вредные сладости, гастрономия быстрого приготовления и остальная всевозможная пища одинокого мужчины. Ох, не стоит забывать о трудыге Генрихе! Взгляд скользнул на самый дорогой зелёный чай и набрал килограммчик. Пусть упьётся – заслужил.

Так-с, ничего не забыл? Вроде как нет. Ну же, яви миру цену, о чудо агрегат!

Небольшое ожидание расчёта всех товаров, и на экране замелькали цифры.

Два миллиона...

Проклятая буржуазия, дайте жить бедному пролетариату! Ай, да чёрт с вами, подавитесь своими деньгами.

Хотя, чего стоило ожидать от годового запаса еды? Пару сотен? Да и в конце концов, мой работающий магазин по продаже внутриигровой валюты наколотит ещё. Как, кстати, у него дела?

Опять телевизор сделал всю работу импланта и явил админ-панель.

Дела откровенно плохи. Ну-с, ничего удивительного, ведь поганый ЭндГейм закрывает глаза на запрещённые законом переводы игровой валюты в реальные деньги. Чёртова буржуазия...

А сколько сейчас время? Быстрый взгляд на часы, и цифры бьют под дых – 16:58.

Атас! Дела очень плохи, а точнее – херовы.

Я взлетел с кресла и на околосветовой скорости пронёсся в комнату с капсулой, на лету оголяясь до трусов. Осталась минута.

## Пролог – 2

Тельце устроилось в приятном убранстве машины, а пальцы нащупали кнопку включения. Капсула загудела и закрылась. Конечно, я бы мог играть и с помощью обычного нейромодуля, но если превышу порог в три часа, то будет велик шанс схлопотать инсульт и смертельно сдохнуть. Реальность такова: хочешь играть много и хорошо – покупай переходник между модулем и сетью.

Ну почему же так долго, чёртова шайтан-коробка?!

В следующие несколько секунд я успел вспотеть, поledenеть, погорячеть и едва не заплакать. Если войду в игру после пяти часов, то весь план пойдёт насмарку! Я мало того, что потеряю год стараний, так ещё и принесу левому человеку мировую славу. Ну же, капсулёнка моя, включайся...

Только мольба вылетела из сознания, как мозг онемел и погрузился в сон.

Первые несколько секунд вокруг царил сплошной тьма, пока наконец не окрасилась в белый цвет и на пьедестале не появилась копия белобрысого хакера.

Окно создания персонажа.

Я радовался, словно всё та же девчонка после первого удачного свидания. Но счастье кончилось ровно на моменте осознания движения времени. Как бы то ни было, часики-то тикают.

В целом, как ни старайся, создать полную свою противоположность не выйдет. Система Энда считывает данные человека и не позволяет наклепить аватар, сильно разнящийся с оригиналом. Максимум, на что можно рассчитывать – очень похожий родственник того же пола. Ну а так как править мне нечего – в жизни я не сказать что гоблин – то и окно выбора внешности улетело через секунду после появления.

Далее – выбор расы. Весьма странная система не менее странной игры не позволяла настроить внешность какого-нибудь рогатика – она сама перестраивала человеческий оригинал в то, что нужно. Передо мной вылетел целый список всевозможных наименований, взятых в основном из мифологии. На данном моменте нужно особо заострить внимание, дабы случайно не нажать на эльфа или схожего с ним. Я, вашу мать, ненавижу эльфов, в особенности тёмных.

Далее выбор имени. Мозг уже напрочь отказывался воспринимать время, а посему оставалось лишь уповать на удачу. Трясущиеся руки алкоголика-наркомана набирают заветный ник.

**>Валир\_**

Нажимаем кнопку завершить, и...

Секунда, две, три, а вертящийся кружочек всё не собирается останавливать гонку за хвостом. Да боже, почему всё залагало именно на мне?!

Спустя несколько секунд негодований белый свет наконец погас, и в пространстве запустился ролик, сопровождаемый субтитрами и мягким женским голосом.

**!Добро пожаловать в мир ЭндГейма!**

**!Мир, полный невероятных возможностей!**

**!Мир с многовековой историей бесчисленного множества рас!**

**!Мир, где вы пишете собственную судьбу!**

**!Путешествуйте по бескрайнему северу или же рискните пересечь испепеляющую пустыню!**

**!Воюйте с великими монстрами или же стройте собственную империю!**

**!Убивайте, торгуйте, создавайте!**

**!Перед вами открыты все дороги, кои пожелаете пересечь!**

**!Но помните лишь одно!**

**В конце вас ждёт пустота!**  
**Конечная цель ЭндГейма – уничтожение всех серверов!**  
**Прошедший игру получает право на разрушение мира!**  
**Ничего более, лишь аннигиляция!**  
**Помните это на протяжении всего приключения!**  
**В конце вас ожидает лишь исчезновение!**

Голос умолк, и бесчисленные пейзажи исчезли вместе с ним. На последних словах невидимой красавицы – а в том, что она красавица, я почему-то уверен – странного рода жуть пробрала каждую косточку. Страшно представить, что будет с людьми, вложившими всё время и душу в достижение здешних высот, если какой-нибудь Артур случайно заденет задницей кнопку уничтожения мира.

А я могу.

Черное пространство вновь сменилось картинками, на сей раз сопровождаемыми фанфарами.

**Поздравляем, на вас пал взгляд Системы Судьбы!**  
**С этого момента ваши приключения predetermined!**  
**Вся ваша жизнь – заранее написанная история!**  
**И лишь финал её полностью зависит от Вас!**

Вновь чернота, а потом резкая смена плана на странный замок из тёмного железа. Секунда, и я пролетел над острейшими пиками; две, и дух плавно влетел в стену; четыре, и холод железного трона щекотал пятую точку.

Так-с, пока калейдоскоп пятен танцует в глазах, давайте подумаем, кем я стал. Судя по зловещему чёрному замку под землёй, явно не самым положительным парнем. О Боги, надеюсь, я не повелитель демонов или, что ещё хуже, некромант. Ненавижу некромантов.

Но не стоит забывать, что системы классов и уровней, как таковых, в Энде нет. Вместо них ИИ сам определяет Примерную Специализацию (П.С.) и Примерный Уровень (П.У.), ибо формально ограничений в игре нет, а весь прогресс определяется характеристиками, экипировкой, уничтоженными врагами и общим развитием на фоне других. Как именно система оценивает боевую эффективность, не знают даже сотрудники АльтерИнк, но зачастую ей безоговорочно верили.

Ах точно, пока глаза привыкают к игровой сессии, я же могу вызвать окно персонажа! Сконцентрировавшись на затворках разума, мозг выдавил из пространства полупрозрачный экранчик с аватаром и всеми характеристиками. Так-с, что тут у нас...

Имя: Валир.

Раса: Тёмный эльф.

П.С.: Некромант.

П.У.: 999

“...” – все мысли исчезли из головы.

Я хотел плакать.

Когда зрение окончательно вернулось во владение тела, перед глазами появились огромные золотые буквы, а в ушах звенел всё тот же женский голос.

**Внимание, мировое сообщение!**  
**Внемлите Герои, вашему порочному миру грозит уничтожение!**  
**Тряситесь от ужаса, слабые черви, ибо вам суждено узреть судьбу Валира – Возрождения Нергала!**

**Собирайте последние остатки сил, брыкайтесь, коли пожелаете!**  
**Но помните, конец пути Бога Смерти лишь один – уничтожение мира!**  
**В ваших ли силах остановить апокалипсис?!**

Да ё-ё-ёп вашу мать...

– С возвращением, дорогой, – мягкая песнь голоса дотронулась до ушей.  
Слепой мгновением назад, я испугался резкого обращения.

– Эм... – взор пал на стоящую рядом темноволосую красавицу. – Привет? – голос едва не превратился в писк.

КТО ЭТО?

В аккаунт каждого игрока встроен ИИ, цель которого – превращать замудренный интерфейс в интуитивно понятный.

|Внимание, вам доступна Прерогатива Судьбы – Познание Повелителя!

|Информация о любом подконтрольном существе не способна скрыться от очей повелителя!

|При взгляде на слугу вы способны узнать характеристики, инвентарь и краткую его историю!

Хм, интересно. Ну же, о чудо-сила, расскажи мне о данной особе в платье из белого шёлка!

|Эрешкигалы!

|Ваша жена. Богиня смерти!

– Ох... – усталый вздох вырвался сам собой.

Готов поспорить, у меня ещё и гарем имеется. Эй, Судьба, неужели ты перечитала низкопробные новеллы и решила испытать всё на мне? Почему именно темноволосая красавица-Богиня? Ты хоть понимаешь, сколько за весь игровой опыт читера я таких заполучил? Почему бы не сделать её более человеческой и близкой к реальности? К чему эта идеальная фигура и прекрасное лицо?

Хм... дайте догадаюсь, ещё она без ума от меня, да?

– Эрешкгл... Эрешек... Эшкере... ох... – я потёр глаза. – Эрешкигаль.

– Да, дорогой?

– Каковы будут твои действия, узнай ты, что у меня есть любовница?

– Что... – она явно удивилась, от чего слегка попятилась. – Я... – мозг девушки не представлял подобную ситуацию. – Вырву ей сердце!

– А разве не мне? Я же позволил ситуации произойти.

– Я не ведаю жизни без тебя, дорогой.

– Ясно...

Уверен, где-то в мире найдётся ещё пара красавиц, что не против встать на её место. И что ж это получается. Я – тёмный эльф, маг-некромант девятьсот девяносто девятого уровня, Бог Смерти, хозяин царства мёртвых с женой Богиней-красавицей и гаремом.

Может сразу выйти повеситься?

Давайте-ка подсчитаем, сколько раз Валир обладал подобными титулами. Ммм...

С учётом ЭндГейма – пять.

Пять грёбаных раз уже Бог Смерти с гаремом, и три из них некромант. Готов поклясться, будь я на пару лет младше, непременно бы заплакал. Весь триумф превратился в очередное клишированное дерьмо. У меня ещё и непобедимая армия имеется, да?

Открыть окно подконтрольных юнитов!

|Общий ПУ вашей армии – 75999|

|Наличие возможных врагов: нет!

|Поздравляем – вы непобедимы!!

Ясно-понятно. Ладно, чего уж тут поделаться, придётся веселиться с чем есть. Я медленно встал с трона и бросил взгляд на жену. Белоснежная кожа, такого же цвета шёлковое платье, идеальное лицо и не менее прекрасная фигура.

Бе, аж тошнит.

Если подумать, та же Вайолет в разы симпатичнее, ибо похожа на реального человека. А эта же – кукла, не более. Таким меня уже не удивить, даже с учётом превосходного ИИ, что в точности имитирует поведение человека. *реального* Если подумать, та же Вайолет в разы симпатичнее, ибо похожа на реального человека. А эта же – кукла, не более. Таким меня уже не удивить, даже с учётом превосходного ИИ, что в точности имитирует поведение человека.

“Эх”, – я вздохнул.

Ладно, делать и впрямь нечего, нужно хотя бы осмо...

**Внимание, обнаружена ошибка в Системе Судьбы!**

– Чего?.. – невольно вырвалось.

**Внимание, запущен протокол поиска причины**

**Внимание, причина найдена – вмешательство во внутренний код!**

Эй, стоп! СТОП!

**Внимание, запуск протокола исправления!**

Эй-эй-эй, что за дерьмо?!

Мир перед глазами погас, и я вновь оказался посреди тёмного ничего. Полностью ошарашенный мозг совершенно не понимал происходящего. Что-то пошло не так? Но это невозможно, ибо я полгода медленно правил код игры, чтобы выпала редчайшая Судьба. Если и допустил ошибку, искусственный интеллект должен был обнаружить её ещё месяцы назад!

– Ох, Артур-Артур, – мужской голос эхом отражался от каждого уголка пространства.

– Ч... – если это то, что я думаю, то у меня серьёзные проблемы. – Что это? – с дрожью в ногах тело машинально попятилось назад.

– Думал так просто обмануть едва ли не совершенный искусственный интеллект?

– Кто ты?

– Я? – передо мной материализовался мужчина моего роста, с бородой и в тёмной рясе. –

Владелец компании АльтерИнк, коего имени никто не знает. Зови меня Демиург.

Над головой пафосного старого хрыча высветился ник.

– Как я здесь очутился?

– Как давно у тебя на месте мозгов горячий шоколад?

– Ч... что?

Эта фраза...

– Не удивляйся, Артур Степпен – гений в области взлома, владелец крупнейшего магазина игровой валюты, бывший глава третьего отдела АльтерИнк и по совместительству убийца сотен людей – я всё о тебе знаю. Я знаю даже больше, чем самому хотелось бы. Например, – его словно осенило. – Точную статистику всего выдуманного тобой шоколада. А чтоб ты знал, это очень много денег... – последнюю фразу он пробормотал себе под нос.

Ладно о взломе, ладно о магазине и, уж тем более понятно, о третьем отделе, но откуда, вашу мать, он знает о моём прошлом?!

– Ох, я ещё и мысли читаю. Для игры в ЭндГейм, как-никак, требуется прямое подключение к мозгу, а ты лежишь в моей капсуле. К слову, пафосный я с целью тебя позлить, – он ухмыльнулся.

– Ч-что со мной будет?

Мне конец. Вопрос лишён смысла, ибо слишком много за жизнь я скопил грехов.

– Ты и так знаешь. Всю жизнь будешь гнить в одной из самых ужасных тюрем. А о том, что она будет ужасной, поверь, я позабочусь. Неужто ты и впрямь поверил в безнаказанность?

Я упал на колени, и весь мир вокруг выцвел.

– Ты вторгся в моё детище со своими правилами, – на прикритом тенью капюшона лице заиграла ухмылка. – И надеялся выйти сухим? Глупо для такого гения, как ты. Очень глупо. Причём заметь всю клишированность ситуации. Я – разработчик, общаюсь с рядовым игроком едва ли не на ты. Если так подумать, мы будто в хиленькой новеллке оказались, да? И будь оно

так, то вскоре тебя ожидают лишь слава да богатство. Но... хах, – он усмехнулся. – Как бы не так. С самого первого твоего появления в АльтерИнк я решил, что ты станешь игрушкой. У тебя никогда не было и шанса воплотить задуманное в жизнь, Артур.

Хриплому дыханию едва удавалось найти путь наружу.

– Раз за разом ты становился лучшим, лишь ломая игры на вероятность, но что ты можешь без этого? Взгляни сюда.

Я с трудом поднял дрожащую голову и увидел проекцию какой-то панели.

– Это активация протокола устранения ошибки. Твой ID вписан, как взломавший код, а по нему, по окончании нашего разговора, дело сразу же улетит напрямиком в полицию.

В этот момент меня осенило.

Смысл ему объяснять всё это? Тратить время на предупреждение преступника, который может сбежать из квартиры и скрыться безнаказанным.

Определённо, что-то меня ждёт. И это что-то я услышу прямо сейчас.

– Ты всё правильно понимаешь, Артур. Скажи, как думаешь, в чём смысл ЭндГейма?

Мозг заскрипел от миллиона перебираемых вариантов.

Что нужно владельцу самой крупной компании по производству технологий? Деньги? Не смешите, только лишь от одних модулей он едва ли не самый богатый человек в мире. Власть? Вряд ли, ибо один щелчок пальцами, и все люди с имплантами в голове превращаются в овощи.

– Даю подсказку – мы не такие уж и разные.

Причинно-следственные связи всевозможных вариантов в миг оборвались и оставили лишь единственно верный. Действительно, как же всё элементарно.

– Развлечение. Тебе просто скучно, – едва не прошептал я.

– Верно, – хлопнул он в ладоши. – Демиург – означает творец. А как любому творцу, мне интересно наблюдать за своим дитя.

– Что ты тогда от меня хочешь? Зачем все эти объяснения?

– Предлагаю сделку.

Так и думал. С самого начала по одной лишь улыбке старика я осознал, сколь безвыходно моё положение, ибо видел точно такую же у торговца на чёрном рынке. Как и тогда, я не смогу отказаться и найти какие-либо альтернативы по одной простой причине – их нет.

– Я остановлю протокол на последнем этапе, тогда как ты продолжишь играть.

Я не ослышался? Спасение в обмен на то, что я и так собирался делать?

– Правда, есть несколько малю-ю-ю-сеньких но.

– С... согласен!

Плевать, что он предложит. Запереть навечно в капсуле, как в какой-нибудь отстойной новеллке? Хорошо, хоть с ногами-руками оторвите. Я согласен на всё, но не тюрьму, где меня сожрут заживо.

– М-можно спросить?

– Атараксис, – Демиург сам назвал название тюрьмы.

Да, всё верно, меня отвезут в Атараксис – тюрьму орбитального типа для опаснейших преступников. Я и не удивлён.

Там меня и создали.

– Я надеюсь, ты понимаешь, что с тобой будет, – сказал старик. – Едва не половина всех террористов сидят там по твоей вине. И поверь, спецслужбы тебя не спасут, как в случае с массовым геноцидом. Теперь ты заплатишься по полной. И твоя задница, скорее всего, тоже.

– Я же сказал, что согласен! Играть? Хорошо, я сделаю всё!

– Прекрасно, Артурчик, прекрасно! Теперь слушай условия. Начнём по порядку, – он начал разгибать пальцы, первым из которых оказался средний. – Дарованная Судьба меняется.

Ладно, я даже рад. Что дальше?

– Смерть в игре – активация протокола. Отсутствие в течение трёх дней – активация. Повторная попытка взлома – террористы Атараксиса пристраиваются к твоей заднице.

Дерьмо.

– Магазин по продаже валюты более тебе не принадлежит. Возможность вернуться на прошлую должность АльтерИнк также отсутствует. Единственный способ заработать – взяться за старое или же выводить игровую валюту, словно типичный герой помойных книжек.

Полное дерьмо. Я не хочу быть типичным героем помойных книжек! И так за весь игровой опыт только им и был.

– Согласен?

Бушевавшая горечь и злость заставили прокусить губу.

– Да...

– Что ж, Валир, добро пожаловать в прекраснейший мир ЭндГейма! Приятной игры, – рассмеялся Демиург и исчез вместе с тьмой.

.  
. .  
.

Помните, как я жаловался на детские последствия в играх?

Помните, как я частенько молил Богов услышать меня?

Что ж, меня слышали.

—

Ежеглавная рубрика “Фактик книжку бережёт”.

1) Ник “Валир” является составным словом из вырванных букв полного имени любимого писателя Артура – Говард Филлипс Лавкрафт. **ва** 1) Ник “Валир” является составным словом из вырванных букв полного имени любимого писателя Артура – Говард Филлипс Лавкрафт. **т.ли** 1) Ник “Валир” является составным словом из вырванных букв полного имени любимого писателя Артура – Говард Филлипс Лавкрафт. **р** 1) Ник “Валир” является составным словом из вырванных букв полного имени любимого писателя Артура – Говард Филлипс Лавкрафт.

2) Когда Артур достигал всех высот в игре и осознал, что дальше не к чему стремиться, он устраивал массовый геноцид и удалял персонажа, а после создавал нового с таким же ником, дабы не появился фейк.

3) Рост Вайолет – 179 см, что на пять сантиметров ниже Артура.

## Команда Смертельных Повелителей Смерти – 1

Мир приобрёл краски и явил вид синего неба.

**Внимание, мировое сообщение!**

**Возрадуйтесь же, о жалкие создания!**

**Ибо мир ваш спасён великим героем!**

**Воспевайте имя Валира, что в одиночку уничтожил Валира – Возрождение Нергала!**

**Ютныне и вовек, это имя вписано в монолит истории!**

Золотые буквы появились и исчезли, лишь на миг задержавшись в сознании. Всеобъемлющий женский голос казался не больше чем шумом на фоне бьющего по ушам сердца.

Полчаса я пытался осмыслить двухминутное происшествие. Сотням разных вопросов едва находился хотя бы один ответ, от чего голова разрывалась на маленькие хлебные крошки. И лишь спустя десятки минут удалось сесть и очистить голову от лишней мишуры.

Давайте разберём по пунктам всё произошедшее дерьмо.

Вспоминая совсем недавних баранов, делаем вывод, что моё имя засветилось как убийца самого себя, причём обе ситуации знаменовали Валира как великого персонажа. Даже представить не могу, что происходит в голове у всех игроков.

Далее – пропажа дохода. Из этого вытекает куча проблем, о которых я раньше даже и не думал. Во-первых, как платить за квартиру? На счету осталось около ста тысяч, что хватит лишь на месяц оплаты элитного жилья. Во-вторых, теперь еженедельная помощь дочери Авроры и бедным районам перекрыта напрочь, что непременно скажется на моей психике. Встаёт вопрос: где брать копеечку?

Опять работать на правительство, террористов или грабить банки? Нет уж, увольте. Зарабатывать посредством игры в Энд? Придётся, несмотря на всю тошноту подобного клише. Я что, в тухленьком представителе ранее популярного жанра ЛитРПГ? Небось скоро найду убер-артефакт, который позволит врагов с удара выносить, да?

Ах, ну и о клише. Не знаю, считать ли сложившуюся ситуацию завязкой средненького романчика, но безусловно, я в дерьме. Ответьте, вы хотите в тюрьму? Если да, то сходите за меня, ибо мне не особо-то и импонирует подобная перспектива.

Смерть в игре – пожизненный Атараксис. Я, откровенно говоря, не трус по натуре, но мысль о скором наказании меня охрененно пугает.

Ну-с, по законам жанра у меня должно быть начальное преимущество, чтобы не подохнуть, как свинье. Может оно в инвентаре?

Инвентарь!

*Туника – Поношенная рубаха будущего заключённого*

*Штаны – Поношенные штаны будущего заключённого*

*Ботинки – Поношенные боты будущего заключённого*

С лицом недоумевающей картошки я разглядывал полное ничего инвентаря, как вдруг в левом нижнем углу замерцал квадратик с точечкой внутри. Едва лишь концентрация шестерёнок в голове затронула иконку, как вылезло окошко с двумя вкладками: Лог и Чат. Именно в последнем мерцала заветная единичка и зазывала проткнуть всю себя.

Ну я и проткнул.

В тёмно-коричневом окне висело одно-единственное сообщение:

*Деммиург: – Забавная шутка с одеждой, да? :)*

Чё?

*Деммиург: – Кстати, забыл сказать. Я непрерывно наблюдаю за тобой, а посему, если удастся достаточно меня повеселить, то ожидай маленькие сувенирчики за старание.*

Попытка отправить ответное сообщение вызвала предупреждение в логе:

*Подсказка новичку: вы не можете отправлять личные сообщения, пока не обзаведётесь соответствующим артефактом или заклинанием.*

Тогда остаётся лишь одно. Я поднял голову кверху и улыбнулся во все тридцать два бело-снежных. Убогая, твою мать, шутка! Но тем не менее, создатель игры один из немногих, к кому нужно подмазываться. Правда, в отличие от сверстников, в школу я не ходил, а потому и прокачанным навыком лизания задниц не обладаю.

*Демидург: – Неубедительно. Что, в школу не ходил?*

Ах, точно, он же мысли читает. Ладно, вернёмся к поиску убер-пушки-заклинания.

Кстати про последнее...

Открыть окно навыков!

Юкно навыков!

*Вы ничего не умеете*

*Забавно, ведь даже у ребёнка есть врождённые способности*

*Но не отчаивайтесь, может о вас позаботятся...*

*Быть может, этот самый ребёнок?..*

Картофельное лицо вернулось вновь. Как это понимать?

Окно персонажа!

Юкно персонажа!

*Имя: Валир.*

*Раса: Человек (человечиха)*

*П.С.: Нет*

*П.У.: 0.01*

Я ЧЕЛОВЕ-Е-Е-Е-К! Ха, выкусите! Терпеть не могу играть за кого-то “ни такого-как-все”, а посему информация о человечности переполняет меня слезами счастья.

Но вслед за радостью всегда следует горе. П.У. 0.01? Это вообще как? С целью узнать, взгляд переметнулся на вкладку с характеристиками, что в свою очередь выкинуло подсказку:

**Сила:** увеличивает мощь ближней атаки, а также шансы блокировки и контр-мощь парирования. Влияет на переносимый вес. Перегруз влечёт за собой снижение общей эффективности и увеличение скорости голодания. Также влияет на шанс активации ИИ в момент принятия силовых решений во время битвы.

**Ловкость:** повышает влияние ИИ на точность, уклонение, атаки по критическим точкам и удачное парирование. Если показатель превышает вражеский, ваш ИИ включается в приоритет. В тандеме с Силой позволяет многократно увеличивать скорость всего тела.

**Телосложение:** отвечает за количество НР (Hit Point – количество жизней) и скорость их регенерации. Чем выше показатель, тем труднее оружие врага вас ранить. При большой разнице в вашем телосложении и силе врага меч не способен вонзиться в плоть.

**Сила узлов:** скорость происходящих реакций внутри энергетических каналов. Влияет на общее количество энергии, её восстановление, момент форсажа (максимально допустимый перегруз перед уничтожением) и скорость активации заклинаний.

**Опыт:** увеличивает влияние ИИ на все остальные характеристики. Чем больше показатель, тем более лучшие варианты вмешательства ИИ вы способны использовать.

**ИИ:** встроенный в персонажа персональный помощник для улучшения игрового опыта. Действует в зависимости от засечённых сигнатур работы мозга, что исключает некорректное вмешательство в поведение персонажа. Помните, что любое неосознанное вами действие ИИ выполнил исходя из дремавшего в подсознании желания. Шанс некорректного вмешательства – 0%. Характеристику невозможно увеличить, но возможно отключить или же заменить на иную, предполагаемую игрой вариацию.

К слову, систему с Искусственным Интеллектом ввели всего пару лет назад. До этого её не было, и игроки обходились собственными мозгами, что, к слову, выглядело вовсе не так эпично, как представлялось в книжках. Если бы их авторы задумывались хоть на секунду о возможностях человеческого организма, то вряд ли бы расписывали битвы на сверхскоростях. И всё по той же причине до обновления все сражения на мечах выглядели как бой ребёнка и крапивы.

Так-с, вроде как всё понятно. Покажите же уже мои убер-характеристики! Интересно, что там может быть?

Возможно, девятьсот девяносто девять ловкости, что позволит бегать быстрее звука? Или же пара сотен силы сделают из дрябленького Валира всемогущего титана? Явитесь же!

|Характеристики|

Сила: 1

Ловкость: 1

Телосложение: 1

Сила узлов: 1

Опыт: 0

ИИ: есть.

– А-А-А-А-А! – я упал на колени и завопил, попутно пытаясь вырвать волосы из головы. Верните мне некроманта! ЧТО ЭТО ЗА УБОЖЕСТВО?!

Последние угольки надежды теплились на третью вкладку – Судьба. Уж там-то должно что-то быть!

|Судьба|

Валир – Личинка Тьмы.

Влияние на мир: нулевое. Никто не верит, что вы возрождение Нергала и герой, его свергший.

Всё же лучшим решением будет повеситься...

Да, определённо...

Я упал на землю и с пустым взглядом заковырял камешек. Где же приключения и легендарная история Валира? Почему вместо великого персонажа я вижу его личинку? Интересно, бывают ли ещё большие неудачники в этой игре? Неужто мне придётся превозмогать и “стараться изо всех сил”? Но я ведь не умею! Валир – персонаж, что во всех играх всё получал просто так! Безусловно, мне приходилось учиться играть, ибо даже с уникальным всем я без труда мог помереть в схватке с более профессиональным игроком. Но то исключительно в ПВП и при помощи невиданных холопами сил. Как с этим-то убожеством играть?!

Ладно, видимо, мои бесполезные личиночно-тёмные пальцы порядком надоели камню, а посему пришлось встать, собраться с силами и осмотреться.

Перво-наперво необходимо понять местоположение, ибо рядом лишь развалившийся склеп да лес.

Карта!

Подсказка новичку: карта – отражение способности вашего ИИ запоминать местность. Если его отключить, то придётся пользоваться собственной памятью.

Я прочитал объяснение и взглянул на высветившийся полупрозрачный прямоугольник с ободранными краями.

Хмм... так-с... угу... ага... ммм... понятненько.

ГДЕ Я?

Вокруг одно сплошное серое полотно, тогда как название локации даже и не собирается выглядывать. Только сейчас до тупого Артура дошло, что всё же следовало проштудировать информацию по игре, а не рассчитывать на “прекрасный слепой игровой опыт”. Вот допустим, что значит серая область и скрытое название? Это неизвестное всему миру место или же

исключительно мне? Если мне, то как тогда открыть остальные локации, в них не бывая? За возникшими размышлениями едва удалось заметить мигающую иконку лога:

*Подсказка новичку: открытие карты вручную увеличивает Опыт и позволяет запоминать места, в коих вы уже побывали, тогда как для открытия локаций без посещения существует множество иных способов.*

Спасибо, о чудесный искусственный интеллект! Из написанного личным помощником делаем вывод, что я могу находиться где-то неподалёку от старта новичков, что даёт возможность скооперироваться или же попросить помощь.

Но стоило лишь задуматься об этом на секунду больше, как вдруг я вспомнил свой ник.

Удар ладонью о лицо создал громкий шлепок на весь лес. Но как рука отвесила удар, так и мозг поворошил чертоги разума и достал кое-что ещё.

Формально, когда явился Демиург, мы всё ещё находились в игре. Если призадуматься, то ник над головой старика высветился лишь после самоличного упоминания. Значит ли это, что если я не назовусь, то меня никто и знать не будет? Если же так, то есть все шансы не быть изгоем общества!

Ура-а-а, Личинка не одинока!

С довольной физиономией я осмотрелся ещё раз. Первое, что приковало внимание – склеп и несколько могилек вокруг. Весьма справедливая точка старта для бывшего повелителя смерти. Так, стоп... повелителя, значит?

Открыть окно подконтрольных юнитов!

!Подконтрольные юниты!

Средний ПУ вашей армии – 2

Наличие возможных врагов: все

Опыт не может предсказать максимально допустимое сопротивление

**!Желаете увидеть развёрнутое окно каждого юнита?!**

У меня есть армия! Ха-ха, трепещите, ничтожества!

!Развёрнутое окно подконтрольных юнитов!

Низшая слизь – Болотная Тина: количество – 1; общий ПУ – 16

Ребёнок летучей мыши – Обычная Летяга: количество – 3; общий ПУ – 6

Мертвец – Просто Труп: количество – 7; общий ПУ – 0

Ну, что тут сказать... лучше, чем ничего, да? Ну-с, где моё войско?

*Подсказка новичку: прерогатива Судьбы – Познание Повелителя позволяет видеть расположение всех войск на карте, но лишь после того, как узрите их лично.*

Будь ИИ реальной девушкой, я бы на ней женился.

Что ж, если так задуматься, то делать больше нечего. Все клише проверены, убер-мечи вызваны и навыки использованы. Превозмогать и терпеливо трудиться мы не умеем, а значит, придётся брать смекалкой и хитростью. ЭндГейм неспроста зовётся самой вариативной игрой, ибо весь мир – судя по официальным докладам моего бывшего отдела – не исследован и на шестьдесят процентов. Делаем вывод, что возможности здесь невероятно огромны. А раз оно так, то поверь мне, игра, я использую все твои щели по полной!

Наконец, собравшись с силами и смелостью, одинокий Валир поплёлся к склепу. Не просто же так его тут построили.

Несмотря на мрачное по своей сути сооружение, здесь довольно светло и уютно: безоблачное небо сдружилось с солнышком и окропляет лучами света зарытые могилки. Нога плавно ступала на свеженькую мелкую травку, а нос улавливал характерный лесу запах. Если вырезать склеп и памятники, то получится весьма красивое место, в коем недурно провести пару часиков наслаждения природой.

Купаясь в недоступном реальному миру блаженстве, я не заметил возникновения передо мной маленького зелёного комочка. Что это? На вид обычное желе.

Ах, точно, мой приспешник зла! Открываю карту и наблюдаю появившуюся жёлтую точку. Да, действительно, самый сильный юнит в армии сейчас мило растёкся на камне и наслаждается лучиками солнца. Как-то даже боязно за такую очароваху, не высохнет ли он, ведь слизь по большей части из воды состоит?

Что ж, ладно, долой розовые сопли!

– Следуй за мной, будущий убийца героев!

!Приспешник отказывается вас слушать!

– Чё? Эй, кому сказано вставать? Повелитель приказывает следовать за ним.

!Приспешник отказывается вас слушать!

– Ах ты сволочь, – нахмурился я. – Вставай, ленивая жижа!

Я легонько пнул желеобразный комочек и спустя несколько секунд осознал, что не могу вытащить из него ногу. Борьба за жизнь конечности, однако же, ничуть не сбавляла НР. В конце концов, вытягивая из тела максимум силы – а именно, целую единицу – ценой ботинка удалось вытащить стопу.

– Эй, сопля, отдай ботинок! – я погрузил руку в противную зелёную субстанцию в попытках достать одежду, попутно читая сообщения лога.

*Подсказка новичку: вы не заслужили уважения приспешников – они не будут вас слушать. Радуйтесь хотя бы тому, что, обременённые службой, они не способны атаковать предводителя.*

*Внимание, вы потеряли “Поношенный ботинок будущего заключённого”*

!Внимание, вам доступна прерогатива Судьбы – Милость в именовании!

*Вы способны самолично давать уникальные имена подконтрольным юнитам*

Ого, круто. Вторая полезная вещь за сегодня. Только вот к чему э...

!Внимание, вы даровали вашему прислужнику уникальное имя!!

*Отныне [Низшая слизь – Болотная тина] известна под именем Сопля!*

*К сожалению, ПУ уникального юнита слишком мал, дабы сделать его региональным боссом*

Ах, ясно...

Что дальше, земляной голем Понос? Вампир Кровосося? Почему ублюдские прерогативы не высвечиваются заранее, дабы предупреждать вот о таких ситуациях? Как отменить “Милость в именовании”?

Поняв, что ботинок окончательно растворился в желудке Сопли, я выставил на прислужника руку и уверенно сказал:

– Отныне тебя зовут Смертельный Пожиратель Миров!

Ожидаю одну, две, три секунды, но никакой реакции от интерфейса не последовало.

Открыть окно подконтрольных юнитов!

!Подконтрольные юниты!

*Средний ПУ вашей армии – 2*

*Наличие возможных врагов: все*

*Опыт не может предсказать максимально допустимое сопротивление*

**!Желаете увидеть развернутое окно каждого юнита?!**

Конечно!

!Развёрнутое окно подконтрольных юнитов!

*Уникальный юнит Сопля: общий ПУ – 16; босс: нет*

*Ребёнок летучей мыши – Обычная Летяга: количество – 3; общий ПУ – 6*

*Мертвец – Просто Труп: количество – 7; общий ПУ – 0*

– Да что за бред?! – вскрикнул я и едва не обмазал лицо зелёной жижей.

*Подсказка новичку: Сопля рада уникальному имени и искренне благодарит вас за щедрость. Отныне и вовек, она будет гордо носить имя, дарованное повелителем.*

Внимание, отношение уникального юнита Сопли выросло с “Никакое” до “Благодарное”! Отныне он может задуматься над вашей защитой в случае угрозы

– Ох, благодарю от всего сердца, о добрейшая слизь, – поклонился я зелёному комку. – Впредь постараюсь заслужить ваше снисхождение.

В общем-то, делаем вывод, что армии смерти у меня и нет. Если посудить логически, будь я на порядок сильнее, без труда заставил бы адских миньонов пахать во все три зелёных пота. Значит, необходимо увеличить боевую эффективность, то есть примерный уровень.

Что ж, пора убивать слабых монстров! Да начнётся геноцид кроликов!

Только вот встаёт один большой каменный вопрос. А где враги-то? Я осмотрелся ещё раз и не увидел никакой живности вокруг. Да и вряд ли бы Сопля просто так лежала на камешке, будь тут опасно.

За размышлениями о сущности понятия “враг” совещание в голове открытым голосованием решило обследовать склеп. Кинув острый, как отсутствующий у меня убер-меч, взгляд в сторону зелёного предателя, я двинулся ко входу в мраморное сооружение. На пути к колоннам и тёмному проходу в убранство здания нашлись и остальные члены могущественной армии: маленькие мышки дремали в тёмном уголке ногами вниз, а семь трупов выполняли обычные мёртвые дела – лежали в могилах. Вздох ещё раз вырвался из тела никчёмного Валира, а ноги его вошли в аркообразный проход.

Разрушенный, видимо, от камнеобразного града потолок пропускал внутрь помещения лучики дневного света, а те в свою очередь раскрывали таящуюся в клубах поднятой пыли мебель. Первое, что бросилось в глаза – ничего. Тут совершенно пусто, за исключением стола и пустого шкафа с почему-то целыми колбочками на полках. Я напряг память и вспомнил, что в склепе всегда должен быть гроб, ибо для него он и строится. А раз отсюда таковой сбежал, то либо он где-то под землёй, либо это не склеп вовсе, а логово тёмного мага, что даст мне мега-заклинание или посох там какой.

“Да, определённо так и есть”, – кивнул я. Остаётся лишь надеяться, что не будет теста с вырезанием сердца младенцу, иначе моя слабенькая психика не переживёт и породит вторую, жестокую и безусловно крутую личность, от коей будут писаться девочки лет пятнадцати. Нет, спасибо, сомнительное удовольствие.

Глаза пошарили в поисках секретного хода и в итоге выдали прячущуюся под пылью горизонтальную дверь в вертикальный низ. Значит-с, мы имеем подземелье.

Почесав голову, я не нашёл лучшего решения, чем залезть внутрь. Но единица силы не согласилась с подобным решением и выразила отказ в попытке открыть люк. Я вышел на свет, снял одежду, осмотрел тело. Вроде не палка, а дверь элементарно открыть не могу.

– Ну-с, здесь ты недоглядел, Демиург, – ухмыльнулся я и посмотрел вверх. – Разве не должно тело меняться в зависимости от характеристик? – я встал в позу статуи эпохи возрождения: прикрыл лицо пальцами, выгнул спину и привстал на носочки.

Безусловно, сейчас я выгляжу круто и пафос...

*Демиург: – Ок*

Вмиг послышалось шипение, а от тела пошёл пар. Я взглянул на руку и завизжал.

– Я ПОШУТИЛ. ВЕРНИ ОБРАТНО. МЕНЯ ЖЕ ВЕТРОМ СДУЕТ!

*Демиург: – Такая система действительно есть, просто лично тебе я забыл её прописать, когда обнулял Судьбу. Конфуз :Р*

Сознание вообразило меня стоящим на виртуальных весах, а глаза выпали из головы при виде цифры 40. Это при моём-то росте!

С минуту я пытался вдуть себя через палец, пока ко мне не пришло осознание – гарема не видать ближайšie пятьдесят силы. Мне даже казалось, что солнце принципиально пытается наградить меня лучами, дабы породить тень на земле, но тонкое тело язвительно уклоняется от

нападок. Интересно, мной получится накрошить колбасу? Я вызвал окно персонажа и взглянул в проекцию аватара.

Видели когда-нибудь, как тончайшим слоем режут очень мягкий продукт, который повредить проще простого? Так вот, поставь меня вместо ножа, результат будет тем же.

И вновь вздох вырвался из груди. Что ж, теперь хоть Богини липнуть не будут, и то хорошо. Я более чем согласен на простую милую девушку с простыми житейскими проблемами, даже если у неё стержневой характер и мы постоянно лаем. Жаль, таковых поблизости нет, а если и есть, то я идиот и не замечаю.

Но я же не идиот, да?

Обессиленные предательством лучшего друга – Демиурга, ноги сами поплелись к запечатанному адскими демонами подвалу. Пока длительный путь в несколько метров всё более сокращался, шаловливые ручонки подобрали лежащую на земле палку.

С невиданной для непонятого подростка злобой я вонзил деревянное орудие в мизерную щель меж полом и дверью.

– А-а-а-а! – крик превозмогания вырвался из уст и отразился от потрескавшихся стен склепа.

Дерьмо! И так не открылась. Что ж, ладно, ворота в загробный мир, посмотрим, что вы скажете на это.

Пришлось сходить к наслаждающейся жизнью слизи, взять от неё кусочек и смазать настырный люк. И вновь я сунул свою палку в щель, и вновь там же и сломал. Да что такое-то? Неужели с единицей силы невозможно элементарно в адскую бездну к некроманту с убийным заклинанием спуститься? Вон, у других получалось, у меня что, нет?

Более часа я боролся с входом в подземный бункер, пока случайно не задел рукой верхний правый угол конструкции и понял, что оттуда что-то выпирает.

Этим чем-то оказалась щеколда.

Я немного поплакал и без труда открыл люк. За ним скрывались едва освещаемые фосфоресцирующими грибами каменные ступеньки.

Хмм, грибочки...

Руки потянулись к новым светящимся друзьям и набрали полную охапку, пока мозг не завопил от осознания отсутствия инвентаря. До меня только дошло, что в соответствующей вкладке видны лишь покрашенные ячейки под предметы да текущее снаряжение на персонаже. И как это понимать?

*Подсказка новичку: единственный способ разблокировать привычный инвентарь – артефакт или заклинание.*

Целую помощника в виртуальное пузико и оставляю грибы у входа в подземелье, прихватив с собой парочку в качестве освещения – мало ли.

Ступеньки продолжались недолго, и буквально через минуту тонкое тельце Валира выкатилось в разветвлённую сеть подземного царства. Передо мной явил всё доступное ему великолепие тёмный коридор с двумя проходами слева и справа. Ко всему прочему, в конце виднелась закрытая стальная дверь, что так и навевала надежду об ожидающей убер-награде внутри.

Азарт первооткрывателя и игрока в целом твердил мне исследовать сначала все побочные ветви, а уже затем приступить к самому сладенькому. Недолго думая, мозг согласился с подобным решением, ведь, в конце концов, если хочу развлечь Демиурга, нужно развлечься самому.

– Эники-беники ели ва... – логическими доводами и рассуждениями я выбирал, куда пойти в первую очередь, как вдруг услышал пронзительный писк из левого ближайшего коридора.

Ха! Первый враг у ворот!

Предвкушая великую битву с зомби-полтергейстами, я занял боевую стойку и крепче схватил заранее припасённую палку. Ну демоны, выходите! Узрите же силу чёрного мечни...

А, это крыса...

Обидно, что не адский Сатана, но всё же лучше, чем ничего, ибо теперь хоть какой-то способ прокачки.

Натяжение стальных канатов мышц щелчком пустило часть таящейся бесконечной энергии в ноги, и я за два рывка сократил дистанцию. Рассекая воздух, твёрдая, как прочнейший сплав, рука мечом рубанула оппонента вертикальным ударом. Едва зримые от молниеносной скорости ноги пустились за собой пучок ожидающей сражения пыли, а сияющий оскал лица указывал на закономерный финал. “Прости, мышка, но сегодня не твой день”, – ухмыльнулся я.

Только можно вопрос? Почему в игре отсутствует физика мёртвых тел? Палка остановилась в месте касания крысы, а тушка даже не вылетела из поднятого облачка пыли.

“Нда-уж, деревянная какая-то игра”, – подумал я.

Послышался писк.

“Боже, спаси юродивого”, – подумал всё тот же я со слезами на глазах, когда увидел две светящиеся красные точки на месте крысы.

Моей единичке ловкости и нолику опыта удалось засечь лишь размытый силуэт мыши, как вдруг она целая и невредимая вонзилась в единственную открытую правую ногу.

Вся реальность вокруг покраснела, и в ушах послышались громкие подобные барабану удары сердца.

*Подсказка новичку: вы при смерти! В игре не существует привычной полоски здоровья. Единственный способ понять текущую отметку HP-бара – более высокое значение Опыта. Чем выше способность определять собственное состояние, тем более точно она будет отображать текущее положение дел.*

Повеситься... определённо стоит повеситься...

Один укус мышки за пятку, и я едва не покойник? Круто-спасибо.

Мне только лишь и оставалось, что с вскриком стряхнуть непобедимого врага и побежать вверх по лестнице, то и дело оглядываясь назад.

– А-а-а-а! – завизжал я, видимо, пытаюсь прогнать преследующую крысу.

Извините за вопрос, но каким образом она так ловко скачет по ступенькам? Я не силён в биологии, но, вроде как, здесь у меня должно быть преимущество, нет? В любом случае, со слезами и слюнями я вылетел из подвала и рванул на улицу, всё ещё преследуемый воплощением адского Сатаны.

– Сопелька, любимая, спаси! – вопил-визжал Валир в надежде на помощь лучшего бойца армии.

Но лучший боец боролся с лучами солнца и не собирался обременять себя ещё одним сражением.

– Ах ты мышь тыловая! – я перепрыгнул через зелёное желе и использовал его в качестве преграды

И только сейчас дошло, что в сообщении белым по коричневому написано лишь о *возможности* подумать о спасении, а не обязательном акте самопожертвования. Видимо, любитель ботинок решил лишний раз не напрягаться.

– Давай, убей его! – ладошка шлёпала по предполагаемой голове соратника.

Мышь пронзительно запищала и прыгнула через желе.

Я пронзительно запищал и рубанул палкой.

Она упала прямо на Соплю, но, используя всю силу адских лапок, тут же выпрыгнула обратно. Я уже было побежал вновь, как вдруг увидел махинации объёмного тела со стороны слизи. Оно двигалось!

Медленно, с булькающим звуком, приспешник полз в сторону мыши, и та переключилась на нового врага.

– Ха-ха, всеки ему! Да, давай, юху! – скандировал я медленно текущей зелёной жиже.

Крыса легонько помотала задницей и прыгнула на жидкого оппонента, на что тот лишь просто вытянулся вверх и кусательным движением проглотил облезшую еду. Внутри прозрачного желе с явным усилием наш общий враг истерично дёргал лапками, пока в конечном счёте с него не слезла шкурка и не оголила красноватое мясо.

А я даже и позабыл, что игра 18+ в нашей стране и 21+ в остальных. Формально, тут можно иметь рабов, насилловать беззащитных НПС, отрубать головы и насилловать беззащитных рабов Игроков. Ну, по крайней мере, подобные новости я слышал по телевизору от всё того же ослепительного красавчика.

Ну-с, с возникшим кризисом мы справились благодаря верному непобедимому бойцу! Аплодисменты!

Но встаёт, словно утреннее солнце, немой вопрос: как жить дальше? Определённо внутри катакомб есть сокровища и мега-пушка, но все планы портят адские крысы и остальные возможные враги. Необходимо универсальное решение возникшей проблемы. Хм...

Ну, для начала, взглянем на характеристики.

|Характеристики|

*Сила: 1*

*Ловкость: 2*

*Телосложение: 1*

*Сила узлов: 1*

*Опыт: 0*

*ИИ: есть*

А-е-е-е. Ловкость увеличилась на единичку, что, в свою очередь, не высветилось в логе. Делаем вывод о необходимости самостоятельно проверять все параметры после каждого боя, ибо иначе об изменениях не узнать.

Хм, раз я повысил ловкость от простой пробежки туда-сюда, то повышать параметры на начальных этапах не вызывает большой сложности. Формально, если я потрачу пару часов на бег вокруг склепа и отжимания, то смогу более-менее противостоять обычным крысам. Из этого даже можно сделать мотивационное видео под динамичную музыку!

Но разве я похож на любителя превозмогать и тратить недели на битвь манекенов в начальном городе? Нет уж, увольте. Я, конечно, понимаю, что терпение и труд всё перетрут, но то будет неизвестно когда и неизвестно во сколько, тогда как я хочу здесь и сейчас. Днями качать характеристики, выполняя рутинные и однообразные действия? Пхах, что ещё ты мне предложишь, игра? Секретный ремесленный класс да прокачку профессии? Нет, уж точно не в этой жизни и не в данной ситуации. Как я уже говорил – зачем напрягаться, когда можно не напрягаться?

Спустя минуту после размышления над проблемой воображение выдало гениальнейший план. Если Сопля так легко справляется с крысами, почему бы этим и не воспользоваться?

Я быстренько сбегал в склеп, взял самую огромную стеклянную колбу и вернулся к зелёному другу. План прост и чист, как слеза младенца. Из подсказки узнаём, что слизь атаковать меня в любом случае не будет, тогда как из увиденного выясняем агрессию по отношению к коснувшемуся врагу. Раз Сопля в склеп не пойдёт, а тащить к ней врагов слишком опасно, то я сам притащу её к врагам!

Потратив десять минут на запихивание лучшего бойца в банку, я с довольным лицом наблюдал за осваиванием желешкой нового дома. Она вертелась и крутилась, сильно напоминая котика в тесной коробке.

“Мило”, – скажете вы?

“Воняет”, – отвечу я.

--

Ежеглавная рубрика “Фактик книжку бережёт”

Раньше Артур обладал амбидекстрией – равномерным развитием обеих рук. После установки процессора в затылок он утратил это качество и стал правой рукой. Привычка переключаться на левую руку, когда устаёт правая, всё ещё осталась.

## Команда Смертельных Повелителей Смерти – 2

Банка оказалась далеко не лёгкой для шупленького титана Валира. Вода сама по себе штука тяжёлая, а тут ещё и смешана то ли с желатином, то ли действительно с соплями. Да и проткнутая крысиными зубками стопа внесла свою лепту в трудоёмкое путешествие от камня до подвала. Багровая пелена хоть и исчезла – видимо, регенерировать мне нечего, раз так быстро – но нога подгибается всякий раз, когда касается земли, хотя кроме зуда я ничего и не чувствую.

Окно персонажа!

Так-с, проекция, характеристики, судьба... так-с... так-с...

Хм, только заметил наличие ещё одной кнопочки в форме плюсика рядом с аватаром. Весьма очевидно, что она открывает путь в невиданный мир медицины.

*Подсказка новичку: в данном окне ИИ показывает текущее физическое, энергетическое и психическое состояние персонажа. На объём и достоверность информации прямо влияет Опыт.*

Окно состояния персонажа!

*Физическое: вы целы и невредимы, словно пятка Ахилеса во время его жизни*

*Энергетическое: внутренняя сеть исправно работает*

*Психическое: вас впустят в Рай*

Я перевёл взгляд с окошка на больную ногу, потом обратно; потом вновь, а потом обратно.

“Эх”, – ничего не оставалось, кроме как вздохнуть и отпеть панихиду мёртвому Опыту.

Тем временем передо мной предстало новое испытание – лестница.

– Так-с... тихо... вот так вот... опа... вот... ещё маленько, – мне почти удавалось молчать во время спуска.

Едва не разбив новый дом Сопли, я вновь очутился в тёмном каменном коридоре с невообразимыми врагами и сброшенными во время побега грибочками.

– Дружище, мы на месте, вылезай, – хиленьким ручкам едва удавалось трясти банку в попытке выселить слайма.

Спустя минуту кряхтений слизь плюхнулась на пол и принялась собираться из лужицы в привычный комочек. В ответ на чавкающие звуки и стоны наша команда услышала пронзительный писк и топот бесчисленного количества маленьких лапок. Ну, ничего удивительного, ведь Сопля категорически отказывалась переезжать, и на раскулачивание пришлось потратить едва не десять минут. Не стоит удивляться, что наши разборки привлекли крыс позорных.

Первая пара красных бусинок замаячила в одном из коридоров.

Теперь же осталось лишь реализовать остальную часть гениального плана. Насколько я успел понять, система агрессии у крыс работает следующим образом: сначала они нападают на самого привлекательного и зазывающего, а после переключаются на действительно представляющего угрозу. Сколько бы я не вопил и не махал руками, если слизняк поползёт в сторону тыловых мышей, те обо мне благополучно забудут. Именно по этой причине я достал зелёное желе прямо в весьма узкой арке прохода. Мне-то перепрыгнуть не составит проблем, а вот крысам, не задев Соплю или не получив от меня палкой – что всё равно приведёт к конфликту с комком мохито – нереально.

Приспешник успешно вернул потерянную овальную форму, за коей я и притаился. Крыс оказалось сразу две, что немного надавило на мочевой пузырь, но не так сильно, как в первое наше столкновение.

Брызнув либо слюной, либо аннигилирующей кислотой – я так и не понял – враг бросился на махающего руками меня, но, утратив способность не слушаться гравитации и уклоняться

в полёте, получил палкой по голове и попал в сопливую ловушку. На удивление, в этот раз слизняк не дал смертоносному животному сбежать и сразу его проглотил, а судя по звуку, ещё и причмокнув.

Минус одно мохнатое лицо крысиного государства.

Второго даже палкой бить не пришлось, ибо та сама взяла железный тархун в автонавигацию и потопала мстить за сородича.

Шла к успеху, но, увы, не дошла. Теперь в желудке плавали две мышки, а слизь поползла есть привлекающие внимание грибы.

– Это моё, отвянь! – я пытался оттолкнуть обжорливое существо от собственности, но прошедшая сквозь полужидкое тело рука встала не на мою сторону.

В итоге я остался и без освещения.

– Ладно, всё равно глаза уже привыкли, – я надулся и пошёл к первому правому проходу.

“А-а-а-а-а!” – голосовые связки старались привлечь как можно больше врагов отражённым от стен эхом.

Должен признать, слегка перестарались, ибо крысы выбежали сразу из всех коридоров.

Вспотев и едва не испарив остаток влаги в теле, я проскакал обратно за зелёного стража.

Раз... два... три... эээ... семь... тринадцать...

В общем-то, много.

Сценарий повторился, но на сей раз удар выглядел не так эпично, из-за полчища облезших и едва не гнилых врагов взмах сопровождался не громким рыцарским выдохом, а граничащим с визгом воплем. Учитывая, что два укуса в левую пятку правой ноги лишат меня жизни и отправят в тюрьму, подобная мужская реакция вполне оправдана.

В один момент самая жирная и самая одноглазая крыса направилась пообедать моими костями, но во время полёта планы поменялись и пообедали в итоге ей. Какой же он всё-таки прожорливый. Я надеюсь, Соплю не нужно кормить и это всё издержки слизистой профессии, ибо иначе весь бюджет страны уйдёт на прокорм этого чудовища! Ну, либо она умеет принимать форму миленькой девушки-слизня, и тогда это всё оправдывает.

Крыса-босс мельтешила лапками внутри погребели мышино царства, тогда как остальные ещё больше рассвирепели и волной устремились к бедному слайму. В его желудок попало три крысы, и лишь после четвёртой я осознал, что мой миньон не успевает всё переваривать. Нужно либо бежать, либо помогать. Впрочем, не думаю, что глупые зубастики смогут хоть как-то навредить жидкому другу, если только – хах – не обладают огненной магией.

Увлёкшись забавным видом бессмысленных попыток покусать ползучее мохито, я не заметил мелькнувшую в одном из ответвлений большую тень. Лишь только её обладатель явился в главный коридор, холодок опасности пробежал по позвоночнику и спрятался глубоко в сердечке.

Внимание, вы встретили босса этого подземелья!!

*Огненный маг крысолюд*

А... ок, ясно.

На посохе сгорбившегося чуда-юда запольхал багровый мотылёк.

Что прикажете делать? Сбегу – потеряю мощнейшую на планете боевую единицу; останусь – потеряю жизнь. Как бы не выглядела перспектива остаться в живых, вспоминая предыдущее сражение, я понимал, что крысы в любом случае будут меня преследовать. А посему, первый вариант равняется второму.

Остаётся лишь сражаться.

Я схватил валяющуюся банку и со всех сил швырнул в летящий огненный шарик, предупреждая атаку и спасая зелёного друга. Мозг и остатки реакции пустили по телу импульс, достигший рук и ног. Правая ладонь как можно крепче сжала палку, тогда как левая приготовилась хватать осколок разбившегося стекла.

Ноги выдали максимальный рывок, а рука, согласно плану, схватила ещё не успевшую остыть розочку бутылки. Две секунды ушли на сокращение дистанции и подбор оружия. Весьма огромное для меня достижение блекло по сравнению со срывающимся из посоха вторым огненным шариком.

Чёрт!

Оружие мага направлено конкретно на меня, что неприкрыто намекает о разумности существа и совершенно ином алгоритме приоритета цели.

Заклинание сорвалось с конца посоха, и маленький плотный комок огня устремился мне в голову. Шестерёнки в мозгу закрутились с такой силой, что скорость реакции позволила рассмотреть несколько возможных вариантов спасения.

Чтоб вы знали, я не тупой, а в игре так ещё и не слепой. Как только первый фаербол устремился испепелить слизеньша, я успел заметить, сколь плотна структура у заклинания, из чего сделал вывод о твёрдой основе оногo.

Именно поэтому я швырнул бутылку, а не потому что так мне велели дремлющие инстинкты алкаша.

Осталось два метра до столкновения с шаром.

Если получилось остановить обычным твёрдым предметом, то получится так же и отклонить! Уверенная в победе, каждая частичка никчёмного тела пожертвовала всей энергией и превратила правую руку в натянутую тетиву.

Остался метр до столкновения с шаром.

Спущенный курок смертоносного орудия подбил капли пота на лбу и рассёк воздух, вонзая край палки в огненный бейсбольный мяч. Преодолевая невиданное человечеству сопротивление, мышцы на руке вздулись и едва не полопались в попытке отклонить траекторию смертоносной кометы.

Ценой деревянного орудия герою Валиру удалось спасти мир от неминуемой гибели. Польхающий шар отлетел в сторону и вонзился в стену, тогда как деревянное оружие разлетелось на щепки, так и не успев попрощаться с владельцем.

Но не время для слёз! Я отомщу за тебя, моё священное оружие!

Заряд остатка энергии не остановился во время возвращения в тело, а продолжил ход и достиг ног, позволяя тем выдать максимальную скорость. За два рывка я покрыл всё расстояние, а на третий оттолкнулся от одной из мелких крыс и подлетел в воздух.

– За моего отца! – победный клич запустил реакцию по всему телу и придал столь недостающий остаток сил на пронзание головы врага осколком бутылки.

Миллиметр до столкновения с разрезающим реальность острейшим концом.

На лице вновь засиял привычный прежнему Валиру оскал истинного победителя. Обладая опытом сотни разных персонажей и судеб, в ПВП я был на вершине пищевой цепочки. Так уж повелось, что зачастую мне выпадали классы ближнего боя или же артефакты, его подразумевающие, тогда как самыми популярными всегда оставались магические. Волей-неволей приходилось учиться сражаться против самых матёрых заклинателей. И здесь какая-то переросшая сверстников крыса пытается воевать против Самого Валира? Пхах, не смешите!

Осколок вонзился в глаз и окропил багровыми каплями часть моих пальцев.

“Вот и всё, ничтожество, тебе конец”, – лицо искривилось в надменной ухмылке.

Нет, ну всё же никак не могу привыкнуть к отсутствию физики мёртвых тел в столь деревянной игре! Почему голова гуманоидного босса даже не шелохнулась?

“Что-то мне это напоминает”, – подумал я

Послышался шорох мантии крысолюда.

“Эх, прощай жизнь”, – с грустной улыбкой и каплями слёз на уголках глаз подумал всё тот же я, когда промелькнувший в пространстве кулак вонзился мне в грудь.

Удар почему-то очень мощного босса выбил все остатки воздуха из лёгких и откинул тельце к стене с бушевавшей неподалёку слизью.

И вновь знакомая картина: всё застилает багровый туман, сердце отбивает похоронную рапсодию, а перед глазами мельтешат воспоминания прошедшей жизни.

С заряженным посохом ко мне медленно шагал босс-крысолуд. Разогнавшись от предсмертной агонии кровь снабдила мозг достаточным количеством энергии, чтобы развернувшаяся вокруг битва казалась не более чем медленно мелькающими картинками.

Слизень пытается спасти меня от подбежавшей толстой крысы, видимо, решившей не обременять повелителя лишними хлопотами убийства. Взгляд полуприкрытых глаз пал на отчаянно защищавшего моё полумёртвое тело слайма.

Господи, как мы были близки, сколько приключений вместе повидали...

Иронично, но погибли мы бок о бок в славном бою против полчищ адских тварей...

Боже, прости меня, милашка слайм, но я не смог нас защитить. Переполненные весы эмоций склонились в сторону печали, и из глаз медленно потекли слёзы. Амбиции привели к смерти лучшего друга, что отчаянно пытался защитить меня до последней капли мохито...

Прости меня, Сопля... я больше не могу...

Уставшие от многих лет приключений глаза плавно прикрылись, знаменуя скорую смерть. И право же, последним видением был стоящий над бранным телом ухмыляющийся крысолуд.

Раздавшийся возле ушей писк позволил осознать всю ценность дружбы и жизни, горечь утраты и смерти. В следующей жизни, когда я перерожусь в фэнтези мире, будь уверен, слайм, я назову детей в твою честь. Не обязательно своих, но назову. Старшенький будет Соплём, средненький – Тархун, а младшенький просто Слаймик.

“Прощай, мир”, – шея окончательно лишилась сил и пала на плечо.

Секунда ожидания забвения длилась словно час, ни на миг не позволяя остановить играющий в голове калейдоскоп воспоминаний и надежд.

“Ну давай же, чего ты смеёшься?! Убей ме...” – мысль прервал звук крыльев над головой. Чё?

Полный сил, я открыл глаза и увидел три промелькнувших силуэта летучих мышей. Спросите, почему именно они? Всё просто – в ожидании смерти я открыл карту и увидел мельтешащие жёлтые точки прямоком надо мной. Мертвецы из могил вряд ли станут так быстро бежать ради моего спасения, а потому оставались лишь летяги, видимо, с трудом пробиравшиеся сквозь весьма низкий потолок спуска в подземелье.

Писк спасительниц заставил крысолуда попытаться назад, что и стало его фатальной ошибкой, ибо по неуклюжести тот наступил на еле ползущего слайма. Летяги вонзились стрелой в окровавленную часть морды босса, а слизняк медленно покрывал тело визжащего крысиного гуманоида.

А, так я не умираю, да? Ну ладно.

С лёгкостью вновь отрегенировавшего тела я вскочил на ноги и принялся колотить босса остатками палки – всё равно он уже ничего не сделает.

– Ха, на, получи, вонючка! – удовольствие не могло сдержаться в устах.

Подумать только, я едва не отправился в тюрьму от обычного крысолуда, что остальные люди выносят пачками за пару секунд! На миг дав волю инстинктам смертельного убийцы, я и позабыл, сколь сильную роль здесь играют характеристики.

Кстати о них. Пока продолжается прокачка силы на уже безногой и безликой вражине, можно и посмотреть на молниеносную прокачку!

|Характеристики|

Сила: 2

Ловкость: 4

*Телосложение: 3*

*Сила узлов: 1*

*Опыт: 1*

*ИИ: есть*

**ДА Я ЖЕ АДСКАЯ МАШИНА СМЕРТИ!**

К слову, единственная причина моего выживания крылась именно в резко подскочившем телосложении. Если с единичкой один лишь укус крыски подводил жизнь великого героя Валира под черту смерти, то откинувший тело удар без труда разорвал бы её напроць. Да и откровенно говоря, удар огненного шара я отбил потому, что он больше походил не на испепеляющий метеорит, а на медленно летящего сверчка. Но согласитесь же, у меня в голове всё выглядело круто!

Остатки уже не брыкающегося крысолода окончательно утонули в слизи, тогда как мышки повисли на потолке и принялись что-то бурно обсуждать на своём мышином.

– Хорошая работа, дружище! – убедившись в отсутствии крыс вокруг, я пошлёпал слайма по потвердевшему тельцу и скормил ему палку с каплями крови.

## Команда Смертельных Повелителей Смерти – 3

Что ж, с единичкой опыта-то теперь и мир играет иными красками. Начнём с просмотра состояния отбитых органов.

Юкно состояние персонажа!

*Физическое: либо у вас смертельное внутреннее кровотечение, либо гематома*

*Энергетическое: внутренняя сеть исправно работает.*

*Психическое: экстаз после успешного боя. В рай всё ещё пускают.*

Спасибо, что не рак.

Подконтрольные юниты!

*Средний П.У. вашей армии – 3*

*Наличие возможных врагов: все*

*Опыт не может предсказать максимально допустимое сопротивление*

**!Желаете увидеть развёрнутое окно каждого юнита?!**

А разве на месте среднего ПУ не красовалась двойка?

!Развёрнутое окно подконтрольных юнитов!

*Уникальный юнит Сопля: обций П.У. – 24; босс: нет*

*Ребёнок летучей мыши – Обычная Летяга: количество – 3; обций П.У. – 9*

*Мертвец – Просто Труп: количество – 7; обций П.У. – 0*

Ого, нехило желе прокачалось. Видимо, поглощая врагов, оно набирает как в массе – судя по увеличенному в два раза размеру – так и в силе. Да и мышки тоже неплохи, прилетели на визг хозяина и получили один халявный ПУ.

Кстати, а что там с моим?

Юкно персонажа!

*Имя: Валир.*

*Раса: Человек (человечишка)*

*П.С.: Нет*

*П.У.: 0.5*

Семимильными шагами на пути к могуществу.

Что ж, можно смело утверждать об удачном завершении рейда. Аплодисменты! Обидно, конечно, что спасение от тюрьмы пришло в форме трёх Летяг, а не собственного превозмогания и усилий, но дарёному коню в зубы не смотрят, а потому довольствуемся, чем есть.

Что ж, раз слуги спасли повелителя, стоит их вознаградить.

– Отныне тебя зовут Цепеш, тебя Дракула, а ты будешь... ммм... – никак не удавалось придумать имя единственной мышке-альбиноске. – ммм... Адская Смертельная Снежная Лавина!

Друг за другом высвечивались уведомления о подаренных именах, а после, как в случае с Соплём, и о смене отношений в нашей непростой семье.

!Внимание, отношение уникального юнита Адской Смертельной Снежной Лавины выросло с “Никакое” до “Лояльное”!

Чего не ожидал, того не ожидал. Значит ли это...

– Эй, летяги, ко мне! – я вытянул руку и через секунду ощутил вес трёх летучих питомцев.

Невероятно, у меня появилась собственная послушная армия!

Одно единственное сообщение уже многое говорит о механике армии. К примеру, раз до именованья отношения наши были нейтральны, то и летели сюда вовсе не меня защищать, а испытать кровушки крысолюда. Если поднапрячь весь малочисленный объём памяти, то узнаём, что первым пустившим кровь, кроме меня, оказался именно босс, ибо остальных просто выса-

сывал милашка слайм. На меня они ясен пень нападать не станут, ибо я ужасный повелитель – против такого кошмарно идти.

Несмотря на их четвёртый ПУ, отношение всё же стало лояльным, что даёт право законспектировать в голове сей чудесный факт – разница между мощью хозяина и слуги не обязательно целиком на стороне повелителя. Если оно так, то до приручения Сопли осталось примерно ПУ двадцать, если не меньше.

Круто-здорово.

– Вольно, мои приспешники! – я дёрнул рукой, и мышки полетели дремать на стену.

*Подсказка новичку: в игре существует система приключений. Чтобы получить дополнительный Опыт, необходимо завершить событие на 90%. В вашем случае – это убийство всех врагов и исследование территории.*

Что ж, я и так собирался забрать легендарный артефакт, так тут ещё и дополнительные бонусы светят.

Ещё раз осмотрев всех уже давно дремавших друзей, я лишний раз удивился общей их ленивости и двинулся в первое ответвление. Ничего стоящего, кроме грибов и множества колб, здесь нет. Благо хоть наросты исправно освещают весь тоннель, от чего ноги не трясутся во власти страха гнетущей темноты. Надеюсь, слизняк не прикатится и их доедать.

Немного расстроенный отсутствием древнего гримуара и не менее древнего учителя некромантии, я едва не завизжал при обнаружении награды во втором туннеле.

Поднимая, словно крестоносец, Священный Грааль, я едва не плакал от обнаружения кожаных доспехов. Боже, родненькие мои, как же вы прекрасны. Да, все в пыли, дырах и крысином помёте, но столь нужные и величественные. Рука, повинувшись древнему материнскому инстинкту, десять минут досконально протирала новенькое обмундирование. Поняв, что чище их не сделать, я попытался воспользоваться привычным инвентарём, но всплывшая в памяти подсказка об артефакте смыва подобные намерения. Пришлось оголяться (да, именно оголяться, ведь трусов-то у меня здесь нет) и надевать всё вручную, попутно ознакамливаясь с ремеслом средневековых кожевников. Все эти застёжки, подтяжки, шнурки и прочая дребедень только отняли драгоценные полчаса реального времени. Но Боги, это того стоило! Посмотрев в проекцию аватара – попутно узнав о повышении ПУ на 0.25, а как следствие, проверив и Опыт – я разразился звуками восхищения, которые сами лезли наружу из всего моего существа. Ну что за красавец!

Инвентарь!

Инвентарь!

*Куртка – Возможно, кожаный доспех*

*Перчатки – Возможно, кожаные перчатки*

*Штаны – Возможно, кожаные штаны*

*Ботинки – Возможно, кожаные ботинки*

*Вам-то откуда знать.*

Ах, я и забыл, сколь важно значение опыта в подобных вещах.

Что ж, направляем непобедимый паровоз с машинистом в моём лице на выход из небольшого коридорчика. Только лишь рельсы завернули в стороны остальных ответвлений, как на пути встала неожиданная преграда – дремавший холодец. Почему здесь все такие ленивые?

Умиляясь покачивающейся желешке, я едва сдерживал слёзы счастья за такого друга, ведь, несмотря на возможную смерть, он защищал меня из последних сил! Как солёный ручей эмоций вытекал из глаз, так и в голове образовалась идея благодарности. Я сбегал обратно в туннель, взял старую одежду и скормил Сопле.

– Кушай, кушай, – шлёпал я его по жидкому тельцу. – Я знаю, ты любишь.

Видимо, очень любит, раз и грязные штаны проглотил. В голове возникла теория о слайме, как о поглотителе материи, но выплюнутый им камень тут же её отбросил. Однако же, не всё он ест.

Что ж, пора идти дальше.

В третьем туннеле лежали тёмные холщовые штаны и пара монет. Если бы пришёл сюда раньше, то задумался бы над хранением денег тюремным способом, но, благо, теперь есть карманы, и задница избежала ужасной участи.

Смотря на штаны, я слышал шёпот заразной лени. Изливаясь сладкими и, что самое главное, убедительными речами, она отговорила меня от идеи скормить эти штаны Сопле. Не в силах противостоять коварной незнакомке – хотя на самом деле очень даже знакомке – я прошёл в последний перед главным залом коридорчик и нашёл ключ на одной из полок.

Не дожидаясь общего совещания на тему того, кому удостоена честь войти в сокровищницу, командир-Валир единолично отворил заржавевший замок и с видимой только обладателям четырёх единиц силы натугой открыл дверь.

Ничего существенного, кроме всё ещё горящих факелов и каменного гроба, здесь нет.

– Ура! – тем не менее, меня это вовсе не смутило. – Сокровищница!

Сколько бы в игры не играл, зачастую все самое сладкое – окромя тел мёртвых созданий – лежит именно в гробах. Может там будет Экскалибур какой?

– Ы-ы-ы-а! – почти молча я сдвигал каменную крышку.

Удостоверившись, что неподъёмная плита движется пять сантиметров в минуту, мне ничего не оставалось, кроме как открыть характеристики и не сводить глаз с параметра силы.

В конце концов, в момент падения крышки на пол божественная силушка всё же скакнула на единичку ввысь и приблизила меня ещё на один шаг к титанам здешнего мира, заодно явив миру содержимое контейнера с трупом.

И здесь небольшая ремарочка. Если, не дай Боже, вы с ранних лет тянете ручки куда ни попадая, хватаете всё, что видите, и потом тянете это к лицу, то настоятельно вам рекомендую отрезать их по локоть, иначе будете похожи на какого-нибудь Меня. Уяснили?

Только лишь свет факелов окропил края содержимого сокровищницы, как тут же мои глаза зацепились за голову трупа и поползли на лоб от удивления и радости. Странная угловатая маска заменяла собою лицо мужчины и в точности повторяла все острые черты, будто оберегая от старости и иссушения временем. Далее взгляд скользнул и на остальное тело, но ничего, кроме сложенных на груди тряпок, не нашёл. Можно сказать, что всё содержимое гроба – мумифицированный мужчина да маска из тёмно-синего камня.

– Да-а-а-а-а! – я замахал руками и издал победоносный клич. – Легендарный артефакт!

Даже и мысли не возникало, что это просто украшение для похорон. Во-первых, маска действительно выглядела странно. Словно собранная из множества других тёмных камней, она, тем не менее, очень точно повторяла все контуры лица носителя. Безусловно, уникальное изделие только лишь подстёгивало мозг на размышления о природе создателя: был ли тот кузнецом, был ли Мастером с возлюбленной Маргаритой или же вовсе скульптором, что может ваять из света и огранить отдельный камень в подобный единый шедевр? В любом случае, каких-либо соединителей между камнями – если это действительно отдельные камни, а не цельный кусок – я не увидел. Во-вторых, ну вы в своём уме? Легендарное подземелье с едва не самым сложным боссом в моей жизни обязано содержать легендарный предмет! Категорически отказываюсь верить в обратное. Ну и в-третьих, даже если и украшение, то весьма дорогое – продам да разбогатею.

## **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.