

The illustration depicts a character in a dark, hooded, tactical outfit with a gas mask and a large rifle. The character stands on a circular platform with a glowing blue and red pattern, surrounded by skulls and barbed wire. In the background, a tall, damaged building with a red aircraft is visible under a cloudy sky. The entire scene is framed by a metallic border with gears and a health bar at the top. UI elements include a green progress bar with the word 'ШАО' and a small green icon.

**LitRPG**

Андрей ЛАВИН

**ЭПИК**

ИГРА АССАСИНА

**Андрей Лавин**  
**Игра Ассасина**  
Серия «LitRPG»  
Серия «Эпик», книга 1

*Текст предоставлен правообладателем.*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=6283947](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=6283947)*

*Лавин А. Эпик. Игра Ассасина : фантастический роман : Эксмо;*

*Москва; 2013*

*ISBN 978-5-699-67788-7*

### **Аннотация**

Его зовут Шад Ассасин. Это имя он получил в Аномальных землях – грандиозной игре, которая происходит в виртуальном мире. Кем был Ассасин и чем занимался в мире реальном – неизвестно. Теперь для него главное – Игра. Необычный враг охотится за Ассасином, чтобы вырвать тайну, надежно скрытую в его памяти. Ведь только Шаду доступны уникальные задания. Только он может пройти эпический квест под названием Шторм Тысячелетия. Потому что Шад Ассасин – не просто часть Аномальных земель, он тот, кто способен изменить саму игровую реальность.

Это игра не на жизнь, а на смерть. Игра Ассасина...

# Содержание

Раунд первый	4
Глава 1	4
Глава 2	26
Глава 3	47
Глава 4	65
Глава 5	86
Конец ознакомительного фрагмента.	114

# Андрей Лавин

## Эпик. Игра Ассасина

### Раунд первый

### Нуб. Поселок Мшистый и окрестности

### Глава 1

### Неизвестное лесное животное

*Раса: человек.*

*Класс: разведчик.*

*Уровень: 1.*

*Свободные очки характеристик: 5.*

*Распределить очки характеристик?*

*Да. Нет.*

Что это? Я зажмурился, но, когда открыл глаза, ничего не изменилось.

Окошко в рамке с закругленными углами висело прямо передо мной. Сквозь кнопки меню просвечивал пейзаж. И

мению, и оформление отчего-то казались знакомыми, хотя больше ничего знакомого вокруг не было. Я перечитал свои, видимо, характеристики раз шесть, но не получил ответа на главные вопросы: как меня зовут и что я здесь делаю.

Поморгал, скосил глаза – и окно само собой свернулось, открыв привычный игровой интерфейс. То есть вот прекрасно знаю, что шкала опыта – в левом нижнем углу поля зрения, здоровье – внизу посередине... Ну и откуда это известно?

А главное – кто я такой?

Я стоял на поляне в лесу, под ногами была самая обычная трава, слегка пожухшая.

Сейчас ранняя осень, да? Запахи... ну, лесные такие запахи. Листва шумит, все вокруг объемное и реальное. Даже мое тело. Оранжевый комбинезон, как у заключенного-смертника из американского боевика, чешки на каучуковой подошве вместо нормальной обуви.

В какой игре нубы появляются в столь нелепом виде?

Нуб. Слово пришло на ум само собой, хотя оно было не совсем типичным, не из лексикона обычных граждан. Нуб – в виртмирах означает новичок, неумеха. Ну, и откуда это слово знаю?

Вокруг виртмир, правильно? А иначе откуда взяться окну с предложением распределить характеристики... Ну хоть что-то понятно!

Так, давай-ка проведем ревизию собственных знаний.

Первое: не помню, как здесь очутился. Второе: вокруг все как настоящее, и это потому, что играю, похоже, с полным погружением. А при таком варианте допустима настройка в игру реального внешнего вида игрока. Получается, я обычно разгуливаю в дурацкой обуви и оранжевом комбезе? Зачем, что за странная одежда? Третье и самое главное: раз сюда попал, значит, сейчас отсюда выйду и обращусь за помощью к врачу. Или просто приду в себя. Или...

Мысленно потянулся к игровому меню, и тут же выплыло окно:

*Вы уверены, что хотите выйти из игры?*

*Да. Нет.*

Энергично кивнув, усилием воли «нажал» на «Да», но кнопка оказалась неактивной. Снова и снова пытался «кликнуть» на нее – безрезультатно. Наверное, какой-то сбой в системе глубокого погружения. Интересно, что откуда-то в общих чертах представляю себе механику игры...

Ладно. Главное – спокойствие, только спокойствие. Если что-то сломалось, специалисты починят. По крайней мере, остается на это надеяться.

Будем мыслить логично и не поддаваться панике. Я здесь, в этом лесу. Знаю, что это виртуальный мир, но не помню, как попал сюда (или – кто меня сюда запихнул) и что было до того. И пока что не могу выйти из игры. Нужно работать

с тем, что имеем, то есть жить по правилам этого мира, пока не выяснится хоть что-нибудь.

Решив так, осмотрелся еще раз, уже внимательнее. В лес уходила хорошо утоптанная тропа, по ней и пошел, глядя по сторонам и пытаюсь хоть что-то вспомнить. Например, свое имя. Возраст. Хорошо хоть с полом проблем не возникало: мужской, в полном соответствии с моими смутными представлениями о себе.

А может, амнезия вызвана сбоем, который не дает мне покинуть игру?

Примем эту версию за рабочую. Другой-то все равно нет. Все лучше, чем паниковать, бегать по лесу, размахивая руками, кричать «А-а-а, кто я?!» – и пугать других нубов.

Впрочем, нубов в окрестностях не наблюдалось. Если быть честным, не наблюдалось ничего, кроме детально прорисованных – как настоящих! – деревьев, травы и кустов. Да пугающе крупных мух, с занудным жужжанием вьющихся над тропой. А еще иногда раздавался едва слышный далекий то ли стон, то ли скрип.

Засмотревшись на здоровенных мух, я споткнулся и упал на землю как последний растяпа. В ладони впилась хвоя, правым коленом обо что-то здорово долбанулся. Выругавшись, встал на колени. Как выяснилось, виной тому был нож, воткнувшийся в землю по самую крестовину. Я обхватил треснувшую пластиковую рукоять, потянул, потом рванул сильнее. Вытащил обычный кухонный тесак, и перед глазами воз-

никло полупрозрачное окно:

*Добавлено новое оружие.*

*Старый нож.*

*Холодное, одноручное.*

*Класс: обычное.*

*Урон: 2–3.*

*Тип поражения: колотые, резаные раны.*

*Прочность: 14/20.*

*Доступно с 1 уровня.*

Прекрасно. Оружие, которым разве что от комаров обороняться. Или вот от мух этих... да и то они слишком крупные для него. Однако вывод можно сделать: что бы там ни произошло с системой глубокого погружения, виртмир работает. Вон, окно появилось, свойства ножа мне поведали...

Когда выпрямлялся, начало давить на поясницу, я завел руку назад и нащупал карман, где что-то лежало. Вот черт, а ведь поначалу и не заметил!

Оказалось, что там плоский планшетный компьютер, старенький, из тех, которые массово выпускали на заре виртуальности: с небольшим монитором и, похоже, минимумом функций. Аппаратик работал, показывая окно чата и карту местности, точнее, ее «видимый», уже известный мне кусочек с прозаическим названием «Лес первого контура». В углу мерцал зеленый огонек, обозначающий, надо думать, ме-

ня.

Провозившись некоторое время с планшетником, я кинул в общий чат сообщение:

*«Эй, народ! У кого еще проблемы с выходом? У меня кнопка неактивна!»*

Сообщение оказалось подписано – Прот-117. Час от часу не легче! Мало того, что ник идиотский – Прот, еще и номер присобачили. Кто же меня так обозвал?

Нет, стоп! А ведь действительно, меня раньше так называли, недавно. Точно! Я напрягся, пытаюсь поймать воспоминание.

...Длинные коридоры без окон. Гулкие залы. Серые стены... И снова темнота неизвестности. Только голова разболелась.

Однако играть, пусть и недолго, под таким тупым ником я не собирался. Это же унижительно, в конце концов. Нужно подобрать себе нормальный.

Если в голову пришла хорошая идея – действуй незамедлительно. Так что я вызвал окно персонажа, пока что забив на нераспределенные очки характеристик – успеется, сейчас не до того. Найдя поле «имя», подумал-подумал... и на возникшей виртуальной клавиатуре отпечатал имя, внезапно пришедшее в голову: Шад. Не знаю, почему именно так, но ник сразу понравился да к тому же показался знакомым. Я – Шад.

Стоны из глубины леса стали отчетливее.

Вздыхнув, отряхнул прилипшую к рукам и коленям хвою, поудобнее взял нож – насколько это было возможно: треснувшая рукоять при плотном хвате врезалась в ладонь, – и осторожно, стараясь не шуметь, направился вперед.

Получалось неплохо, даже ловко – будто всю жизнь только тем и занимался, что крался по лесу. Ну правильно, я ведь разведчик, так? В стартовом окне было написано, что класс – разведчик. Интересно почему? Кто выбрал для меня этот класс, как и ник Прот-117? Если имя можно поменять на первых трех уровнях, то выбранный класс – лишь на пятом, да и то, заплатив штраф...

Откуда я это знаю? Понятия не имею!

В кармане завибрировал коммуникатор – в чате откликнулись на мой вопрос. Стараясь не сильно отвлекаться от окружающего, я стал читать. Никого мое сообщение особо не взволновало, похоже, такая проблема только у меня...

*«Гонишь, чувак!»*

*«Грибов-мутантов нахавался?»*

*«А чем тебе плохо здесь? Оставайся!»*

*«Аномальным землям – аномальных игроков!:)»*

Ну спасибо, добрые люди! Вы-то, наверное, помните, как вас зовут, откуда вы родом, да и вернуться можете в любой момент!

Больше я не отвлекался – тропинка вильнула и вывела

на пустырь. Лес оказался только узкой полосой, отделяющей место появления нового участника от основного игрового поля.

Тут и там торчала арматура, валялись груды битого кирпича, стопки бетонных плит. Впереди и немного правее, за бурьяном и чахлой порослью молодых березок, стояло заброшенное двухэтажное здание: выбитые окна, плоская крыша, облупившиеся стены. Стонали именно в нем.

Я остановился, прикидывая, что делать.

С одной стороны, если уж в игре, то глупо просто ждать, когда починят систему выхода. Сидя на месте, точно ничего не вспомнишь, самое разумное – действовать, надеясь, что память вернется. С другой стороны, когда тебя убивают в виртуальности, ты просто респнисься, то есть возрождаешься в ближайшей контрольной точке открытой локации... Но что будет со мной, а?

Учитывая, что выйти невозможно?

В заброшенном доме снова застонали, громче.

Я посмотрел на сказочно красивое, в разводах облаков, светящее синим небо, будто рассчитывая получить у него ответ на извечные философские вопросы: кто я? что делать? зачем живу на этом свете? какая сволочь назвала меня Прот-117?

Вместе с последним вопросом пришла здоровая злость. Нет уж, хрен вам всем, плакаться сложив руки – не для меня!

Нож хоть и старый, а все-таки оружие, главное – уметь им

пользоваться. Пусть эстеты развлекаются красивыми «обманными движениями», пусть перебрасывают нож из руки в руку прямым и обратным хватом, на самом деле это не так эффективно, как простой, почти без замаха удар в живот снизу вверх...

Стоп. Откуда я это знаю? Мне приходилось кого-то резать? Вряд ли, вот как-то не верится. Такое ощущение, что в прошлом профессия у меня была скорее интеллигентная, даже, возможно, интеллектуальная, хотя не могу понять, почему так считаю. Но вдруг я учился ножевому бою, ну вроде как хобби такое было? Только когда, где? Не помню.

– Помогите! – отчетливо донеслось из заброшенного дома. Призыв был полон отчаяния.

Я поспешил на помощь.

\* \* \*

Вместо двери был пустой темный проем. Я прижался спиной к холодной стене, ощущая лопатками ее материальную твердость. Все было по-настоящему, даже стук сердца в груди. Осторожно заглянул в дом, стараясь особо не высовываться, чтобы меня не заметили те, кто внутри.

Первый этаж был одним большим помещением, заваленным всяким хламом. Здесь давно – или вообще никогда – не жили, вдоль стен проросло какое-то вьющееся растение. Пахло странно – сладко и пряно, словно из банки со специ-

ями. Мне показалось, что плющ слегка шевелился, но это, наверное, был сквозняк.

Снова послышался стон.

Он доносился из темного, густо заросшего угла, где ничего толком не было видно. Я вслушался.

– Помоги... Брат...

Голос был глухой и тихий. По спине пробежали мурашки, а волосы на затылке зашевелились.

– Лозу... Лозу раз... режь...

Лозу? Я шагнул в дом, стараясь не приближаться к стенам и уж тем более – к странному плющу. Почувствовав человека, растение задвигалось, и его зеленые щупальца, покрытые изогнутыми шипами, потянулись в мою сторону. Я отшатнулся и едва не упал, но при этом умудрился рубануть ножом по ближайшему побегу – на пол брызнула темная жидкость, и запах пряностей стал сильнее.

Почти не мешая обзору, чуть в стороне от центра поля зрения появилось сообщение:

*Лоза. Хищное растение.*

*Скорость нападения: 1.*

*Урон: 1.*

*Зона агрессивности: 2.*

А еще возникла шкала, означающая живучесть растения. Судя по длине шкалы, «пилить» его предстояло долго.

– Брат! – позвали из угла. – Брат, не бросай!

А если это ловушка? Впрочем, вряд ли квесты на первых уровнях очень уж сложные. Я пошире расставил ноги, примерился и широким взмахом обрубил еще одно щупальце, подобравшееся слишком близко.

Со всеми отростками сразу не справиться – это ясно. А в углу, откуда доносятся призывы о помощи, совсем темно, не разглядеть, что там происходит. Хотя, кажется, могу различить в полутьме очертания... вроде, человек лежит на полу. Сунься туда с одним ножом – сожрут, а может, выпьют до суха. Что делает с жертвами хищная лоза? Проверять это на собственной шкуре не было ни малейшего желания, поэтому я двинулся по сложной траектории, обрубая особенно наглые побеги, и вскоре сумел получше разглядеть попавшего в ловушку человека.

Он буквально висел в углу, оплетенный лозой, как муха в паутине. Оборванец в старом камуфляже армейского образца. Глаза совершенно пустые, сразу понятно – непись, или, другими словами, нип, то есть «Не Игровой Персонаж», а не живой игрок. Наверное, встречает тут каждого новичка. Возможно, одновременно со мной кто-то еще спасает его, только мы с другим игроком как бы в параллельных реальностях... есть такая фишка в современных онлайн-мирах.

Откуда я это знаю? Неважно. Знаю – и все!

– Добей... – Голова мужика безвольно упала на грудь.

Наверное, это было бы проще всего: подскочить и ударить

в шею, избавив его от мучений. Должно быть, так и задумывали разрабы, то есть разработчики виртмира. Но что-то переключилось во мне, и я, сколько ни убеждал себя, не мог видеть в раненом просто графическую оболочку программы. Нет, надо иначе, хитрее как-то. Надо его спасти!

Я быстро осмотрелся. Неподалеку валялся табурет – большой, добротный, даже на вид тяжелый. И лозы рядом с ним не наблюдалось. Не забывая оглядываться, я подхватил табурет, выставив ножки перед собой – получился неплохой щит. Оружие бы еще посерьезнее, а не это «перышко», но выбора не было.

Медленно-медленно – но очень решительно! – я направился в темный угол, где хрипло дышал пойманный лозой оборванец. Растение зашевелилось, некоторые щупальца отпустили пленника и нацелились на меня. Ну-ну, посмотрим, кто из нас сильнее: человек или тварь, у которой даже нервной системы нет.

– Давай, сельдерей! – подбодрил я хищное растение. – Вперед, ремень убогий!

Естественно, лоза не услышала – ей было нечем. Но рванула она вперед довольно бодро. Я подставил табуретку, кривые шипы пробили дерево и застряли в нем. Тогда я с силой дернул табурет на себя, услышал хруст ломающихся побегов, отшвырнул свой «щит» и со всех ног бросился к раненому. Шкала здоровья лозы постепенно уменьшалась – обрубки и обрывки щупалец елозили по полу, истекая темной жидко-

стью.

Я сам удивился тому, с какой скоростью удалось перерезать держащие пленника щупальца. Тело безвольно рухнуло, я подхватил его одной рукой. Оборванец был довольно тяжелым, а ведь еще предстояло вытащить его из дома, отбиваясь от лозы....

Пот заливал глаза – разработчики постарались, сделав «глубокое погружение» максимально достоверным. Впрочем, мысль о том, что вокруг вирт, а не реальный мир, тут же отступила на задний план. Не до того было.

Уже в дверях все вокруг внезапно озарилось ярким светом, меня приподняло над полом и выгнуло дугой – будто от сильнейшего электрического разряда. Я вскрикнул, выпустив спасенного. Взрыв? Какая-то аномалия? Что происходит?!

В ушах прозвучал торжественный музыкальный аккорд, что-то вроде оглушающего «ПАБАММ!», и перед глазами вспыхнула надпись:

*Поздравляем! Вы достигли нового уровня!*

*Текущий уровень: 2.*

Невидимая сила аккуратно вернула меня на пол, свет померк, музыка смолкла. Быстро, однако, идет прокачка на старте. Снова ухватив оборванца под мышки, я выволок его на улицу и уложил на траву. Осмотрел: крови не видно, но

лицо неприятного синюшного оттенка, губы бледные.

– Пить, – прошептал он.

Фляжки не было, и он слабо указал рукой в кусты:

– Пруд... Там... Воды!

Вроде безопасно вокруг... Рискнув ненадолго оставить спасенного одного, я отправился за водой. Слава игровым богам, кусты оказались самыми обычными, нехищными и неактивными. Раздвинув ветви, увидел небольшой, гладкий, будто стеклянный пруд. Вот только в чем нести воду? В ладонях, что ли?

Я склонился над водой. И отразился в ней.

Темноволосый, худощавый, но не задохлик, в меру спортивный, хотя качком ну никак не назовешь. Небритый. С возрастом определить не получилось, с одной стороны, ощущал себя достаточно взрослым, да и выглядел уж точно старше двадцати. С другой... Да черт его знает – не знаю! Не школьник, но и не старик в общем.

Пустив по пруду рябь, зачерпнул воду ладонями и поспешил обратно к раненому.

Он был в сознании. Я опустил рядом на колени и влил воду ему в рот – попало не так много, но мужик заметно оживился.

– Друг... Спас... Сейчас, погоди... Вот! Возьми! – рука его зашарила на поясе. – Пистолет возьми. Макаров. Верный.

Я принял у него старый, но ухоженный ПМ.

*Добавлено новое оружие.*

*Пистолет Макарова.*

*Огнестрельное, одноручное.*

*Класс: обычное.*

*Урон: 10–20.*

*При скрытом применении с близкой дистанции урон: 100 %.*

*Скорость: 1.7.*

*Тип поражения: огнестрельное ранение.*

*Доступно со 2 уровня.*

– А ты как? – на всякий случай уточнил я у раненого.

– За мной придут, друг. Сейчас уже придут. Тебе прямо. Там поселок. Спросишь Косого. Ты парень способный. Он поможет. Скажешь, Ржавый к нему направил. Косой дело даст, тебе выгода будет.

Я повертел в руках пистолет, думая, куда бы его пристроить.

– Там, у стены... в кустах подсумок валяется, – добавил он.

В кустах обнаружился старый ремешок с ржавой пряжкой, к нему была пристегнута сумка вроде тех, что называют «кенгуру», только побольше. Я подпоясался, сунул в сумку пистолет. Вернувшись к Ржавому, сказал:

– Спасибо, брат.

– Тебе спасибо. Бывай, свидимся.

Я шел осторожно, часто оглядываясь. Пересек пустырь, чудом не пропоров ноги арматурой и осколками стекла. Пистолет прибавлял уверенности в себе. Крутым оружием «макар» не назовешь, но все же это уже не хилый нож с пластиковой ручкой, еще и треснувшей. Наверное, поэтому я расслабился и прозевал тот момент, когда на тропинке внезапно появился зверек размером с крупную крысу.

От крысы его отличала длинная гибкая шея и длинные острые клыки. У данного конкретного экземпляра была подпалина на боку, хвост обгорел как спичка, ухо разорвано... Досталось ему недавно, однако. Когда я сфокусировался, над «крысой» всплыло сообщение:

*Неизвестное лесное животное.*

*Изучите Книгу Аномальных земель, чтобы распознавать местных зверей.*

Зашипев, неизвестное лесное животное с деловым видом бросилось ко мне, и как-то сразу стало понятно, что очень скоро его клыки вступят в тесное знакомство с моей ногой. Я прицелился... И не выстрелил. Не знаю почему, просто подумал вдруг: не дело это, тратить пулю на такую хоть и зубастую, но мелкую живность. Ножом ее, ножом!

Сунув «макар» в сумку на ремне, достал нож. А «крыса» была уже рядом. Хвать! Я взвыл от боли. Ах ты, е... неизвестное лесное животное! Черт, черт, черт!!! Ведь реально

больно, как в жизни, хотя не так сильно, нейро-фильтры игры боль притупляют, но все равно гадостное ощущение.

*Укус неизвестного лесного животного!*

*5 единиц повреждения!*

*Жизнь: 45/50.*

И тут же первое окошко сменилось другим, крупнее:

*Внимание!*

*Вы можете выбрать режим игрового процесса!*

*Режим – имитация.*

*Режим – погружение.*

*(для консультации обратитесь к справке)*

Третья и четвертая строчки в окне мигали – кликабельные. А еще в углу моргал вопросительный знак. Окно, в отличие от предыдущих, было непрозрачным и закрыло большую часть обзора. Эй, разрабы, идиоты, уберите меню, тут сволочное неизвестное лесное животное нападает! Оно же по пять единиц жизни снимает за раз, а у меня всего полтинник, меня сейчас закусуют до смерти!

Хотя... шипение слышалось, но больше крыса не кусалась. Такое впечатление, что тварь как бы ждет, пока я выберу один из режимов, что мне предлагались.

Справка (вызванная кликом на вопросительный знак)

подсказала, что «*В глобальном виртмире Аномальные земли возможны два базовых режима игры*». Дальше разъяснялось: при выборе режима «имитация» весь процесс будет сопровождать большое количество поясняющих окон, а игровая карта сдублируется в верхний правый угол зрения. Ну а выбор режима «погружение» оставляет лишь минимальный интерфейс, окошки будут появляться в редких случаях, а собственное состояние можно будет отслеживать по шкале жизни и ощущениям (в Справке говорилось еще что-то про шкалу «*доступной аномальной энергии*», но у меня такой пока что-то не наблюдалось).

Вообще, к подобным вещам надо подходить всерьез. Полазить по игровым форумам, поднять гайды, как называют руководства по различным аспектам виртмиров, все хорошенько взвесить, прикинуть... Но – не было доступа ни к каким форумам, да и гайды, где их взять? Не могу выйти из игры и раскрыть на мониторе игровой сайт. У меня, мать вашу в кулер, и монитора нет!

Из отдельных тонких намеков в Справке становилось понятно, что при выборе режима «погружение» на игру начинает влиять состояние тела игрока в реале. Это, в общем, было логично. Рефлексы, «память мышц», вообще – психосоматику еще никто не отменял... я нахмурился, запнувшись на этом слове. Откуда оно в моей голове? Психосоматика, изучающая взаимное влияние психики и тела, понятие не из самых распространенных.

В общем, ну его на фиг, это полное погружение, как-то стремно, выберем-ка лучше всем понятный и знакомый режим «имитация». С такой мыслью я ткнул в третью строчку... и ничего не произошло. Она была неактивной.

Да что же это такое?! Я не помню, как попал в игру, не могу из нее выйти и, оказывается, еще и не волен выбрать режим игры!

Шипение все доносилось из-за «окна», настырное и тревожащее. Неизвестное лесное животное там сейчас точит клыки, гадина, полирует когти и готовится вонзить все это в меня, снеся еще пятерку единиц жизни. Я быстренько забрался в чат и кинул сообщение про то, что не могу выбрать режим «имитация». У кого, мол, еще так? В ответ получил порцию шуток, недоверия и даже ругани. Кто-то припомнил, что я – тот самый чувак, который до того жаловался, что не может выйти из игры, обозвал меня геймернутым психом и пообещал вальнуть, если только окажусь поблизости.

В общем, от представителей вида хомо сапиенс помощи не жди. Никогда не рассчитывай на других: твои проблемы – тебе с ними и развлекаться. Ладненько, выхода, стало быть, нет... Расставив пошире ноги и пригнувшись, я мысленно кликнул на строчку «Режим: Погружение».

*Внимание!*

*Вы выбрали режим игры «Погружение».*

*Это важный шаг в судьбе игрока.*

*Режим глубокого погружения дает больше возможностей в Аномальных землях, но и требует большей самоотдачи.*

*Теперь продолжительность и успешность Вашей жизни на просторах Аномальных земель зависит только от Вас!*

Окно мигнуло – и я нанес удар ножом длинношеей «крысе», как только та, будто сорвавшись с цепи, метнулась ко мне.

Играл бы в режиме имитации – тут же появилось бы окошко про урон и прочее, а так лишь полоска жизни в полупрозрачной шкале, плавающей над тварью, уменьшилась на четверть.

Крыса яростно зашипела и снова прыгнула. Я снова ударил. Укус – удар – укус – укус – удар... КРИТ!

...Что на игровом сленге означает – критический удар. С пронзительным писком брыкнув лапами, неизвестное лесное животное упало на бок и превратилось вдохлое лесное животное. Тело начало истлевать, пропадая... Эй, разрабы, не жлобимся – где мой лут?!

Лутом, то есть выпадающими из убитых предметами или ценными частями тел, меня не обделили: на месте «крысы» остался хвост, шкурка и мягкий сизый пузырек. Гм, желудок, кажется. Или это называется не лут, а дроп? Что-то память подводит...

*Получено достижение. Бесшумное убийство.*

*Вам удалось уничтожить своего первого врага холодным оружием,*

*не привлекая внимание других животных в округе.*

*Награда: Открыта линия развития Бесшумный убийца.*

*Награда: Открыта линия развития Ножевой бой.*

*Получено: 1 ед. опыта.*

*Получено: 2 ед. ловкость.*

Значит, «своего первого врага»? То есть лозу, представителя флоры, система в расчет не приняла. Несколько настораживали «другие животные в округе» – стало быть, если бы начал стрелять, сбежалась бы сюда стая длинношеих «крыс» и меня бы закусали? Уже сейчас жизнь почти вполовину уменьшилась...

**ПАБАММ!**

В верхней части поля зрения возникли слова:

*Поздравляем! Вы достигли нового уровня! Текущий уровень: 3*

Мигнули – и пропали.

Я нахмурился, не понимая. Бесшумное убийство – ладно, это действительно неплохо получилось, большинство игроков в этой ситуации пристрелили бы крысочку, а я вроде как соригинальничал и этим заслужил награду. Но вот почему

уровень так быстро сменился? Попахивает читерством, использованием недозволённых игровыми законами методов и приемов. Ещё один непонятный фрагмент из пазла загадочной ситуации – меня словно тянуло по определенной линии прокачки, той, что изначально выбрал некий Мистер Икс, обозвавший меня Протом-117, давший класс Разведчик и кинувший в Аномальные земли, как котенка в бурную реку.

Так, теперь что делать с лутом... Ведь знаю, что игра, но все равно противно в руки брать. Сорвав с ближайшего дерева несколько крупных листьев, завернул в них хвост и шкурку, а отдельно – желудок. Когда поднял его с земли, заметил внутри что-то блестящее. Оболочка желудка была мутной, сизо-лиловой, и внутри явно находилось нечто твердое. Крысочка, выходит, проглотила что-то, а переварить не смогла? Я поборол желание немедленно разрезать желудок ножом и достать предмет – во-первых, здесь могли появиться другие «неизвестные лесные животные», во-вторых, надоело топтаться на одном месте, хотелось идти дальше. Сунул хвост и шкурку в сумку вместе с ножом, лист с желудком тоже аккуратно положил туда поверх остального, чтобы не лопнул, взял пистолет и пошел дальше, к поселку, про который сказал Ржавый. Где-то там живет некто Косой, который может помочь.

Шагал я быстро и очень скоро, когда деревья внезапно расступились, увидел перед собой двух хорошо вооружённых людей.

## Глава 2

# Поселок Мшистый. Квест на квест не приходится

Оба были в тактической одежде, довольно крутой, дорогих ботинках с гортексом, в обвесах, жилетах, каждый держал автоматическую винтовку незнакомой конструкции. Часовые или дозорные. Сразу понятно, стоит только посмотреть. Они преградили путь, пришлось остановиться.

– На месте! – приказал охранник, стоящий слева. – Назови свое имя.

За спинами дозорных виднелся поселок, обнесенный сетчатым забором. Бетонные здания с плоскими крышами, похожие на склады или бараки, плюс брезентовые армейские палатки и небольшие домики, как в обычном частном секторе.

– Шад, – представился я.

– Разведчик третьего уровня Шад, – сказал правый. – В поселке Мшистый запрещены силовые конфликты. Любые вопросы решаются диалогом или на Арене. Доступ к Арене получишь с четвертого уровня. Ты можешь пользоваться любыми магазинами, складом и помощью жителей. Если необходим отдых – место в палатке будет предоставлено бесплатно. Позже ты сможешь арендовать жилье. Также мо-

жешь подкрепиться на полевой кухне или в баре. Будь осторожен и вежлив. Удачи, Шад.

Они расступились, я кивнул и зашагал дальше, усиленно размышляя. Вслух дозорные никак не отреагировали на мой комбинезон, но оба рассматривали его, пока говорили. Что это значит? Оба – нипы, это понятно, но в каком диапазоне они могут реагировать на нестандартные ситуации? Вот если бы вдруг начал стрелять – они бы меня мгновенно завалили, и возник бы я снова на той полянке в лесу. Если бы возник. Ладно, а если бы стал танцевать стриптиз? Или кататься по земле, бляеть, кричать петухом, декламировать сонеты Шекспира? Какая бы в этих случаях была реакция?

От таких мыслей заломило в висках; сунув пистолет в сумку, я сдавил их ладонями. Ведь есть что-то в голове, прячется информация, воспоминания. Вот и про нипов, управление в игре многое знаю – только вспомнить надо. Но откуда знаю? Блин, а может, участвовал в разработке? От этой мысли даже сбился с шага и споткнулся. А чего! Я – член Внутреннего Круга, то есть Бог, которого конкуренты низвергли в виртмир, лишив памяти...

Было бы круто, но – нет, ерунда. Что-то другое за всем этим кроется. Кто же я такой, а?! Все, не думать сейчас об этом! Воспоминания придут сами, естественным путем, главное – не напрягаться. Приступ головной боли начал проходить, и я отправился дальше по центральной улице поселка Мшистый.

Кто бы ни делал игру, они все продумали. Здесь витали особые запахи: жареного мяса, пива, пота и носков, железа и пороха... Обычные ароматы места, где много вооруженных мужчин и мало душевых кабинок.

К моему удивлению, первым человеком, то есть другим игроком, встреченным в Мшистом, оказалась девушка.

Не знаю, позволяли ли законы этого мира моделировать внешность или приходилось довольствоваться данным от рождения (хотя, думаю, все же позволяли), но девушка была вполне себе ничего. Судя по шмоту – на несколько уровней выше меня, спортивная, с ярко-красной лентой в светлых волосах. Я улыбнулся, она мазнула по мне взглядом, мотнула «хвостом», презрительно нахмурилась и прошла мимо, не желая разговаривать с таким откровенным нубьем да еще и в стыдном оранжевом комбинезоне.

Ну и ладно. Не больно-то и хотелось! Уж что-что, а виртуальные романы – удел подростков и романтиков. К первым точно не отношусь, ко вторым – судя по всему, тоже.

Где бы найти этого Косого? На коммуникаторе должна быть карта поселка.

Мигали желтые восклицательные знаки, отмечавшие те места, куда нужно зайти, и тех нипов, у которых желательно взять квесты. Косого – вот странно – не было. О'кей, что теперь? Косого мне точно надо найти. И вообще, освоиться в этом месте, оглядеться, понять, что здесь к чему. А то дома незнакомые, люди незнакомые, лес незнакомый – все незна-

комое. Посмотришь на этот мир трезво и понимаешь: надо выпить. Ну значит идем туда, куда в любом поселении ведут все дороги: в бар.

Назывался бар довольно странно: «У Падлы». Надо полагать, его хозяин отличался самокритичностью.

А может, и правда пропустить стаканчик – вдруг организм воспримет виртуальный алкоголь как реальный и выпустит память на волю? Вот только денег нет...

– Здорово! – за стойкой в полутемном помещении стоял небритый бармен в зеленой кепке. – Новенький?

– Да. – Я взгромоздился на поставленный на попу высокий ящик, который вместе с несколькими другими заменял табуреты, что ставят у стоек.

Огляделся. Низкий потолок, в углу – печка, мебель деревянная, грубая. За столами сидели с десятков людей, и мне сразу показалось, что трое пьющих пиво и громко хохочущих парней у окна да парочка на другом конце бара (он – в новенькой «горке» и с «калашом», поставленным между колен, она – в широченных камуфляжных шароварах и длинной кожаной куртке) – игроки. А вот остальные четверо – нипы. Наверное, постоянно торчат в этом баре, создают антураж.

За столом в углу кто-то богатырски храпел.

– Налить чего?

Я повернулся к бармену.

– Да с деньгами не очень...

Он окинул меня взглядом и хмыкнул:

– Что за прикид странный, брат?

Ага! Так нипы все же реагируют на этот мой комбинезон, явно нетипичный для новичков.

– Да вот, случайно так получилось, – стал пояснять я, внимательно наблюдая за его реакцией. – Лоза на меня напала возле стройки. Помог там одному, отбил от нее, но она мне штаны с рубахой порвала своими колючками. Вот мне тот человек, которого я спас, этот комбинезон и отдал в награду.

Взгляд у бармена, пока он слушал, был пустой. Когда закончил, он на секунду словно завис, а потом кивнул и сказал:

– Значит, на выпивку денег нет?

ИскИн! – я внутренне вздрогнул, когда понимание, четкое и ясное, возникло в голове. Нипы – не просто фигурки со стандартным набором реплик, эти времена давно миновали вместе с первыми, еще примитивными онлайн-играми. Теперь виртмирами управляют Искусственные Интеллекты. У ИскИнов есть так называемые «слои», и за каждого неигрового персонажа отвечает один подслой. Это как множественное сознание, куча «я» внутри одного мозга. Слой, выделенный на данного нипа, может быть тонким или потолще, от этого зависит, насколько реалистично нип будет вести себя в различных нестандартных ситуациях, насколько сложные реплики он может отпускать, как четко реагирует; зависит его словарный запас, поступки и даже мимика. В особых случаях ИскИн, отвечающий за данную область виртмира, мо-

жет подкачать мощность в слой, к которому пристегнут нип, а то и задействовать свое центральное ядро. Ну а при возникновении особо кризисной ситуации – обратиться за помощью к ведущему ИскИну всего Кластера.

От таких мыслей у меня снова заломило в висках, я сморщился и уперся локтями в стойку, склонившись лбом на сжатые кулаки.

– Что с тобой, брат? – спросил бармен.

Разомкнув пересохшие губы, я ответил:

– Нужно выпить. Очень нужно.

Он развел руками:

– Звиняй, в долг не наливаю. Может, что-то на продажу есть?

Я призадумался. У меня нож и «макар». Ни с тем ни с другим расставаться не хочу – вопреки распространенному мнению, пистолет холодного оружия не заменяет. Да и патронов не сказать, чтобы много, одна обойма. Хотя, стоп...

– Есть, – сказал я. – Хвост и шкурка, э... лесного животного.

– Не-е, – покачал головой бармен. – Таким не занимаюсь. А вот Митрич скупает всякое да в Любеч на продажу возит. С ним поговори.

Бармен указал на храпящего мужика в углу бара.

Подойдя к столу, я без спроса сел напротив спящего, и он сразу встрепенулся. Глянул на меня мутными глазами, потер их кулаками. На пару секунд завис, оглядывая мой комбез,

но не нашелся что сказать и лишь буркнул:

– Чего надо?

Однако не сильно ласковый парень этот Митрич. Ну да ладно, мне с ним не целоваться.

– Бармен сказал, ты торгуешь всякими вещами.

– А! – Митрич немного оживился идохнул перегаром. Ну разрабы ну, затейники – ничего не забыли! – Да, имею кой-чего. А что надо?

– Мне не приобрести, а сбыть.

– Могу и купить, – кивнул он. – Показывай.

Я думал, сейчас развернется окно магазинного интерфейса, когда в квадратах одного поля лежат вещи нипа, а в другом клиента, но режим глубокого погружения делал свое дело – Митрич просто вопросительно глядел на меня.

Тогда я вытащил из сумки все, что там было: нож, ствол и два свертка. Положил на стол, развернул и сказал:

– Оцени.

Почти без паузы он выдал:

– Нож – одна монета, рухлядь. Пистолет – пять монет. А шкуры твои и пузырь этот... чье это?

– Не знаю, – признался я, усиленно вспоминая: монеты, монеты... Ну да, основная игровая валюта. Десять монет – примерно один евро, плюс-минус, зависит от сегодняшнего курса.

– За это, – Митрич ткнул пальцем в хвост и шкурку крысочки, – по монете. А за это...

Он снова замолчал. В тусклых глазах появился интерес, торговец потянулся к желудку, но я накрыл тот ладонью.

– Так сколько за него?

– Не даешь товар рассмотреть, – обиделся Митрич. – Ладно, заплачу... Ну чисто тебе, бродяга, чтобы на ужин у тебя было да на жилье, а то замерзнешь ночью в своем комбинезончике цирковом... Заплачу пятьдесят монет.

Ох ты ж! И все из-за этой железячки внутри желудка? А ведь, по логике ситуации, не должен Митрич знать, что там крысочка заглотнула. Значит, предполагает просто, что это может оказаться ценная вещь, и спешит прикупить у нуждающегося игрока, надеясь, что нубская жадность разыграет от такой цифры. Игровая экономика, что тут скажешь. Пятьдесят монет, значит, за секрет, то есть пять евро... Ну нет!

– А что это, определить можешь? – я показал на хвост и шкурку. – От какой животины? А то я, знаешь ли, пока в местной фауне не очень секу.

– За этим не ко мне, – проворчал он.

Ну ясно. Надо срочно прочесть Книгу Аномальных земель. Если бы знал, как по-настоящему зовется крысочка, то торговец дал бы за выпавший с нее лут больше монет, а сейчас, как за неизвестные предметы, платит по минимуму.

– Ну что, продаешь желудок? – спросил он. – Пожалуй, отстегну тебе за него семьдесят монет. Но больше не получишь, не надейся.

И в этот момент мне показалось, что предмет внутри же-

лудка слабо светится. Он мигнул, замерцал – и погас. Да что же там такое, а?!

– Хвост со шкуркой забирай, – решил я, – а насчет желудка еще подумаю. Кому вообще такая гадость нужна?

– Лекари их скупают, – ответил Митрич. – Шаманы опять же.

Шаманы? Что еще за шаманы в Аномальных землях? Ведь не фэнтези-мир... впрочем, шаманы – это тебе не маги какие-нибудь, они как бы даже и в реальном мире есть, так что ладно.

Разбогатев на две монеты, я вернулся к стойке и потребовал стакан пива (который стоил одну монету). Когда бармен выставил на стойку граненый стакан с пенной шапочкой, спросил:

– Знаешь что-нибудь про Косого?

– Косо-ого, – протянул он, запустил руку под кепку и почесался. – Ну ты спросил. Его редко кто ищет. Покажи-ка карту. Значит, так: идешь по центральной улице, сворачиваешь у самой ограды направо, там вот за этим зданием будет палатка. В ней – Косой. Но ты с ним лучше не связывайся, темная он личность.

– Спасибо, – я сделал несколько глотков пива и, ощутив внутреннее удовлетворение, задал еще вопрос: – А вот скажи, кто мне здесь может подсказать, в какую сторону вообще двигаться? Чем заняться в Аномальных землях?

Не знал я, как еще спросить у непися, к кому пойти, что-

бы вступить в гильдию или получить профессию или что там мне теперь нужно сделать? Как выяснилось, сформулировано было верно, по крайней мере, тот подслон ИскИна, что был отведен на бармена, распознал контекстный смысл фразы и устами небритого парня в зеленой кепке ответил:

– А, это тебе к Коменданту Джону надо. Всем новеньким первым делом надо к Джону. Он у нас строгий.

Выяснилось, что недалеко от поселка некогда была натовская база. После первого Шторма поперли мутанты и базу вынесли, но замкомандира вместе с несколькими своими людьми остался в живых, переехал в поселок Мшистый и организовал здесь место под названием Штаб. Там можно получить всякую информацию по географии, флоре и фауне, разжиться стволами, боеприпасом, другими вещичками, а также определиться со своим местом в этом мире.

Что такое Шторм, спрашивать не стал. Вероятно, в истории виртмира так называлось событие, которое привело к катастрофе и превращению обычных земель в аномальные. Все это вызывало различные вопросы – например, насколько география Аномальных земель совпадает с реальной земной, – но пока что решил не заморачиваться и этим.

Хотелось достать прямо здесь желудок крысочки, разрезать на стойке и вытащить то, что внутри... Однако шестое чувство говорило: нельзя делать это на глазах у других, что бы там ни лежало и ни светилось – лучше, чтобы, кроме меня, никто эту штуку не видел. Вот буду один, тогда и разбе-

русь.

Допив пиво, слез с ящика-табурета. Интересно, кормят здесь? Должны кормить. Но на одну оставшуюся монету не попируешь, и мой удел пока что – пользоваться бесплатной «полевой кухней», которую упомянул часовой. Как студенту... Но сейчас я – не студент. Так, а кто тогда? Был студентом? Был. На кого учился, кем стал? Кажется... Я аж зажмурился. Вот-вот вспомню!

Все, стенка, приплыли. Никак не вспомнить.

Бармен протирал стакан и больше внимания не обращал. Парочка ушла, пока я общался с Митричем, а компания из трех игроков до сих пор шумела в углу. А может, подойти к ним, познакомиться? Попытаться еще раз объяснить свою ситуацию... Да нет, примут же за психа или, может, извращенца какого. Вдруг подумалось, что и в чате зря задавал вопросы. Помощи не получил, а вот себя... засветил, что ли. Ну то есть ситуация-то на самом деле необычная и непростая, слыханное ли дело: человеку перекрыт выход из виртмира! С этим может быть связано что-то очень серьезное, и вдруг сейчас за мной охотятся? Уж не знаю кто, но ведь есть некая сила, которая назвала меня Прот-117 и впихнула в игру, лишив при этом памяти. Чем дальше, тем больше кажется, что я часть каких-то глобальных событий. Пока не пойму хоть что-то, лучше вести себя тихо и больше ни к кому ни с какими неуместными вопросами не приставать.

Одно точно понятно: раньше работал не с людьми. Я не

врач, не полицейский. Не учитель точно. А еще, кажется, привык к логическому мышлению. Потому что мне постоянно хочется все разложить по полочкам и последовательно обдумать.

Ладно, хватит гадать – я вышел из бара. Итак, на повестке дня три вещи: посетить Коменданта Джона, получить квест на профессию, узнать больше про местную флору-фауну; разрезать желудок, чтобы увидеть, наконец, что проглотила крысочка; найти Косого и поговорить с ним.

И есть еще четвертое дело: вспомнить все. Я подозревал, что с ним будет больше всего проблем.

\* \* \*

Мимо Штаба не прошел бы даже слепоглухой. Длинная одноэтажная коробка под плоской крышей, обшитая зеленым сайдингом, стояла на единственном перекрестке Мшистого. Карта услужливо подсказала, что слева – магазин, справа – аптечка, напротив – гостиница, а вот это и есть Штаб. На перекрестке шумел и галдел стихийный рынок.

– Уши землегрызки! Десять монет за пачку!

– Экстракт лозы! Плюс десять к регенерации! Двадцать монет!

– Сильный антидот – от любых отравлений первых уровней! Пятьдесят монет!

Все это было музыкой для ушей. Знакомые интонации

торговцев, игроков и неписей, знакомая обстановка... Нет, именно в этом месте, кажется, раньше не был, но видел похожие неоднократно. Еще один крючок, с помощью которого можно вытащить рыбку воспоминаний из омута памяти. Да только что-то никак не клюет она...

– Ищу пати на хряка-мутанта! Нужен хил и син! Ищу пати!

Память услужливо подсказывала: пати – это небольшая группа для какой-то операции, выполнения какого-то дела в виртмире. Хил – лекарь, син – ассасин, то есть убийца.

Наперерез рванул верткий парень лет двадцати. Этаким вечный подросток, мелкий, жилистый и с таким лицом... Не вызывающим доверия, короче говоря. Я бы с ним вместе «винду» не инсталлировал, как говорится.

– Эй, оранжевый! Ты же у нас разведка и син?

Я медленно покачал головой:

– Пока не определился.

– Да ладно. Я же вижу, ты – разведчик. Одному несладко на первых уровнях, лучше сразу вступить в сильный клан. Взнос – всего десять монет. Не можешь заплатить – подпишешь договор, отдашь потом под маленький процент.

Вот интересно, это на кого рассчитано? Что еще за «охота на лоха»? Я постарался улыбнуться самой мерзкой из своих улыбок. Парень все понял, махнул рукой и отошел.

Стараясь больше ни с кем не общаться, пробился сквозь толпу к дверям Штаба.

Естественно, они охранялись. Дюжие парни в натовской форме хмуро обозревали торжище. Дорогу мне заступили.

– Имя. К кому?

– Шад. К Коменданту Джону.

Хмурый взгляд, задумчивое движение квадратной челюсти. Черт, ну вот почему я появился в игре в этом прикиде? Такой внешний вид вызывает недоверие даже у нипов!

– Входи. По коридору прямо, вторая дверь направо.

Внутри было душно. По коридору сновали крайне занятые игроки и нипы, ломались в разные двери. Я поморгал, чтобы глаза привыкли к тусклому свету, и вошел во второй кабинет.

Здесь было, против ожидания, довольно прохладно. Квадратное окно выходило во двор, заросший травой и кустами. За массивным столом сидел, склонившись над картой, мужчина лет пятидесяти в натовской форме без знаков отличия. Аккуратная прическа, выбритые щеки, запах одеколona.

Я покашлял, Комендант отвлекся от карты, где пиктограммами были обозначены аномалии, родники, постройки и места скопления мутантов, глянул на меня.

– Присаживайся, – он кивнул на раскладной стул.

Присев, осмотрелся. Карты, шкаф с книгами, оружейный сейф – все было чисто, строго, функционально. Комендант открыл ноутбук, пощелкал мышкой.

– Имя, род занятий, уровень.

– Шад. Разведчик. Третий уровень.

Он ввел данные, пожаловался:

– Бардак. Секретаря нет. Половина личного состава в дальней экспедиции. Вторая половина – охраняет территорию. Работать некому. Вот ты, Шад, не дармоед же?

Пришлось заверить Коменданта, что никакой не дармоед. Что мечтаю получить задание и потрудиться на благо Мшистого.

– Это хорошо, потому что дармоедов и приживалок я не терплю. Раз уж ты здесь и рвешься в бой, хочу предупредить: пока что ты ничего не умеешь. И на халяву ничего не получишь: ни знаний, ни монет, ни оружия. Но и для тебя есть у меня задание. Слева от главных ворот, на том берегу ручья Звенящего, один наш боец видел неизвестное растение. Вот только ботаник из него аховый, да и времени не было. Поэтому он ни листочка не принес. А информация обо всем новом в Аномальных землях – единственный путь к выживанию. Так что, разведчик Шад, даю тебе задание: сходи на левый берег Звенящего и принеси образцы. Корень, лист, молодой побег, коробку с семенами. Растение ты узнаешь легко – оно, похоже, ползучее, вроде лозы. Только не кусается, а плюется ядом. Так что осторожно надо. Берешься?

– Берусь.

– Вот и хорошо. Пополнишь Книгу Аномальных земель – скину тебе ее копию. И еще кое-чего добавлю. Но не раньше, понял?

Ну да, все понятно... Значит, идти воевать с ядовитым

растением мне предстояло в уже порядком доставшем оранжевом комбинезоне. Коммуникатор тренькнул, приняв новое задание:

*Получено новое задание:*

*«Неизвестная флора».*

*Корень неизвестного растения: 0/1.*

*Лист неизвестного растения: 0/1.*

*Коробка с семенами: 0/1.*

*Награда: определяет Комендант Джон.*

Не сказать чтобы воодушевленный, распрощался с Комендантом и вышел из здания Штаба.

Куда теперь? На поиски ядоплюйки неизвестной?

Нет, сперва надо зайти к Косому. Набрать побольше квестов и потом уже их выполнять. Распихав толпу все так же предлагающих свои услуги торговцев (противоядие мне бы пригодилось, но денег на него не было), я отправился на задворки Мшистого к «темной личности» и «неприятному типу».

Здесь было мусорно, вместо обычных домиков и переделанных под жилье контейнеров стояли палатки. Если бармен правильно описал место, то Косой жил в этой – выцветшей от солнца, брезентовой, древней, как динозавр.

У открытого клапана сидел мужик в камуфляже и перебирал автомат Калашникова. Услышав мои шаги, мужик под-

нял голову, нахмурился. Лет Косому было хорошо за шестьдесят, этакий крепкий пенсионер. Он был совершенно лыс, зато усы носил висячие и длинные.

– Привет, – нейтрально сказал я.

– Ну здорово, – проговорил Косой. – Зачем пожаловал?

– Да вот, Ржавый посоветовал к тебе заглянуть...

Он окинул меня оценивающим взглядом. Левый глаз смотрел прямо, правый – куда-то в небо.

– Понимаю, понимаю... Разведчик, значит. Это хорошо, что разведчик. Мало нас нынче стало, одиночек! А ведь сила разведчика в выучке и в уме. Мозги-то у тебя, должно быть, есть. Учиться будешь?

Я только хмыкнул и кивнул в ответ.

– Одежка у тебя, конечно, неуставная, в такой много не навоюешь... – Косой вдруг завис, уставившись в одну точку... То есть одним глазом – в одну, а вторым – в другую. Потом отмерз и произнес нечто, чего я не ожидал: – Ладно, дам тебе из ненужного. Погоди-ка.

После этого Косой развернулся и скрылся в палатке. Наружу торчал только зад в протертых штанах. Он что, бесплатно со мной собрался шмотом поделиться? Невероятная щедрость для непися! И очень нетипичное поведение – наверняка причиной отклонения от стандартных действий была моя одежда. Косой вынырнул на свет, держа неопрятный сверток с камуфляжем. Я принял его, развернул – на вытоптанную землю упали берцы.

– Надевай, надевай, чистое.

*Вы получили штаны и куртку бродяги.*

*Класс: Обычный. Прочность 9/20.*

*Эффект: Броня +3, Внешний вид +3.*

Повертел в руках пистолет, думая, куда бы его пристроить. Косой снова нырнул в палатку и вытащил набедренную кобуру на липучках.

– Теперь на человека похож. Значит, слушай, разведчик. Ровно через двадцать минут такие же духи, как ты, пойдут на мутанта. Мутант хитрый, из породы Измененных. Антропоморфный то есть. Слово знаешь? – Я кивнул. Похоже, я знаю довольно много не самых распространенных слов. – Тварь опасная, на него толпой ходят. Пойдешь с ними. Сбор через полчаса у главных ворот. Удохлого мутанта заберешь ключ.

– Что?

– Ключ! От нужного мне места. Ни в жизни никто бы духов на этого Измененного не послал, но у нас все силы в экспедиции. В общем, мне нужен ключ от нужного места. Мутант носит его на шее. И достаться он должен тебе.

Суров дед. Тренькнул коммуникатор: задание было добавлено в перечень квестов. Часы в углу монитора показывали, что оставалось совсем мало времени. Не опоздать бы!

...Естественно, я опоздал. И все потому, что, уйдя от Косого, остановился в укромном уголке, чтобы изучить содер-

жимое желудка неведомой зверушки. Вытащил скользкий комочек, снова ощупал его: внутри – нечто прямоугольное и плоское. Показалось мне в баре или нет, что оно светилось? Положил на плоский камень, опустился на колени и аккуратно вскрыл.

Крови не было. Стенки желудка разошлись под лезвием, открыв небольшую полость. Поборов брезгливость, запустил в нее пальцы.

Интересными штукаами питаются местные крысы!

На ладони лежал кулон вроде тех, что носят солдаты, на тонкой железной цепочке. Обычно там выбивают имя и группу крови... Но эта чуть скругленная по краям пластинка была испещрена непонятными знаками. Двумя пальцами взял ее и поднес ближе к глазам, вглядываясь в странные символы. Кружочек с изогнутой спиралью-стрелочкой, ряд каких-то пиктограмм – вроде стилизованного изображения мелких грызунов, потом знак бесконечности, потом... Значки вдруг загорелись огнем, и на миг в голове будто прошел порыв темного ветра. Он принес хор шепчущих голосов, отголосок странных звуков, звон... Значки погасли – и все смолкло.

Уф! Что за вещицу заглотнула крысочка с подпалиной на боку и обгоревшим хвостом? Когда снова всмотрелся в кулон, над ним всплыло окошко:

*Кулон?*

*Класс предмета: уникальный.*

*Прочность: неуничтожимый.*

*Вес: 0,3.*

*Эффект:?*

Погасшие значки больше не загорались, никаких посторонних звуков в голове не раздавалось. Я вытер кулон с цепочкой о штаны, надел его на шею и спрятал под куртку. Пластинка эта была *значимой*, тут уж без сомнений. Уникальный, неуничтожимый предмет... такие практически всегда связаны с тайной, целым пластом специальных квестов и особыми наградами. Вот только где их взять? Никто не спешил ко мне с криком: «У меня для тебя уникальное задание, браток!» Можно попытаться найти где-то в игровых книгах, записях, дневниках похожие значки, провести расследование... Ладно, еще вернусь к этому вопросу, а сейчас будем действовать методично, по плану. Мне нужна партия игроков, отправившаяся бить мутанта из породы Измененных, чтобы отобрать у него ключ от некоего «нужного места»... Вот и вперед!

Догнать партию не получилось, у ворот уже никого не было. Вот черт, а так не хочется завалить задание! Более того – просто не могу позволить себе его завалить!

Локация, в которой скрывался Измененный, была сравнительно недалеко. Взяв пистолет, перешел на легкий бег, при этом не забывая озираться. Видимо, прошедшие здесь охот-

ники на мутантов распугали живность – в окрестностях было тихо. Я пересек пустырь, обогнул холм, на вершине которого виднелись развалины то ли дома, то ли церкви...

И услышал крики.

Замер, осмотрелся в поисках укрытия и полез на холм.

# Глава 3

## Мутант человеку друг, товарищ и мутант

В развалинах было тихо, но я все-таки заглянул туда, для пространство на три сектора обзора и стараясь не подставляться. Если кто-то прячется в помещении, самое глупое, что можно сделать – вломиться туда с криком «Привет, хозяева!», на втором месте по глупости – прижаться спиной к стене и сунуть внутрь голову, как в западных фильмах – получишь по затылку, и кончится твое геройство.

Под ногами валялись бревна, от крыши ничего не осталось, кроме двух перекладин. Крики доносились снизу, как раз с той стороны холма, куда выходило окно разваленного дома.

Стараясь не переломать ноги, пересек единственную комнату и выглянул в окно.

С той стороны холма шла бойня – по-другому и не назовешь.

Измененный больше всего напоминал снежного человека. Высокий, метра два, поросший то ли серыми, то ли седыми волосами, в изодранных штанах некогда защитного цвета, а теперь – грязных донельзя. Рядом с ним двое рябят в камуфляже и девица в синем комбинезоне «скорой помощи»

казались подростками. Они нападали бестолково, не пытаясь закрыть хила. Один из парней был вооружен пистолетом, второй – только ножом. Первый прицелился и выстрелил. Мутант взревел, схватился за бок, но кинулся не на него – на девушку. Тот, что был с ножом, попытался заступить дорогу, и мутант снес его ударом лапы.

В Измененного попали еще раз, но все уже было кончено.

Оцепенев, я смотрел, как падает девушка. Ее тело тут же растворилось – ушла на респ, наверное, в поселок. Ножевик тоже погиб. Вооруженный пистолетом успел выпустить третью пулю...

Я прицелился, хотя было слишком далеко – пуля ушла «в молоко».

А Измененный развернулся к последнему из партии и добил его.

Мутант покачивался – все-таки ему досталось, полоска жизни мигала красным. Снежный человек осмотрел поле битвы и побрел прочь, пошатываясь и оставляя на земле пятна крови. Так, что делать? Лучше всего – отследить, куда забился сасквоч, а когда игроки вернутся с респы, помочь им.

Пока я оставался на вершине холма, поляна, где мутант порвал нубов в клочья, была как на ладони. Но когда спустился, ее вместе с мутантом скрыли кусты.

Я пер к цели и почти воочию видел чудовище, зажимающее простреленный живот, видел его лохматые бока, вздымающиеся при дыхании, шерсть, склеенную кровью, слы-

шал, как Измененный прорывается к своей берлоге, с хрустом сминая кусты.

Когда до поляны остались считанные шаги, путь мне преградил колючий куст терновника. Выругавшись, взял левее, раздвинул ветви, получил от кустарника по морде за столь неуважительное отношение и вывалился на залитую солнцем прогалину. Тела погибших нубов растворились, а вот их кровь осталась на траве, смешавшись с кровью непися. Вот это хардкор! Интересно, есть в игре настройки «кровавости», родительский контроль? Наверняка имеется – может, даже присутствует фича, когда из ран сыплются ромашки или вылетают воздушные шарики. Чтоб дети, завалив моба, то бишь «mobile object» – игрового зверя какого-нибудь или мутанта, не пугались и не звали маму. Сейчас картина была столь реальна, что к горлу подкатил соленый комок. Я обежал поляну и вскоре обнаружил примятую траву, след босой стопы в грязи и лужицу темной крови.

Она не капала с мутанта – лилась, и проследить, куда он пошеллизывать раны, не составляло труда. Ладно, мобов бояться – в данж не ходить. Приготовив «макаров», призвал свое умение подкрадываться незаметно и с замирающим сердцем, на цыпочках двинулся за жертвой. И подумал о том, что поговорка сама собой выскочила из памяти, причем я заранее точно знал, что «данжами» называют игровые подземелья, населенные всякими опасными высокоуровневыми монстрами, но и возможностью получить нехилый ха-

бар.

Следы вели в дремучий ельник. За бурой кучей валежника мелькнул серебристо-серый мех.

Так, теперь не спешить. Вплотную подходить не стоит – смяться не успею, издали тоже лучше не стрелять: «макар» – оружие ближнего боя. Прицельная дальность – пятьдесят метров, на сто не добьет, недаром его нубооружием сделали.

Итак, дистанция средняя – метров тридцать. Палец – на спусковой крючок. Но мутант меня не замечал, он был уверен, что разделался с врагами. Обойти вот эти заросли борщевика (лучше не проверять, ядовита ли эта дрянь в игре или ее создали для достоверности), затем – валежник и напасть с тыла...

Но планам не суждено было осуществиться: мутант, оказывается, ползал на четвереньках сразу за борщевиком, откапывал корни и поедал их – восстанавливался. Я едва не налетел на него, отскочил и нажал на спусковой крючок, но услышал щелчок осечки и похолодел. Йети, блин! Неизвестный лесной сасквоч! Он повернул башку – широко распахнутые карие, вполне человеческие глаза с блестящей в уголках влагой. Вяло так повернул – подумаешь, убивать пришли, в первый раз, что ли? Поднял мохнатую лапу, будто сдаваясь, и прохрипел:

– Не штреляй меня, охотник.

Палец на спусковом крючке дрогнул. Или мне показалось, или действительно на дне глаз этого существа плескалось от-

чаяние? ИскИн – все-таки, разум, пусть и искусственный. А вдруг сасквоч себя осознал? Или он на жалость давит, чтобы отвлечь и наброситься? «Не ищи простых решений», – голосом спящей памяти подсказала интуиция. За последнее время она меня не подводила... прислушаюсь и в этот раз.

– Ладно, йети, – проговорил я, но пистолет не опустил.

Мутант шумно вздохнул и отправил в рот зажатый в лапе корень. Комки земли повисли на седой бороде. На гладком коричневом лбу его, слева, была татуировка. Вроде цифры восемь, если колечки сверху и снизу разрезать и распрямить – как стилизованное изображение песочных часов.

– Шпашибо, бфат, – прошепелявил мутант. – Меня жвать Вага.

– Твое шпашибо в карман не положишь, мне ключ нужен, – признался я. – Отдай его. Наверное, ты сам не знаешь, зачем он тебе, Вага.

Мутант встал на ноги – ну и туша, как два меня! Было в его облике что-то вызывающее уважение, будто в старом бывалом воине, уже изрядно подточенном возрастом и полученными ранами, но все еще сохранившем остатки силы.

Он покачнулся и рухнул на подкосившиеся колени. Помотал головой и прошамкал:

– Ключ многим нужен. Ш шобой его не ношу... – Вага насторожился, повертел головой, раздул ноздри, принюхиваясь, и тут до слуха донесся звонкий голос подростка:

– Да тут он где-то. Мы его здорово уделали.

Мутант сморщился, толстым пальцем потер татуировку и развел лапами:

– Нет у меня ключа щас. Правда. Где он, долго рашказывать, не ушпею. Вернулишь за мной. Убивать будут...

Неподалеку ответили женским голосом:

– Смотрите. Следы – вот! Идем сюда!

Я огляделся. Жалко было отдавать на растерзание нубью полезного мутанта. Старый пистолет дал осечку – только это и спасло его в первый момент, а теперь решение помочь врагу человека походило на неординарное, за что мне, как подсказывала интуиция, могли перепасть плюшки. А могли и не перепасть – не всякое нестандартное решение в игре ведет к сокровищам, большинство ведут к смерти. Вага же этот действует вполне разумно: не открывает тайну, где ключи от квартиры, где плюшки лежат. Я бы так же сделал. Скорее всего, врет. Но стоит рискнуть и сыграть по его правилам.

Голоса игроков приближались. Обежав замшелую сырую поляну, я заметил выемку в земле, похожую на воронку, и прошептал, подзывая мутанта:

– Сюда ползи. Заляжешь, ветками тебя закидаю, все подумают, что так и было.

К тому времени кто-то из игроков восторженно завопил:

– Да что вы! Не туда. Он сюда пошел. Смарите, сколько кровищи!

И снова ответила девушка:

– Ну ты и дурак! Это с меня натекло. Ну, когда умирала.

– Всем заткнуться, – скомандовал звонкий. – Все – за мной.

К тому времени мой йети уже дополз до ямы и скатился на дно, вжался в мох. Я схватил сломанную ураганом еловую ветвь и сбросил на него, затем вторую и принялся скидывать мелкие ветки, понимая, что вот-вот игроки будут здесь. Благо, что рана на боку мутанта затянулась, подействовали аномальные корешки, и он не метил свой путь кровью.

Так-так-так... вытер руки о штаны, обошел яму. Вагу, конечно, видно, но только если очень присмотреться. Надеюсь, никто не будет этого делать.

Для убедительности взял пистолет и поспешил подальше от этого места. С игроками столкнулся ровно там, где чуть не подстрелил мутанта, – они на меня направили сразу два ствола.

– Тише, свой!

Самый здоровый из них – танк-качок с квадратной челюстью – проговорил ломающимся голосом подростка:

– Мы тут мутанта чуть не завалили квестового...

– Знаю, видел бой, но не успел вам помочь. Думал, прослежу за тварью. А он будто провалился. Там все обыскал... Следы запутал, собака.

Танк (то есть хорошо бронированный боец, в группе принимающий на себя основные удары врагов) округлил глаза:

– А он умеет путать следы?

– Видимо, да. Иначе куда он делся? – Я зашагал на по-

ляну, обогнул борщевик, надеясь, что подам пример и стандартный эффект сработает. Но игроки пока топтались на месте и переглядывались. Девушка-хил косилась на танка. Третий персонаж был стандартной моделью «чтоб боялись»: среднего роста мужик с недельной щетиной, глубоко посаженными глазами и ниткой рта.

– Ну что, следопыты, идем мутанта искать? Он уже наверняка сил набрался, а вместе надежнее. Давайте в пати.

– А то! – радостно воскликнул танк и вперевалочку двинулся за мной.

Естественно, получасовые поиски не увенчались успехом. Троица утратила энтузиазм, и девчонка разнылась, что-де надоело ей, лучше завтра прийти. Танк оказался самым упорным, он обнюхивал каждый куст, как охотничья собака. Мне тоже приходилось делать озабоченный вид. Когда под скулеж девчонки хмурый заявил, что выходит из пати, у него еще дела, танк сдался. Я разочарованно пожал плечами и вздохнул:

– Ну, тогда тоже пойду. Не справлюсь с ним в одиночку.

Естественно, в лагерь возвращаться не стал. Подождал, пока останусь один, и вернулся к заваленному ветками Измененному. Он сидел тише воды ниже травы, блестел карим глазом.

– Вылезай, старый воин, – проговорил я. – Дети отправлены по домам.

Зашуршали, задвигались ветви, выбрался мутант – целый

и невредимый, даже крови на шерсти уже нет. Выпрямился передо мной во весь свой немалый рост, расправил массивные плечи.

– Хофу тебя отблагадафить. Но я штар, и я не ношу с шобой ничего. Они жря хотели меня убить. Давно живу и вше жнаю про подлошь людей. Благородных не ошталощь. Были раньше, вымерли.

Он пожевал губами, глядя вдаль, точнее, в легендарное прошлое, где были благородные люди.

– Были. – Кивнул Вага своим мыслям. – Они шождали Техножамок.

Чего-чего создали? Техно... ах, Технозамок! Интересное слово, от него веяло... вот как от медальона-пластинки – значимостью. Я весь подобрался, приготовившись услышать историю Технозамка – несомненно, важную и нужную для понимания происходящего. Но мутант сменил тему:

– Ешть подарок для тебя, щеловек. Но нужно пойти и шабрать. Шможешь?

– То есть как? В тайнике, что ли?

– В тайнике, – кивнул Вага, – шам прятал. Пошли шо мной.

Он заковылял, раздвигая заросли, довольно бодро, я еле поспевал за стариком. Мутант двигался даже с определенной грацией – не животного, а скорее физически крепкого, хорошо обученного человека. Ветерана. Наверное, прошлое его было темным и неоднозначным. По крайней мере – зага-

дочным.

Мы шли, иногда меняя направление, то ли обходили аномалии, то ли йети меня запутывал. Не стоило безоглядно доверять мутанту... Но опасность оказалась не той, какую я ждал.

Трое людей появились из зарослей внезапно. Это была не засада – они и сами удивились не меньше моего, увидев такую странную парочку. Просто шли по своим делам, обогнули холм и столкнулись с нами.

Троица сначала остолбенела, потом потянулась за оружием. Не хай-левел, но вооружены всяко лучше меня: у одного «калаш», у второго автоматическая винтовка незнакомой модели, третий вытащил «стечкин».

Вага низко зарычал, разведя руки в стороны. А я понял, что сейчас нас будут убивать. Меня просто за компанию. Это никак в планы не входило, но с одним «макаром» против троих...

Времени что-то решать, колебаться не было. Пришлось сделать единственное, что оставалось: прыгнуть в сторону, где кусты были гуще. Там упал, перекатился. Какая нелепая случайность! Из-за нее терять ту награду, что намечалась благодаря йети?! Пригибаясь, рванулся вперед за кустами, через несколько шагов выпрямился, обеими руками подняв пистолет, и трижды выстрелил, практически не целясь. Что называется, «пальцем ткнул» – есть у стрелков такой метод, работает, правда, только на небольших расстояниях.

Парень с калашом дернулся, но не упал – пуля в плечо. А потом... *Хедшот! Хедшот!* – попадание в голову – и двое оставшихся рухнули как подкошенные. Вот так! Недаром в характеристиках «макара» стояло, что при скрытном применении с близкой дистанции урон повышается до верной двадцатки.

Я выстрелил еще, целясь в грудь. Игрок выронил автомат, посмотрел на меня и тихо, но отчетливо произнес:

– Еще свидимся, киллер.

Немного ошарашенный собственным поступком, я смотрел, как медленно тают тела уходящих на респ игроков. И только сейчас дошло – все, Шад теперь ПК, то есть «плеер киллер» – убийца других игроков. Трех завалил. Убить ПК – дело чести любого игрока. Для меня закрыты все города и базы. Стоит там появиться, как охранники на меня сагрятся, то есть разозлятся и нападут. Стоила ли игра свеч? Посмотрим.

– Шпашибо. Не ожидал.

Мутант подошел ко мне и встал рядом. Шагнув из кустов, я хмуро пожал плечами. Было как-то неловко: получается, сыграл на стороне врага людей. И это последнее слово – «киллер». Какой же из меня киллер? А впрочем... Может, он прав, и киллер, ассасин – моя игровая роль? Роль от бога, то, к чему есть талант?

– Идем, немного ошталось. – Измененный потопал вперед, и я зашагал следом, все еще напряженно размышляя над

произошедшим. – Как твое имя, шеловек?

– Шад.

У расколотого молнией дуба, уже высохшего и побелевшего от времени, Вага остановился. Присев, раздвинул мох, запустил лапищи под выступающие корни.

– Дерши. Рашпорядишь ш умом, Шад.

На коричневой ладони лежал брелок – глянцевый спил большой раковины. Такие сувениры из окаменелостей иногда продают на морских курортах.

– Дерши! – повторил мутант.

Взяв раковину, я заметил прилепленный к ее боку листок инструкции и удивился: это что значит? Теперь в некоторых случаях вместо всплывающих окошек вот такие штуки будут, как бы более реалистично встроенной в игру пояснялки, что к чему в этом мире?..

*Артефакт: Голос Барина.*

*Класс предмета: уникальный.*

*Прочность: неуничтожимый.*

*Вес: 0,5.*

*Эффект: Используется однократно. Доступен с третьего уровня.*

*Воздействует на лишенных воли существ*

*(от 2 до 5 голов подчиняет навсегда, пока существо не будет убито),*

*а также на противника, равного по возможностям.*

*Вероятность поражения противника: от 30 до 60 %.*

Круто! Ай да йети! Ай да сукин сын!

Это ж целый отряд можно сколотить и ходить с ним в бой. Реально сразу некисло прокачаться... Нет, слишком тупо и банально. Перебьют моих хай-петов, то бишь питомцев, и останусь я без поддержки. Думай, голова!

Плохо, что все еще мало информации. Прежде надо лучше познакомиться с этим миром, а потом принимать решения. Я ж пока ничего почти про местные дела не знаю.

Вага покашлял. Он сидел на земле, поджав ноги, смотрел выжидающе.

– Спасибо, – проговорил я и вспомнил про задание Косого. – А все-таки ключ?..

Мутант мотнул косматой башкой, издал короткий рык и проговорил:

– Тебя Кошой пришлал? Глупый штарый человек! Он вообще не жнает, что это за ключ. Думает, что откроет ворота, за которыми шклад оружия, но это не так.

– А как?

Мутант махнул лапой.

– Ты ничего не шможешь шделать – шлаб еще.

Аж обидно стало. Ну да, мал. Зато удал.

– А я попробую.

Вага вздохнул и прижал лапу к боку, сомкнул веки и скрипнул зубами, будто от боли.

– Я штар и болен, как и этот мир. Я был, когда он рождался, и теперь подпираю плечами небо и потому не могу умереть. Штарые раны болят... Нештерпимо болят.

Проверяет он меня, что ли? Крючки с наживкой разбирает. Ладно, будь по-твоему, ворчливый йети. Давай уже, не тяни винду за трей – считай, что клиент заглотнул наживку... Подсекай – клюет!

– И чем могу тебе помочь? – я опустился на примятую траву рядом с Вагой. Ноги гудели, будто прошел десятки километров.

Мутант оживился, вроде даже улыбнулся – передних зубов у него не было, только клыки торчали.

– Штарые раны ноют бежбно. Ушел бы навшегда, да не могу, у меня еще дела в этом мире. Важные дела. Но не найти среди людей доштойных. Вы глупые и жадные.

– Давай, говори, что у тебя, а там разберемся, достоен или нет.

Он посмотрел, будто ощупывал, взвешивал мои возможности. Наконец изрек:

– Ддя нашала ижбавь меня от боли. Моя кровь отравлена ижлушением. Принеши регенератор... Шприш-ампула, таких больше нигде нет. Они должны шохраниться в штаром Гошпитале.

– Это где? Я еще плохо ориентируюсь.

Вага сунул лапу в карман штанов, вынул сложенный вчетверо листок, мятый, в масляных пятнах, протянул мне.

Что сасквоч в него заворачивал? Сало? Поборов желание взять бумажку двумя пальцами, положил ее на ладонь и развернул: карта окрестностей! Даже такая затрапезная мне сейчас еще не по карману.

– Разберешься? – Вага, кряхтя, поднялся.

– Разберусь, куда денусь.

– Пошмотрим. Ешли поможешь – ужнаешь кое-что про Техножамок. Я был там. Так меня некоторые и наживали: Страж Техножамка. Какое это мешто!

– Расскажи о нем хоть что-то, – попросил я, не поднимая головы. – Мне, так чувствую, теперь много рисковать придется, чтобы помочь тебе. Так хоть знать бы, ради чего рискую?

Он надолго замолчал, и в конце концов я не выдержал, оторвавшись от карты, посмотрел на него. Страж Технозамка глядел вдаль, взгляд его был затуманен, седая борода трепетала на легком ветерке. Толстый, корявый палец почесывал татуировку – восьмерку с разомкнутыми кольцами, напоминающую знак бесконечности и песочные часы.

– Техножамок – иштошник Штормов, – наконец глухо пробормотал он. – Вше, больше нищего не шкажу.

Я обдумал его слова. Тут попахивало легендарным. Даже, сервер меня побери, эпическим! Источник Шторма? Шторм упоминал бармен в поселке...

– А теперь иди, – сказал йети. – Шправишься ш жаданием – многое ужнаешь. Но ошторожен будь, не шпеши. Большие

дела медленно делаются.

Большие дела медленно делаются. Это точно. Я разглядел карту на колене. Она напоминала спутниковое фото с карандашными пометками, сделанными от руки. Можно прямо восхититься работой людей, создавших этот мир. Ну и реалистичность! Здесь не играешь – живешь!

И тут поймал себя на мысли, что интересуется больше не что на карте, а как это сделано. Наверное, в прошлой жизни имел отношение к подобным вещам? Вот она, рыбка воспоминания, плавает у самой поверхности, хватай ее! Помассировал виски, попытался потянуть за нащупанную ниточку. Воспоминания совсем рядом... Но и эта нить оборвалась, и снова передо мной был черный омут беспамятства.

Кто такой Шад, он же – Прот-117? Почему он здесь? Не отпускало чувство, что прямо сейчас там, в реальности, происходит что-то важное, связанное со мной... а я безнадежно застрял в этом виртмире. Или меня сюда поместили насильно?

Так, не будем отвлекаться: карта. Вот синяя нить, рядом написано: «*ручей Звенящий*», за ним, много севернее Мшистого, – лес. Километра четыре леса, потом белое пятно. Это, кажется, аномалия, со спутника через нее не видно. Дальше еще одна, за ней снова лес, потом здание с проваленной крышей, перечеркнутая надпись: «*Объект 2041???*», рядом – развалины, а выше, на холме, – еще одна постройка и подпись жирным: «*Объект 20-41!!!*» Над ним нарисованный

от руки крест и жирная стрелка, воткнувшаяся в бетонную крышу. «Госпиталь».

Н-да, не так уж сладко. Топать туда километров пятнадцать, и белые пятна на карте отнюдь не вдохновляют. Может, это и игровой мир, но боль здесь ощущается почти как в реале. И потом, со мной ведь что-то неладно... По крайней мере, умирать здесь не рискну – вдруг не респнусь.

Значит, план действий следующий: раз уж так все повернулось, то на квест Косого кладем с длинным аномальным прибором, обойдется без моей помощи. Вместо этого сначала выполняю задание Коменданта, возвращаюсь в Мшистый и тарюсь оружием. Потом – помочь йети Ваге, Стражу Технозамка (успевшему, кстати, тихо скрыться за деревьями). Но прежде чем идти за непонятными ядоплюжками, нужно сделать кое-что другое. За три левела накопилось 120 нераспределенных единиц характеристик. Надо с умом ими распорядиться... То есть перво-наперво заняться собой, а уж потом идти крошить ядоплюек. Интересно, что за дрянь? Воображение нарисовало сарлака из «Звездных войн» – огромную пасть, растущую прямо из земли, только с мясистыми ярко-алыми губами.

Наверняка дроп с нее нападает, можно будет его продать или обменять на оружие, раскрутить Коменданта на разные полезности. И потом – идти в Госпиталь за регенератором для Ваги.

Оглянувшись на лес, куда удалился таинственный йети,

вызвал окошко меню и кликнул на «личные характеристики». В верхнем правом углу мигало:

*Нераспределенные очки характеристик: 134.*

*Доступно к распределению: 120.*

Ну что же – займемся.

## Глава 4

# Очки. Ядоплюйка мерзкая, ядоплюющая. Серые зомби

На начальных уровнях распределение автоматически происходит поровну: 120 делится на количество способностей. Теперь мне надо окончательно решить, кем хочу быть, и сделать первый вклад в свое будущее, ведь основные способности, аномальные или узкоспециализированные физические, будут доступны на более высоких уровнях. А раз так – приступим. Первый пункт: *Интеллект*. Нужен ли он разведчику, который первые уровни собирает как...

Как кто?

Я нахмурился, припоминая, как завалил трех игроков из пистолета. Я – убийца! Киллер, ассасин. Разведчик – общий класс, убийца – специализация, если можно так выразиться. Это – мое амплуа, призвание. Вот чувствую, что это так, и все тут. Само тело, мышечная память, рефлексy кричат об этом. Не в том смысле, что пэкашник – «плеер киллер», убийца игроков. Та тройца просто случайно подвернулась не в нужный момент, дело в другом: любые проблемы легче решать тщательным планированием и последующим убийством. Или воровством. Не открытым боем, не торговлей, а убийством и кражей. Скрытое проникновение, невидимость,

стелс, глушители, маскировка, удавка, черные перчатки, камуфляж... Эти слова грели душу на каком-то интуитивном, неосознанном уровне.

Меня тренировали на это.

Понимание пришло внезапно, оно было четким и безоговорочным. И это было очень странно. Потому что кому нужно потратить кучу времени и усилий на то, чтобы натаскать игрового убийцу? Для чего? А меня натаскивали – именно поэтому в игре легче всего прокачка шла в данном направлении, именно поэтому любые проблемы, задания, квесты мною быстрее всего решались нестандартным способом. Вот и в Вагу с ходу выстрелил, и лишь то, что «макар» дал осечку, спасло его и показало мне скрытую квестовую цепочку.

Итак, сорок единиц – на интеллект? У кого он есть, тот согласится, что штука полезная. Кроме того, эта характеристика пригодится, когда буду осваивать аномальные способности. Разведчик-ассасин с аномальными способностями – находка для любого клана. Правда, на 30–60 уровнях мне придется задержаться, потому что...

Потому что следующий пункт, очень важный при прокачке, – *выносливость* – оставляю без вложений. Это значит, что не смогу носить большие грузы и буду умирать с первой-второй подачи. Качать танка скучно.

Зато буду быстро бегать и уворачиваться от ударов: *Ловкость* – плюс сорок. Возвращаем в себе песка! Учимся подкрадываться незаметно.

Осталось...

Невдалеке захрустели кусты, и прямо на меня, вереща, ломанулся динозаврик размером с сенбернара.

Контур его горел красным. Над ним всплыло окно:

*Раптор. Уникальный мутант.*

*Уровень: 40.*

*Скорость нападения: 5.*

*Урон: 100.*

*Зона агрессивности: 10.*

*Способности: плюется ядовитой слюной, парализующей жертву.*

*Выраженный интеллект, ловкость.*

Следом за тварью выскочил отлично прикинутый игрок сорок третьего левла с штурмовой винтовкой в руках.

Секунда – и оба скрылись в зарослях, ломая ветки с таким звуком, будто сквозь них ехал БТР. Урок мне – расслабился, замечтался. Осторожнее надо, а то еще вяпаюсь во что-нибудь и паду бесславно, когда игровая жизнь едва наладилась.

Итак, что там у нас еще...

*Слава: увеличение показателя связано с выполнением нестандартных квестов повышенной сложности и выигранных поединков.*

Естественно, славу за деньги не купишь. Листаем дальше.

*Репутация.*

Тоже пропускаем, ее заслужить надо. Что там дальше? Ага, *Сила* – нужная для моего класса способность. Не факт, что тот, кто плохо держит удар, не умеет больно бить. Противник, способный быстро бегать и уклоняться от атаки, но при этом за один раз наносящий максимальный урон, незаменим в любой пати, а при подключении ментальности становится еще опасней. Итак, *Сила* – плюс еще сорок.

А может и решить все в пользу силы, а не интеллекта? Скрепя сердце забрал двадцатку от интеллекта и приплюсовал к силе, пообещав себе, что, когда левелапнусь, все очки брошу на интеллект. А пока Шад – тугодум, сильный, но легкий демедж дилер.

На *Здоровье*, блин, ничего не осталось. Дохляк я с минимальным показателем 50. А если двадцаточку, от интеллекта отобранную, на здоровье кинуть? Нет. Распыляться не стоит – толку не будет никакого. Так хоть больно ударить смогу. А от ответных ударов надо уклоняться, раз уж стал разведчиком-ассасином.

Хруст ветвей стих, я поблагодарил динозавра за проторенный путь и двинулся через кустарник на север, держа пистолет наготове.

Далеко впереди заверещала подстреленная игроком тварь. Секунды не прошло – заорал сам игрок, крик оборвался хрипом. Я продолжал путь, готовый чуть что спастись бегством. Ветер шелестел листвой, поскрипывали стволы сосен, вдалеке кто-то ухал и перерывкивался.

За соснами обозначилась поляна, залитая солнечным светом. На цыпочках двинулся к ней.

Нет, похоже, зря насторожился: над высокой крапивой замаячила покачивающаяся из стороны в сторону голова игрока. Жив-здоров, скотина. Досталось ему от твари, вот и орал... Только почему бошка мотается, как у китайского болванчика? Я остановился было, пораженный неправильностью происходящего, но заставил себя идти дальше.

Что это снует возле парня? Вспомнились огромные мухи, которых видел, когда только попал в игру. Слепни-убийцы? Вроде нет. Двигутся по одной траектории и слишком неторопливо.

Шаг, еще. Мать вашу в кулер! Тело охотника, зависнув в воздухе, двигалось по спирали. Сейчас оно повернулось ко мне – синюшное лицо с зияющими глазницами и черным провалом рта. За мух я принял капли крови. Идеально круглые, похожие на шарики ртути, они плавали в невесомости и заполняли огромный прозрачный кокон, обозначая его границы.

Метрах в пяти издох раптор, он светлел, теряя материальность, а под ним чернело нечто среднее между книгой в кожаном переплете и борсеткой.

Хитрая bestия вела преследователя в смертельную аномалию, да только издохла раньше, продырявленная из винтовки. Но охотник, утратив бдительность, таки нашел в аномалии свою смерть. Похоже, это вакуумный кокон.

С опаской косясь на разряженную аномалию, пробрался к твари, сел на корточки. Дождался, когда она истает, и поднял небольшой чемоданчик. Погладил бархатистую кожу, нажал на кнопку, но он не открылся.

*Набор отмычек.*

*Класс предмета: уникальный.*

*Прочность: 10.*

*Вес: 1.1.*

*Эффект: позволяет вскрывать замки.*

*Эффективность использования зависит от класса и уровня персонажа.*

А-а, держите меня четверо! На ловца и моб бежит!

Это сколько же такой набор может стоить?

Представьте: идешь ты себе по улице, почти голый, босой и голодный, и тут под ноги падает штука баксов! Нет... около сотни. Ну и ладно, все равно неплохо. Воровато оглядевшись, сунул отмычки в подсумок (пригодятся!) и легкой рысью потрусил прочь, пока игрок, чье тело уже истлело вслед за раптором, не респнулся и не вернулся сюда.

Это просто знак, что я на верном пути.

Быстро передвигаться не получалось, встречались аномалии, приходилось обходить их. Времени на это ушло изрядно и, пока достиг Звенящего, возле которого, по словам Команданта Джона, «один наш боец видел неизвестное расте-

ние», немного устал.

Ручей больше походил на мелкую горную речку с омутами и перекатами, то есть на ту ее часть, где реку можно перейти вброд. Сняв ботинки, ступил на каменистое дно. Вода была ледяной, лодыжки пощипывало от холода, приходилось ступать осторожно, чтобы не поскользнуться на камнях. Тут в самом глубоком месте – по колено, но мочить шмотки совсем не хотелось, ведь ощущения в игре максимально приближены к реальным.

Перебравшись на другой берег, обулся и зашагал по поляне, поросшей клевером. Двигался медленно, потому что, если верить Коменданту, тут начинались плохо изученные земли (то есть меньше истоптанные нубьем). А значит, можно ждать любых сюрпризов.

Было, однако, на удивление спокойно. Через несколько минут встретился рейдбосс двадцать пятого уровня – похожий на Змея Горыныча монстр, охраняемый свернувшимися в клубки змеями. На таких только рейдом, большим отрядом ходить, в одиночку нереально завалить. Чтобы не сгрить босса, обогнул его по большущей дуге и углубился в березовую рощу, светлую и праздничную, за которой зеленел оплетенный хмелем осинник.

Тут меня насторожило движение впереди, и я замер, пытаясь разглядеть между березами, кто там ходит. Монстры? Нубы? Или просто колышутся молодые деревья?

За рощей был ров, куда и пришлось спрыгнуть, когда за-

видел фигуры в камуфлированных, песочных и цвета хаки, костюмах. Игроки? Но почему они движутся, как...

Выглянул из укрытия: пятеро. Понурившись, они бродили по поляне, словно что-то искали в траве. Руки болтались плетьюми. Сфокусировался на ближайшем, и над ним появилась серая, будто выцветшая надпись:

*Йохан, 25 уровень. Зомби.*

*Уровень: 5.*

*Сила: 5.*

*Ловкость: 3.*

*Интеллект: 3*

*Здоровье: 10/30.*

Почему она не синяя, как обычно? Или не красная, как у непися? Надо же – все надписи над этими гавриками серые. И что значит – зомби? Класс такой игровой? Что они там ищут? Этот вон, с ником B576A4 – точно игрок. Да и ТЬМА666 – тоже. Потому что разрабы люди взрослые и не станут называть неписей так по-идиотски. Если персонажа зовут СМЕРТЬ, ТЬМА, ЛЮДОЕД, девяносто девять процентов, что им играет ребенок. И что делать теперь?

Пока раздумывал над этим, впереди пятерка странных серых персов потерянно бродила по поляне. Я высунулся из укрытия, чтобы лучше видеть окрестности. Нельзя просто так взять и установить «виндовс».... В смысле – надо тща-

тельно подойти к вопросу, все разведать и прикинуть. Вдруг неподалеку ядоплюйка? Но ничего особенного не обнаружил. Обычная поляна, поросшая пыреем и крапивой, за ней – сосняк. Никакой тебе лозы или подобия сарлака. Возле странных игроков качают головами желтые, похожие на подсолнечники цветы...

Стоп! Тут – подсолнечники? Нефига себе! Да цветочки шевелят лепестками синхронно, сворачивают их в желтые трубки и начинают раскачиваться... Опа! Протер глаза. Они движутся или мне чудится? Трубказубы, йети, раптор казались мне обычными, гармонично вписывающимися в мир, но шагающие растения...

Точно – идут. Вытаскивают из земли корни, похожие на розовато-коричневых червей. Во ты какая, ядоплюйка!

А зомби – не жертвы ли яда?

Чтобы подобраться незамеченным, надо обежать поляну и напасть из сосняка на особь, что отбилась от стаи, погромсать на запчасти и быстренько ретироваться. Вряд ли ядоплюйки меня догонят. Для пушей уверенности я сфокусировался на подсолнечнике:

*Мало изученное растение.*

*Ядовитое растение.*

*Скорость нападения: 3.*

*Урон: 3.*

*Зона агрессивности: 5.*

Вдруг это не ядоплюйка? Урон невысокий, да и двигаются твари медленно. Но по описанию вроде все сходится. Интересно, как ее пилить? Из пистолета палить по траве глупо... Ножом резать? А если плюнет?

Ну, почешусь немного, кожа облезет или что там еще, зато квест выполню. Я покосился на зомби, шатающихся ближе к центру поляны, в нескольких метрах от предполагаемых ядоплюек. Ведь были реальными игроками, а стали такими. Уж не яд ли это действует? Или там редкая аномалия притаилась? Сейчас проверю.

Найдя на земле камень, размахнулся и бросил его вперед. Камень, перелетев через поляну, исчез в зарослях терновника. Аномалий нет, и это радует.

Значит, план такой: оббегаем поляну и нападаем на замешкавшуюся ядоплюйку, крошим ее, собираем отвалившиеся запчасти и убегаем. Пригнувшись, побежал по окопу вдоль поляны, потом вылез и рванул по лесу короткими перебежками, прячась за стволы. Пока mobs не обращали на меня внимания. Зомби мигрировали в середину поляны, крайняя ядоплюйка еще больше отстала.

Из-за недостатка информации были сомнения, правильно ли действую... Хватит нервничать, Шад, стреляй – по-другому никак. Прицелился.

Ядоплюйка словно почувствовала, что ей грозит опасность, и качнулась вперед, к остальным мутантам, скрываясь

за кустами. Черт! Придется покидать убежище.

Не опуская пистолета, побежал вперед, обогнул кустарник, взял мутанта на мушку. И тут правую щеку ожгло, будто меня стегнули кнутом. А-а, рестарта на вас нет! Больно!!! Забыв, что собирался вести себя тихо, я выругался, прыжком развернулся и прицелился в предполагаемого обидчика, но справа врагов не оказалось. Если не считать врагом огромную росянку с мясистыми бурыми листьями и цветком, похожим на тропическую раковину, истекающую бурой слизью.

Да их тут целая колония! Остальные свернулись в бутоны, напоминающие маковые головки. Все повернулись ко мне. Готовятся к обстрелу! Я ошибся. Шагающие подсолнухи ни при чем, их придумали, чтобы отвлечь внимание игрока. Попался как школьник! Ядоплюйки – вот эти огромные подобия росянок.

Не став дожидаться, пока они разрядятся, выстрелил в ближайшую набухшую тварь – она лопнула – рванул из зоны обстрела, точнее, оплева, и уже в лесу рукавом вытер со щеки вонючую бурую жидкость, воняющую, как ихтиоловая мазь. Такой же дрянью были измазаны мои штаны.

Голова закружилась, сердце заработало с перебоями, перед глазами начало двоиться – в организм попал яд. Блин, хреново-то как!

Смертельно или нет? Линия здоровья мерцала желтым и продолжала уменьшаться.

*Вы отравлены. Рекомендуется незамедлительно принять антидот или смыть яд проточной водой.*

Ни восстановителей здоровья, ни универсальных антидотов нет. Даже аптечки самой бомжовской и то нет!

Сколько до Звенящего? Успею добежать и обмыться или нет?

Что-то шевелилось рядом, я поднял голову и оторопел: ко мне медленно и неумолимо приближались зомби. Очевидно, аватары игроков, отравленных ядоплюжками, не истаивали после смерти, а превращались в умертвий, которых хищное растение использовало как свои руки и ноги.

В нормальном состоянии справился бы с парочкой этих неуклюжих тварей. Но их целая толпа, а у меня вместо мозга кисель и руки трясутся.

Спотыкаясь, обливаясь потом, пошел туда, откуда пришел, к ручью. Хотелось смыть с себя отраву, лечь в ледяную воду – тело горело изнутри, кожу жгло огнем.

Но даже если добреду и отмоюсь, зомби не отстанут, набросятся, когда буду отмокать и восстанавливаться. Что они обычно делают с людьми? Выедают мозг? Прекрасная, очень красочная смерть. Будь проклят Комендант с его квестом!

И сасквоч будь проклят – за компанию. Если тут все квесты такие неподъемные, то нормально качаться невозможно.

Из памяти выплыла рожа печального мутанта, и в мозгу

взорвалось: «Это тебе. Рашпорядишь ш умом». Пораженный воспоминанием, упал, перелезая через поваленное дерево. Перевернулся. Зомби окружали, перли медленно, но уверенно. Десять-пятнадцать метров, и их челюсти сомкнутся на моем горле.

Я инстинктивно отползал, пытаюсь нащупать в захламленном подсумке артефакт Голос Барина. Наконец непослушные пальцы сомкнулись на нем.

К тому времени первый зомби уже перелез через бревно. Я повесил на шею медальон-артефакт. Сейчас как вылезет сообщение, что он используется с десятого уровня... Тут моя удача и закончится. Появилось извещение:

*Вы использовали артефакт Голос Барина.*

Заплетающимся языком я велел:

– Не троньте меня, мертвия!

Не подействовало. А вот мне стало хуже. В глазах помутнело, первый зомби начал раздваиваться, колыхаться. Я отползал, пока не уперся спиной в ствол дерева. Зомби приказа не послушались и приближались – пять размытых силуэтов. Окружают, сволочи!

Попытался достать пистолет, но пальцы не послушались, и он упал в траву.

– Валите к черту! – из последних сил крикнул я.

Зомби назад не повернули – мои надежды рухнули. Но тут

же всплыло сообщение:

*Приказ недостаточно корректен.*

Получилось! Они мне подчиняются, надо только нормально сформулировать! Собрав силы и сконцентрировавшись, приказал:

– От-не-си-те меня к ручью, положите в во-ду. Быст-ро.

Зомби принялись исполнять приказ. Мир колыхнулся. Тела почти не чувствовал, ничего не видел, кроме размытого буро-красного пятна, озаряемого вспышками. Казалось, солнечные лучи через глаза впиваются в мозг. Открыл рот, чтоб поторопить зомби, но понял, что больше не могу говорить. Появился едва различимый звон, который звал, манил куда-то.

Мир перевернулся, стало липко и холодно. На миг сознание посветлело, и я сообразил, что лежу на спине в воде, один нос торчит.

Или показалось, или действительно полегчало. Заставил себя сесть – получилось. Поднял руки и принялся тереть правую щеку, куда попал яд. А потом встал на четвереньки, и меня вырвало.

Еще минута – и быть мне зомбаком...

На четвереньках вылез из ручья и растянулся на траве. Пять зомби склонились надо мной и вытаращили остекленевшие глаза. Не так я рассчитывал использовать Голос Ба-

рина, ну да ладно. Пока они живы, будут мне подчиняться. Куда их приспособить, после подумаю. Сейчас башка трещит, и жутко, просто нечеловечески хочется есть. Я указал на Йохана:

– Ты принеси мне еды, и побыстрее. Остальные – добудьте росянок... ядоплюек чертовых. И побольше.

Пошатываясь, умертвия разбрелись, а я раскинул руки и уставился в синее небо с росчерками перистых облаков. Потихоньку отпускало, но голова по-прежнему болела и кружилась. Всплыло сообщение:

*Вы голодны. Для скорейшего восстановления функций организма вам рекомендуется подкрепиться.*

По ощущениям, съел бы слона! В современных игрушках, где используется глубокое погружение, если персонаж голоден, снижаются его возможности: становится медленным, заторможенным, слабым, начинает оступаться и промахиваться.

Так что срочно надо перекусить. По идее, разработы должны обеспечить игроков легкодоступной пищей: фруктами, кореньями, грибами, дикими зверушками, которых можно подстрелить и зажарить. Поросенок бы с яблоками...

*...длинный деревянный стол, заставленный тарелками. На середине его – большое блюдо с поросенком, вокруг – салаты, рыба, икра красная, черная и баклажанная... А вот лю-*

дей немного. Цокают ножи о тарелки. Блики факелов пляшут на бутылках с вином, горят на боках бокалов с тонкими ножками. Нет, не факелы это – лампы, здесь все стилизовано под Средневековье.

Во главе стола – человек. Все называют его Кайзером. Избегаю смотреть ему в лицо и сосредоточиваю взгляд на единственном перстне в форме короны, украшающем наманюреный средний палец правой руки. Мне кажется, что Кайзер все знает и взглядом прожигает во мне дырку, а мысленно примеряет на шею петлю.

Я сделал что-то опасное, но, уверен, правильное.

Кайзер встает, отодвигает массивный стул, похожий на трон, втыкает сигару в глазницу стального черепа. Гости – мне не до них, и в воспоминании нет лиц – тоже поднимаются. Комната наполняется грохотом стульев. Хозяин начинает без вступлений:

– Я перенес торжественный ужин с воскресенья на четверг. Вам интересно почему?

Все молчат. Я по-прежнему смотрю на руки Кайзера – изящные руки интеллигента, не знавшего тяжелой работы – и представляю сканер его взгляда, переползающий с лица на лицо.

– И почему вас именно тринадцать, вам тоже неинтересно?

Четверг, тринадцать человек – тайная вечеря, и я в роли Иуды. Горячая волна прокатилась от затылка до пяток:

*он знает! Для этого человека нет запретов, у него нет ни совести, ни страха. Он умен и коварен, как дьявол.*

*Зачем он предупредил?.. Блефует? Развлекается? Ему интересно, что я буду делать? Плеснул себе вина, как и остальные, и бокалы со звоном сошлись...*

*Потом – смутно. Долгий провал, темнота. Со мной что-то делают, к чему-то подключают, тестируют, обучают... И вдруг – опасность! Со всех сторон, смертельная! Все бегут, падают. Я тоже. Наверху стреляют. Кайзер целится в меня. Пуля бьет в стену. Влетаю в тускло освещенное помещение...*

*Страх. Смертельная опасность. Избавление.*

Я – беглец. Меня, возможно, ищут, потому что и Кайзер, и его люди тоже здесь, в игре. Это связано с Аномальными землями, персонажами в оранжевых комбинезонах, а я сдал Кайзера... Сдал кому? Что случилось во время «тайной вечера» и после? Восстановится ли когда-нибудь память?

Зажмурившись, скрипнул зубами от бессилия. Хотелось понять все и сразу, а тут лишь жалкие обрывки воспоминаний. Ладно, скажи спасибо, что начал припоминать хоть что-то! Мог вообще памяти лишиться. Да чего уж там – мог и умереть.

Со стороны поляны донеслось чваканье, это зомби принялись кромсать росянку. Кстати, надо хорошенько подумать, что с ними делать. Это тебе не петы, то есть игровые питомцы, которых, когда не нужны – не видно, а как понадобились

– призвал, и они появились, будто двое из ларца. Этих гавриков разлагающихся везде с собой таскать надо.

Варианта два. Простой и очевидный: взять их с собой и быстренько прокачаться, но тогда велик риск их потерять, они ведь одноразовые. Вариант второй, требующий выдержки и терпения: заставить их работать, пока зомбаки не развалятся от износа. Создать свою фазенду, и пусть рабы что-нибудь собирают или выращивают...

От этой мысли почему-то передернуло. Возникло даже выю. Рабы. Капсулы. Кайзер...

Раздвинулись ветви кустарника, и появился Йохан, несущий в подоле рубахи яблоки, раздавленную землянику и клубни, больше похожие на корни. Не нагибаясь, он высыпал их передо мной на землю. Я поймал откатившееся яблоко, вытер о мокрый рукав и с хрустом вгрызся в зеленый бок. Кислое – бррр! Но хоть немного топливом заправлюсь. Расправившись с яблоком, принялся за землянику. Она была вполне ничего. Йохан стоял передо мной, иногда покачиваясь, и смотрел пустыми глазами. Живот у него под рубашкой был отвисший, будто надутый. Зомбопузик, блин.

Вскоре появились силы подняться, я помыл корни в земле, очистил ножом – белая мякоть походила на картофелину. Как же оно называется? Слово на тамбур похоже... Топи тамбур? Тьфу ты, топинамбур!

По вкусу он напоминал капустный кочан...

ПАБАММ! Вверху в поле зрения мигнуло:

*Поздравляем! Вы достигли нового уровня! Текущий уровень: 4.*

*Доступно 40 единиц характеристик.*

Да это же мои зомбопузики росянку крошат, а опыт мне идет!

Не прошло и пяти минут, как с еще двумя бравурными «ПАБАМАМИ!» я достиг пятого, затем шестого уровня. Потом, видимо, ядоплюйки закончились.

Набив живот овощами-фруктами, немного набрался сил. И пообещал себе, что в Мшистом съем огромный кусок мяса вприкуску с хрустящей хлебной коркой. Ммм!

Вернулись остальные зомби, заляпанные бурой жижей. Сложили кучей ядоплюйки, истекающие слизью, возле аномально огромной ивы с ветвями до самой воды. Я пнул бутон приготовившегося к плевку растения, оно щелкнуло и извергло коричневую массу, а после начало бледнеть, истаявая. Минута – и на месте кучи поверженных ядоплюек остался скудный дроп: листья, стебли, семена, с десятков медяков, в основном трешки – как раз на обед хватит – и шприц-тюбик.

*Вы получили пятнадцать монет.*

*Вы получили универсальный антидот.*

*Выполнено задание:*

*Исследовать неизвестное растение.*

*Корень неизвестного растения 1/1.*

*Лист неизвестного растения 1/1.*

*Коробка с семенами 1/1.*

*Отправляйтесь в Миистый и отчитайтесь перед Комендантом Джоном.*

Итак, задание Коменданта выполнено – пора возвращаться!

Нет, стоп. Теперь Шад – ПК, персона нон-грата. Меня там сразу же покрошат в капусту. Или не покрошат, я ведь готовый квест иду закрывать? Да и деваться мне, если разобраться, некуда. Ну, будут нипы настороженно относиться, игроки шарахаться... А что делать? Придется несколько раз умереть, чтобы очистить карму, тут закон прост: око за око. Троих убил, и тебе трижды умирать.

Старое опасение нахлынуло с новой силой: что, если мне все же нельзя умирать? Тогда – покрошить побольше опасных мобов, не трогая игроков, этим по игровым законам тоже можно замолить грех. Откуда это знаю? А вот знаю. И все тут! Тень прошлого, так сказать....

Мой отряд зомбопузиков ждал распоряжений, покачиваясь и невнятно мыча.

– И что с вами делать, болезные? – вздохнул я. – То есть уже не болезные, уже совсем мертвые....

С собой зомбей тащить глупо, охранники Мшистого на них сагрятся, тут с ними оставаться еще глупее. Но раз уж так вышло, надо использовать их максимально эффективно, а для этого – спрятать от игроков пока что.

Вынул карту: неподалеку овраг, где змеился ручеек, впадающий в Звенящий. Вряд ли кто-то туда поперется, вот пусть зомби пока там и посидят, а я ознакомлюсь с Книгой Аномальных земель. Изучу экономику и придумаю, как их лучше использовать.

Не успел рта открыть, как зомби развернулись и цепью пошли прочь. Растудить вас в трей! Вы, стало быть, подчиняетесь ментальным командам – отправились прятаться. Послушные ребятки, просто какой-то покорный офисный планктон пред ликом грозного босса, улавливающий малейшие флюиды его настроения.

Только офис у меня с гнильцой, подумал я. Ну ладно, пусть прячутся. А мне предстояло возвращение в Мшистый.

## Глава 5

# Модный убийца. Здесь грабят корованы

По пути в Мшистый пытался выстроить логическую цепочку, объяснить самому себе, как связаны Кайзер, игра и рабство, но все еще не хватало фрагментов пазла, и связная картинка пока не получалась.

Чувствовал я себя так, будто сражался не с растением, а со сворой бешеных собак. Действие яда все еще сказывалось, а может, давали о себе знать голод или внезапно проснувшаяся, пусть и частично, память – голова кружилась.

Прилично не дойдя до Мшистого, сел в траву и усталился на двух мордovorотов с автоматами. Пэкашник неписю не товарищ, однако. Стремновато туда идти, они ж могут расстрелять ненавистного киллера еще на подходе. Мое виртуальное тело – словно живое, страдает от голода, чувствует боль. К тому же я не знал, что со мной будет после смерти. Ведь не исключено, что умру по-настоящему!

Живот заурчал, напоминая, что иначе сдохну от голода.

Ну что же, риск – благородное дело, как сказал нуб, входя в данж сорокового уровня. Пришлось вставать и плестись к воротам. Если охранники вскинут автоматы, упаду в траву и попробую уползти. Они привязаны к месту и не будут до-

гонять. Правда, могут натравить игроков, но это уже другая проблема.

Сто пятьдесят метров до ворот, сто... я приготовился. По идее, уже в зоне агра. Игра, а стремно, как в реале! Пятьдесят метров...

Мордовороты стояли истуканами и не реагировали на меня. Ближе подпускают, что ли? Вот же хитрецы! Или просто не ожидают такой наглости? Или ПК на совести игроков, а нипам на меня пофиг? Или, может, те трое сами были пэкашниками? Или все зависит от локи, то есть локации? Здесь – анархия и рады даже убийцам? Да нет, не похож поселок под управлением Коменданта Джона на анархическую локацию...

Сейчас посмотрим. Приблизившись к самим воротам, с замирающим сердцем кивнул громиле справа, тот просканировал меня взглядом и посторонился, пропуская.

Вот так-так! Или это потому что качаюсь как ассасин, а у данного класса ПК становятся после десятого убийства? А может... может, это со всей моей ситуацией связано? То есть – странности продолжают, а ответ появится позже, когда пойму, кто я такой?

Или я – идеалист, и меня завалит вон тот игрок с ником Белый Бес, что агрессивно прет в мою сторону... Сглотнул и едва не попятился, готовый спастись бегством. Но Бес пронесся мимо, куда-то очень целенаправленно спеша.

– Идешь? – пробасил охранник слева, подвигал квадрат-

ной челюстью.

– Да, иду.

Некоторое время я шарахался от игроков, но когда понял, что никто убивать не собирается, успокоился и пошел по центральной улице. Непонятно, почему на меня не реагируют, но не реагируют – и хорошо. Хочется поесть, отмыться и отоспаться. Точнее, сначала – отмыться, одежда в ручье сама собой не отстиралась и была липкой, смолянистой. Меня сторонились, какая-то девчонка хихикнула и сказала спутнику:

– О, жертва ядоплюйки!

Заставил себя собраться. Раскиснуть сейчас совсем не ко времени: предстоит экспедиция в заброшенный Госпиталь, если верить карте – не самую ближнюю локацию.

– Разведчик Шад. К Коменданту Джону, – сообщил я в дверях штаба.

Меня пропустили без всяких возражений. У Коменданта было все так же тихо и прохладно, я поставил грязную сумку прямо на стол рядом с бумагами, и Комендант поднял взгляд:

– Ага, разведчик, вернулся. Ну показывай.

Я выложил корень, листья, стебель и семенную коробочку ядоплюйки. Комендант смотрел на части растения с интересом естествоиспытателя.

– Что же, благодарю, Шад. Теперь наши ученые пополняют Книгу Аномальных земель. Что я там тебе обещал за работу?

Копию Книги?

– Да, и еще «кое-что» подкинуть обещали.

– Давай сюда коммуникатор, разведчик.

Отдал Коменданту свою машинку, он немного повозился, перегоняя информацию.

– Ты хорошо поработал, – заметил Джон. – Одобряю ответственных людей. Пожалуй, ты заслужил не только информацию. Жизнь, знаешь ли, не бесплатная, а у нас не так много толковых бойцов, как хотелось бы. Будешь дальше сотрудничать?

А то! Давай сюда свои задания, натовец... А то живот вон аж вопиет, так ему, бедняге, кушать хочется.

Комендант открыл большой металлический шкаф, вытащил комплект натовской формы и разгрузочный жилет, положил все это на стол, присовокупил аптечку, потом из сейфа извлек кошель с монетами. Я взял их и подумал, что разрабам не помешало бы ввести в игру бумажные деньги, а то странно это – монеты, слишком фэнтезийно.

Монет оказалось сто пятьдесят. Не богатство, но хоть что-то.

В раскрытой дверце шкафа было видно оружие: карабины, пистолеты, ножи...

– «Сайгу» бы дал, – сказал Комендант, – но она тебе сейчас не подойдет. Возьми-ка «стечкин». Обращаться умеешь?

Взял автоматический пистолет, примкнул к нему кобур-приклад. Тяжелая штука и не очень понятная, но по ха-

рактикамам обходит «макаров» – выше прицельная дальность, огневая мощь. Кроме того, в магазине двадцать патронов. Примерился, прицелился в сторону.

*Добавлено новое оружие.*

*Автоматический пистолет Стечкина.*

*Огнестрельное, одноручное.*

*Класс: обычное.*

*Урон: 30–40.*

*При скрытом применении с близкой дистанции урон: до 100 %.*

*Скорость: 2,5.*

*Тип поражения: огнестрельное ранение.*

*Доступно с 5 уровня.*

– Вот и хорошо. Подкину еще полсотни патронов, остальное покупай сам. Денег тебе на какое-то время хватит, зарабатывай.

Я спрятал жалованье в сумку. Сразу переодеваться в новое не хотелось – сначала отмыться.

– Кстати. – Комендант вернулся за стол. – Сегодня утром на северной дороге на мирных жителей напала стая трубнозубов.

Включив коммуникатор, я полез в только что скинутую энциклопедию.

*Трубказуб. Стайное хищное животное.*

*Уровень: 6.*

*Скорость нападения: 3.*

*Урон: 4/5.*

*Зона агрессивности: 3.*

Текст сопровождался фотографией неприятной твари: что-то вроде облезлой лисы, с длинными клыками, торчащими из челюстей, как иглы.

– Не высосали досуха, но покусали. Людей у нас по-прежнему мало. Поручаю тебе заняться зачисткой дороги.

*Получено новое задание.*

*«Трубказубам бой!»*

*Вы должны истребить стаю трубказубов.*

*Шкура трубказуба 0/20.*

*Хвост трубказуба 0/10.*

*Награда: 200 монет.*

*Шапка Следопыта из хвостов трубказуба +3 к интеллекту.*

Ага, сойдет. Сверился с картой: северная дорога шла в нужном мне направлении. Значит, могу отправиться к Госпиталю и по пути выполнить этот квест. Заодно и денег подзаработаю. В отличие от задания Измененного поручение Коменданта не сказать что сильно воодушевляло. С другой

стороны, понятно же, что сейчас прокачка пойдет именно на таких, внешне простых (ага, как же, уж насколько скучной казалась ядоплюйка издавека-то!) квестах.

Поблагодарив Коменданта, я вышел из штаба.

Итак, теперь мы на полторы сотни монет богаче, и капиталом следует распорядиться с умом, учитывая, куда предстоит идти. Конечно, для охоты на трубказубов полученного у Джона хватит, но путь-то мой лежит не просто на северную дорогу, а гораздо дальше.

Можно зайти в официальный магазин, однако в нем выбор наверняка хуже. В принципе, на первых уровнях достаточно и стандартного шмота-оружия... но только если ты движешься строго по цепочке обычных квестов. А для уникального задания нужно и уникальное снаряжение.

Первым делом купил у навязчивого парнишки (судя по однообразности реплик – виртуала игрока) восстановитель здоровья. Опыта общения с ядоплюжкой мне хватило по самое не балуйся, подобных приходов я больше не желал. Следом обзавелся туристическим снаряжением: флягой, маленьким плоским котелком, кремневой зажигалкой, спичками, таблетками для обеззараживания воды и двумя фонарями, на батарейках и на «динамо» – ритмично сжимаешь ручку, фонарь дает свет, пусть слабый, но зато стабильный и не зависящий от заряда аккумулятора.

Потом решил присмотреть себе нож.

Идею обзавестись метательными отверг сразу. Нет мета-

тельного ножа эффективнее, чем пуля. Мачете и прочую экзотику – тоже. Мне нужен был хороший нож с большим лезвием, не складной, прочный, с удобной рукояткой. И, конечно, достаточной силой урона. Но они либо дорого стоили, либо были доступны не с моего уровня. Покрутился среди торговцев перед Штабом, поспрашивал, скинул свой старый нож с пластиковой рукояткой... И услышал:

– Эй, парень. Эй!

Оглянулся. В стороне от толпы, в переулке, стоял тип самого зашуганного вида: мелкий, дохлый, бледный. Типичный торговец краденым. С таким не то что в разведку – и на пикник вместе лучше не ходить.

– Ты, ты! Иди сюда!

Ну ладно, иду. Это был не непись – игрок с очень хорошо сделанным персонажем. Даже костюм на нем нестандартный: джинсы, мокасины, пиджак поверх футболки с ярким принтом. Экий модник. Бегающие глазки совершенно не соответствовали одежде.

– Нож ищешь? – зашептал он. – Есть хороший нож. Пойдем покажу.

Что-то тут было нечисто, но ведь бои в поселке под запретом? Вряд ли модник станет рисковать и провоцировать охрану. Скорее – где-то спер хорошее оружие и хочет впарить новичку. Ну а почему бы и нет? Мне-то разве есть дело, откуда взялся нож?

– Сюда, сюда!

Я едва протиснулся в щель между домами и оказался в маленьком пустом дворике.

– Во, смотри!

Он, воровато оглянувшись, вынул из-под пиджака и продемонстрировал мне нож. И правда отличный. Взял оружие – удобная рукоять с деревянными накладками, лезвие, похожее на лепесток в две ладони длиной, обоюдоострое, как у кинжала. Таким можно пырнуть, а можно и горло перерезать.

*Нож тихого убийцы.*

*Холодное, одноручное.*

*Класс предмета: уникальный.*

*Урон: 10.*

*Скорость: 2.3.*

*Тип поражения: режуще-колящий.*

*Эффект: +10 к скрытой атаке.*

*Прочность: 25/30.*

*Доступен с пятого уровня.*

– Сколько?

– Нет, парень, ты что! – забирая у меня нож, зашептал торговец. – Это не продается. Уникальное оружие, разве не видишь. Такого больше нет. Не продаю. Меняю.

Меняешь? Гм... Да что с меня взять, кроме новой формы, лежащей в сумке?

– На кулон твой меняю, – добавил он.

Пластинку – на нож? Пришлось улыбнуться и покачать головой:

– Извини, парень, нет.

У него дернулась щека – будто модник попытался улыбнуться, но не получилось. Я отступил на шаг, чтобы, если придется, ударить.

– Меняйся, т-ты... Сам не понимаешь, что на себе таскаешь! Тебя же за это и прибьют!

Сначала я подумал, что он имеет в виду артефакт Голос Барина, но потом дошло: если меня и прибьют – то точно не за игровой артефакт. Речь о пластинке из желудка крысочки!

Не успел додумать мысль – модник перехватил уникальный нож и бросился, высоко подняв руку. Это и стало его ошибкой. Ударь он без замаха – наверное, смог бы снять пластинку и уйти, а так – не получилось. Я шагнул вперед, поймал его локоть и вывернул; скользнув за спину, надавил сверху. Модник взвыл и выронил нож. Не останавливаясь, крутанул его так, что наверняка повредил плечо (вой перешел в тонкий визг), и уложил на землю.

Модник попытался встать. Я не дал ему этой возможности – как следует приложил с ноги в голову. Он дернулся и затих.

И что теперь делать? Модник напал первым, но в Мшистом запрещены драки. Кроме того, он еще жив. И при случае отомстит.

Послышались крики и топот, в дворик протиснулась охрана. Я стоял над поверженным врагом и не знал, что делать. Изгонят из поселка? Или снизят репутацию? Или пометят как-нибудь, чтобы все видели: перед ними не самый честный человек?

– Разведчик Шад, шестой уровень, – сказал патрульный. – И торговец Тру-Хипстер, сорок девятый уровень.

Ого! Уложил игрока топового уровня! Однако радость слегка портило то, что уложил представителя «мирной» профессии, наверняка не очень-то умеющего драться.

– В драке виновен Тру-Хипстер, – продолжил патрульный.

Ну да, конечно, это же вирт. Им не обязательно присутствовать где-то, чтобы заметить нарушение правила.

– Согласно законам Мшистого, вам, торговец Тру-Хипстер, отныне запрещается появляться в данной локации. За нападение на низкоуровневого игрока, в соответствии с правилами, вы получаете общий бан на трое суток. С уважением, модерация.

Второй патрульный склонился над Тру-Хипстером и что-то сделал. Тело торговца растаяло, будто он пошел на респ.

Модерация – это, конечно, замечательно. Но вот работает она обычно только в городах и поселках, а на обширных игровых пространствах нужно разбираться самому.

Так что теперь стоит опасаться мести. Не обращая на меня внимания, патрульный и админ отправились прочь. А на траве остался нож – уникальное оружие. Неплохая награда

за драку.

Но чем торговцу так приглянулась моя пластина? Теперь есть Книга Аномальных земель, надо посмотреть, что же это могло перепасть такое уникальное. Покинув дворик, открыл меню, зашел в раздел «артефакты» и потратил полчаса, изучая обширный ассортимент. Ничего похожего. А, стоп! Хлопнув себя по лбу, полез в «животные». На пятнадцатой минуте отыскал крысочку, именовалась она «крысиным королем», однако ничего особо ценного с них не падало.

Убрав медальон под куртку, я отправился на поиски бани и столовой. Время-то идет, а хорошо бы до заката определиться с ночевкой.

\* \* \*

Поскольку монет на покупке ножа я сэкономил изрядно, то приобрел армейский вещмешок повышенной вместительности, а после отправился в гостиницу, чтобы хоть немного восстановиться. На карте Мшистого она значилась как отель, но напоминала скорее казарму для офицерского состава – комнатки крохотные, умещается только кровать и шкаф, душевая – одна на весь этаж. Дремавший в кресле за конторкой инвалид сообщил, что ноги ему отгрыз мутант ящерокрыл давным-давно и вот теперь он держит гостиницу.

– В комнату никто не войдет без вашего разрешения, – заверил ветеран, принимая деньги и выдавая ключ.

– А поесть здесь можно?

– Поесть – в баре или полевой кухне. Я не готовлю.

Ну и на том спасибо.

В душевой были мыло и горячая вода. Бросил вещи в норе, отмылся и упал спать, поскольку за окном уже стемнело.

Спал – как в танке. Глухо и без всяких сновидений. На утро переоделся, уложил вещмешок, приспособил в кобуры «стечкин» и «макаров», распишал необходимое по карманам жилета. Теперь я напоминал не новобранца нищей армии какой-нибудь Уганды, а вполне себе крутого охотника за приключениями на собственную лихую задницу.

Время шло. Предстояло поесть, купить еды в дорогу и одолеть немаленькое расстояние.

Бармен в зеленой кепке, похоже, узнал меня, улыбнулся, махнул рукой:

– Пива?

– Пожрать бы. И есть у тебя какой-нибудь армейский рацион?

– Сухпак? Есть наш, отечественный, только малосъедобный. Из запасников Родины. Ровесник моего дедушки... Двадцать монет – штука. И есть паек штатовский, там все питательно и даже, говорят, вкусно, стоит пятьдесят монет. Какой брать будешь?

– Дешевый. И водки бутылку.

– Водки? Радиации боишься?

– Бессонницы, – отрезал я. – Да, и плитку шоколада.

На самом деле я взял водку на случай, если застряну где-нибудь ночью и замерзну. Понятия не имею, можно ли в игре простудиться, но что-то подсказывает: такой способ поиздеваться над нами разработчики не упустили.

– И что-нибудь сейчас. Горячее. Много. Энергетические напитки есть?

– А как же! Такой тебе замучу – до утра будешь скакать, как заяц!

Я сел за стол подальше от остальных – в это время суток в баре было довольно шумно. Сдвинув столы, пиновала, отмечая успешное завершение операции, компания уровнем выше моего. Цедил пиво в стороне парень с отчаянным лицом – совсем новичок. Я почувствовал взгляд торговца Митяя, которому отказался продавать желудок с пластиной, и сдержанно улыбнулся ему.

Интересно, он просто пялится? Или размышляет, кого бы послать по мою душу, чтобы забрать уникальный предмет? Или неписи-торговцы таким не грешат? Может, большинство и не грешит, а кто-то и... Ладно, гони паранойю, Шад!

Бармен поставил передо мной чугунную сковороду с картошкой и стакан с ярко-зеленой жидкостью. И на время мир перестал для меня существовать.

Покончив с едой и почувствовав себя гораздо бодрее, решил еще раз взглянуть на карту. Итак, идти к Госпиталю предстоит по северной дороге. Коммуникатор показывал

окрестности довольно подробно, но только ближайшие километры шесть. Потом начиналась серая зона – лока другого уровня. Карта Ваги не сильно проясняла ситуацию: мне по-прежнему не нравились «белые пятна».

И мне не нравилось расстояние. Игра давала возможность бежать довольно долго, поэтому пятнадцать километров можно покрыть часа за полтора-два. Еще час заложим на трубказубов. Значит, остается три часа на то, чтобы забрать в Госпитале регенератор и вернуться в безопасную локацию, в Мшистый. Задача непростая, но выполнимая, если, конечно, по пути не случится форс-мажоров.

Хотя в последнее не верилось. Обязательно какая-нибудь гадость вылезет. Ну, проживем – увидим.

Я расплатился за ужин и собрался было уйти, но вспомнил про оставленных зомбаков. Так-с, пора с ними определиться окончательно. Чего им простаивать, это же не рационально. Если у тебя есть готовый набор работающих офис-работников среднего звена – надо загрузить их, чтоб пользу приносили. Только как загрузить?

Еще несколько минут пришлось покопаться в Книге Аномальных земель, в разделе, посвященном непосредственно ближайшим к Мшистому локам. Выяснилось, что вдоль оврага, где прятались зомби, растут мандрагоры, корни которых торговцы любят. Да и Комендант их наверняка скупает. Местные мандрагоры, правда, оказались аномальными – опасными, примерно как лоза... наверное, мои трудя-

ги-зомбаки в состоянии справиться с ними. Пусть там рэкетирствуют помаленьку, трусят мандрагор, собирают лут – а «денежка мне». Труд делает из зомби человека. Кроме того, с некоторых мандрагор падают отличные восстановители здоровья и энергетики.

Хорошо, так что, надо теперь двигать назад к нашим зомбатым товарищам? Очень не хочется время терять. Да и послушались ведь они тогда мысленного приказа – то есть дистанционный интерфейс управления петами и такими вот помощниками вроде моего зомби-офиса в игре предусмотрен.

Сосредоточившись, мысленно приказал зомбакам крошить мандрагор, а лут закапывать возле ивы, где я отходил после отравления, когда вылез из ручья. И вскоре мысленным голосом, сухим и тихим, как шелест ветерка, мне ответили:

*Йохан понял. Йохан сделает.*

Вот так! Довольный собой, я покинул поселок Мшистый.

\* \* \*

До ручья шел спокойно и быстро, здесь не было опасного зверья. После Звенящего дорога принялась вилять между холмами, и когда впереди показалась заброшенная деревушка, я остановился.

В деревне кто-то был. Я пока не видел его, не слышал. Но

чувствовал. Есть там кто-то – и весь разговор! Доверившись интуиции, вынул «стечкин» из кобуры. Приклад пристегивать не стал – слишком громоздкая получается конструкция. Снял с предохранителя и свернул с дороги в чахлый лесок, чтобы обойти деревню задворками. При этом перешел на легкий, почти неслышный шаг и поэтому странный звук засек почти сразу.

Впереди будто кто-то чавкал, хлюпал, как детсадовец, втягивающий длинную макаронину, только большой такой детсадовец, огромный просто. И крайне прожорливый.

Вскоре донеслось кряхтение и еле слышный стон.

По спине побежали мурашки, волосы на затылке встали дыбом. Такой звук... тревожащий. Я прислонился спиной к ближайшему стволу и достал из жилета коммуникатор. В энциклопедии был раздел «аномалии», и был контекстный поиск по признакам. Выбрав вкладку «звуки», углубился в изучение.

Создатели энциклопедии не отличались воображением и сравнений с детсадовцем не допускали. Звук именовался «чавканьем» и сигнализировал, судя по всему, о «зыбучей луже». Филологи-природоведы! Интересно, а твердую лужу они видели? *«Зыбучая лужа – ползучая аномалия с небольшим радиусом действия. Наступившего в нее человека затягивает постепенно. Случаи самостоятельного спасения из з.л. не отмечены. Помочь попавшему можно, протянув ему длинную палку или сунув веревку».*

Я решил полюбопытствовать, как лужа выглядит, она это стонет или угодивший в нее бедолага, и двинулся на звук.

Выглядела лужа нехорошо: мазутное пятно метра полтора в диаметре. И в эту ловушку провалился по грудь человек в оранжевом, как был у меня, комбинезоне! Он барахтался, все больше увязая.

– Эй! – крикнул я, бросаясь к нему. – Ты кто?!

Парень уставился на меня. Зрачки его расширились, он задергался сильнее и заорал:

– Артем, ты?! Он в игре! Артем, он здесь!

– Кто в игре? – крикнул я, мечась вдоль края лужи.

– Кайзер! Ищет тебя! Будь осторо...

Хлюпанье – и парень провалился с головой, осталась одна рука с растопыренными пальцами. Я рухнул на колени, потянулся, попытался схватить, но рука стала полупрозрачной и растаяла... Игрок в оранжевом комбинезоне погиб.

Мать вашу в кулер!!! Вскочив, выхватил «стечкин» и послал в лужу несколько пуль. Разрядил бы все, если бы не взял себя в руки. Хотя какое там «взял» – трясло от ярости и досады одновременно. Пожри вас всех мутант! Присев, в сердцах долбанул рукой по земле. Не затупи я с коммуникатором, изучая энциклопедию, – успел бы вытащить оранжевого брата!

Но я узнал свое имя: Артем. АРТЕМ ШАДОВ.

Так меня зовут, тут уж без сомнений, поэтому и ник себе интуитивно выбрал такой: Шад.

А оранжевый комбинезон – комбинезон... подопытного? Да, кажется, так. Только что за опыты ставили над нами? Значит, не один я попал в игру не по своей воле. И где-то ходят товарищи по несчастью. И Кайзер, а он в одиночку бродить не станет.

Вот только этот парень действительно ушел на респ или канул в небытие, растворился в игре, умер навсегда?

Я поежился, представляя, что такая судьба ждет и меня. Как бывает в командных шутерах вроде «Counter-Strike Forever»: убили тебя – и твоя бесплотная душа летает между зданиями, все видит, но ничего не может поделать, и тебя не видит никто. Что, если и в Аномальных землях с «оранжевыми» происходит нечто подобное? Хотя – откуда такая идея? Не знаю, нервы просто! Ведь разгадка была так близка, собрат по несчастью – рядом, только руку протяни... я и протянул – но не дотянулся, и злобная аномалия засосала его!

В этот момент из кустов на меня выпрыгнул первый трубкузуб.

Я ударил его отобранным у модника ножом – оружие не подвело, тварь упала к моим ногам и издохла. Но лиса-мутант в зарослях была не одна: из перелеска вышли, шипя, как змеи, остальные члены стаи. Они были слишком близко, чтобы можно было на месте перестрелять всех, и я рванулся прочь.

Обежав зыбучую лужу, встал спиной к дереву. Теперь по-

явилось хоть какое-то преимущество во времени – считанные секунды.

Они бросились все сразу.

Я отбивался как мог: сначала стрелял, потом срывал с себя уцепившихся за одежду, отбрасывал, отшвыривал, отпихивал. И резал, резал, резал. Колол, колол, колол. Они были легкие и, в общем, небольшие – в половину обычной лисы. Но острые зубы одной уже вцепились мне в голень, пробив брюки, а другая оставила на запястье глубокие раны, а третья....

Нет, не справлюсь. Линия жизни замигала красным, я отшвырнул трубказуба, метившего в горло. Голова закружилась, колени подогнулись. Все, reset тебе настал, разведчик-ассасин Шад. А может, и не «резет», может, полный «вайп» – стирание, обнуление. Какая нелепая смерть! Зато узнаю, как там, в посмертье... я завалился на бок, не в силах больше стоять на ногах.

И тут на меня сверху будто вылили ведро теплой воды, благоухающей сиренью и розами. Боль отступила. В голове посветлело.

ПАБАММ!

*Поздравляем! Вы достигли нового уровня! Текущий уровень: 7.*

Ай да зомби, ай да гнильцы-молодцы!!! Сколько дропа

они там набили за это время?! Новый уровень – их стараниями! Значит, и здоровье восстановлено полностью! На радостях я так врезал кулаком в морду прыгнувшему трубкозубу, что тот улетел аж в аномалию и бесславно растворился в ней. А я приступил к избиению лисиц-мутантов с новыми силами и вскоре стоял на полянке, буквально заваленной облезлыми рыжими тушками.

Отдышавшись, присел несколько раз, похлопал себя по щекам и, наконец, слегка успокоился. Чтобы выполнить задание Коменданта, оставалось только собрать лут. Точнее, освежевать лисиц. Сглотнув, опустился перед ближайшим трупиком на колени и поудобнее взял нож.

Ну вот, ничего такого страшного. Крови ни на клинке, ни на руках не оставалось. А темные пятна на траве стремительно таяли.

Вот только как снимают шкуры? Никогда я этим не занимался и, кажется, никогда такого не видел. Ну не интересовали кожевенные дела!

Сцепив зубы, взял труп за шкуру... и в моей руке осталась пустая шкура.

*Выполнение задания:  
истребление стаи трубкозубов.  
Шкура трубкозуба 1/20.*

Ага, вот оно что. Некоторые тушки просто таяли в руках,

не оставляя лута, но требуемые хвосты и шкуры набрались довольно быстро. Уложив их в вещмешок, глянул на часы: однако с заданием быстро справился. Из ценного удалось добыть *очки снайпера* – совсем не уникальные, но достаточно редкие, с прибором ночного видения, позволяющие в любое время суток обнаруживать запрещенные предметы и предметы неясного происхождения. Повертел их в руках, рассмотрел получше: стекла круглые, затемненные, оправка зеленая, толстая, резиновая, плотно прилегающая к голове. Да любой охотник на читеров душу продаст за такие очки, они ж браконьеров с ходу распознают. Вещь полезная.

В сумке хранить стремно – без футляра могут поломаться, – и я нацепил их на голову.

Приободренный победой, все-таки обошел деревню, но не нашел там вообще ничего интересного: пустая мини-лока, чисто антуражная.

Судя по карте, до неизвестных земель оставалось не очень далеко. Небо пока не темнело. Я снова выбрался на дорогу и перешел на легкий бег.

Тревожно запищал коммуникатор.

Да что ж такое-то, а? Вы издеваетесь?!

Кто-то с ником Зига кричал в общий чат:

*«Народ! На трассе E-4 ПК грабят корованы! БАРСЫ, ХЕЛП!»*

Ну вот, началось. Посмотрел на карту, прикидывая. Не очень далеко, вот только что могу сделать? Я ж «маленький».

Разве что затаиться, посмотреть со стороны... посочувствовать еще. Или позлорадствовать.

Чтобы помочь неизвестному Зиге, нужно сделать крюк в два километра. И, судя по всему, «корованы» грабили не в лесу, а на территории заброшенного комплекса – то ли санатория, до ли детского оздоровительного лагеря.

Была не была! У кого хата с краю, тот и сам по жизни не у дел. Я желал себе другого пути и рванул через сосняк, оскальзываясь на опавшей хвое.

Минут пять бежал лесом, а потом выскочил на асфальтовую дорогу. Она огибала овраг, и часть ее, что была ближе к обрыву, сползла, раскрошившись, и напоминала слоеный пирог с черными коржами. Минута бега – и увидел покосившийся указатель с названием населенного пункта. А еще забавно, что пока бежал, левелапнулся до девятого уровня. Вырасту большим, подарю своим зомбопузикам вольную!

Со знака облезла краска, сохранились лишь первые три буквы: «Бог...» Богатое, что ли?

Прямо у Бога на глазах происходит натуральный ганк, а он и ухом не ведет. Ганк – это внезапная атака на неготового к бою противника, подсказала память. А те, кто такую атаку осуществляют, соответственно, ганкеры.

Словно отвечая на мои мысли, донесся грохот автомата, взорвалась граната, что-то затрещало, выматерились. Крик утонул в выстрелах. Похоже, на призыв о помощи отреагировали соклановцы жертв... и чьей кровью обогрятся теперь

руины санатория?

Дорогу преградили ржавые ворота, сорванные с петель, поваленные и присыпанные прошлогодней листвой. За ними ко мне простирала лапы волк из «Ну, погоди!» и обезглавленный заяц. Краска на волке вздулась и местами осыпалась, из-за чего казалось, что он лишайный. Голову зайца, видимо, кто-то унес в качестве трофея.

Детский оздоровительный лагерь, точнее его останки, располагался в долине и отлично просматривался с холма. Бой шел за холмом, не видно, что там происходит. Воображение рисовало, как справедливость торжествует и ганкеры падают, сраженные пулями. Но я не терял надежды, что и мне что-нибудь перепадет, и рванул туда мимо опустевших детских площадок, трехэтажных корпусов, где когда-то кипела жизнь и звенел детский смех, мимо огромной столовой, похожей на издохшего кита.

Вот и поле боя. Чуть не словив шальную пулю, укрылся за столовой. Сражались на игровой площадке с ржавыми турниками, вкопанными в землю шинами и фигурами сказочных существ. Узнаваемы были Баба-яга и крокодил Гена. Чебурашке отстрелили уши, потому что за ним прятался стрелок со штурмовой винтовкой, в комбинезоне цвета хаки и кевларовом жилете. На рукаве его грязной порванной куртки четко различался герб клана – золотая корона, напоминающая трезубец. Та самая корона с перстня Кайзера...

*...дородная сигара, зажата в пальцах. На безымянном*

*перстень – корона. Пухлые губы. Серебристый костюм и лаковые туфли с острыми носами... Лица не вспомнить.*

*Кайзер.*

Мой работодатель и палач.

Бросило в жар, я вжался в стену столовой, слыша теперь лишь набат собственного сердца. Что это значит? Погибший парень в оранжевом комбинезоне предупреждал меня! Это не совпадение.

В игре крутятся огромные деньги, Кайзер имеет в ней свой незаконный интерес, и, возможно, я писал для него читы...

Нет, холодно. Не писал я читов, не было такого – точно знаю. Надо думать в другом направлении. Золотая Корона – топовый клан Кайзера, состоящий преимущественно из ПК. Я потряс головой и вынул «стечкин». Осторожно высунулся из укрытия, сфокусировался на игроке.

*Кон. 85 уровень*

Судя по шмоту – «танк». Н-да, ему что мои выстрелы, что комариные укусы. Даже если я подкрадусь и попытаюсь перерезать горло, выяснится, что кожа у него слишком толстая для моего клинка.

Так, хватит ныть! Надо выяснить расстановку сил. Отсюда видно еще одного игрока из бандитского клана. Он сидел за гигантским бетонным грибом и бинтовал руку. Чуть ниже герба с короной алел красный крест. Хил.

*Амосов. 90 уровень*

Третьего персонажа заметил, когда он встал на колени и начал отстреливаться из воронки. Одет то ли в пластины, то ли на нем зеленоватый панцирь.

*Шварц. 94 уровень*

Нефига себе прикид! Я аж сглотнул и причмокнул. Вот бы мне такой! Суперброня. Собрать практически нереально. Стоят дофигища, если у админов покупать. Шварц тоже танк? Или бронированный демедж дилер, то есть игрок, наносящий в группе основной урон врагу?

Проверять на своей шкуре не стал. Он меня не с одного удара, с одного чиха завалит. Надо посмотреть, как обстоят дела у врагов Кайзера, а потом уж решать, что делать. Враг моего врага – мой друг!

Я покинул убежище и перебежал за сосновый ствол. Хорошо, деревья тут старые, толстостволовые. Так и кочевал от сосны к сосне, пока не зашел в тыл к тем, кого атаковал клан Кайзера.

Увиденное ошарашило. Во-первых, стало окончательно ясно: тут не просто ганк, тут сошлись два клана. «Наших» было десять человек. Посреди площадки, сразу за турниками, бледнели два трупа – хил восьмидесятого и «танк» девяносто шестого. Так-так-так. Пятеро игроков прятались за грузовиком с брезентовым кузовом, изрешеченным пулями, пятеро залегли в траве. Может, кого-то я не заметил. Дорогу грузовику преградила огромная спиленная сосна.

Значит, бандиты напали на грузовик, перевозивший цен-

ный груз, так это надо понимать?

Командовал группой невысокий черноволосый парень в камуфлированном костюме, звали его Росс. Изъяснялись в основном жестами, но я сообразил, что «наши» собираются подползти к противнику поближе и закидать гранатами. Причем пугал их больше всего кто-то один. Наверное, Шварц в суперброню.

Такого толпой полдня пилить надо. Я сел на корточки и приготовился ждать. Двое в камуфляже слились с травой, потерялись из виду. Наверное, разведчики – перешли в режим невидимости, чтобы обползти укрытие Шварца и выбить его оттуда гранатами. Росс приготовил подствольный гранатомет и встал на одно колено.

Чтобы видеть происходящее сбоку, пришлось занять позицию на пригорке. Жаль, бинокля нет, а то даже фигуры заметны с трудом: вот замер Шварц, над ним колдует хил. Третий член их команды стреляет по врагам одиночными.

Разведчиков не видно. А если надеть очки, вдруг там есть опция незначительного приближения? Ну-ка... Сразу потемнело. Небо стало зеленоватым, солнце – тусклым и будто текучим, листья и трава – бурыми. Видимость не ухудшилась, но цвета и контрастность изменились, я решил разобраться в управлении, кликнул меню и обнаружил опцию «приближение». Выбрал трехкратное, отыскал фигуру Шварца.

Хил как раз уходил от него, когда словно из ниоткуда

к Шварцу (надо же, он не постеснялся использовать лицо Шварценеггера как свое!) прилетела граната, грохнула, скидывая землю вперемешку с травой. Затем – другая, третья. Польшнуло зеленоватым. Застрекотали автоматы, кто-то выругался, кто-то вскрикнул.

# 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.