



Графомуть

Боги играют судьбами людей в свои непостижимые игры. И кто же ты, попавший в стальной капкан судьбы? Пешка? Ферзь? А может, будущий игрок? И в чём смысл этой игры? Ради чего создаются и уничтожаются миллионы Вселенных? Ответы на все эти вопросы тебе придётся найти самому, потому что афтор тоже не в курсе.

Сюжета нет, идея отсутствует. Есть лишь бесконечный нагиб всего и вся во имя торжества бессмысленности. Афтор просто изливает бесконечные потоки графомани на сознание беспечных читателей.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Juuni Taisen

На этот раз начало игры было весьма странным. Я оказался в большом круглом зале, а ощущал себя при этом привидением. Пол, стены и потолок зала были белыми как снег, создавая впечатление светящейся бесконечности. Я бы и не догадался, что это зал, если бы не ощущения от моей псионики. Меня окружал силовой кокон, который не давал сдвинуться в сторону. Только и оставалось, что стоять и размахивать руками.

Через пару секунд после меня в помещении начали появляться другие люди. Или не совсем люди. Одна из фигур напоминала орка. Я осмотрел себя и убедился, что выгляжу так же, как в конце предыдущей игры. То есть круто и модно с закосом под высшего эльфа. Постепенно помещение наполнялось, и стало понятно, что все присутствующие стоят по периметру круга лицом к центру. Наконец, когда появилось двенадцать фигур, в центре помещения материализовался ещё один размытый человеческий силуэт.

— Итак, приветствую вас в игре Битва Зодиака. — Сказал, похоже, Судья этой игры. — Объясняю правила. Каждая из фигур получит тело человека и Знак Зодиака на этом теле, который дарует одну сверхспособность. После этого фигуры окажутся на поле битвы, которым в этот раз будет... город двадцатого века! — Судья по эпатажности в голосе, это не судья, а ведущий телешоу. — Город разделён на тринадцать зон, изолированных друг от друга барьерами. Всем участникам будет дан один день на подготовку к бою и изучение своей способности. В момент начала битвы внутренние барьеры будут сняты, и фигуры получат возможность перемещаться по всему городу.

Передо мной в воздухе сформировалась модель города, поделённого на шестиугольники. Судя по нумерации, двенадцать шестиугольников со знаками Зодиака образовывали что-то вроде шестерёнки, а в центре была нейтральная зона. Тем временем, ведущий продолжил объяснение правил.

— Когда одна фигура убивает другую, она получает на своё тело знак Зодиака своей жертвы. Естественно, вместе со знаком к ней переходит и соответствующая сверхспособность. Но будьте внимательны. Если фигура один убила фигуру два, а фигура три убила фигуру один, то третья фигура получает знак только первой. А знак второй фигуры выбывает из игры. Цель игры состоит в том, чтобы убить все фигуры противников. Фигура победителя получает доступ к памяти всех остальных фигур за то время, которое они провели в игре. Также, фигура победителя получит право на исполнение одного желания! Да-а-а!!! Сегодняшние ставки нереально высоки. Напоминаю, что согласно правилам, все проигравшие фигуры будут низвергнуты в ад, где испытают самые ужасные муки, которые только возможно испытать, после чего им сотрут память о всех воплощениях.

Чёрт, вот это напоминание всё настроение портит. Для них это шоу, а для нас борьба за выживание. Борьба за то, чтобы избежать участи хуже смерти. Я посмотрел на остальных «беговых тараканов» и увидел в их глазах разные эмоции: страх, непонимание, упорство и, конечно же, ненависть. Именно ненависть к устроителям этого цирка я сейчас и испытывал.

— Итак, всё готово к началу игры. Есть ли у игровых фигур какие-то вопросы относительно правил игры? Вопросов...

— Есть! — Выкрикнул я, прерывая ведущего, который, похоже, произнёс эту фразу только потому, что этого требовали правила. Я почувствовал раздражение, исходящее от этого гада.

— И что у тебя за вопрос? Учти, что если он не будет касаться неточностей озвученных правил, то я тебя накажу.

Ой-ой, как страшно.

— Вы говорили о том, что в момент смерти фигуры её знак переходит противнику. Каковы критерии определения того, жив человек или мёртв? Что произойдёт, если после смерти человек оживёт? Его знак вернётся обратно или останется у нового хозяина? Если вернётся, то можно ли будет сделать так, что я оживлю чей-то труп, потому убью его и получу знак себе?

— Хм... что ж, вопросы заданы по существу. — Ещё недовольнее сказал ведущий, видимо, обломившийся с назначением наказания. — Почти. Как именно ты собираешься воскрешать другие игровые фигуры, если использовать все виды магии, кроме даруемой Знаком Зодиака, в игре запрещено?

Пфе! Неуч.

— Можно сделать искусственное дыхание, подключить к аппарату поддержания жизнедеятельности. Ну или вдруг у кого-то будет способность к некромантии? В общем, мне хотелось бы услышать чёткое объяснение, что именно считается моментом смерти.

— Хорошо, я объясню. — Успокоился ведущий. — Наши зрители тоже заинтересовались ответами на эти вопросы. Моментом смерти считается состояние, в котором игровая фигура окончательно теряет контроль над своим телом. То есть временная клиническая смерть смертью не считается. Другими словами, пока вы контролируете оригинальное тело игровой фигуры, вы контролируете дарованный этому телу знак. Но как только контроль заканчивается, то знак достаётся тому, кто убил данную игровую фигуру. Если смерть наступила в результате воздействия нескольких фигур сразу, то убийцу определяет Судья своим личным решением. Тебе всё ясно?

Заданный мне вопрос, судя по всему, был с подвохом. Потому что объяснения ведущего действительно отвечали на все заданные мной вопросы, хотя это было и не очевидно.

— Да, спасибо за пояснения. — Кивнул я.

— Ещё у кого-то есть вопросы? Вопросов нет.

На этот раз ведущий не сделал ни малейшей паузы между предложениями, не дав возможности хоть кому-то задать свой вопрос. Судя по отголоскам эмоций от других участников, у них вопросы были, но их игроки запретили им хоть что-то спрашивать. Это у меня Существо такой демократичный рабовладелец, что что бы я ни ляпнул, это только пойдёт ему на пользу.

— А теперь, да начнётся Игра! — Воскликнул ведущий.

И сразу после этих слов весь мир потух.

Крыса

Крыса был в шоке и недоумении. В этой игре он не чувствовал наличия тех способностей, которые получил в предыдущих играх. Все привычные способы восприятия словно отрезало, и сейчас он ощущал себя слепым и глухим. Он открыл глаза и обвёл взглядом богато обставленную комнату. Это что, президентский люкс? Подняв руку к глазам, он увидел тонкую кисть. Сейчас он лежал на заправленной постели, а одет был в костюм странного покроя.

Встав и ещё раз осмотревшись, Крыса подошёл к зеркалу и изучил своё отражение. Из зазеркалья на него смотрел модный хлыщ с зализанными волосами. Судя по морде лица, этому телу было от силы семнадцать лет. Отстой!

Он перевёл взгляд на ящик стола, рядом с которым находился, и у него возникло впечатление, что если он сейчас откроет его, то обнаружит там пистолет. Резко открыв ящик, он и вправду обнаружил там кольт девятого калибра и пачку патронов к нему. Это что, была его сверхспособность? Какая-то форма предвидения? Что за чушь? Как с помощью этого вообще можно выиграть?

Бык

Бык принимал душ, а за одно осматривал своё тело. Он подсознательно понимал, что получил Знак Быка. И это тело вполне соответствовало описанию этого знака Зодиака. Теперь он был тем ещё бычарой с мускулатурой, которой мог позавидовать даже Шварценеггер.

В очередной раз проведя рукой под струёй воды, Бык заметил, что некоторые капли следуют за его ладонью, отклоняясь от обычной траектории движения. Всего несколько секунд ему понадобилось, чтобы понять, что теперь он владеет телекинезом. Стоило только подумать об этом, как ему в голову сразу пришло полное описание того, что за способность дал ему Знак Быка. Это был телекинез, позволяющий управлять любой неживой материей в радиусе пятидесяти метров.

Наигравшись с летающими потоками воды, Бык выключил душ, телекинезом стряхнул с себя всю воду и направился в главную залу квартиры, в которой он появился. Желудок напоминал о том, что неплохо было бы подкрепиться. Холодильник на кухне был девственно чист, так что оставалось только наведаться в какой-нибудь ресторанчик, благо денег в кошельке хватало.

Идя по улице и осматривая окрестности, Бык удивился тому, сколько людей ходило в округе. Он почему-то считал, что в городе других людей не будет. Но вот, он подобно ледоколу рассекает толпу, возвышаясь над мелкими япошками больше чем на голову. Что самое удивительное, он мог читать и говорить на японском. Наконец, ему на глаза попала вывеска какой-то забегаловки, и все лишние мысли покинули его голову. Сейчас нужно хорошо поесть, а потом можно будет подцепить какую-нибудь девчонку. На эту свою потребность тело намекало неожиданным стояком.

Тигр

Просторный зал классического японского додзё наполняли звуки боя с тенью: топот двух босых ног по деревянному полу, свист рассекаемого воздуха, выкрики и выдохи при выполнении ката. Жилистый мужчина лет сорока в белом кимоно и таких же штанах проверял свои навыки и способности своего тела, совершая комплекс движений стиля Ревущий Тигр.

Искусство рукопашного боя само возникло в его голове, как только он зашёл в это додзё. Как можно было догадаться, ему достался Знак Тигра. Идущая с этим знаком способность не была просто боевым искусством. Всё его тело теперь обладало невероятной силой, скоростью, выносливостью и прочностью.

Также, он мог входить в состояние ускорения, при котором падающая монета казалась ему почти застывшей в воздухе. При этом, он мог прочитать текст на этой монете, находясь в ста метрах от неё. Это было за пределами любых человеческих возможностей.

А как дело обстоит со слухом? Тигр прислушался и услышал шелест листвы на деревьях, гул машин где-то вдалеке и... звуки рукопашного боя совсем рядом. Быстро пройдя по просторным коридорам, он вышел на открытую площадку, замощённую камнем. Тут занимались боевыми искусствами семь человек. Они демонстрировали уже известные ему

приёмы рукопашного боя, хотя по сравнению с ним эти бойцы двигались как сонные улитки.

— Учитель! Вы вышли из медитации? — Услышал он звонкий голос.

Повернув голову, Тигр увидел пацана лет двенадцати, который сейчас старательно мыл полы в одной из комнат. Дверь была открыта, и ученик смог увидеть его первым. Да, именно ученик. Сейчас Тигр начинал вспоминать, что он занимался в этом додзё с самого детства. А этот пацан перед ним — его приёмный сын Саджиро.

Мотнув головой, Тигр отбросил навеванные воспоминания. Нет, это всего лишь знания, даруемые Знаком Тигра. Знания предыдущего владельца этого тела. И когда завтра в полдень начнётся игра... все жители этого города будут обречены. Лучшее, что он может сделать для этих людей — это прикончить их здесь и сейчас, чтобы они не столкнулись с ужасами игр богов.

Взгляд Тигра обрёл суровость, и он новыми глазами осмотрелся по сторонам, прикидывая, где будет хоронить своих «учеников».

Кролик

Пробуждение было... странным. Вот только что он стоял в месте, наполненном светом, и сразу очутился в крошечной тьме. И было что-то ещё. Нет, дело не в том, что теперь у него есть тело. И даже не в том, что это тело лежит на твёрдой холодной поверхности, которая буквально впивается в кости. Запах! Вот что беспокоило его. Это был запах разложения и смерти.

Кролик распахнул глаза, но так ничего и не увидел. Пришлось ему встать и на ощупь брести хоть куда-то. Холодный затхлый воздух был пропитан запахом разложения, от которого хотелось избавиться больше, чем даже от пронизывающего его холода. С трудом доковыляв до стены, он пошёл вдоль неё, ведя рукой в попытке нащупать выход.

Довольно быстро дверь была найдена, после чего он налёг на неё изо всех сил и... выдавил наружу вместе с раскрошившимся косяком. Раздался грохот, и глаза ослепило ярким полуденным солнцем. На удивление, он не почувствовал от этого дискомфорта. Только чёткое понимание того, что на время его способность видеть отказала.

Наконец, протерев глаза Кролик обрёл способность видеть, и первое, что он смог различить — это свою руку. Это была сухая морщинистая культяпка полуразложившейся мумии. Он сжал ладонь в кулак, разжал её и скривился от отвратительности зрелища. Похоже, он теперь лич. Живой мертвец, способный поднимать нежить. Ну и ладно, могло быть и хуже. Что там это существо говорило про правила? Нужно будет ещё раз вспомнить его слова. Но это потом, а сейчас нужно испытать свои силы.

Кролик осмотрелся и обнаружил, что стоит на кладбище рядом со склепом. Солнце стояло почти в зените, но ему от этого не было ни холодно, ни жарко. Где-то рядом раздавались голоса тихой молитвы. Похоже, ему не придётся далеко идти, чтобы найти первого добровольца. Усмехнувшись, лич пошёл по кладбищу, и вскоре тишину этого места прорезал истошный крик, наполненный первобытным ужасом.

Дракон

Дракон сидел в кресле и в состоянии полного офигевания смотрел на указательный палец своей правой руки. А если точнее, то на сидящую на этом пальце стрекозу.

— Какого хрена? — Не удержался он от восклицания. — Да, на английском стрекоза — это dragonfly. Но какое это имеет отношение к драконам?

Едва очнувшись в номере бюджетной гостиницы, он тут же попытался ощутить в себе какую-нибудь невероятную силу. Ведь первой мыслью, посетившей его разум, было

понимание того, что ему достался Знак Дракона. Но что-то никаких связанных с драконом способностей у него не проявилось.

И только через полчаса вымучивания из себя хоть какой-то сверхспособности до него дошло, что имеющийся у него дар — это способность создавать стрекоз. Просто, мать его, стрекоз! Беспольных насекомых, неспособных причинить противнику никакого вреда. Конечно, он мог управлять этими стрекозами, даже тысячей одновременно. Да, он мог видеть и чувствовать всё, что ощущают его «минионы», и при этом не сходил с ума от переизбытка информации. Но это были просто насекомые. Максимум, что из них можно выжать — это разведка!

Так, нужно успокоиться. Дракон глубоко вдохнул, и создал ещё одну стрекозу, которая уселась на указательный палец его левой руки. Сравнив двух насекомых, он заметил, что они слегка отличаются внешним видом. Через секунду он дематериализовал первую стрекозу и вместо неё создал ещё одну. Теперь отчётливо было видно, что одно насекомое отливалось синим цветом, а другое красным. Ещё раз применив способность, Дракон получил стрекозу с укороченным брюшком. Что ж, это уже что-то. Теперь осталось понять, где находятся границы его способности к изменению «стандартной» конфигурации создаваемых насекомых.

Змея

Её всегда за глаза называли змеей. Что же за нелепая шутка судьбы сделала её Змеей после смерти. А ведь она всегда считала, что загробная жизнь — это сказки для идиотов. А вот поди ж ты, она жива и даже принимает участие в каком-то забавном соревновании. Во время того выступления непонятного хмыря в наполненном свете пространстве она ещё не до конца понимала, что произошло. Но сейчас, через два часа после воскрешения, когда истерика закончилась, она смогла оценить свои перспективы.

Ей ведь просто нужно убить других игроков этой дурацкой игры? Она всю жизнь любила издеваться над людьми. Всю прошлую жизнь. Но эта вряд ли будет хуже предыдущей. Ведь в дополнение к молодому красивому телу она получила способность порабощать людей одним лишь взглядом. Она просто понимала это, не имея никаких доказательств. Впрочем, в любом случае ей стоит потренироваться. А с этой способностью она сможет доставлять другим людям такие муки, что от одной мысли об этом она почти испытывала оргазм. Нет, нужно срочно идти тренироваться на ком-то.

Змея придирчиво осмотрела себя в зеркале и вышла из квартиры на улицу. Она появилась в этом мире в небольшом домике на тихой улочке. Рядом стояли такие же дома, а пешеходов почти не было видно.

Тут её внимание привлёк симпатичный молодой человек, вынырнувший из-за угла.

— Эй ты, подойди сюда! — Скомандовала она.

Парень подошёл и мило улыбнулся, уставившись на её грудь. Да, этим телом можно было гордиться.

— Вы что-то хотели? — Обратился к ней прохожий, продолжая буравить вырез блузки, будто от того, сможет ли он смотреть на него не моргая, зависела его жизнь.

— Да. Встань на четвереньки и погавкай.

Парень не ответил, но в точности выполнил её просьбу, продолжая глядеть на неё влюблённым взглядом. Это даже начинало ей нравиться. Правда, так не совсем понятно, действительно ли он подчинился ей, или это просто очередной маньяк-извращенец?

— Раздевайся. — Приказала она, и парень тут же начал скидывать одежду, не обращая

внимания на то, что стоит посреди улицы.

— «А он ничего». — Возникла мысль в её голове, когда она смогла оценить мускулистое тело. — «Пожалуй, стоит вначале немного развлечься».

Через час Змея смотрела на голый труп с перерезанным горлом и думала о том, какая же она всё-таки дура. Отдала приказ этому идиоту убить себя, и при этом не догадалась, что тот заляпает кровью всю кухню. Ладно, неважно. При желании она может заполучить себе любой дом, стоит ей лишь увидеть хозяев. Главное, что теперь она точно знала, на что способна.

Знак Змеи давал ей возможность подчинять других людей себе. Также, можно было внушить им любую иллюзию, дать приказ и заставить забыть о нём. А потом, при наступлении события-триггера, жертва исполняла этот приказ. Единственным ограничением её способности было то, что она должна была видеть свою жертву. Отражение в зеркале не считалось. А вот оконное стекло препятствием не было. Оставалось только выяснить максимальную дистанцию её «гипнотического взгляда». Если расстояние будет достаточно большим, то она просто сядет на вертолёт, будет летать над городом и внушать его жителям убивать самих себя. Именно она победит в этой игре и получит право исполнить любое своё желание. Интересно, а можно загадать желание, чтобы ей исполнили сто желаний? Или вообще исполняли все её желания весь остаток вечности?

Лошадь

— Эй! Я не хочу играть в вашу дурацкую игру!!! — Кричал парень лет пятнадцати, заходясь в истошном крике. — Верните меня обратно!

Казалось, половина города слышала эти вопли. Точнее, слышала бы, если бы парень не находился в комнате с мягкими стенами, которые поглощали любой звук. В прозрачном окошке в такой же мягкой двери промелькнула чья-то фигура, и опять всё вернулось к тому же состоянию, в каком было за час до этого. И за два часа до этого. И вообще последнюю половину дня. Часов у Лошади не было, так что он понятия не имел, сколько прошло времени.

Наконец, окончательно сорвав голос и отбив руки и голову о стены, он успокоился и сел в углу комнаты, бездумно пялясь вперёд.

— Как бы я хотел выбраться отсюда. — Вздохнул парень.

И будто в ответ на его мысли, перед ним в воздухе появился портал, за которым можно было увидеть глухой переулок и мелькающие вдали машины.

— Что, вот так просто? — Недоумевающе спросил он сам себя, пытаясь понять, что вообще происходит.

Исследовав портал, он вдохнул поглубже, задержал дыхание и прыгнул вперёд. Ничего особенного не произошло. Разве что теперь он находился не в палате для буйных пациентов психбольницы, а в грязном переулке какого-то города. И первое, о чём он пожалел, что решил ступить в эту грязь своими босыми ногами. Наверно, стоило пожелать попасть в место почище.

Перед ним тут же появился новый портал, в котором можно было узнать уже такую родную палату.

Нет, туда я не вернусь. Хочу... Не успел он сформулировать мысль, как новый портал показал ему вид на женскую сауну, в которой в этот момент мылись полтора десятка весьма горяченьких девушек.

— Нет! — Выкрикнул парень, и портал тут же закрылся. — Это будет не так просто. —

Сказал он себе.

Ему придётся научиться точно формулировать, куда же он хочет попасть.

Овца

Он стоял на крыше небоскрёба, и только один шаг отделял его от полёта вниз. В голове было пусто, а на душе весело. Хотелось сделать что-нибудь сумасшедшее. Хотя бы вот сделать шаг вперёд. Но, наверно, ещё не время.

Вид раскинувшегося перед ним города почему-то навевал ассоциации с игрой Червячки.

— Интересно, почему? Может, поэтому?

Мужчина протянул руки вперёд, и в них материализовалась... овца. Милый такой мелкий барашек с трогательными кудряшками, который жалобно блеял, перебирая ногами. Он разжал пальцы, и овца полетела вниз с высоты в сотню метров. Вот только достигнув земли, она не превратилась в кровоточащий кусок мяса, не сломала себе все кости, а радостно побежала вперёд, пока не столкнулась с легковой машиной, стоящей перед светофором. В этот момент милая овечка взорвалась, превращая окружение в куски бетона и металла, разлетающиеся на огромной скорости. Через пару секунд дым рассеялся, и мужчина увидел изуродованную машину с обугленными телами внутри.

— Да, всё дело в этом! Это игра! Это рай!!! Тут я могу взорвать всё что угодно. Искусство — это взрыв!

Безумный смех разнёсся над городом, не подозревающим, что скоро ему придётся столкнуться с самым отможенным подрывником за всю историю человечества.

Обезьяна

— «Интересно, а как правильно называть обезьяну мужского пола?» — Задумался почти старик, осматривая свою морщинистую физиономию в зеркале. — «Обезьян? Бибизяна? Старая макака? Да, последнее подходит больше всего».

Несмотря на отвратный внешний вид его нового тела, Обезьяна чувствовал себя превосходно. Ничто нигде не болело, не тянуло, и вообще тело было ловким и быстрым. Он осмотрелся и взгляд сам остановился на катане, лежащей на специальной подставке возле стены. Её можно было бы принять за музейный экспонат или бутафорию, но он знал, что этим оружием он может убить любого врага. Вынув клинок из ножен, он с благоговением осмотрел удивительное лезвие из синеватого металла.

Взяв меч в руки и встав в стойку, он приготовился нанести удар, представляя себя ниндзя... и неожиданно замер. Весь мир вокруг померк, превращаясь в полупрозрачную иллюзию. Обезьяна подошёл к стене комнаты, протянул руку, и она прошла сквозь иллюзию без малейшего сопротивления.

— «А на чём я тогда стою?» — Задался он вопросом и посмотрел вниз. В тот же момент он провалился сквозь перекрытие и испуганно шмякнулся на бетонный пол подвала. Осмотрев невредимый и вполне материальный потолок, он почесал затылок и направился вверх по лестнице.

Спустя пару часов, Старая Макака пил вкусный зелёный чай и подводил итоги своим исследованиям. Он мог становиться невидимым. Мог проходить сквозь стены. Ну и самое главное, отлично владел клинком и вообще мог скакать по окрестностям не хуже настоящей обезьяны. Невидимым он мог оставаться сколько угодно, а вот «бесплотность» длилась максимум пятнадцать секунд, после чего требовалось пять секунд перезарядки. А после трёх секунд бесплотности время перезарядки составляло всего одну секунду. В бесплотном состоянии он мог летать, отталкиваясь на выбор от любого «материального» предмета.

В целом, этот набор способностей ему нравился. Правда, чтобы суметь правильно использовать их, он должен хорошо знать окрестности. Так что стоило прогуляться по городу и посмотреть, как тут живут люди в целом, и красивые сочные школьницы в частности.

Петух

— Да, говорила мне любовница, что я выгляжу как петух. Неужто сглазила, зараза? — Ворчал франтовый парень в разноцветной одежде, на голове которого красовался радужный ирокез. В ушах, губах, языке и носу он щеголял блестящим пирсингом. Глаза и губы были накрашены, а ногти на руках покрыты ярко-красным лаком. Смотреть на себя в зеркало Петух уже не мог. Во-первых, большое зеркало в прихожей он уже разбил, а во-вторых, видеть это убожество было выше его сил. Как его вообще угораздило попасть в этого педика?

С трудом восстановив душевное спокойствие, он сосредоточился на обещанных сверхспособностях. У него оказался типичный набор сил супергероя. Полёты и пиромантия. Прямо, мечта любого Герострата. В его случае поговорка «подпустить петуха в дом» принимала прямой и переносный смысл. Дом, в котором он появился, стоял на отшибе, а буквально за забором начинался лес, забирающий в гору. Там-то Петух и решил оттачивать свои навыки пиромантии.

Как оказалось, он мог не только пускать огонь из рук, но и управлять потоками огня по своему желанию. Кроме того, ему не нужно было бояться спалить что-то важное, потому что в любой момент мог потушить огонь в радиусе сотни метров. Левитация особого восторга не вызывала, но по крайней мере разбиться в кровавый фарш при столкновении с препятствием ему не грозило, потому что скорость полёта в принципе не превышала скорости бега. То есть маневрировать и уклоняться в воздухе от потенциального противника было довольно сложно. Так что оставалось только надеяться, что у врагов не окажется снайперской винтовки, из которой подстрелить его было бы легче лёгкого.

Собака

Протяжно зевнув, Кобель, как решил он называть сам себя, положил голову на лапы и повил хвостом. Нет, всё-таки эта форма не очень удобная. Где, мать вашу, тентакли? Из спины огромной овчарки размером в лошадь вылезло шесть отростков, которые принялись извиваться, мотаясь из стороны в сторону. На тентакли это не было похоже даже в первом приближении. Скорее, на ожившую кровяную колбасу.

Собака получил силу превращаться в любое живое существо по своему выбору. Вот только исходных форм было две: человек и собака. Был ещё промежуточный вариант в виде такого оборотня из фильмов ужасов, но он был слишком неуклюжим. Задние собачьи лапы не подходили для передвижения на двух конечностях, а огромные ладони с когтями на пальцах не позволяли нормально бегать на четырёх лапах.

Поэтому, он решил создать ещё одну форму, более защищённую, быструю, а главное, опасную. Через несколько часов экспериментов из него получилась огромная бронированная тварь, прочно стоящая на четырёх ногах. Длинная вытянутая крокодильи пасть щерилась сотнями зубов, а из спины выростали восемь тентаклей, заканчивающиеся «хваталками» и имеющие скрытое жало. Эффективность яда ещё предстояло проверить, но инстинкты этого тела говорили, что второго удара обычному человеку не понадобится.

Самым странным в этой способности метаморфизма было производство его телом произвольного количества органики. Он мог стать размером со слона, а мог притвориться болонкой. Подобный диапазон изменений ставил его в тупик. Всё что оставалось, это

повторить фразу Дамблдора «Это магия, Гарри» и забить на этот вопрос.

Ещё одним плюсом нового тела была бешеная регенерация. На кухне он нашёл большой мясницкий нож, которым сумел отрубить себе кисть руки. Через пару секунд у него выросла новая. Устроив сеанс показательного мазохизма, он завалил стол и мусорное ведро копиями своей левой руки, и при этом не испытывал ни малейшего неудобства или слабости. Создавалось впечатление, что он сможет регенерировать, даже если от него останется кусок размером всего лишь с кулак. Естественно, проверять пределы своей выживаемости он не собирался, но это стоило учесть при планировании боя с противником.

Свинья

— Вот скажите мне, это что, намёк такой? — Раздражённо выговаривала девушка, стоя во дворе двухэтажного особняка. — Да, я не люблю убираться, стирать и готовить. Но разве это повод делать меня свиньёй? И что это вообще за способность такая? Воплощение поговорки «свинья везде грязь найдёт»?

Раздражению Свиньи не было предела, и она выплёскивала его в речах, предназначенных неопределённому кругу лиц. А с учётом того, что других людей рядом не было, то вообще непонятно кому, но точно не себе.

В целом ей досталась не самая плохая способность. Первое — это создание грязевых големов. Как бы намекает, да? А второе — это способность трансмутации материи, позволяющая превратить любой материал в... грязь, конечно. Во что ещё могла бы превратить золото свинья?

Сами големы были довольно сильными и прочными. Все повреждения они регенерировали за считанные секунды. Скорость передвижения у них была не ахти, но зато они могли повязать любого противника, просто напрыгнув на него, а потом поглотив. Стандартная форма големов напоминала дерьмодемона. Да-да то самое отвратительное существо из дурно пахнущей субстанции с двумя руками, двумя ногами, вертикальным туловищем и подобием головы. К счастью, она могла придавать големам любую форму, насколько ей хватало фантазии. Так появились големы перекаати-поле, големы Джабба Хатты, и даже големы росянки.

Она могла с лёгкостью управлять сотней големов сразу, видеть их «глазами», ощущать их руками и так далее. В общем, при необходимости она могла получить эффект прямого присутствия в теле своего голема, при этом сохраняя возможность управлять своим оригинальным телом. Дистанция управления големом, похоже, не была никак ограничена. По крайней мере, она с лёгкостью смогла устроить нашествие дерьмодемонов в выделенной ей части города.

Окружающие территорию силовые поля выглядели как полупрозрачные светящиеся плоскости. Простые обитатели города тоже не могли преодолеть это препятствие, что постепенно выливалось в панику на улицах, погромы и бунты. Свинья не могла сказать, насколько эта истерия вызвана шастающими по городу големами, но её попытки навести порядок привели только к тому, что она прикончила примерно полсотни преступников. Как оказалось, големы были очень сильны. Нет, не так. Они были **ОЧЕНЬ** сильны. Голем размером с человека мог жонглировать грузовиками.

Увы, устроить в городе потоп из грязи у неё не вышло. Хотя общее количество големов вроде как не было ограничено, когда их стало больше двухсот, она почувствовала головную боль. Размер одного голема тоже не мог превышать размеров небольшого грузовика. А ведь так хотелось просто похоронить этот город под километровым слоем грязи, решив тем

самым все проблемы с определением победителя. Ну ничего, она ещё всем покажет. Ведь её войско просто невозможно победить.

Лошадь

О том, что с ним не всё в порядке, Лошадь догадался уже перед самым началом игры. Он и раньше был склонен к перепадам настроения, но это тело делало его каким-то неадекватным психом. То он впадал в депрессию, то в необъяснимую ярость, то его глодал страх, а через минуту зависть непонятно к чему. Вот какого состояния у него не было никогда, так это нормального.

— Чёрт бы побрал этих уродов! — Выкрикнул он в пустоту.

Так, вот опять. Опять у него вспышка гнева. Теперь понятно, почему его предшественник находился в психбольнице. Может, ему помогут какие-нибудь таблетки? Если он не сможет избавиться от бьющих фонтаном эмоций, то у него не будет ни малейших шансов на победу.

Часы на его руке пиликнули, отмечая наступление полудня. А спустя секунду он понял, что теперь его способность к открытию порталов не ограничена выделенной ему частью города. Так, сейчас нужно убраться отсюда подальше, а потом поискать аптеку.

Лошадь сосредоточился, открыл портал, ведущий на другой конец города, и ни секунды не колеблясь шагнул в него.

Крыса

По результатам длительных экспериментов Крыса пришёл к выводу, что его способность — это моделирование будущего. Или предсказание будущего. Он мог предсказать, что с ним произойдёт, если он выполнит те или иные действия. Другими словами, он мог видеть только своё будущее своими глазами в этом будущем. В целом, это было не так уж плохо, если бы у него при этом была ещё хоть какая-то способность. А так оставалось рассчитывать на то, что ему удастся подстрелить кого-то из пистолета.

Его способность к предвидению тоже имела свои ограничения. Он мог предсказать одну линию вероятностей длиной в пятнадцать минут каждые пять секунд. Итого, двенадцать вариантов в минуту, семьсот двадцать в час. Если же предсказывать более короткие отрезки времени, то он мог просматривать сотни вариантов в секунду. Как он при этом не сходил с ума, оставалось для него загадкой.

За пятнадцать минут до начала игры Крыса сел на угнанный мотоцикл, завёл двигатель и начал прогнозировать варианты будущего, где он ездил по городу в разные стороны, внимательно смотря по сторонам.

Сегодня утром он получил ещё одну игровую способность. Достаточно было сосредоточиться, чтобы понять, в какой стороне находится каждый из его противников. Какое-то шестое чувство подсказывало, что точность определения направления обратно пропорциональна расстоянию до цели. И если другая фигура находилась ближе, чем в километре, то понять, в какой она стороне было невозможно.

Но это, если не учитывать его способность предвидеть будущее. Он мог просто послать свои «копии» в разные стороны, и как только они разъедутся на достаточное расстояние, он получит примерные координаты любого противника.

Пятнадцать минут были его пределом прогнозирования, но к моменту начала игры у него была пара десятков вариантов будущего. И тут произошло событие, которое нельзя было назвать иначе, чем удачей. Противник со знаком Лошади неожиданно переместился через весь город, оказавшись прямо у него под боком. Всего за долю секунды он смог определить

примерный район его появления и начал отправлять туда свои копии в новых линиях будущего.

Через пару минут реального времени он увидел, как на крыше одного из зданий появился светящийся предмет. Тут же он начал движение в эту сторону, приближаясь к месту появления противника, а в линиях вероятности его копии начали осаждать здание, пробираясь на крышу. Там он уже смог увидеть, как открывается круглый портал, из которого выскакивает мальчишка лет пятнадцати.

Первая линия оказалась неудачной, потому что противник заметил его и тут же провалился в портал, открывшийся прямо под его ногами. Крыса скорректировал своё поведение в остальных линиях и нашёл место, где можно спрятаться. Далее он вытащил пистолет и выстрелил. Пуля попала в грудь, но противник опять успел сбежать. Что же, значит ему нужно получше прицелиться.

Когда Крыса подъехал к нужному зданию, он двигался вперёд, испытывая сильное чувство дежавю. Фактически, сейчас он не действовал самостоятельно, а «проигрывал» один из вариантов будущего. Ведь далеко не всегда можно в точности повторить свои движения, даже если знаешь, как двигаться. А сейчас он как бы воспроизводил события из нужной линии вероятности, будучи уверенным, что закончатся они именно так, как и было предсказано.

Бросив мотоцикл, он подбежал к двери подъезда и набрал на щитке номер квартиры. Через три секунды дверь распахнулась, и он рванул внутрь. Дождавшись лифта, он нажал на кнопку верхнего этажа. Выйдя на двенадцатом этаже, он пошёл вверх по лестнице, и добрался до двери на крышу. К счастью, замок был сломан, так что он толкнул дверь и побежал к укрытию. Одна из вентиляционных труб создавала отличную позицию для стрельбы. Вытащив пистолет, он снял его с предохранителя и взвёл курок. Подождав ещё несколько секунд, он увидел появившийся впереди портал, из которого боком к нему выскочил мальчишка. Наведя пистолет на цель, он плавно нажал на курок. Грохнул выстрел, и противник рухнул на крышу, расплёскивая остатки мозгов из развороченной головы. Хорошо, что помимо бронебойных патронов, ему удалось найти несколько разрывных.

Завершив проигрывание линии событий, Крыса подошёл к трупу и внимательно осмотрел его. Нет, тут уже без вариантов. У него половины головы нет. Не оживёт. Подождав ещё несколько секунд, он ощутил, как некая сила входит в его тело. Теперь он знал, что может открывать порталы и перемещаться через них в любую точку города.

Петух

Он гордо реял в воздухе, скользя над улицами города. Всего через несколько минут должна была начаться битва. Его территория граничила с участками Овцы, Обезьяны, Собаки и Свины. В своей первой битве ему бы не хотелось столкнуться с несколькими противниками разом, так что Овца и Свинья были не лучшим выбором. Ведь, как и его территория, они имели слишком много соседей. Кроме того, на территории Овцы за вчерашний и сегодняшний день произошло множество сильных взрывов, и теперь большинство зданий там превратилось в руины. Если способность Овцы — взрывы, то лучшем ему сейчас не сталкиваться с подобным противником.

Таким образом, оставались территории Собаки и Обезьяны. Сейчас он осматривал границу с Собакой, и похоже уже определился с тем, кто станет его первой жертвой. Напротив него на продолжающейся за барьером улицей прямо посреди проезжей части стоял монстр. Именно так. Настоящий монстр из кошмаров или какого-нибудь хентайного

аниме. Это была огромная бронированная туша с длинной зубастой пастью и тентаклями. Один взгляд на неё позволял определить, что перед ним игровая фигура. Похоже, это была ещё одна игровая способность в дополнение к определению направления, в котором находится враг.

Едва только спал барьер, как Собака бросилась на него, взмыв в воздух и размахивая тентаклями. Вот только он был готов к этому и просто отступил назад и вверх, оставшись вне досягаемости противника. А вот сам монстр попал под его сильнейшую атаку. Ревущее пламя окутало фигуру врага, мгновенно испепеляя все выступающие части тела. Все эти тентакли, лапы и клыки обуглились и осыпались пеплом уже через секунду.

Монстр завыл и попытался регенерировать. Прямо на глазах он отрастил лапы и попытался сбежать. Пришлось добавить ещё немного огня. Собака редела, каталась по земле, пыталась хотя бы уползти, но от его огня не было спасения. Сам он при этом парил на уровне верхних этажей соседних зданий, находясь в полной безопасности.

Наконец, монстр затих, хотя ещё оставался жив. В любом случае он не собирался останавливаться прежде, чем вся туша этой твари превратится в пепел. Просто нужно набраться терпения, не забывая поглядывать по сторонам. Впрочем, его чувства говорят, что на данный момент только Собака находится ближе, чем в километре от него.

Собака

Летящего в небе пидораса он заметил на пару минут раньше, чем тот его. Господи, откуда такие уроды вообще берутся? Пожалуй, его он сожрёт первым. Подобное существо не имеет права на жизнь ни в одной из вселенных.

Едва только пропал барьер, он прыгнул вперёд и вверх, пытаясь достать противника тентаклей с ядовитым жалом. Увы, тот легко уклонился и атаковал в ответ. До этого он не демонстрировал своих способностей, кроме полёта, так что поток огня, горячего как само Солнце, стал для Собаки сюрпризом. Крайне неприятным сюрпризом.

Любая попытка регенерировать и сбежать заканчивалась неудачей. Даже его способность восстанавливать своё тело имела пределы. Более того, именно сейчас он понял, что его тело имеет уязвимое место. Этим местом был мозг. Конечно, когда он создавал свою боевую форму, то переместил мозг в грудную клетку, но сейчас он ощущал, что как только у него «закипят мозги», то эта битва тут же закончится.

Сейчас у него не было глаз, чтобы нормально ориентироваться, но он помнил, что недалеко должна находиться решётка сливной канализации. Собрав последние силы, он пополз в нужную сторону. На мгновение ему удалось регенерировать глаз, и он смог увидеть свою цель.

Наконец, добравшись до спасительного входа в подземелье, Собака буквально проглотил раскалённую решётку своим телом, а потом выпустил в отверстие мозг вместе с остатками плоти. Снаружи осталась догорать уже мёртвая туша, прикрывавшая путь его отступления.

Немного отойдя от пережитого, Собака решил, что сейчас — самый удачный момент для неожиданной атаки. Его противник думает, что почти победил. Стоит преподнести ему сюрприз. Создав какое-то уже почти невообразимое тело, являвшееся помесью червя, крота и бог знает, чего ещё, он буквально ввинтился в стену канализации и под землёй направился в сторону подвала соседнего дома. Добравшись до него, он принял уже привычную ему боевую форму, после чего рванул по лестнице наверх.

На последнем этаже он выломал дверь в одну из квартир, походя разорвал на куски испуганных хозяев, после чего прильнул к окну, высматривая противника. Тот всё так же

продолжал поливать улицу огнём, даже не думая смотреть по сторонам. Удачно. Текущая точка была не очень подходящей для прыжка, так что ему пришлось пробуриться сквозь стену в соседнюю квартиру. Слава богам, что тут стены не из бетона, как у нормальных людей, а из гипсокартона, как у тупых америкашек.

Добравшись до подходящего окна, он подгадал момент, а потом изо всех сил бросился вперёд, выбивая стекло и в прыжке доставая тентаклей до задницы Петуха. Жало вошло прямо в «пятую точку» и впрыснуло смертельную дозу яда. Этого количества должно было хватить, чтобы убить слона. Петух дико заверещал, опять попытался атаковать огнём, но всё это было уже неважно. Буквально через несколько секунд взгляд противника потух, и он навернулся на пылающий асфальт с высоты двенадцатого этажа. Хорошо, что он догадался скомбинировать яд, химически разрушающий мозг, и нервнопаралитический яд, блокирующий прохождение сигналов через нервы.

Подойдя к изуродованной тушке врага, Собака не смог отказать себе в удовольствии сожрать ещё дёргающееся тело. Как только последний кусок вонючей плоти исчез в его пасти, он почувствовал, что теперь может летать и управлять огнём. Ну всё, держитесь! Теперь остаётся только принять форму Змея-Горыныча, и можно лететь покорять город.

Обезьяна

Игра ещё не началась, но противники уже присматривались друг к другу, пытаясь найти жертву себе по силам. Обезьяна не стал исключением. Рядом с ним находились территории Петуха и Овцы. Сейчас он сидел с биноклем на крыше самого высокого здания почти рядом с точкой, где сходились границы трёх территорий, и решал, куда податься.

Петуха он заметил минут пять назад. Тот пафосно летал над крышами домов, так что добраться до него было сложно. А вот тупая Овца, наоборот, разгромила все более-менее приличные здания на своей территории и сейчас, похоже, направлялась в сторону владений Змеи. Наверно, стоит её нагнать и подловить двух врагов в момент, когда они будут заняты друг другом. Взрывы ему по большому счёту не страшны. Не будет же Овца взрывать сама себя? А он будет передвигаться под невидимостью и бесплотностью. И когда окажется рядом с врагом, то автоматически попадёт в «мёртвую зону», которую его противник не сможет взорвать, если только не решит покончить жизнь самоубийством. А там останется подгадать момент и отрубить ему голову одним ударом.

Дождавшись начала игры, Обезьяна перешёл в бесплотное состояние и спрыгнул с крыши, медленно планируя вниз и вперёд. За пятнадцать секунд полёта он добрался до земли и со всех ног побежал к выбранной жертве. Можно было, конечно, воспользоваться транспортом, но в этом случае ему пришлось бы большую часть времени проводить в реальном мире. Да и многие дороги на территории Овцы были завалены руинами домов, так что бег сейчас был самым быстрым способом передвижения по этой местности.

Овца

Овца выбрал своей первой жертвой Змею. В природе змеи боятся овец, потому что не могут прокусить толстую шкуру у них на ногах, в то время как острые копыта не оставляют им шанса сбежать без ранений. Следуя этой логике, он и решил напасть на своего «природного врага».

Да и чем эта Змея может быть опасна? Ядом? Три раза ха. Он же не собирается подходить к ней вплотную. Достаточно будет лишь примерно определить её местонахождение, после чего он просто создаст себе миномёт и накроет эту область термобарическими зарядами. Его сила позволяла создавать не только взрывающихся овец, но

и любое оружие, которое должно было взрываться.

Но если честно, то овцы тоже оказались крайне полезными. Эти мелкие пронырливые твари были почти бессмертны и могли рассекать по городу, высматривая жертву. Жаль только он не мог напрямую управлять ими. Но зато мог видеть их глазами и подавать дистанционную команду на подрыв.

Дождавшись начала игры, Овца побежал в сторону Змеи, а впереди него бежали целые отары овец. Несколько прохожих, попавшихся этой живой лавине на пути, были безжалостно взорваны. Ведь за каждого убитого человека он на единицу увеличивал численность своего кудрявого воинства. Не зря он посвятил вчерашний день зачистке стартовой локации. На бегу создав шесть овец вместо трёх израсходованных, он сосредоточился на выборе направления. Судя по ощущениям, Змея была уже близко.

Змея

Она сидела в своём логове на последнем этаже высотного дома. Это был пентхаус, из огромных окон которого открывался отличный вид на окрестности. Под рукой у неё был мощный бинокль, а в руке телефон. Сейчас все жители этой части города находились под её контролем, высматривая потенциального противника. У них было два приказа: сообщить о появлении нарушителей, после чего попытаться убить их самим. Таким образом, она в любом случае заранее узнает о появлении врага. А там или его убьют её миньоны, или он попадётся ей на глаза и станет жертвой гипноза. Её способность «била» на расстояние двух километров, что делало её даже более опасной, чем выстрел из снайперской винтовки. Из оружия ещё нужно суметь попасть, а ей достаточно просто увидеть свою жертву.

Появление отары овец поставило её в тупик. Она вначале даже не поверила докладу наблюдателей. Но потом глянула в бинокль, и сама увидела, как мелкие шустрые овечки разбегаются по городу, сея смерть и разрушения. К её неудовольствию, овцы не были живыми существами, так что перехватить контроль над ними не удалось. Сама же игровая фигура всё ещё скрывалась от её взгляда за стенами домов. Но если он продолжит бежать в том же направлении, то скоро выйдет на небольшую площадь с примыкающим сквером, где она сможет использовать на тупой Овце свою способность абсолютного подчинения.

От смакования скорой победы Змею отвлек странный шелест. Повертев головой, она направилась к открытому окну на противоположной стороне здания и выглянула наружу.

Дракон

Опыты дракона по изменению создаваемых стрекоз увенчались сокрушительным успехом. Нет, он не смог превратить их в настоящих драконов. И даже не сумел радикально увеличить их размер. Но зато ему удалось внести два относительно небольших изменения.

Во-первых, у стрекоз появилось длинное и прочное жало. Если быть точнее, то в качестве жала был использован изменённый яйцеклад женских особей. А вот вторым, самым гениальным его решением, стало изменение метаболизма этих насекомых.

Что в этом такого? Да ничего особенного, если только не считать того, что гемолимфа стрекоз теперь не отличалась по составу от гемолимфы личинок жуков вида Диамфидия. А ведь данный вид насекомых был самым ядовитым животным на Земле. Даже малейшей капли их крови достаточно было для того, чтобы убить огромного жирафа. А стрекозы Дракона впрыскивали в тело жертв вовсе не маленькую каплю, а очень даже большую.

Таким образом, он получил бесконечную армию крылатых убийц, способных проникнуть в любое помещение и ужалить человека, даже если тот обрядится в костюм химической защиты. Имея подобное преимущество, глупо было бы не использовать его. А

появившаяся этим утром способность определять направление движения к врагам и вовсе была манной небесной.

Так что как только спали барьеры, миллиарды его стрекоз рванули во все стороны, жалея всех людей на своём пути. А вдоль линий, соединяющих Дракона со всеми остальными противниками, полетели особенно крупные рои. Сидя в неприметной квартире многоэтажного жилого комплекса, он управлял своей армией, тщательно досматривая каждое подозрительное помещение. Стрекозы с лёгкостью проникали в вентиляцию зданий и добираясь до внутренних помещений. Некоторые места оставались недоступными, и их он планировал исследовать позднее. Сейчас было важно нанести как можно более массированный удар и собрать у себя максимальное количество способностей.

Этот его план должен был гарантировать быструю и чистую победу. Увы, реальность внесла свои коррективы. Как оказалось, дистанция управления стрекозами была ограничена. Стоило им только улететь дальше, как они просто рассеивались в пыль. К счастью, он довольно быстро смог уничтожить сразу двух врагов. Змея и Овца находились недалеко друг от друга и попали под одну волну стрекоз.

Лошадь успела сбежать до того, как стрекозы смогли добраться до неё, после чего сдохла, убитая, скорее всего, Крысой. А вот с Кроликом всё оказалось совсем печально. Сперва Дракон даже не понял, почему люди в этой части города не торопятся умирать от укусов насекомых. И только внимательно присмотревшись через глаза своих миньонов смог понять, что все эти люди и так уже мертвы. По городу расплзалась толпа зомби, которые с одинаковым успехом кидались и на мёртвых, и на живых, после чего укушенные сами поднимались в виде нежити. Ещё оставалась надежда, что сам Кролик вполне себе живой, и его можно убить с помощью яда, но сколько бы стрекозы не атаковали всех подряд, Кролик даже не думал умирать.

Ещё одна потенциальная жертва — Тигр успела сбежать за пределы досягаемости до того, как стрекозы добрались до неё. Обдумав ситуацию, Дракон решил выдвинуться в центральную часть города. Оттуда он сможет накрыть стрекозами почти всю территорию, что должно прибавить ему ещё пару-тройку фрагов. А там он уже наберёт достаточно сил, чтобы вступить с выжившими в прямое столкновение.

Бык

Проснувшись утром в объятьях двух девушек, Бык какое-то время раздумывал над тем, какую стратегию использовать в этой игре. Ему категорически не хотелось гоняться за трусливыми крысами по всему городу. Куда удобнее было бы сидеть на одном месте и ждать, пока кто-то сам не придёт к нему. Всё-таки его сила давала гарантию, что никто не сможет подобраться к нему незамеченным.

Да, телекинез не действовал на живых людей. Но вчера он «ограбил» ремонтную мастерскую, добыв себе больше тысячи шариков от подшипников. Разогнанные телекинезом, они должны были гарантированно уничтожить любого врага, посмеявшегося приблизиться к нему ближе, чем на пятьдесят метров. Оружия вроде пистолетов он не боялся, потому что небольшой «эксперимент» с участием полиции показал, что его телекинез способен остановить пулю уже через пару метров полёта. А на такое расстояние к нему никто живым не подойдёт.

Придя к такому выводу, он нашёл решение, которое позволит ему победить, не утруждаясь бесплодными поисками противника. Потянувшись, он начал выбираться из постели, разбудив тем самым своих подружек.

— Джон, ты куда? — Жалобно протянула одна из них. — А как же утренний минет?

— Потом развлекаться будем. — Ответил он, натягивая трусы. — Нужно съездить в супермаркет.

— И что ты там забыл?

— Хочу прикупить несколько фейерверков.

Тигр

Тигр стоял на вершине холма, где находился его дом, и с сомнением смотрел вдаль. До начала игры было ещё больше часа, но какой-то идиот сидел на крыше здания на территории Быка рядом с силовым полем и запускал фейерверки. Продолжалось это действие уже полчаса, и понять его неправильно было невозможно. Это был вызов на поединок. Что ж, можно считать, что вызов принят. По крайней мере ему не придётся выслеживать добычу. Конечно, это может быть ловушка, но что они смогут ему сделать? Что бы ни задумал бык, этот бой станет для него последним.

За пять минут до начала игры Тигр стоял перед светящимся защитным полем, а напротив него всего в пятидесяти метрах стоял мускулистый гигант европейской внешности. Дорога по ту сторону барьера была усыпана битым кирпичом и всяким мусором. Источником этого беспорядка являлось обрушившееся здание неподалёку. Возможно, это какая-то хитрость, но Тигр был уверен, что даже такое поле боя не сможет сказаться на его боевых способностях.

И вот, барьер пропал. Ветер тут же донёс до него запах пыли и битого кирпича. Два противника продолжали стоять на месте, изучая друг друга.

— Я, воин Быка, вызываю тебя на честный поединок! — Прокричал его оппонент.

— Тигр принимает твой вызов. — Выкрикнул он в ответ.

Ещё секунду они сохраняли неподвижность, а потом Тигр бросился вперёд, намереваясь прикончить врага одним ударом. Но не успел он сделать и десятка шагов, как раскрылся коварный план Быка. Строительный мусор оказался прикрытием для множества металлических шариков и метательных ножей, спрятанных под ним. И сейчас всё это железо пришло в движение, пытаясь проткнуть его и расплющить.

Вот только Тигр даже не замедлился, чтобы уклониться от удара. Сталь бессильно отскакивала от его кожи, не в силах даже поцарапать её. Пострадала только его одежда, но он был настоящим воином, так что продолжит сражаться, даже оставшись голым. В бою нет места стеснению и морали.

Увы, хотя несущиеся со скоростью пули шарики не могли навредить ему, они могли сбить курс его движения. Под градом ударов его тело снесло в сторону и повалило на землю. Тигр был сильным... но лёгким. Тут же ещё больше ускорившись, он вскочил на ноги и всего за несколько прыжков вышел из зоны атаки. Судя по всему, Бык имел ограниченную дальность действия своего телекинеза.

Оставаясь на безопасной дистанции, Тигр принялся размышлять над своим следующим ходом. Очевидно, его противник не мог воздействовать на него самого. Но он вполне мог воздействовать на материю рядом. При желании, Бык смог бы банально похоронить Тигра под завалами тех же остатков дома. Тот просто не ожидал, что его «оружие» окажется бессильным при прямом ударе.

В подтверждение его мыслей, Бык сконцентрировал весь свой летающий мусор рядом с собой, создав некое подобие смерча, после чего быстрым шагом направился в сторону Тигра. У него оставался только один шанс застать противника врасплох. Если он попадёт в зону

действия телекинеза, то выбраться обратно уже не сможет.

Максимально ускорив восприятие, Тигр напитал свои мышцы внутренней энергией и рванул вперёд со всей доступной ему скоростью. В этом режиме он двигался быстрее скорости звука. Если бы телекинез Быка мог воздействовать на него, то он, конечно, смог бы остановить его. Но живой организм не подчинялся этой силе, а потому Тигр смог прорваться сквозь казалось застывший смерч к телу своего противника. К этому моменту он уже был совершенно голым, потому что его одежду сорвала противодействующая сила телекинеза. Но в конце концов, всё решил один удар. Его кулак прошёл сквозь голову Быка, даже не заметив сопротивления, после чего тело врубилось в противника, ломая тому все кости.

Миг, и железный смерч разлетелся в стороны, оставив на земле кучу кровавого фарша. Рядом с трупом Быка стоял покрытый кровью Тигр. Вот он осмотрелся по сторонам, обратил внимание на покрытую кровью и мозгами правую руку, а потом кровь начала скатываться с его кожи, повинаясь обретенной им способности к телекинезу. Что ж, это можно было назвать внушительным фаталити.

Развернувшись, Тигр направился к оставленной в соседнем переулке машине. Там его уже ждал комплект сменной одежды. Дальше здесь смысла оставаться не было, так что он планировал отправиться на север, чтобы обойти город по часовой стрелке и расправиться со всеми врагами по очереди.

Кролик

Боевой некромант лежал в холодильнике разграбленного магазина и управлял своей армией нежити. С его физическими возможностями не было никакого смысла тащить своё брненное тело куда бы то ни было. Его сила заключалась в магии, а его детища полностью унаследовали все его способности.

После ряда экспериментов он смог создать зомби, способных размножаться. Зачарованная кровь лича могла бесконечно делиться и регенерировать под воздействием энергии смерти. Так что зомби достаточно было просто укусить свою жертву, и та всего через минуту сама обращалась в нежить. При этом, заразить можно было даже мёртвое тело. Для его заклинания не было важным, была ли жертва жива на момент укуса. Более того, даже кусаться было не обязательно. Можно было плюнуть в глаза или добавить слюну в пищу. Как только его кровь вступала в контакт с внутренними органами человека, обращение уже было не остановить.

Ещё одной важной способностью была возможность зомби ощущать энергию жизни и смерти. Недалеко, конечно. Метра на три-четыре. Но этого хватало, для того, чтобы найти тех, кто пытался спрятаться.

Как только спали барьеры, толпы зомби, в которых он обратил всё население своей части города, начали расползаться по городу. Причём, многие из них ехали на машинах, чтобы увеличить скорость распространения. Время от времени они останавливались, кусали зазевавшегося прохожего и продолжали заезд.

Кролик надеялся, что его создания смогут убить хоть кого-то из игровых фигур, но противники словно вымерли. Территория Дракона рядом была заполнена трупами людей, а в воздухе мельтешили кусачие букашки, которые ничем не могли навредить его нежити. Территории Быка и Тигра были нетронутыми, так что зомби устроили там кровавое пиршество. Спустя всего несколько минут после начала битвы стало понятно, что Лошадь, Змея и Овца погибли. Вслед за ними на тот свет отправились Бык и Петух. Тигра и Дракона он пока не смог обнаружить, хотя шансы найти их ещё были. По всему выходило, что почти

половина участников уже мертвы, а ему не досталось ни одного флага.

К счастью, когда один из зомби добрался до трупа Быка и обратил того в нежить, Кролик почувствовал, что эта его марионетка отличается от остальных. Это был не просто зомби, а зомби, владеющий телекинезом. Через секунду он вспомнил слова ангела и понял, что, контролируя трупы умерших, он контролирует и их способности. После этого его подчинённые целенаправленно стали искать трупы других игровых фигур. Довольно быстро он получил силу Овцы, а потом нашёл на последнем этаже высотки Змею.

К его огорчению, дистанция управления зомби оказалась ограниченной, так что он не смог захватить весь город, но довольно скоро под его контролем оказались территории Тигра, Дракона, Быка и Змеи, а также часть территории Овцы, Петуха, Свиньи, Крысы и Лошади. Вот только теперь было непонятно, что делать дальше. Нет, в целом он понимал, что нужно продолжать поиски Тигра и Дракона, тем более что последний так и не покинул своей территории. Но вот как достать Крысу или Свинью? Для этого нужно было переместиться самому.

Мысленно вздохнув, Кролик выбрался из уютного холодильника и перебрался в кузов грузовика-рефрижератора. За рулём был водитель-зомби, так что проблем с поездкой быть не должно. Но вот шансы натолкнуться на противника в этом случае возрастали. Чтобы хоть как-то сбить врага с толку, Кролик отправил зомби на автомобилях курсировать по городу в разных направлениях, а сам начал потихоньку двигаться на север, пытаясь нащупать местоположение противников.

Свинья

К моменту начала игры она смогла создать и поддерживать сто шестьдесят големов. Не такая уж и впечатляющая цифра, на самом деле. Разбежавшись по городу, големы начали поиски других игроков. Вот только первым врагом, с которым они столкнулись, были толпы зомби. Конечно, нежить ничего не могла сделать големам. Те безо всяких усилий крошили, рвали и метали противников, которые были такими же неуклюжими, как и они сами. Спустя некоторое время она отдала приказ просто игнорировать нежить и продолжать движение. Потому что иначе это противостояние грозило затянуться до момента, пока она не превратит в фарш всё население города.

Спустя где-то час на её слуг напал Дракон. Это была огромная летающая трёхголовая ящерица, которая заливала всё вокруг огнём, испепеляя жителей города, независимо от того, живыми они были или мёртвыми. Увы, големы в принципе не были приспособлены к тому, чтобы бороться с воздушными целями. В то же время дракон не спешил садиться на землю, просто поджаривая её минионов с дистанции. Толку от этого было немного, потому что максимум, чего он смог добиться, это слегка подрумянить поверхность големов. Нет, если бы он продолжал держать её слуг в огне хотя бы полчаса, те имели неплохие шансы развалиться на части или превратиться в терракотовую армию. Но настолько терпения Дракона не хватило, и тот улетел прочь в поисках менее жаропрочных противников.

Вскоре от дракона её внимание отвлекло какое-то шевеление в районе территории Быка, так что она забыла про «журавля в небе» и решила сосредоточиться на «синице в руках». Один из её големов обнаружил Тигра, сражающегося с толпами зомби. Так что теперь стоило подобраться к нему поближе и подгадать момент для начала атаки.

Дракон

Когда он решил перебраться в центр, то как-то упустил из виду толпу зомби, стремительно растекающуюся по городу. Через своих наблюдателей он смог увидеть, что

зомби не просто ходят туда-сюда. Нет, они целенаправленно искали выживших и кусали их. Более того, они каким-то образом чувствовали живых на небольшом расстоянии, и при необходимости выламывали двери, пробивали стены или залезали в окна.

Оценив весь этот бардак, Дракон понял, что зомби представляют для него реальную угрозу, просто потому что он не имеет средств для борьбы с ними. А через секунду его буквально ошпарило мыслью о том, что если некромант получит контроль над телом убитых им врагов, то сможет перехватить управление его новыми способностями. Увы, понимание этого никак не могло помочь ему противодействовать подобному развитию событий.

В данный момент единственным его спасением от орд зомби являлась незаметность. Даже если он прямо сейчас бросится «зачищать тела», то всё равно не успеет добраться до них раньше нежити. Уж это ему было довольно просто оценить, учитывая скорость их передвижения. Но стоит некроманту узнать его точное местоположение, как он банально завалит его трупами и рано или поздно получит желаемое. Так что сейчас нужно было не бежать непонятно куда, а искать место, где он смог бы спрятаться от бесконечной толпы мертвяков, чувствующих живых на расстоянии. Хех, проще сказать, чем сделать.

К счастью, вся окружающая территория уже была под его контролем. Стрекозы могли увидеть и исследовать любое место в округе. И уже через пару минут у него был готов план спасения. Схватив в руки арбалет, он выбежал из квартиры и понёсся к своей машине. Это был тяжёлый джип, для которого вялые зомби не были препятствием. Да и не было ещё этих зомби поблизости. Они вырезали остатки живого населения севернее.

Всего за пять минут Дракон добрался до Большой Консерватории, где забежал в главный зал. Его целью являлась люстра, висящая под потолком. Если забраться на неё, то ни один зомби не сможет приблизиться к нему ближе, чем на шесть метров. Даже если они будут ходить по помещениям на этаж выше, высота люстры поможет ему быть ниже их зоны чувствительности.

Но прежде чем забираться на люстру, он забежал в щитовую и дёрнул рубильник, выключая свет. В темноте его точно никто не увидит. Быстро разбив предохранители, он побежал обратно в главный зал. Тут он использовал арбалет с кошкой, чтобы зацепиться за люстру, а потом медленно и печально подняться на неё. Наконец, он смог утвердиться на ненадёжной хрустальной конструкции и привязать себя к ней верёвкой. На какое-то время это ему поможет. А дальше остаётся думать и наблюдать. Если просто сидеть тут, то он или умрёт от жажды и голода, или некромант использует способности Овцы, чтобы сравнять город с землёй.

Обезьяна

События, свидетелем которых он стал, не укладывались в голове. В этой игре вообще есть баланс? Или тут уже давно всё куплено, и победитель определён заранее просто из-за того, что ему дали самую сильную способность?

Налетевший рой каких-то дьявольских мух искусал Овцу, которого он уже почти собрался убить. После этого тот не протянул и минуты, громко вопя и отбиваясь от нападающих насекомых. Но вот, цель застыла, и Обезьяна тоже замер в ужасе. Мухи летали туда-сюда, практически не оставляя ему шансов выжить. Их было банально слишком много. Тут никакая невидимость не поможет, а постоянно оставаться в бесплотной форме он не мог.

К счастью, он вовремя сообразил нырнуть в какой-то технический люк, где тянулись трубы с горячей и холодной водой. Здесь насекомых почти не было, так что он смог слегка

перевести дух. Борьба с роем мух у него не было никакого желания. По крайней мере сейчас. Да и потом тоже. Он заметил, что налетел рой с юга, так что имело смысл пойти на север, чтобы там убить кого-то, чья способность поможет ему выжить.

Сориентировавшись в подземелье, он начал скользить в нужную сторону, по полной используя свою способность к нематериальному существованию. Через полчаса он вынырнул на поверхность и с радостью убедился, что тут насекомых нигде не видно. Правда, других игровых фигур тоже было не видать. После этого он ещё час бегал по городу как идиот, пытаясь найти Собаку. Примерную территорию её «залегания» он определил, а вот самого противника найти никак не удавалось.

Когда он уже отчаялся найти Собаку и начал задумываться над тем, чтобы найти хозяина рыскающих по городу каменных демонов, он увидел летящего в небе трёхглавого дракона. Обезьяна даже запнулся на бегу и чуть не пропахал носом землю от этого зрелища. Дракон явно не обладал никакими аэродинамическими качествами, но упорно не желал падать. Впрочем, довольно быстро он сложил один плюс один и догадался, что это и есть Собака, получившая способности Петуха. Тот так же пафосно летал ещё до начала игры.

Следующие минут пятнадцать Обезьяна выслеживала дракона, наблюдая за тем, как тот безуспешно пытается поджарить местных дерьмодемонов, которых призвал в этот мир ещё один чёрный колдун. Не так он себе представлял эту игру. Он считал, что тут сойдутся в бою воины, владеющие оружием и боевыми искусствами. А вместо этого ему приходится бороться с колдунами, насылающими на город всяческие напасти. Хорошо хоть Собака является хоть и чудовищем, но вполне ясным и очевидным врагом.

Собака

Почти час ему пришлось потратить, чтобы придать своему телу желаемую форму. Пришлось ради этого даже залезть в коллектор канализации. Вонь там стояла страшная, зато можно было надеяться, что никто в здравом уме не станет его там искать. В конце концов, коллектор доверху был забит самым настоящим дерьмом, в котором он и плавал всё это время. Хорошо хоть дышать ему с таким телом больше не обязательно.

Наконец, добившись нужного результата, он запомнил получившуюся форму, превратился в гигантского червя, выбрался на поверхность, а потом стал настоящим Змеем-Горынычем. Теперь он мог парить в небесах, поплёвывая на людишек раскалённой плазмой.

Правда, довольно быстро до него дошло, что людишки тут ходят довольно странные. Это были натуральные зомби, охотящиеся на живых. Что самое странное, ареал обитания нежити был чётко ограничен. Залетев на территорию Свины, он обнаружил ещё одно чудо — по улицам ходили странные фигуры, состоящие из жидкой грязи или даже из того самого говна, в котором он купался совсем недавно. Попытки спалить этих пришельцев результата не принесли. Он некоторое время пытался отследить их перемещение, чтобы найти создателя, но успеха эта затея не имела.

Что самое скверное, он чувствовал, что вокруг него постоянно шныряет Обезьяна. Вот только ему никак не удавалось обнаружить эту мерзкую макаку. Зрение, слух, обоняние — он использовал все свои чувства, но не смог найти ничего подозрительного.

Когда ему надоело просто летать в облаках, он спустился пониже, чтобы ещё раз попытаться обнаружить Обезьяну. Ради этого случая он даже вырастил себе пару десятков глаз по всему телу, надеясь на то, что макака решит показаться вне области видимости, которую можно было предположить, наблюдая за положением его голов.

Пронзившая его шею боль стала полной неожиданностью. Он не заметил никакого

признака присутствия врага, но при этом чётко почувствовал, как его плоть рассекло лезвие меча. Невидимость! Вот какова способность Обезьяны. Собака тут же залил всё окружающее пространство потоками огня. Даже если эта тварь невидима, вряд ли она обладает иммунитетом к огню.

Попытавшись регенерировать отрубленную голову, он с удивлением и ужасом обнаружил, что рана и не думает закрываться. Неизвестно, что за оружие или способность использовала Обезьяна, но она смогла заблокировать его безграничную регенерацию. Собака решил подняться повыше и позаботиться о своём здоровье, а потом уже заняться поиском Обезьяны. Вот только через секунду острая боль пронзила его спину, и на землю упало отрезанное левое крыло.

К счастью, его способность летать не зависела от крыльев, так что он тут же рванул вверх, опять устраивая внизу филиал огненного ада. Оказавшись в относительной безопасности, Собака смог самостоятельно пережать и «сбросить» обрубок шеи. После этого нанесённая рана оказалась в уже мёртвой части его тела, после чего регенерировать голову было минутным делом. То же самое он сделал и с крылом. А вот после этого, встал вопрос, что делать дальше. То ли лететь искать цель попроще, то ли ещё раз попытаться поймать Обезьяну «на живца».

Обезьяна

Проводив взглядом летающее в небесах чудовище, Обезьяна горестно вздохнул. Сначала ему показалось, что у него есть шанс на успех. В конце концов, его меч нанёс этой твари рану, которая не спешила заживать. Но дальше он совершил ошибку. Решив ослабить дракона, он отсёк тому крыло, надеясь, что это заставит его свалиться на землю. Вот только результат был противоположным. Дракон взмыл в небеса, после чего сумел исцелиться. Сейчас же он нарезал круги прямо над Обезьяной, явно высматривая того и временами плюясь огнём в самые «подозрительные» места.

В принципе, можно попробовать приманить его «на живца». Сверкнуть тут, появиться там, заставить эту летающую ящерицу снизиться и неожиданно нанести решающий удар. Вопрос только в том, куда этот удар наносить. Левая голова точно не подходит, потому что её он уже отрубал. Тут нужно рубить или все три головы сразу... или ни одной. Может, у него уязвимые органы внутри туловища? Если бы он мог менять своё тело по желанию, то разместил бы самый уязвимый орган в груди, укрыв за прочными рёбрами. С такими размерами он даже не уверен, что сможет достать своей катаной до сердца.

Ещё раз вздохнув, Обезьяна решил попробовать. Если он не сможет убить это чудовище следующим ударом, то пойдёт искать себе цель попроще.

Вот только едва он принял это решение, как дракон раздражённо махнул хвостом и полетел в сторону, где сейчас собирались четыре игровые фигуры сразу. Видимо, он решил, что там у него будет больше шансов кого-нибудь убить. Пришлось Обезьяне бежать следом за ним, напрягая свой старческий организм. Всё-таки он уже не первый час бежит по городу, не имея ни минуты для того, чтобы отдохнуть, так что даже его невероятная выносливость не справляется с нагрузкой.

Крыса

Крыса сидел в подвальном гараже одного из зданий и горестно вздыхал. С момента его успеха в самом начале игры судьба дала ему несколько пинков, опустивших его самомнение ниже плинтуса.

Во-первых, оказалось, что способность перемещаться порталами несовместима с его

предвидением будущего. Он не мог увидеть, что находится с другой стороны портала, даже если выход располагался всего в метре от него. Линии будущего, в которых он проходил сквозь портал тут же заканчивались. Если же он сам проходил сквозь портал, то тут уже завершались все активные линии будущего, за которыми он наблюдал. Конечно, чтобы просмотреть события за пятнадцать минут реального времени ему нужно было потратить всего пару секунд, но важен был сам факт. Он не мог знать, чем закончится его попытка пройти через портал. А чем она в принципе может закончиться, он прекрасно понимал, потому что пример с выбитыми мозгами до сих пор стоял у него перед глазами.

Второй проблемой стало появление полчищ насекомых, способных убить человека с одного укуса. В самом начале битвы он решил наведаться в гости к Кролику. Вот только едва сделав шаг из портала и просмотрев ближайшие секунды будущего, он увидел, что все эти линии через несколько секунд заканчиваются болезненным укусом насекомого, после которого наступает неминуемая смерть.

Только с помощью предельной концентрацией сознания он смог создать под своими ногами портал, который выкинул его обратно в безопасной зоне. И то одна из стрекоз проскользнула в портал за ним, так что ему пришлось ещё больше напрячься, чтобы увидеть линию будущего, где он пристрелил это стремительное насекомое из пистолета. Следующие десять минут он катался по полу, пытаясь унять сильнейшую головную боль. Кое-как отойдя от последствий своего в прямом смысле необдуманного шага, он зарёкся вообще использовать портал без крайней необходимости.

Дальнейшее изучение линий будущего показало, что значительная часть города теперь находится во власти «повелителя мух», и любая попытка проникнуть туда заканчивается смертью. Хорошо хоть ареал обитания этих насекомых был чётко ограничен и не смещался. Впрочем, ситуация ведь всегда может ухудшиться, да?

Третьим ударом по его самолюбию стало нашествие зомби. Все те люди, которые недавно ходили по улицам или прятались в домах, теперь поднялись в виде нежити, которая рыскала по городу в поисках выживших, при этом обладая способностью чувствовать их на расстоянии в несколько метров. Крыса с трудом смог найти убежище, куда нежить не смогла проникнуть. Или точнее, куда она пока не догадалась проникнуть.

Решившись всё-таки выбраться наружу в одной из линий будущего, он заметил, что толпы нежити споро бредут все в одном направлении. Совершив самоубийственный заезд на машине сквозь толпы мёртвых, он увидел мужчину в маске, рвущего толпы зомби на части голыми руками. Но самое страшное было в том, что в этой линии его убили не лезущие в машину зомби, а тот самый мужчина. Немыслимым образом он за секунду преодолел разделявшие их триста метров, после чего заглянул Крысе в глаза и размозжил голову ударом кулака.

Всё вышеперечисленное наглядно свидетельствовало, что с такими монстрами он не может сражаться в принципе. Ведь он был простым жалким смертным, пусть и способным предвидеть будущее. Вот только, как бы ты ни уклонялся, если у тебя нет сил, то избежать смерти не удастся.

Тигр

Охота на Крысу неожиданно обросла кучей проблем. Для начала, он даже не смог выбраться за пределы территории Быка. Часть дорог была перекрыта, а когда он, наконец, нашёл свободный путь, его машину протаранили неожиданно выскочившие из-за угла лихачи. Нет, для него это конечно неожиданностью не стало, но даже самая замечательная

реакция водителя не способна резко сменить направление движения машины. Только потом он уже догадался, что с его скоростью он мог бы просто выйти из машины, отбросить лихачей в сторону вместе с их машиной, а потом вернуться обратно и поехать дальше, даже не нажимая на тормоз. Вот только не подлежащая ремонту машина была меньшей из его проблем.

Как оказалось, сбили его специально, а за рулём автомобиля сидел натуральный зомби. Даже после того, как Тигр оторвал ему голову, тот не оставлял попыток покарать обидчика. А его «пассажир» смог удивить его ещё больше. Проявив неожиданную скорость движений и отвлечённость Тигра на прущее к нему безголовое тело, он добрался до его руки и попробовал её укусить. Точнее, даже укусил, но руке это ничуть не повредило. Правда, пострадал рукав куртки, обмусоленный слюнями. А вот когда до зомби дошло, что зубы против этого противника бессильны, он плюнул. Только совершенная реакция позволила Тигру уклониться от слюны, летящей ему прямо в глаз.

Дальнейшие события показали, что зомби обращают простых людей в нежить с помощью укуса. Или даже с помощью банального плевка в глаза или рот. Стоило только любой из выделяемых зомби жидкостей попасть внутрь тела человека, как тот умирал в муках, а буквально через минуту восставал в виде нежити.

Упокоив парочку зомби голыми руками, Тигр вспомнил, что вообще-то должен теперь владеть телекинезом. Вот только ещё недавно подчинявшаяся ему сила бесследно исчезла. Только минут через десять до него дошло, что причина этого может быть в том, что труп Быка поднялся в виде нежити. Он побежал обратно на место битвы и убедился в том, что трупа на месте действительно нет. А вот найти его уже не удалось. Как бы он не метался по окрестностям, потроша зомби, нужный ему труп на глаза не попался.

Обуздав охвативший его гнев, Тигр решил расправиться с источником проблем, то есть некромантом. Судя по всему, это был Кролик, который сейчас находился где-то в центре территории Быка. Вот только попытка найти хитрую нежить успехом не увенчалась. Всё-таки круг диаметром в километр — это слишком большая территория. Кроме того, Кролик начал собирать вокруг себя нежить, так что Тигр как ни ломал голову, так и не смог придумать способа выяснить местоположение противника. Всё, на что хватило его таланта стратега, так это начать уничтожать всю нежить. И когда зомби в округе не останется... он подумает, что делать дальше.

А после этого началась настоящая мясорубка, в которой он перемалывал в фарш всё население города. Остановился он только один раз, чтобы зайти в строительный магазин и взять себе маску, защищающую глаза и рот. Хотя это и была относительно хрупкая вещь, надев её, он мог не беспокоиться, что случайно вдохнёт каплю крови зомби. А руки у него были настолько прочными, что ни один зомби в принципе не мог поцарапать их.

Бесконечная резня продолжалась больше часа. Он растерзал уже больше ста тысяч человек, но поток нежити и не думал ослабевать. Зато потом его удивило появление нового врага. Сквозь толпу зомби к нему протиснулась гуманоидная фигура, состоящая из грязи. Нанеся по ней удар, Тигр чуть не попал в ловушку. Как оказалось, эти големы были ничуть не менее прочными чем он сам, но при этом куда более сильными. Только вовремя разжав кулак, он смог выдернуть свою руку из каменной хватки. При всей их силе големы были слишком медленными. Убедившись, что он не может повредить им, он стал просто избегать нового противника, не позволяя тому подходить ближе, чем на пару метров.

Ещё одной напастью были кружащие местами насекомые. Они почему-то не пересекали

определённой границы, но, когда он попадал в их ареал обитания, стрекозы пытались ужалить его, бессильно скребя жалами по коже или пытаясь попасть в глаза. Именно из-за последнего обстоятельства он предпочитал не заходить на их территорию, так как даже с его реакцией сложно было вовремя заметить, что тебе в глаз летит ядовитое жало, разогнанное до ста километров в час. От прочных и длинных жал насекомых не спасала даже маска, вроде как должна защищать лицо.

Бесконечная битва с зомби всё длилась и длилась, и до Тигра уже начало доходить, что смысла в этой битве нет никакого. Если это продолжится, то рано или поздно он устанет, совершит ошибку, и хитрый некромант одержит победу над ним, даже не показываясь на глаза. Нужно было что-то менять, но что именно, пока оставалось загадкой. По большому счёту, он видел только один вариант решения — просто убежать.

Дракон

Хотя ему и не удалось предотвратить превращение убитых им игровых фигур в зомби, он смог нейтрализовать самую большую исходящую от них угрозу. Способность Змеи была слишком опасной. Даже не для него лично, а вообще. Поэтому, к моменту, когда нежить добралась до её трупа, стрекозы успели сожрать глаза Змеи. А без глаз её сила в принципе не могла работать, потому что требовала «прямого взгляда».

С Овцой было ещё проще. Его сила зависела от количества убитых людей. И как только Дракон забрал эту силу себе, «счётчик» жертв сбросился, и Овца стала не страшнее обезьяны с гранатой. Да, близко к нему лучше не подходить, но сравнивать город с землёй у него уже не получится.

На этом хорошие новости заканчивались, и начинались плохие. Зомби до сих пор не смогли обнаружить его, но они уже бродили по залу, остро реагируя на любой звук. Также, стрекозы заметили летающий в воздухе безголовый труп, траектория передвижения которого свидетельствовала о том, что он занят поиском живых людей. И некоторые успехи у него имелись, потому что пару замаскированных «счастливчиков» зомби смогли выколупать из убежища и обратить в себе подобных. Конечно, скорость движения этого трупа невысокая, но ведь рано или поздно он до него доберётся. И что тогда?

Кролик

Если бы мумия могла выделять слюну, то Кролик бы уже плевался от раздражения. Игра идёт уже полтора часа, а он так и не смог никого убить. Да даже захваченные им трупы игровых фигур оказались совершенно бесполезными. Змея лишилась глаз, а вместе с ними и своих способностей. Овца, чтобы войти в силу, должен был убить множество людей. Только вот где их взять, если обитатели города давно стали нежитью? Живые сохранились только в северной части города, как раз там, докуда власть самого Кролика не дотягивается.

С Быком и вовсе получилась лажа. Да, он обладал силой телекинеза. Вот только завязана она была на головной и спинной мозг, а Тигр во время боя не сдерживался, полностью обезглавив противника. В результате, труп Быка теперь с трудом мог держать в воздухе самого себя. Хорошо хоть он смог приспособить этот обрубок под поиски Дракона. Всё-таки он мог обнаружить живое существо на расстоянии в пятьдесят метров, просто найдя зону, недоступную для воздействия телекинеза. Так что теперь Бык медленно обшаривал всю вероятную зону нахождения Дракона. Медленно — потому что скорость восприятия информации от телекинеза тоже упала. Но по крайней мере теперь он был уверен, что рано или поздно Дракон окажется в его руках.

Второй занозой в заднице оказался Тигр. Этот маньяк ближнего боя был невероятно

быстр и силен. Он без всякого сопротивления крошил зомби в салат, не выказывая никаких признаков усталости. За последний час он уничтожил уже восемьдесят тысяч единиц нежити, напоминая вертящийся нож для блендера. Если так пойдёт дальше, то скоро у него вообще закончатся подчинённые. В конце концов, это не город миллионник, и сейчас в подчинении у Кролика оставалось чуть менее трёхсот тысяч зомби.

Крыса умело прятался, скрываясь от внимания нежити не хуже Дракона. К счастью, зомби смогли найти труп Лошади. Выбитые мозги снизили допустимое расстояние для переноса, и Лошадь теперь мог открывать порталы только на расстояние в пару километров. Но зато это лишило Крысу возможности сбежать через портал, так что тут просто требовалось продолжать поиск. Правда, уничтоженная Тигром нежить теперь не позволяла полностью контролировать всю территорию города, но специально для Крысы он оставил неприкосновенный запас зомби, которые не дадут ему сбежать.

Получив очередной отчёт от своих минионов, Кролик сосредоточился на новом противнике. Ещё в самом начале, при захвате территории Свины, он столкнулся с грязевыми големами. Эти бездушные создания с лёгкостью уничтожали его армию мёртвых, не получая при этом ни малейших повреждений. Примерно через полчаса между ними установился вооружённый нейтралитет. Големы ходили, где хотели, а зомби не пытались грызть неподатливый камень, потому что толку от этого всё равно было ноль.

Некоторое время назад один из големов столкнулся с Тигром и доказал, что даже на этот взбесившийся миксер можно найти управу. Сложно сказать, к счастью или к сожалению, но Тигр смог вырваться из хватки голема и больше не подпускал его к себе. Вот только, похоже, хозяин големов решил лично навеститься к Тигру, а потому ступил на территорию, подконтрольную Кролику.

Свинья оказалась довольно хитрой. Она спряталась внутри одного из големов, который теперь медленно и упорно шёл в сторону Тигра. Нежить смогла почувствовать живое существо внутри этого голема, и теперь, Кролик был уверен, что уже не потеряет эту цель. Нужно любой ценой остановить её движение и уничтожить. Да, нежить не могла пробиться сквозь подобную защиту. Но у него есть сила Быка. Достаточно будет взять кровь зомби и телекинезом закинуть в рот или глаза Свины, и она тут же умрёт.

Кролик дал команду Быку бросить поиски Дракона и лететь к Свины. Раздразнил только то, что скорость передвижения у Быка была довольно медленной, так что оставалось только подождать.

Ещё одним приятным сюрпризом стало появление на его территории Собаки и Обезьяны. Первая парила в небесах, изображая из себя трёхглавого дракона, а вот вторая перемещалась по городу, умело скрываясь даже от нежити. Только лишь изредка его подчинённые могли почувствовать ауру живого человека, но ни разу не смогли заметить её обладателя. Впрочем, с ними он разберётся после того, как убьёт Свиныю.

Свинья

Для передвижения по городу она решила использовать голема. Она не раз смотрела аниме, где герои сражались, находясь внутри огромных механических роботов, так что решила использовать эту идею. Она создала голема самого большого размера, который только смогла потянуть, а потом сделала небольшое, но удобное пространство внутри, разместив там обычное офисное кресло. Теперь она сидела в полной темноте и ориентировалась в пространстве ориентируясь только на чувства големов. Впрочем, клаустрофобией она не страдала, так что можно немного потерпеть.

Единственным серьёзным неудобством была система вентиляции. Пришлось по пути заглянуть в магазин хозяйственных товаров и взять там вентилятор, работающий от батареек. Зато теперь она дышала относительно свежим воздухом, который поступал к ней через специальные трубы, выходящие наружу на голове голема. Если бы только не вонь, разносящаяся от гниющих зомби, то всё было бы вообще замечательно.

Едва только она зашла на территорию, подконтрольную нежити, как зомби тут же набросились на неё, явно почуяв живое существо внутри. Вот только все их усилия были напрасными. Она пустила по поверхности голема волны острых лезвий, которые мгновенно рассекали на части любого зомби, приблизившегося к ней. А специальная конструкция клапанов в системе вентиляции гарантировала, что мерзкая слизь, текущая в жилах нежити вместо крови, не попадёт на её платье или не дай бог кожу.

Дракон

Из состояния, близкого к отчаянию, его вырвало странное поведение трупа Быка. Тот прекратил поиски и полетел в сторону своей бывшей территории. Дракон тут же использовал стрекоз, чтобы выяснить ситуацию в той стороне. В зоне его контроля всё было без изменений, а вот немного севернее он смог разглядеть огромного голема, бредущего сквозь наседающую на него нежить.

Картина забавно напоминала битву огра с гоблинами. Голем был больше трёх метров высотой, так что зомби на его фоне выглядели сущими карликами. Да и координация движений у них оставляла желать лучшего. Голем просто шёл вперёд, не обращая внимания на толпу зомби, в то время как те разбивались о его ноги подобно волнам во время шторма, оставляя позади великана бесформенное месиво отвратительного вида.

Это был реальный шанс хоть как-то переломить ситуацию. Похоже, внутри этого голема находится их создатель. Скорее всего Свинья. Если у него получится убить её до того, как это сделает кто-то другой, то это даст ему реальную возможность справиться с нашествием зомби.

С нетерпением, перерастающим в раздражение, Дракон следил на тем, как голем приближался к границе его контроля за стрекозами. А ещё он краем глаза следил за трупом Быка, медленно и печально плывущего в воздухе. Похоже, Кролик как-то собирался использовать того, чтобы добраться до Свиньи. А ведь после того, как он убьёт создателя големов, ему нужно будет успеть перехватить Быка, а потом не дать Кролику добраться до трупа Свиньи. Иначе ситуация станет только хуже.

Нервно вздохнув, Дракон тихо потёр виски и принялся составлять план.

Свинья

Она продолжала двигаться в сторону Тигра. Улицы в этой части города были забиты толпами зомби, как будто тут проходила демонстрация в поддержку демократии и справедливого распределения нефтяных доходов в стране третьего мира. Другими словами, зомби не могли упасть, потому что места для этого просто не было. Раньше она и подумать не могла, что в городе действительно живёт столько людей.

Неожиданно, какое-то насекомое уселось ей прямо на лицо и тут же укусило в нос. Она вскрикнула, ударила себя по лицу и раздавила мерзкую тварь. Что это такое вообще? Не успела она ещё до конца понять, что произошло, как почувствовала накатывающее удушье. Тут же дав приказ голему перекрыть все воздуховоды, чтобы не допустить появления новых насекомых, она заметалась по ограниченному объёму кабины. Где-то тут ведь была аптечка.

Она включила фонарик, и нашарила пластиковую белую коробку с красным крестом,

которую прибрала к рукам в одной из аптек. Быстро перевероротив имеющиеся там таблетки, склянки и коробочки, она поняла, что понятия не имеет, что с этим делать. На этом её сознание помутилось, и она упала прямо лицом в аптечку. Последней её мыслью было сожаление о том, что она погибла такой дурацкой смертью. Не в бою, не сумев убить ни одного врага, умерла от подлого укуса ядовитой твари, пробравшейся в её неразрушимую крепость через единственное уязвимое место. Эх, нужно было взять в хозяйственном воздушный фильтр.

На этом её мысли остановились, и она умерла.

Кролик

Сначала он даже не понял, что произошло. Голем неожиданно остановился, осел на землю, а потом принял форму несокрушимого монолита. Ещё через несколько секунд стало понятно, что то же самое произошло со всеми другими големами. А потом до него дошло, что Свинья только что перешагнула границу, за которой в воздухе постоянно летали стрекозы.

Дракон!!! Опять этот чёртов выскочка смог добраться до его цели первым. Но ничего, тот использует яд, а значит, тело Свиньи должно быть целым. Сейчас нужно просто добраться до её трупа и обратить в нежить.

Вот только попытки зомби пробиться через каменный монолит успеха не имели. Даже после смерти хозяина голем был неуязвим. А ведь внешне они выглядят так, будто сделаны из грязи. Может, стоит попробовать использовать строительную технику? Быстрый поиск по сознаниям зомби тут же дал ему картину вывески магазина инструментов. Тут понадобится дрель и длинное сверло по бетону.

Вот только не успел он отдать приказ, чтобы ближайший его миньон проверил содержимое витрин, как поступил сигнал тревоги с территории Дракона. В здании Большой Консерватории появились големы, которые тут же принялись крошить находящуюся там нежить. А ещё через несколько секунд, буквально проплавив стены, из здания вырвался голем весьма странной конструкции. Несколько секунд он пытался понять, что же это ему напоминает, а потом пришло узнавание. Трёхногий робот марсиан из Войны Миров.

В отличие от медленных големов Свиньи, эта боевая машина передвигалась со скоростью автомобиля. Немного не справившись с управлением, голем врубился в стену здания, но не обрушил его, а опять буквально проплавил, превращая в уже знакомую «грязь», которая медленно стекала вниз, застывая странными узорами. Пройдя сквозь здание, наружу выбрался уже восьмипалый паук-сенокосец. Его тело было размером с микроавтобус, а ноги были длинными и очень тонкими. Тем не менее, эти ножки с лёгкостью выдерживали нагрузки, позволяя пауку бежать со скоростью почти под сотню километров в час.

Сначала Кролик подумал, что целью Дракона является труп Свиньи, но направление движения было немного неправильным. А через минуту до него дошло, что первой целью противник выбрал Быка. Скорость полёта последнего была в два раза меньше, чем у паука, так что шансов оторваться от преследования у него не было.

Кролик решил подготовиться к битве с Драконом. Да, цель атаки изменилась, но стратегия оставалась той же самой — плеснуть кровь зомби в глаза. Уж на это текущих способностей Быка точно хватит. Дракон сам идёт навстречу своей гибели. Ведь он же не может не дышать. Ведь не может? Если бы Кролик мог, он бы сейчас вспотел.

Каково же было его разочарование, когда Дракон уничтожил его миньона с безопасной дистанции. Он просто «зачерпнул» кусок здания одной из ног, сформировал из этой материи

небольшого голема, а потом банально кинул его в летящую впереди цель со скоростью артиллерийского снаряда. Будь тело Быка целым, он бы с лёгкостью остановил или отклонил летящий предмет, но сейчас сил на это у него не хватало.

К удивлению Кролика, Дракон не стал уничтожать труп Быка. Он поступил умнее. В полёте голем развернулся в сеть, которая обмотала Быка со всех сторон. После этого «снаряд» одним точным движением разрушил у трупа позвоночник и остатки черепа. На этом весь телекинез «кончился», и уже бесполезный труп рухнул на землю. Некроманту оставалось только удивиться тому, как Дракон догадался о таких подробностях управления чужими Знаками через нежить.

А вот дальше произошло нечто ещё более удивительное. Точнее, хитрое. Дракон поместил труп Быка внутрь голема, который начал закапываться в землю. Теперь стала понятна и задумка этого хитрого и коварного противника. Если бы тот просто уничтожил труп полностью, то сила телекинеза вернулась бы к Тигру, сделав того ещё более страшным врагом. Вместо этого Дракон решил оставить Быка в номинальном подчинении у Кролика, но сделать так, что тот стал бесполезен для некрманта и недоступен для Тигра. Ведь теперь чтобы добраться до трупа, потребуется провести раскопки. И можно точно сказать, что глубины в полсотни метров с лихвой хватит на то, чтобы гарантировать сохранность саркофага.

Обезьяна

Слежка за Собакой принесла свои плоды в тот момент, когда это чудовище пересекло невидимую границу территории «повелителя мух». Вот уверенное в собственной неуязвимости существо залетает на вражескую территорию, а уже через десяток секунд начинает неистово орать и распространять вокруг себя волны пламени. Обезьяна не смог заметить, куда ужалили Собаку мухи, но было очевидно, что они смогли найти уязвимые места.

Дракон чуть не свалился на землю, но смог сориентироваться и вылетел за границу обитания насекомых. Но тут произошло то, чего Обезьяна подсознательно боялся всё это время. Дьявольские мухи преодолели ограничение и бросились догонять Собаку. А та уже была на последнем издыхании. Отмирающая плоть слезала с неё огромными комьями, падая на землю с мерзким звуком. Кружащий в воздухе огонь не давал насекомым приблизиться, но те вились вокруг, не оставляя надежды ещё раз ужалить свою жертву.

Собака снизился почти до уровня земли, обрастая толстой чешуёй и превращаясь в некоторое подобие яйца. Видимо в этом состоянии он собирался справиться с ядом в своём организме. Судя по его поведению, он близок к тому, чтобы потерять сознание, так что сейчас старается принять форму, в которой будет неуязвим для укусов насекомых. Вот только в своих страданиях он забыл, что за ним следует куда более опасный враг.

Обезьяна внимательно следил за поведением мух и заметил, что в данный момент они в основном кружат рядом с Собакой, не пытаясь проникнуть в здания. Так что он просочился в квартиру рядом с окончательно закуклившейся Собакой, порубил на куски обнаруженного там зомби, а потом начал наблюдать, выжидая подходящий момент.

Как он и надеялся, огонь, окружающий Собаку, начал ослабевать. Насекомые уже вились у самой поверхности «яйца». Тут раздалась последняя вспышка яростного огня, спалившая весь рой, после чего огонь погас окончательно.

Этот-то момент он и выбрал для того, чтобы сделать один удар. Просочившись сквозь стену, защитившую его от огня, он подбежал к Собаке и одним стремительным ударом

разрубил её напополам. После этого, не теряя и доли секунды, он перешёл в бесплотное состояние и скрылся под землёй.

План удался на все сто процентов. Краем глаза он успел заметить, что внутри метрового яйца находился мозг, который он и разрубил почти напополам. А всего через несколько секунд он ощутил, что в его тело вливаются новые силы. Первое, что он осознал, что ему больше не нужно дышать. Поэтому, он просто замер в толще земли, где его никто не мог достать, и начал разбираться с тем, что же за способность ему удалось получить.

Дракон

Увы, согласно закону Вселенской Подлости, вслед за узенькой белой полосой всегда следует жирная чёрная полосища. Удачно прикончив Свинью и разобравшись с трупом Быка, он обнаружил, что в его лапы летит ещё один зверь — легендарный Змей-Горыныч. Судя по его ощущениям, это была то ли Собака, то ли Обезьяна.

Как только эта огнедышащая рептилия оказалась в зоне досягаемости, он натравил на неё всех доступных в той области стрекоз. Какой бы ни была способность этой твари, она не давала иммунитета к самому сильному яду в мире. По крайней мере, дракон заревел, начал изливать потоки огня в пространство, а потом и терять куски плоти, явно пытаясь хоть так избавиться от яда.

Попытка убежать провалилась, потому что теперь Дракон находился внутри мобильной крепости, способной передвигаться по пересечённой местности со скоростью автомобиля. Далее его жалкий раздражитель начал падать, да и попытки сжечь всё подряд тоже становились всё более вялыми. Под конец, тот принял форму яйца, видимо надеясь суметь выработать иммунитет к яду. Вот только давать ему на это время никто не собирался, потому что Дракон на полном ходу приближался к месту событий.

И каково же было его разочарование, когда «яйцо» неожиданно развалилось напополам, будто разрезанное невидимым клинком. Обшарившие это место стрекозы не смогли найти ничего подозрительного... кроме слабого человеческого запаха. Обоняние не входило в перечень чувств, усиленных при разработке стрекоз, и видимо зря. На всякий случай запомнив запах, Дракон пообещал себе вернуться к решению этой проблемы позднее.

Сейчас требовалось принять решение, что делать с трупом Собаки. Его ощущения указывали на то, что Собака исчезла с карты города, а значит, она уже точно мертва. Сначала он хотел уничтожить труп, но потом решил, что правильнее будет отдать его некроманту. Само по себе большое животное вряд ли сможет причинить ему вред. А вот подгадить невидимому убийце, забравшему «фраг» у него из-под носа, сам бог велел.

Осмотревшись по сторонам, Дракон решил в первую очередь вернуть себе контроль над способностями Змеи и Овцы. А после этого уже можно будет подумать, кого из противников в каком порядке следует уничтожить. Впрочем, местоположение трупов игровых фигур он отслеживал постоянно, так что уничтожить их не проблема. А значит, размышлять над своими дальнейшими шагами можно начинать уже сейчас.

Кролик

Лич был в голос, царапая пальцами кузов грузовика. Да почему ему так не везёт? Уже в который раз он просрал всё, что только можно. Гадский Дракон получил силу Свиньи, а теперь начал охоту на Змею и Овцу. И можно было не сомневаться, что эта охота будет удачной. Помимо этого, кто-то убил Собаку. Что подозрительно, Дракон не стал пытаться уничтожить её труп, что подводило к мысли, что он намеренно оставил его некроманту. И как бы ни злился Кролик, он не собирался отказываться от этого «дара». В его ситуации

любая подачка пригодится.

Правда, он и сам понимал, что мясная туша, даже способная к регенерации, вряд ли сможет остановить Дракона или хотя бы Тигра. Хотя в последнем случае попробовать не мешало. Неуязвимость и скорость Тигра ему точно пригодятся. Так что он отдал приказ ближайшему зомби заразить труп Собаки, а потом склеить обе половинки её тела. Кто знает, может ему удастся сделать из этого материала что-то действительно полезное?

Обезьяна

Приобретённая способность Собаки была довольно полезной. Он мог регенерировать любые повреждения, мог менять форму своего тела и анатомию, хотя последним он увлекаться не собирался. Но самое главное, с этой способностью он всего за несколько секунд смог вернуть себе молодость и бодрость. Теперь-то он точно не будет задыхаться только от того, что пробежал спринт на пару десятков километров.

Вот только радость оказалась преждевременной. Не успел он как следует распробовать новую способность, как тут же лишился её. Внезапно он ощутил, что задыхается, и ему стоило больших трудов суметь выбраться на поверхность и отдышаться. А после этого сомнительного аттракциона пришлось ещё и пару минут побегать от зомби. Только окончательно сбросив нежить с хвоста, он смог вернуться, чтобы посмотреть, что произошло с Собакой. Ведь не могла же та просто ожить?

Как оказалось, могла. Точнее, Собака не ожила, а обратилась в зомби, и теперь на месте «яйца» находилась какая-то отвратительная бесформенная масса, которая буквально поглощала вливавшихся в неё «зомби обыкновенных». Пока ещё было непонятно, что из всего этого получится, но вряд ли он обрадуется, узнав ответ на этот на этот вопрос.

Так что Обезьяна тихо проклял нечестивых некромантов, после чего побежал прочь, раздумывая над тем, кого же выбрать своей целью. И в следующий раз он обязательно уничтожит труп. А то это даже не смешно. Только он смог кого-то убить, как всю пользу от этого себе забрал кто-то другой.

Дракон

Дракон с некоторым сомнением наблюдал за результатами обращения Собаки в нежить. Может, он поторопился с принятием этого решения? Потому что на выходе получилась какая-то бесформенная биомасса, с радостью пожирающая других зомби. И как прикажете это уничтожить?

Ещё раз осмотрев результат работы некроманта, он решил, что следует уничтожить эту мерзость как можно быстрее. Правда, было непонятно, как теперь это сделать. Масса была похожа на перебродившее тесто. Она растекалась во все стороны, поглощая всю доступную органику. И что дальше? Она заполнит весь город и превратится в Кровавую Луну?

Похоже, придётся решать эту проблему радикально. То есть нужно уничтожить Кролика. Если тот спрячется внутри этой твари и скормит ей население всего города, то убить его не получится вообще никак. Разве что устроители игры оставили где-нибудь тут рояль в виде атомной бомбы. А что, вполне могли. С них станется.

И в этот момент Знак Овцы в его сознании выдал информацию, что такая возможность действительно имеется. В самом центре «ничейной зоны» находилось помещение, где был установлен ядерный заряд. И именно сила Овцы могла его детонировать. Ну, замечательно. Только, пожалуй, не стоит торопиться с подобными мерами. Потому что активировать пятиминутный обратный отсчёт ему придётся лично.

Обезьяна

Пробираться по городу, наполненному нежитью и дьявольскими мухами, было довольно сложно. Хорошо хоть мухи встречались не так часто, как во время их атаки на Овцу. Впрочем, Обезьяна не расслаблялся и был уверен, что если хоть одно насекомое заметит его, то их тут же слетится столько, что вместо дня наступит ночь.

До Тигра он смог добраться довольно просто, ориентируясь на положение зомби. Все они смотрели в одну сторону и даже тихонько шли вперёд. Пробежав несколько километров, он с омерзением обнаружил, что теперь зомби идут вперёд по колено в какой-то мерзкой жиже. Потом он услышал странный звук, а всего через триста метров вышел на площадь, где застал феерическую картину.

Обнажённый человек в противогазе, покрытый толстым слоем крови и слизи носился туда-сюда, походя превращая зомби в фарш. При этом двигался он настолько быстро, что Обезьяна вообще понял, что это человек, только когда тот остановился, чтобы позволить нежити подойти поближе. Вся площадь была завалена кишками и мясом минимум на метр. Но Тигру это не мешало, потому что с его скоростью он при желании мог бы ходить и по воде. А если бы начал махать руками, то и полетел бы.

Только глянув на это зрелище, Обезьяна вытер холодный пот и свалил оттуда куда подальше. Он не понимал, почему с такими способностями Тигр занимается настолько бесполезной деятельностью, но в тайне радовался, что этот монстр в человеческом обличье не охотится на него. Тут ему ловить нечего. Он же банально не сможет даже приблизиться к противнику.

Нет, лучше пойти поискать Крысу, которая наверняка прячется в какой-нибудь норе. И тут у него есть важное преимущество. В состоянии бесплотного существования он может видеть сквозь препятствия. Соответственно, он с лёгкостью сможет увидеть Крысу сквозь стены и землю. На поверхности всё наверняка давно проверили зомби, так что смотреть нужно под ноги.

Крыса

Крыса уже потерял счёт времени, которое он провёл в этом подвале. Теперь он лишился даже призрачного шанса на побег, потому что способность открывать порталы неожиданно пропала. Только ещё раз вспомнив ответы, которые дал ведущий, он понял, как же облажался, оставив труп Лошади на крыше.

Сейчас он просто бездумно валялся на тощем матрасе и проверял своё будущее примерно раз в минуту. И вот, после очередной проверки линия будущего окончилась его смертью. Быстро подскочив на ноги, он начал раз за разом перебирать варианты грядущих событий, но все они заканчивались одним и тем же результатом.

Все линии давали примерно одинаковую картину. Первое: он не видел и не слышал приближения врага. Второе: в большинстве случаев нападение происходило со спины, но если он стоял спиной к стене, то нападали спереди. Третье: его убивали ударом меча, как правило, рубя от плеча до пояса или обезглавливая. Направление удара определялось банальным удобством для нападавшего. Четвёртое: когда Крыса отстреливался, в момент атаки противник старался не стоять на линии огня.

Крыса пытался стрелять во врага, уклоняться и даже сбежать на улицу, но результат был неизменным. Наконец, в одной из линий перед самой смертью он смог коснуться противника рукой. Проиграв этот момент несколько раз, он выяснил несколько вещей. Во-первых, противник был невидимкой. Во-вторых, он был нематериален. И самое главное, он становился материальным только в момент удара. А дальше Крыса буквально за пару минут

смог разработать план, который закончился не его смертью, а смертью Обезьяны.

Алгоритм действий был прост. Взять стальной уголок, отпиленный от металлической ножки стола, и положить его себе на правое плечо, после чего прикрыть курткой. Встать лицом ко входной двери, сторбиться, чтобы скрыть несимметричность плеч и начать бормотать какую-нибудь чушь. В правой руке держать пистолет, заряженный разрывными патронами. Саму руку разместить так, чтобы прикрытый курткой пистолет находился под его левой рукой и ствол был направлен назад-вверх. Дождаться нужного момента и выстрелить, одновременно смещаясь влево. В результате всех этих действий, пуля попадала Обезьяне прямо в лоб, а сам он блокировал удар меча железкой. Бинго!

А дальше он просто воспроизвёл эту последовательность событий и получил заслуженный фраг. Только после того, как он разрядил в труп противника целую обойму из пистолета, он смог хоть как-то успокоиться. За эти пятнадцать минут он мысленно умер почти тысячу раз. Последние детали плана он довёл до ума всего за тридцать секунд до появления Обезьяны.

Немного успокоившись, Крыса озаботился сохранением достигнутого результата. Другими словами, он решил сжечь труп, чтобы тот уж точно не достался некроманту. На его счастье, в доме была газовая котельная. Ему пришлось немного поработать инструментами, а потом топором, но в конце концов он смог порубить труп на куски, нанизать их на стальные пруты, а потом разместить этот отвратительный «шашлык» в камере нагрева, где горел газ. После этого оставалось только зажечь огонь и выставить максимальную интенсивность подачи топлива. Конечно, он не смог сжечь весь труп, но голова, позвоночник, сердце, печень и большая часть мяса теперь «коптились» в печи.

Завершив этот кровавый ритуал, он задумался над тем, что делать дальше. Бесплотность и невидимость вместе с предвидением будущего давали ему возможность свободно передвигаться по городу. Самым быстрым способом перемещения оказался бег внутри зданий. Там было не так уж много нежити, и ему всегда удавалось заранее определить её наличие и обойти со стороны. Стрекозы были куда опаснее, но он мог прогнозировать будущее и всегда следовать по тем линиям, где его не укусили.

Согласно показаниям его «внутреннего радара», в живых на данный момент остались он, Кролик, Тигр и Дракон. Тигра он убить не мог в принципе. Прошлой попытки хватило, чтобы понять, что такой скорости движения он ничего противопоставить не может. Хотя подобная способность ему тоже не помешала бы. Более того, в комплекте с уже имеющимися она бы гарантировала его победу.

Про Дракона он знал только то, что тот управляет стрекозами. За это время он наверняка получил кучу способностей, и без разведки на него смысла идти нет. Да и после разведки эта кандидатура стоит под вопросом, потому что тому достаточно увеличить концентрацию стрекоз в пространстве, чтобы он не смог к нему даже приблизиться.

И есть ещё Кролик, который управляет нежитью. Про него тоже неизвестно, что ещё он успел отхватить. Его «внутренний радар», совмещённый с предсказанием будущего показывал, что Кролик находится ближе к нему, чем Дракон. Так что стоило начать разведку с него, а дальше будет видно. По крайней мере, теперь у него есть меч, пистолет и уверенность в том, что если он решит нанести удар, то этот удар будет внезапным и смертельным.

Дракон

Несмотря на то, что первоочередной целью для него являлся Кролик, начать он решил с

атаки на Тигра. Причина подобного выбора была проста. Он восстановил свой контроль над способностью Змеи, а значит, сможет подчинить себе Тигра, просто взглянув на него. В теории всё звучит просто, но на практике возникали вопросы.

Больше всего Дракона пугала скорость передвижения Тигра и его реакция. Сколько времени ему нужно смотреть на человека, чтобы подчинить того себе? Успеет ли он поработить Тигра до того, как тот выколупает его из голема? Конечно, материал, из которого состояли грязевые големы, был крайне прочным. При желании он даже может сделать верхний слой мягким и клейким, так что первый же удар Тигра голой рукой приведёт того в ловушку. Но что если тот не совсем непроходимый тупица и хоть немного может планировать свои действия?

Если бы Дракон был на его месте и заметил противника, смотрящего на него изнутри голема, он бы просто взял стальной прут и засадил противнику в глаз. Да, можно использовать пуленепробиваемое стекло. Но оно не сильно поможет, если противник за секунду успеет нанести сотню ударов с силой отбойного молотка. Таких нагрузок ни одно стекло не выдержит. Да и не факт, что материал голема тоже сможет устоять перед правильным воздействием.

Возможно, он переоценивает противника, но лучше уж так, чем в последний момент обнаружить металлический прут в своей голове. Какие ещё есть варианты? Самый простой — смотреть с позиции, недоступной для противника. Например, можно взлететь на километр вверх. Туда эта груда мышц уж точно не доберётся, да и докинуть с достаточной точностью ничего не сможет. В целом, это может сработать, но для начала нужно понять, сможет ли он летать. И было бы неплохо проверить реакцию Тигра на появление противника. Если тот не отреагирует на появление обманки, то можно будет попробовать что-то из более простых вариантов. А если отреагирует, то варианты тоже имеются. Нужно подумать и провести пару экспериментов.

Тигр

В очередной раз пробегая по площади, чтобы уничтожить сотню-другую зомби, Тигр внимательно смотрел по сторонам. Для всех остальных его поведение должно было выглядеть безумным и хаотичным, но на самом деле он следовал чёткому плану. Не имея никаких способностей к выслеживанию противника, кроме острого взгляда, он решил устроить ловушку с собой в качестве приманки.

Сейчас, шинкуя зомби, он внимательно осматривался по сторонам, регистрируя все изменения в окружающем мире. К счастью, его способность полностью избавляла его от усталости: и ментальной, и физической. Другими словами, он в любой момент мог ускориться, и секунда неподвижности стала бы для него часом отдыха.

Всё это время он ждал, пока кто-нибудь не попытается атаковать его. Он был уверен в своей способности увернуться от любой атаки, после чего собирался мгновенно добраться до раскрывшегося врага и запинать того всеми возможными способами. Под это дело он даже заготовил несколько стальных труб и топоров в соседнем здании.

Крошить зомби он мог сутками без остановки, да и не надоедало ему это занятие. В конце концов, каждый нанесённый им удар был ударом милосердия, упокаивающим неприкаянную душу. На данный момент он однозначно выяснил, что для гарантированного упокоения зомби достаточно уничтожить головной и спинной мозг и сердце. Он провёл не одну тысячу экспериментов, и ни разу эта зависимость не дала сбой. В любом случае, при атаке врага он не собирался сдерживаться. После его нападения от противника останется

только кровавый фарш, перемешанный с фаршем из окружающих зомби или на худой конец с обломками соседних зданий. Больше он не позволит некроманту украсть у себя способность. А пока оставалось изображать из себя тупого берсерка и внимательно смотреть по сторонам. Острота его зрения гарантировала, что никто не сможет подкрасться к нему незамеченным.

Кролик

Последнее приобретение Кролика оказалось невероятно удачным. Мёртвая Собака потеряла способность регенерировать своё тело, создавая органику из ничего. Но вместо этого она получила возможность поглощать плоть любой другой нежити, используя её как строительный материал. А самое главное, таким образом оказался преодолён барьер, не позволяющий Собаке бесконечно увеличиваться в размерах.

Оценив достигнутый результат, Кролик решил превратить Собаку в бескрайнее море плоти. Тут свою роль играла способность этого тела расщеплять любую органику, с которой оно соприкасалось. Ведь возникал интересный вопрос: сможет ли этот вид нежити «расщепить» плоть Тигра? Тот был устойчив к грубым физическим повреждениям, но тут работала уже совсем другая физика, так что результат мог оказаться любым. И даже небольшой шанс на успех окупал любые траты.

Кроме того, сейчас рядом с Тигром земля была покрыта толстым слоем мёртвых тел. Точнее, толстым слоем дефрагментированной нежити. Да, она больше не могла активно двигаться, но кровь лича всё ещё пропитывала её. А значит, вся эта биомасса сможет стать кормом для его нового питомца, не требующим даже малейшего усилия для переваривания.

Единственной серьёзной проблемой была низкая скорость передвижения плоти Собаки. Но тут у Кролика имелся замечательный помощник в виде трупа Лошади. Всего за пару прыжков через портал он сможет доставить мозг Собаки в окрестности площади, где обосновался Тигр. А там уже он придумает, как использовать Собаку наилучшим образом.

Крыса

Он осторожно продвигался по городу, внимательно следя за тем, чтобы не выдать своё расположение зомби или насекомым. Обойдя стороной Тигра, он направился к Кролику. Разведка в линиях будущего показала, что некромант окружил себя толпой зомби, которые занимали практически всё свободное место вокруг. Они стояли на улице, заполняли помещения внутри домов, висели на их внешних стенах и близлежащих столбах.

Такая ситуация повторялась на каждом шагу внутри круга диаметром около километра. Очевидно, так Кролик пытался обезопасить себя, не выдавая при этом своего положения. Тем не менее, за границей круга плотность «населения» резко падала, и там Крыса мог найти безопасные места, где нахождение в материальном виде, но под невидимостью, было достаточно безопасным.

Из таких мест он прогнозировал линии будущего, где с боем прорывался внутрь «круга зомби», где учинял «экстерминатус» всех подозрительных целей. Он не особенно надеялся на то, что ему удастся случайным ударом убить Кролика, и больше обращал внимание на реакцию нежити на направление его движения.

Если он двигался в сторону, противоположную приблизительному положению Кролика, то зомби атаковали его довольно вяло. А вот если он выбирал направление, которое создавало впечатление, что он прорывается к самому некроманту, то тогда зомби начинали бегать и прыгать в два раза активнее и буквально пёрли изо всех щелей.

Постепенно смещая «начальную точку» линий вероятности по окружности, он всё

ближе и ближе подбирался к Кролику, при этом оставаясь в безопасности. Ему уже удалось определить примерное местоположение врага, и теперь нужно было понять, где именно тот засел, а главное, как его можно убить, при этом самому оставшись в живых.

Дракон

Эксперимент с полётами, увы, оказался неудачным. При попытке создать из грязевого голема воздушный шар, наполненный вакуумом, он выяснил, что прочность стенок стремительно падает при достижении толщины менее чем в три сантиметра. Сантиметровая «стена» по прочности ничем не отличалась от обычной керамики.

Оставив эту затею, Дракон переключился на идею с обманками. Под его контролем несколько големов выдвинулись в ту часть города, где ещё не было нежити, чтобы отловить там несколько десятков живых людей. Их он собирался посадить внутрь големов, подобных его средству передвижения, и пустить их впереди, отвлекая внимание Кролика и Тигра.

Чтобы радиус управления минионами смог добраться до нужной территории, ему пришлось отправиться в восточную часть города. При этом, он не желал пускать на самотёк ситуацию рядом с Кроликом и Тигром, так что тот район в любом случае должен был оставаться под его контролем. Там у него был пяток големов и миллиарды стрекоз, пытающихся проникнуть во все помещения. Точнее, куда можно было они уже давно проникли, и сейчас внимательно наблюдали за своим окружением.

Смерть Обезьяны не прошла мимо его внимания, а сейчас Крыса выдвинулась в сторону Кролика, старательно избегая возможности обнаружения. Вот только Дракон, наученный горьким опытом, постепенно начал заменять призванных им ранее стрекоз новой модификацией с улучшенным обонянием. И это дало свои плоды. Не сразу, но он смог вычленивать запах Крысы. В конце концов, в этой части города не осталось живых людей, так что запах свежего пота больше никто издавать не мог.

Источник этого запаха двигался по городу, огибая самое плотное скопление нежити, внутри которого и засел Кролик. В принципе, Дракон мог бы попытаться прямо сейчас достать Крысу, просто заполонив всё пространство своими насекомыми. Если собрать их со всего остального города, то этого точно хватит, чтобы буквально похоронить нужный участок под метровым слоем стрекоз. Но куда больше Крысы его интересовало местоположение Кролика.

На данный момент он не имел ни малейшего понятия, где именно скрывается некромант. Можно было бы, конечно, пойти по стопам Тигра и начать просто вырезать всю нежить подряд, но в его распоряжении могло быть лишь чуть больше пары сотен големов, и то для этого пришлось бы напрягаться. Подобного количества недостаточно, чтобы надёжно заблокировать нужную территорию. Так что отслеживая перемещения Крысы, он планировал хоть примерно вычислить положение Кролика. А как только Крыса попытается перейти к активным действиям, он направит на перехват ей стрекоз и големов. Тут главное успеть убить невидимку первым и не дать Кролику захватить труп.

Кролик

Лич наблюдал за тем, как плоть Собаки расплзается по городу, а заодно думал, что ему делать с Крысой. Этот выскочка наивно думал, что ему удаётся избегать внимания нежити, только потому, что та не бросалась на него в попытке покусать. За время перемещения Крысы по городу он понял, что та обладает удивительной способностью предвидеть опасность, и как только он пытался перехватить её с помощью нежити, противник тут же исчезал без следа, чтобы проявиться на расстоянии нескольких сот

метров. А вот если он просто пассивно наблюдал за Крысой, ориентируясь на восприятие живого у его минионов, то большую часть времени мог сказать, где примерно она находится.

Так что сейчас Кролик активно размышлял над имеющимися вариантами. Он бы давно обратил Крысу в нежить, если бы смог распылить свою кровь в воздухе. Достаточно было бы одного вдоха, чтобы капли крови попали внутрь организма. Вот только вне тела нежити кровь быстро теряет свои свойства, превращаясь просто в слизь уже через секунду.

Реальное решение он видел всё в той же Собаке. Просто сейчас её плоть медленно окружала не только Тигра, но и Крысу. Расчёт был простым. Тигр с его скоростью передвижения может при желании бегать даже по воде. Но если окружить его широким поясом некроплоти, поверхности которой при этом придать форму пены, даже со всей своей скоростью Тигр увязнет в ней и будет растворён. Или плоть Собаки проникнет ему в глаза, нос и уши. Не зря же Тигр нацепил на себя противогаз и не снимает его даже на секунду.

То же самое касается и Крысы. Судя по его перемещениям, за раз он может «прыгать» на пару-тройку сотен метров. Если вся эта территория будет залита плотью Собаки, то он увязнет в ней как муха в меду. Так что оставалось только собрать побольше нежити и окружить противников, не давая им повода сбежать раньше времени. А потом можно будет банально затопить их бескрайним океаном неживой плоти, не оставляя ни малейшего шанса на спасение.

Дракон

Наблюдение за Крысой показало, что она прекратила движение и засела в одном месте. Подождав пятнадцать минут, Дракон пришёл к выводу, что дальше ждать смысла нет, и дал приказ стрекозам атаковать любую подозрительную цель. При этом, особое внимание следовало уделять новым запахам и движению воздуха. Вместе с этим он направил в эту часть города все свои резервы, убирая большую часть насекомых из тех зон, где противников точно не было.

Увы, беснующийся рой насекомых так и не смог найти Крысу, хотя заполнил, казалось, всё доступное пространство. Но Дракон и не думал расслабляться. Рано или поздно крыса будет вынуждена высунуть свой нос наружу. И тогда её будут ждать разъярённые стрекозы и проворные големы. Обращение человека в нежить занимает минимум минуту, и этого времени ему должно хватить, чтобы ближайший голем смог добраться до тела и уничтожить его.

Крыса

Устроившись в удобном чулане, Крыса слишком расслабился, прогнозируя «рейды» на территорию Кролика. Все эти вылазки по определению заканчивались его смертью, так что он слишком поздно понял, что смертью заканчиваются даже те линии, где он продолжает сидеть на месте. Когда серьёзность ситуации дошла до него, времени оставалось всего пять минут.

Используя все свои способности, Крыса начал поиск вариантов спасения... и нашёл только один. Бежать прочь было уже поздно. Стрекозы собирались в плотный рой, который проникал во все помещения. Видя их активность, нежить тоже начинала его активные поиски, обшаривая каждый уголок. В результате, все линии заканчивались укусом стрекозы или стрекозы и зомби одновременно.

Единственный безопасный вариант он нашёл почти случайно. Сейчас он находился в исторической части города, где многие здания были построены в западном стиле. У одного из домов была небольшая башенка, заканчивающаяся высокой острой крышей. Именно под

этой крышей он и смог спрятаться. Вход на это подобие чердака отсутствовал в принципе. Дыр в кровле там не было, так что стрекозы внутрь проникнуть не могли. А от зомби его спасала высота крыши, потому что от ближайшего помещения, куда могли зайти зомби, его отделяло несколько уровней чердака.

Помещение, где он очутился, было тесным, заполненным пылью и паутиной. Согнувшись в три погибели, Крыса дышал спёртым воздухом и проклинал свою невнимательность, не переставая искать пути для спасения.

Кролик

Неожиданная активность стрекоз и исчезновение Крысы спутали ему все карты. Он, конечно, продолжал действовать согласно плану, планомерно оцепляя территорию, но теперь не мог быть уверен, что задуманное удастся. Кроме того, Дракон не только сконцентрировал вокруг насекомых, но и направил больше сотни големов занять все стратегически важные точки вокруг грузовика, где сейчас лежал сам Кролик. А это уже было опасно.

Раньше он был уверен в своей относительной безопасности, потому что ничем не выдавал место своего нахождения. Чувство направления на противника выдавало слишком большую территорию в качестве возможного места его нахождения. Но сейчас Крыса как-то смогла прнюхать его примерное местоположение, а Дракон, похоже, тоже сумел выследить её и сделать правильные выводы. Что самое отвратительное, у него не было никаких способов борьбы с големами, которые с лёгкостью уничтожали нежить и обладали нереальной прочностью.

Впрочем, до этого он пытался бороться с ними только голыми руками, что было по-настоящему тупо. Следовало вооружить нежить чем-нибудь вроде кирок. Кроме того, волна плоти Собаки может похоронить любого голема под собой, сведя на нет их преимущество в силе. Пришло время включить голову, а не просто надеяться на свою «сверхспособность». У него есть сотни тысяч исполнителей его воли, и следует использовать их максимально эффективно. Так что, пожалуй, хватит переводить ценный ресурс, развлекая Тигра. Тем более, что плоть Собаки уже почти накрыла нужную территорию, и пора переходить к следующей части операции.

Тигр

Он сначала не понял, что же именно изменилось в поведении зомби. Только сделав ещё десяток проходов в их бескрайней толпе, он понял, что нежить больше не старается идти в его сторону. Вместо этого они просто стоят на месте, а значительная часть площади теперь и вовсе свободна от зомби.

При этом, никто из игровых фигур не торопился даже приближаться к Тигру. Может, он слишком усердно изображал берсерка, распугав всех возможных противников? Ещё раз осмотрев площадь, Тигр был вынужден признать, что то, что сейчас для него было очень простым, для обычных людей должно было выглядеть сущим ужасом. Видимо, раж боя не лучшим образом сказался на его способности к стратегическому мышлению.

Его ощущения говорили, что Кролик и Крыса сейчас находятся примерно в одном месте, а Дракон направляется в их сторону. Может, они там решили устроить битву без него? А ведь это идеальный момент для того, чтобы прикончить раскрывшихся противников.

Осмотревшись по сторонам, Тигр одним прыжком забрался на крышу соседнего здания, привычно расчленив находящиеся рядом зомби. Глянув в сторону, где находились Крыса и Кролик, он увидел нечто, от чего даже у него волосы на голове встали дыбом. Бескрайний

океан плоти. Шевелящийся, булькающий и подёргивающийся. С площади, на которой он всё это время находился, город выглядел совершенно нормальным, если только не считать толп зомби. Но вот дальше все буквально тонуло в мерзкой жиже, насколько хватало глаз.

Как он вообще мог пропустить появление такого? Если бы он бегал по городу в поисках противника, то точно не позволил бы подобной мерзости окружить себя. Неужели, причина подобного положения дел в его... лени? Он предпочёл стоять на одном месте, вместо того, чтобы искать встречи с врагом.

Ладно, об этом он подумает позже. Вернувшись на площадь, Тигр расчистил от трупов небольшую площадку, после чего присел и... подпрыгнул вертикально вверх. Взлетев на высоту в пару сотен метров, он смог оценить истинные масштабы бедствия. Всё оказалось не настолько страшно. Белёная масса окружила его со всех сторон, но ширина кольца не превышала трёхсот метров. Он сможет перепрыгнуть её. А потом стоит наведаться к Кролику и начать вырезать зомби именно там, где есть шанс достать реального противника.

По-видимому, уничтожение нежити всё-таки имело положительный эффект. Сейчас он ощущал себя более сильным и быстрым, чем в начале игры. Тогда он был сильнее, чем мог бы быть любой человек. Сейчас же он был сильнее, чем мог бы себе представить любой человек. Он чувствовал, что при желании может прыгнуть на километр или даже на два. Нужно лишь подобрать подходящую «стартовую площадку».

А прыгать лучше всего прямо вон-туда, рядом с ещё одним кольцом плоти. Внутри него наверняка находится Крыса, так что можно будет вторым прыжком забраться внутрь и устроить там тотальное уничтожение всего и вся. С его скоростью он сможет обратить в руины эту часть города всего за пару минут. Хватит уже ждать. Пора самому напасть на противника и выяснить, смогут ли они противопоставить ему хоть что-то.

Привычно выйдя из ускорения, Тигр начал падать вниз. Сейчас он подготовит упор для ног и прыгнет в нужном направлении.

Дракон

Увеличение концентрации стрекоз в воздухе переполошило зомби, из-за чего те тоже начали метаться в разные стороны, пытаясь первыми достать Крысу. Дракон мог видеть любую часть города, так что для него был очевиден план Кролика залить всю территорию плотью Собаки и банально не дать возможности Крысе и Тигру сбежать.

Вот только неожиданный прыжок Тигра в небеса показал, насколько же он недооценивал этого противника. Очевидно, тот собирался банально выпрыгнуть из окружившей его ловушки, а первый прыжок использовал для разведки местности. Вот только мгновенно пришедшая на ум Дракону идея превращала эту ситуацию фактически в выигрышную для него.

Последние десять минут он искал не только Крысу. Его стрекозы проверили каждый закуток в этой части города. До этого он считал, что Кролик решил выбрать для себя способ маскировки под названием «слияние с толпой». Просто притворись одним из многих, и тебя никто не найдёт. Но что если Кролик выглядит иначе? Сейчас зомби напоминали протухших покойников, хотя в самом начале выглядели почти живыми.

Что если Кролик изначально был нежитью, то есть древним трупом? Тогда ему имело бы смысл спрятаться в каком-нибудь месте, где достаточно пространства, чтобы уместить один труп. Дракон точно знал, что Кролик как-то перемещался по городу. Если он не делал этого вместе с толпой, то значит он ехал на машине. Сейчас движение транспорта остановилось, но он видел на улицах достаточно много транспорта, за рулём которого

сидели водители-зомби.

В исследуемой им части города имелось несколько таких автомобилей, но в первую очередь его внимание привлёк грузовик компании по перевозке мороженого. Это же рефрижератор, в котором удобно перевозить трупы, дабы те не разлагались на тёплом летнем воздухе. Стрекозы не могли проникнуть внутрь герметичного кузова, но зато они могли проникнуть в салоны, кузова и багажники всех остальных автомобилей. Так что Дракон был почти полностью уверен, что ему удалось найти место, где прятался Кролик.

Сейчас он двигался в эту сторону, чтобы более полно контролировать окрестности. После этого он собирался направить своих големов на грузовик и проследить, как на это среагирует нежить. Плоть Собаки расплзлась вокруг довольно быстро, так что следовало поторопиться, пока Кролик не догадался о том, что может использовать её в качестве укрытия. Ведь достаточно просто «нырнуть» в эту жижу, чтобы скрыться с глаз наблюдателей Дракона.

В данный момент появление на сцене действий Тигра было крайне нежелательным. Тот мог уничтожить Кролика первым, банально за счёт скорости своего движения, что было бы полным крахом всех планов. Дракон предполагал, что, получив силу Кролика, Тигр сможет при необходимости превратить в нежить себя самого, что сделает его ещё более трудноубиваемым противником. Кроме того, глаза Змеи действовали только на живых существ и были бессильны против нежити. А ведь это его единственный козырь в борьбе против Тигра.

Именно поэтому, Дракон решил сделать ставку на обезвреживание Тигра именно сейчас. В этот момент он раскроет ему своё местоположение, и возможно уже не сумеет скрыться от внимания противника. Но на самом деле это был его единственный шанс получить достаточное преимущество в игре, чтобы гарантировать свою победу.

Сосредоточившись, Дракон «раскрыл» тело голема перед собой, открывая обзор. Одновременно, длинные паучьи ноги вознесли его над зданием, открывая панораму города. Едва только он привык к яркому свету солнца, как заметил небольшую точку, устремившуюся в небо по параболе. Тигр летел в воздухе, направляясь прямо к двум другим противникам. И именно сейчас он двигался относительно медленно, а главное, не мог изменить направление своего движения.

Сила Змеи сконцентрировалась на цели и поработила её разум, одновременно вкладывая приказ и задавая программу действий.

Кролик

Неожиданный «прыжок веры» Тигра ввёл Кролика в состояние шока. До него дошло, что попытки поймать эту блоху в настолько примитивную ловушку не имели ни малейшего успеха. Следовало немедленно менять все планы. И на самом первом месте стояло сохранение собственной «нежизни». Охота на Крысу поглотила слишком много его внимания, так что угрозу со стороны Дракона он заметил слишком поздно. Сейчас следовало как-то отвлечь врагов, а потом покрыть всё пространство вокруг толстым слоем плоти Собаки, таким образом надёжно скрывшись внутри неё.

Он не решился сразу так поступить, потому что не имел полного контроля над её способностью к поглощению органики. Собака «жрала» всё, что вступало в контакт с ней, и Кролик опасался, что она переварит и его самого. Скорее всего после такой «трансформации» его посчитают самоубийцей и запишут в число проигравших. А проигрывать Кролик не собирался ни в коем случае.

На данный момент у него ещё оставалось «средство последнего шанса». В подвале одного из домов неподалёку ждал подходящего момента труп Лошади, готовый по первому приказу открыть портал, чтобы эвакуировать Кролика из кузова грузовика. Конечно, в подвале пряталось также несколько вездесущих стрекоз, так что его «эвакуация» не останется незамеченной. Но зато рядом не было ни одного голема, так что он успеет принять решение и переместиться ещё раз, если его основное убежище будет раскрыто.

Тигр

Тигр вознёсся в небеса, внимательно осматриваясь по сторонам. От его внимания и совершенной памяти не укрылось появление странного голема в километре от него. А самое главное, он наконец-то смог увидеть Дракона. Возможно, сейчас имело смысл сменить приоритет и добраться в первую очередь до него. Управление ядовитыми стрекозами позволит ему взять под контроль весь город и быстро найти оставшихся противников.

Вот только не успел он даже начать снижаться, как на сознание Тигра навалился ментальный удар невероятной силы. Даже под максимальным ускорением он не смог противостоять ему. Всё, на что его хватило, это защитить барьерами воли своё «внутреннее я», наблюдая за тем, как его тело начинает двигаться самостоятельно, следуя заложенной программе. Тигр чувствовал, что у него ещё есть одна попытка, чтобы вырваться из оков чужой воли. Но после этого у него будет всего доля секунды, чтобы суметь уничтожить Дракона. Так что как ни ярился он от переполнявшего его звериного гнева, сейчас следовало затаиться и терпеливо ждать момента для атаки.

Тем временем, его тело приземлилось на крышу дома, пробив её насквозь. Впрочем, это не помешало ему тут же броситься вперёд, на ходу отрывая голову ближайшему зомби. Максимально ускорившись, он побежал в сторону указанной ему цели. Вместе с приказом в его сознании оказался подробный план местности, так что он не терял и доли секунды на то, чтобы сориентироваться. Преодолев несколько сот метров по крышам домов, он спустился на землю и сделал ещё один эпический прыжок, прорываясь внутрь кольца из плоти.

Цель находилась почти на окраине свободного от мерзкой жижи пространства. Было видно, что мерзкое порождение некроманта пытается накрыть ту же цель, но с его скоростью движения это уже не имело значения. Подскочив к грузовику, он сходу разодрал крышу, открывая вид на содержимое. А там помимо тройки обычных зомби находилась старая мумия, которая уже почти наполовину провалилась в открывшийся прямо под ней портал.

Вот только отданные Тигру приказы предусматривали и такое развитие событий, так что он аккуратно подхватил тушку Кролика и вытащил её из портала обратно. При подобной скорости движения любое воздействие на цель наносило ей физические повреждения, но ему достаточно было сохранить общую целостность тела и не повредить уязвимые органы: мозг, позвоночник и сердце.

Удостоверившись, что прямо сейчас цель не скроется в портале, он снизил коэффициент ускорения, поудобнее перехватил вяло сопротивляющееся тело и побежал в сторону ближайшего голема. Тот уже ждал его и даже расчистил пространство вокруг себя от наседающих зомби. Верхняя часть голема раскрылась подобно «железной деве», куда он и сгрузил тело Кролика. Неуязвимая каменная плоть голема сомкнулась, и Тигр замер в режиме ожидания, лишь время от времени отвлекаясь на то, чтобы разорвать на куски приблизившегося зомби.

Всего через две секунды реального времени и целую вечность под ускорением он понял,

что Кролик проиграл. Очевидно, голем превратил того в фарш, тем самым отдав победу Дракону. Внутренне Тигр был переполнен гневом, но ни одна эмоция не проявлялась на его лице. Сейчас его тело стояло, ожидая следующего приказа от Дракона, а душа готовилась к решающему поединку воли, ожидая, когда Дракон подойдёт к нему. Ведь чтобы отдать ему следующий приказ, тот должен будет увидеть его лично. А Тигр смог повлиять на свои действия таким образом, что сейчас он замер между тушей голема, рекламным щитом и стеной дома, так что увидеть его можно было, только подойдя вплотную.

Дракон

План, который он придумал буквально за долю секунды, был успешно воплощён в жизнь. Следуя его приказам, Тигр на максимальной скорости добрался до Кролика и «скормил» того голему. Стрекозы заметили, что хитрый некромант чуть не сбежал с помощью портала. Но эффект неожиданности и скорость Тигра помешали экстренной эвакуации.

Дракон не решился сначала убить Тигра, а потом прикончить Кролика лично, потому что за это время тот бы уже наверняка скрылся внутри плоти Собаки, после чего даже полученное им усиление способностью Тигра не смогло бы гарантировать победы.

Сейчас же он направлялся в сторону замершего в неподвижности Тигра, попутно разбираясь с доставшейся способностью поднимать нежить. Все зомби, в том числе Собака, превратились в обычные трупы. Так что теперь если он захочет «оживить» их, ему придётся делать это самому. Но была у этой новости и хорошая сторона. Он мог поднять нежить, используя в качестве «проводника» любого своего минiona, то есть стрекозу или голема.

Путь от его нынешнего положения до Тигра был неблизким. Потребуется минимум пять минут, чтобы голем донёс его до нужной части города. А ведь сейчас он движется со скоростью больше шестидесяти километров в час. К сожалению, отданные Тигру приказы были довольно простыми из-за недостатка времени, так что он не успел сообразить отдать ему приказ самому залезть внутрь голема. Вместо этого он приказал тому стоять на одном месте и защищать свою жизнь от явных угроз. Зомби рядом с ним уже отключились, но оставалась угроза со стороны Крысы. Да и голема Тигр тоже мог принять за угрозу, потому что инструкций на этот счёт в его сознании не было.

И тут, стрекозы, контролирующее пространство рядом с Тигром, передали ему картинку появившегося рядом с носом последнего небольшого светящегося кольца. А ещё через долю секунды из затылка Тигра вырвался поток крови и мозгов, свидетельствующий о том, что ему только что высадили мозги из огнестрельного оружия. После такого не живут.

Буквально сразу же к Дракону пришло понимание, что произошло. Крыса использовал портал, чтобы выстрелить прямо в нос Тигру. Находящийся на лице того противогаз, естественно, не смог остановить пулю, а «неуязвимость» Тигра, похоже, не распространялась на внутренние органы, из-за чего пуля выбила ему мозги, не встретив никакого сопротивления.

Не став рефлексировать над неожиданным поражением, Дракон тут же направил стрекоз, чтобы через них поднять Лошадь и Тигра в качестве зомби. А пока магия делала свою работу, ближайший голем буквально «рухнул» на труп Тигра, скрывая тот внутри себя. Пусть он не сможет получить эти силы для себя лично, но и Крысе они не достанутся. А дальше уже он придумает, как справиться с этим врагом.

Сейчас ему уже нет смысла идти в сторону мёртвого Тигра, так что следует поступить наоборот и сохранить дистанцию между собой и Крысой, успевшей, кстати, смыться на

другой конец города. Все его самые сильные способности могут действовать дистанционно. На невидимку взгляд Змеи не подействует, потому что цель он банально не увидит. А так он может отправить на охоту за Крысой армию нежити, натравить рой стрекоз и добить её неуязвимыми големами, вооружёнными гранатомётами, созданными с помощью сил Овцы. И всё это время трупы Тигра и Лошади будут находиться в безопасном месте внутри големов, не давая Крысе и шанса стать сильнее.

Крыса

О том, что использовать порталы можно не только для того, чтобы проходить через них, Крыса догадался, только когда в очередной линии будущего почувствовал, как эта сила вернулась к нему. Увы, все его попытки выбраться наружу, чтобы посмотреть, что там происходит, заканчивались смертью от ядовитого укуса уже через пятнадцать секунд в момент отключения нематериальности. Этого было недостаточно, чтобы добраться до Кролика и убить его, потому что все возможные места в зоне досягаемости он уже проверил.

Когда в очередной линии будущего некромант умер, и возможность создания порталов вернулась к нему, Крыса решил первым же делом сбежать на другой конец города, как в своё время сделал Лошадь. Но потом ему в голову пришла очевидная идея, до которой он почему-то не додумался раньше.

Он же может предвидеть, как что-то выходит из портала. Ему не обязательно проходить через портал самому. Достаточно будет открыть портал диаметром в пару сантиметров и выстрелить через него. Кроме того, портал может открываться, ориентируясь не только на конкретное положение, но и на любой более-менее чёткий образ. Раньше Крыса лично видел Тигра в одной из линий будущего. Так что он может открыть портал рядом с ним и выстрелить ему прямо в глаз. Или даже в нос. Если неуязвимость распространяется только на кожу, то это сразу убьёт казалось неуязвимого врага.

Всего несколько линий будущего показали, что выстрел в нос гарантированно убивает Тигра. Не раздумывая ни секунды, именно этот план Крыса и реализовал. Но уже через секунду после того, как метка присутствия Тигра исчезла, до Крысы дошло, что он не знает, кто убил Кролика. Если это был Дракон, то он получил силу некроманта и сможет поднять Тигра в качестве нежити. Значит, нужно успеть уничтожить труп Тигра до этого момента.

Вот только перебор линий будущего показал, что радоваться одержанной победе не стоит. Способности Тигра проявлялись у него не сразу, а секунд через десять. Вот только за это время Дракон успевал поднять труп Тигра в виде нежити, и все пробуждавшиеся способности отключались, не успев ничего изменить в его теле. Более того, одновременно отключалась и способность создания порталов, так что Крыса предпочёл открыть портал в другую часть города, где не было видно стрекоз, и прыгнуть туда, уже не заботясь о прогнозировании линий будущего.

Дракон

Охота на крыс уже начала его утомлять. Как настоящая крыса, его противник нашёл идеальное убежище для себя в канализации. Непонятно, почему он воспользовался этой возможностью только сейчас, но вот уже больше получаса Дракон гонял его по всему району, а Крыса раз за разом ускользала от него, используя подземные коммуникации.

Осложнялось дело ещё тем, что большая часть нежити осталась на другом конце города, и своим ходом добралась бы сюда в лучшем случае к вечеру. Порталы для её транспортировки использовать не получилось, потому что после десятка прошедших «пассажиrow» портал схлопывался, и Лошади нужно было минуту подготавливаться к

следующей попытке.

Конечно, Дракон попробовал использовать местное выжившее население для создания новой нежити, но тут всплыл неприятный момент. Уже «готового» зомби он мог подчинить себе за долю секунды. А вот для обращения живого человека в нежить требовалось приложить некоторое усилие, и занимало это действие секунд десять. Слишком медленно, чтобы говорить о массовом поднятии.

Теперь понятно, почему Кролик пошёл по пути заражения «вирусом» зомби через укусы. Хотя этот способ и работал медленнее, но зато не требовал личного внимания. Вот только для того, чтобы этот механизм сработал, нужно было сначала самому стать нежитью. Да и, честно говоря, не видел Дракон толка от медлительных мертвяков, хотя те и могли чувствовать живых. Так что, немного подумав, он поднял в качестве нежити несколько сотен... стрекоз. Теперь те могли не только летать, но и ощущать присутствие жизни. А с поимкой вёрткой добычи должны были справиться и големы вместе с обычными стрекозами. Ну, по крайней мере в теории.

А на практике Крыса рассекал по трубам с холодной водой и заполненным дерьмом ходами канализации со скоростью легкового автомобиля. Километров сорок он точно делал. Так что план «догнать и покарать» провалился уже на первом пункте.

В принципе, можно было бы пойти по сложному пути и заставить големов буквально сравнивать город с землёй. Это было бы небыстро, но зато гарантированно лишило Крысы всех возможных убежищ, выгнав того на открытый воздух под атаки стрекоз. Вот только этот подход неведомые зрители шоу, видимо, посчитали неинтересным, так что дали оставшимся фигурам всего три часа на выяснение отношений. Если к закату победитель не будет определён, то проиграют оба.

Естественно, Дракона это не устраивало, но и Крыса, не стремился проигрывать, видимо предпочитая действовать согласно принципу «ни себе, ни людям». Так что время шло, а игра в кошки-мышки результата не приносила.

В конце концов, Дракон плюнул на поиски противника и собрался решить проблему кардинальным образом, как он всегда это делал — с помощью добротного ядерного взрыва.

Оставив свои войска гоняться за Крысой в фоновом режиме, сам он направился в центральную часть города. Как оказалось, тут находились закладки «с читами» для всех Знаков Зодиака. Просто нужно было задать себе правильный вопрос вроде «А нет ли тут, случайно, ядерной бомбы?». Таким нехитрым образом он смог выяснить, что ещё тут припрятан труп дракона для некроманта, и фотографии всех игровых фигур для Лошади. Увы, последними Дракон воспользоваться не мог, потому что у Лошади не хватало для этого мозгов. В прямом смысле. Что устроители игры оставили для Дракона, он понять так и не смог. Возможно, что ничего.

Так что сейчас Дракон направлялся напрямиком к тайнику, где лежала, дожидаясь своего момента, ядерная бомба мощностью где-то в сто килотонн. На первый взгляд немного. По крайней мере в обычной ситуации это не гарантировало бы мгновенного уничтожения всех людей на территории города. Но нужно учитывать, что город окружён непробиваемым барьером, так что взрыв отразится от стен и устроит тут тотальный Армагеддон.

Было совершенно очевидно, что сам Дракон этот взрыв не переживёт. Но он и не собирался. Перед инициацией обратного отсчёта он планировал превратить себя в нежить.

Наконец, его средство передвижения добралось до неприметного магазинчика, в подвале которого и находился нужный девайс. Исследовав его, Дракон пришёл к выводу, что

может использовать силу Овцы для того, чтобы усилить одну из характеристик взрыва. Естественно, он выбрал усиление нейтронного и гамма-излучения даже ценой некоторого снижения общей мощности взрыва.

Следующим шагом стала постройка путей для эвакуации. Ведь Дракон собирался выиграть, а перспектива сгореть в ядерном пламени как-то этому противоречила. Поэтому, он решил построить два сооружения, благо сила Свиньи отлично для этого подходила.

Первым сооружением должна была стать труба, по которой грязевой голем должен был поднять заряд на высоту в сотню метров. Это должно было сделать наземный взрыв надземным, немного меняя характеристики взрывной волны.

А вторым сооружением была тоже труба, но горизонтальная, ведущая на окраину города к самой его границе. Там сила удара должна была быть минимальной, так что защиты от оболочки из голема и общей выносливости нежити должно было хватить для того, чтобы Дракон смог выжить. Точнее, просто остался одним куском, у которого сохранился целиком хотя бы один из трёх уязвимых органов.

Прокладка трубы заняла почти час. После этого Дракон вернулся в центр, проверил, как его голем построил вышку, превратил себя в нежить и подошёл к бомбе, чтобы набрать код активации. Крыса в этот момент находился где-то на окраине города, так что его можно было не опасаться.

И вот, пятиминутный таймер начал свой отсчёт. Загрузившись внутрь голема, Дракон со всей возможной скоростью отправился прочь, обрушивая проход за своей спиной. Через четыре с половиной минуты он достиг подготовленного убежища и разместился в его центре. Вокруг него находилось множество големов, которые должны были сыграть роль демпферной подушки, поглотив силу взрывной волны.

Дождавшись взрыва, он ощутил, как взрывная волна смяла всю возведённую им защиту и расплющила его тело.

Крыса

Найденный в спортивном магазине акваланг стал для него подарком судьбы. С ним он мог выходить из нематериальной формы внутри водопроводных труб и канализации, что сразу решало проблемы с ядовитыми насекомыми. Более того, оказалось, что в нематериальной форме внутри толщи воды он может передвигаться куда быстрее, чем под землёй или в воздухе. Так что он банально скользил вдоль линий подземных коммуникаций, скрываясь от преследования.

Конечно, это не давало ему и малейшего шанса на победу, но на неё он уже и не надеялся. Дело было в том, что Дракон передвигался по поверхности ещё быстрее него, плюс не стремился приближаться, всегда оставаясь на расстоянии минимум пары километров. В таких условиях было понятно, что Дракон выиграет, как только один из его минионов доберётся до противника. И Крысе оставалось только бегать по лабиринту, изображая из себя Пак-Мэна.

В очередной раз перейдя в бесплотное состояние, Крыса двинулся вперёд, просчитывая варианты будущего. Вот только на этот раз граница в пятнадцать минут добралась до момента, где он мгновенно умер, даже не сумев понять, что произошло. Тут же запустив ещё одну линию, Крыса поменял маршрут движения, но получил тот же результат. В следующий раз он подгадал переход в нематериальную форму за секунду до «часа икс». Тут он успел увидеть, как расплющило весь трубопровод. На большее длины линии не хватило.

Подождав пятнадцать секунд, Крыса создал новую линию. В ней он выбрался на

поверхность и смог увидеть, как ярчайшая вспышка ядерного взрыва испаряет здания вокруг него. Тут же он в реальном мире сменил направление движения, чтобы оказаться как можно дальше от эпицентра взрыва, заодно перебирая варианты будущего и ища место, где можно спрятаться.

Увы, чем дальше он бежал, тем больше убеждался, что спастись невозможно. Оставалась только безумная надежда, что он сможет пережить Дракона, банально протянув несколько дополнительных минут. Наконец, он выбрал вариант, в котором смог пережить сам взрыв.

Для начала, из канализации он выбрался внутрь холодильника в одном из магазинов. Там он дождался нужного момента и в самую последнюю секунду перешёл в нематериальную форму. Ядерный взрыв смёл здание вместе с холодильником, но недалеко от этого места образовалось небольшое убежище в виде упавших «домиком» бетонных перекрытий. Они спасли его от жара взрыва, а пригодный для дыхания воздух он взял из акваланга. Ему пару раз уже приходилось менять баллоны, забегая на несколько минут в нужный магазин, но сейчас времени для этого не было, так что кислорода оставалось минут на двадцать, если сильно не дышать.

Так, лёжа в этом подобии склепа, где даже развернуться нормально было нельзя, Крыса просматривал варианты собственного будущего, заранее чувствуя, как под воздействием радиации постепенно отказывает всё его тело. Последним усилием он включил небольшой фонарик, чтобы не лежать в темноте, и иметь хоть какое-то представление о том, жив он или уже нет.

Дракон

Нельзя сказать, что Дракон потерял сознание, но некоторый шок он несомненно испытал. В относительной целостности остались руки, ноги и голова. А вот грудную клетку расплющило, раздробив рёбра и грудину. К счастью, сердце, позвоночник и мозг остались почти целыми, так что немедленное упокоение ему не грозило.

Привычно взяв под контроль окружающего его голема, он начал выкапываться из-под завала. Ощущения говорили ему, что Крыса всё ещё жив, а времени до конца игры оставалось меньше часа. К счастью, голему не были свойственны проблемы со здоровьем, так что тот довольно шустро побежал в сторону Крысы.

Местность, где скрывался противник, превратилась в горящий ад. Все здания обратились в груды строительного мусора, а всё, что могло гореть, горело или хотя бы пыталось это делать, потому что кислорода в окружающем воздухе уже не хватало. Но зато температура была как в духовке, и вода испарялась, едва только показавшись на поверхности.

Ждать естественной смерти Крысы можно было ещё несколько часов, если не дней, так что Дракон принялся перерабатывать завалы в грязь, просто двигаясь вперёд на максимально возможной при этом скорости. Как нежить он обладал чувством жизни, так что ориентировался и на него.

Он хотел создать новых стрекоз-зомби, но при такой температуре их крылья и хитиновый покров плавилась, превращая стрекоз в бесполезных червей. Впрочем, не совсем бесполезных. Немного подумав, он поместил доступную ему нежить внутрь големов. Тех он создавал из породы, добытой из-под земли, где температура была всего двадцать градусов. А за счёт массивности, големы должны были нагреться ещё нескоро. Так что через пару минут от него начали разбегаться небольшие големы-крабы с начинкой из зомби, которые

обшаривали местность.

Эта тактика оказалась успешной, и он почувствовал присутствие жизни под одним из завалов. Он не стал раскапывать убежище, чтобы не потревожить противника раньше времени. Вместо этого Дракон трансформировал в грязь проход к Крысе, одновременно превращая её в голема. Наконец, он смог сформировать «глаз» на противоположном конце голема и убедился, что противник находится без сознания или близок к тому. Правда, лицо того закрывала маска акваланга, но дыхание и биение сердца говорили о том, что противник «на грани».

Впрочем, в таком состоянии он мог оставаться ещё долго, так что стоило помочь ему эту грань пересечь. И он даже выбрал достаточно интересный способ, чтобы сделать это.

Крыса

Крыса уже почти потерял сознание. Мысли путались, все его способности отказали, и сейчас он лишь изредка вдыхал воздух, подчиняясь инстинкту выживания, который всё никак не давал ему умереть. Впрочем, именно этого ведь он и хотел? Продолжать жить, пока в этой игре не останется победителей.

Неожиданно он почувствовал, как его грудь сдавило. Очередной вдох дался с трудом, но дело было не в последствиях радиоактивного облучения. Это напоминало... напоминало...

В этот момент перед его лицом появилась хитрая баранья морда. Она протиснулась между бетонным «потолком» и маской акваланга, прищурилась, а потом мерзко заблеяла.

Это напоминало... овцу, залезшую к нему на грудь. Осознав это, Крыса в последний раз выдохнул, после чего взрыв разорвал его мелкие куски.

Дракон

Я закончил просмотр воспоминаний участников этого шоу и вернулся в настоящее. Да уж, вот это действительно напоминало игру. Но больше что-то такого не хочется. Таких перепадов эмоций, такого накала страстей я не испытывал уже давно.

Интересным также оказался способ, которым устроители игры «лишили» меня всех способностей к магии. На самом деле, моя душа всё это время оставалась в том самом наполненном светом зале, а ощущения от тела передавались дистанционно. Это в какой-то степени напоминало виртуальную реальность, только подключался я к реальному человеческому телу.

Отвлёкшись от своих мыслей, я обратил внимание на излучающую недовольство фигуру Ведущего этого шоу.

— Ты закончил просмотр воспоминаний? — Поинтересовался он.

— Да. — Кивнул я.

— В таком случае переходим ко второму вопросу. Ты можешь загадать одно желание, и я попытаюсь его исполнить.

Что-то формулировка как-то не очень. Что значит, попытается? Попытается, но напортачит своими кривыми руками? Или он имел в виду, что попытается, но исполнять не будет? Ладно, неважно. Желание у меня может быть только одно.

— Хочу, чтобы ты избавил меня от паразита, засевшего в моей душе. — Поскольку общались мы телепатически, то пояснений, что это за паразит, не требовалось. Да паразит и сам после моих слов принялся излучать явный интерес, внимательно наблюдая за Ведущим.

— Это желание я исполнять не буду! — Тут же открестилась «высшая сущность», распространяя эмоции, как будто я огрел его пыльным мешком с песком по голове.

— Но ты ведь даже не попытался, хотя обещал. — Укорил я его. Паразит согласно

кивнул, подтверждая мои слова.

— НЕТ!!! — А вот теперь я ощущал исходящий от него страх. — Даже пытаться не буду!

— Ну, тогда, давай я загадаю другое желание. — Предложил я.

— Нет! Всё, ты свой шанс использовал, никаких больше желаний. И вообще, сгинь!

На этом меня выкинуло из пространства света, и я опять оказался в пустоте. А через пару минут меня тут нашло Существо.

— Да, не ожидал я от тебя такого. — Протянуло оно, критически осматривая меня, как захромавшего бегового таракана. — Не оправдал ты моих надежд.

— С чего это вдруг? — Удивился я. — Я же выиграл.

— Да, выиграл. — Кивнуло Существо. — Но ты не был самым смешным.

— А кто был? — Ошарашенно спросил я, хотя по большому счёту, мне было на это наплевать.

— Кролик. Он за всю игру так и не смог никого убить.

— Зато я выиграл. — Продолжил я давить своим аргументом.

— А твоё желание — это вообще нечто. — Игнорировало мой аргумент Существо. — Это ведь должна была быть самая смешная часть шоу, где Ведущий исполняет желание в лучших традициях джиннов. А кто будет смеяться над твоим пожеланием?

— А в чём дело то? — Подозрительно поинтересовался я. Что-то гложут меня смутные сомнения.

— Да ты вообще в курсе, что больше сотни игроков поседело, пытаюсь не смеяться в этот момент.

— То есть это было всё-таки смешное желание? — Уточнил я.

— Нет! Всё, вопрос закрыт. — Как-то уж слишком поспешно ответило Существо. — И вообще, мой тебе совет. Забудь про то, чтобы избавиться от своего симбионта. Сам ты этого сделать не сможешь, а помочь тебе никто в здравом уме не согласится.

— И смириться с тем, что через девятьсот лет эта тварь сожрёт меня?

— А что делать? Такова судьба самых лучших игровых фигур. И вообще, если ты с ним договоришься, то может он и не будет тебя есть. Ну, пока ты ему не надоешь.

У меня на такое предложение даже слов не нашлось.

— А кто такой мой паразит, что от одного его упоминания даже игроки в страхе трясутся?

— Этого тебе знать не положено. И вообще, ты сейчас должен думать о следующей игре. В общем, так. Выступить в своей лиге тебе ещё рано. Так что следующим твоим заданием будет моральная помощь другой игровой фигуре.

— Моральная? — Недоверчиво переспросил я.

— Именно. Ты не должен лично вмешиваться в игровые события. Твоя помощь должна ограничиваться советами, подбадриваниями и едкими комментариями.

— Да уж, отличная помощь. — Оценил я перспективы своего будущего «клиента». — И каким должен быть результат моей помощи? — На всякий случай уточнил я.

— Твой подопечный должен выиграть. В его случае это означает, что события должны более-менее соответствовать канону и завершиться тем же финалом.

— Ага... Я что-то как-то считал, что для достижения подобного результата вообще ничего делать не надо. Канон же сам пробивает себе дорогу в реальность, подстраивая события.

— Не всегда. — Огорчённо вздохнуло Существо. — Это игра на повышенной

сложности. То есть враги сильнее в десятки раз, так что игровой фигуре нужно выкручиваться всеми доступными способами. А у меня там накладка вышла. При внедрении души произошло слишком сильное слияние с астральными оболочками главного героя, и в результате ничтожность героя вступила в резонанс с ничтожностью самой внедряемой личности, так что на выходе мы получили бесхребетного слизня, имеющего только воспоминания главного героя истории. С такими исходными данными шансы на успешное следование канону равны нулю. Тут-то и появляешься на сцене ты. Будешь помогать моей фигуре пафосно преодолевать все препятствия. И учти, если он проиграет, то для тебя это тоже будет проигрыш. Второй подряд. После такого на снисхождение можешь не рассчитывать. Что бывает с проигравшими в твоей лиге, ты уже знаешь.

На этом существо исчезло, а меня в виде привидения выкинуло в материальный мир.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Evangelion

<https://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=5068632>

<https://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=1371092>

Или не совсем материальный, потому что мир вокруг был каким-то странным. А главное, я узнал это место. Я сидел в вагоне пустой электрички. Расположение сидений больше соответствовало вагону метро, но поезд ехал на поверхности. Закатное солнце окрашивало весь мир в оранжевые цвета. Напротив меня, прикрыв глаза, сидел парень лет четырнадцати. Он слушал музыку на плеере и выглядел совершенно отрешившимся от мира.

Так вот ты какой, Икари Синдзи-кун? Я осмотрел себя и обнаружил, что выгляжу как настоящий дьявол, явившийся для подписания договора о продаже души. То есть одет в классический чёрный костюм-тройку, белую рубашку, красный галстук и чёрные лаковые ботинки. Кое-как рассмотрев отражение своего лица в стекле, я увидел ничем не примечательное лицо. Прямо, Джеймс Бонд на выезде. Так и назовёмся.

Я попытался дотронуться до плеча парня, чтобы разбудить его, но к моему удивлению, рука прошла сквозь его тело. Похоже, я всё-таки призрак. Даже в этом сне. Что ж, тогда будем изображать из себя шизу.

Усевшись обратно на своё место напротив главного героя этой истории, я подал голос.

— Синдзи. Синдзи! Проснись и пой!

— А? Что? — Дёрнулся тот, вываливаясь из своего транса.

— Привет. Я твоя Шиза. Будем знакомы.

— Что? Какая шиза? — Удивился мой клиент.

— Обычная. — Пожал я плечами. — Диссоциативное расстройство личности. Слышал с таким?

— Нет у меня никакого расстройства. Зато есть справка, что я нормальный! — Принялся отбрыкиваться Синдзи.

— Раньше, может, и не было расстройства. А теперь есть. Вот он я перед тобой.

На это заявление аргументов у Синдзи не нашлось, так что он подавленно затих.

— И чего тебе надо? — Смирился он с моим существованием.

— Ну, как всегда. Я хочу помочь тебе преодолеть проблемы, о существовании которых ты даже не подозреваешь.

— И что это за проблемы?

— Хм... дай-ка подумать. — Протянул я, будучи неготовым к столь быстрому переходу к стадии принятия. — Например, твой отец пригласил тебя в Токио-3, чтобы заставить сражаться с гигантскими сверхъестественными существами, называемыми ангелами.

— Что за чушь? — Хрюкнул Синдзи, смеясь в кулак.

— И ничего это не чушь. — Обиделся я. — Сам скоро убедишься в этом. Твой отец хочет бросить тебя в битву, где чтобы просто выжить, тебе предстоит рвать противников на части голыми руками и жрать их живьём.

— И зачем это ему? — Скептически поинтересовался Синдзи.

— Ну, как всегда, хочет загрести жар чужими руками и стать богом.

— Богом? Ого! Теперь я точно вижу, что ты шиза. — Усмехнулась личинка бога ничтожности. — Кстати, а какого размера эти ангелы?

— Метров пятьдесят в высоту. В среднем. — Прикинул я, ориентируясь на свои воспоминания о сериале.

— И их я буду рвать на части голыми руками? Думаешь у меня будут хоть какие-то шансы?

— Их. Не будет. — Ответил я на оба вопроса. — Поэтому я, собственно, и появился. Чтобы выжить и не сдохнуть мучительной смертью, тебе придётся следовать моим советам. Только я знаю, как можно убивать огромных могущественных монстров, способных уничтожить всё человечество, и при этом ничуть не напрягаться, а вести счастливую интересную жизнь.

— Что-то не верится. — Погрустнел Синдзи, пялясь на свой плеер.

Неожиданно, он пропал из вагона, после чего весь мир погрузился во тьму. Мне пришлось потратить несколько секунд на то, чтобы понять, как можно выбраться из этой темноты в реальный мир, благо я сохранил контакт с сознанием Синдзи.

Переместив своё астральное тело поближе к материальному миру, я смог осмотреться. Синдзи сидел почти в такой же электричке, что была в его сне, вот только это транспортное средство было «осквернено» человеческим влиянием. Всюду были наклеены разные рекламные плакаты и листовки с текстом. В вагоне хватало пыли и мусора. На скамейке в дальнем углу беззастенчиво спал какой-то бомж. А напротив чуть в стороне сидела бабулька, перевозящая пару пакетов с землёй, из которых торчали тощие деревца. Ну и за окном был ещё не вечер, а самое что ни на есть утро.

— Странный сон. — Пробормотал Синдзи, открывая глаза.

— Это был не совсем сон. — Ответил я.

Синдзи перевёл взгляд на мою фигуру и вскочил на ноги. Благодаря нашей связи он мог видеть и слышать меня, даже находясь в реальности.

— Ты? — Спросил он, шаря глазами по сторонам. — Я всё ещё сплю? — Спросил он скорее самого себя.

— Можешь удариться лбом о поручень. — Посоветовал я, коварно ухмыляясь и пододвигаясь поближе. — Если ты спишь, то боли не почувствуешь.

— Не смешно. — Ответил Синдзи, пытаясь оттолкнуть меня в сторону. Ожидаемо, его рука беспрепятственно прошла сквозь меня. — А-а-а!!! — Воскликнул он, пятясь назад. Бабулька неодобрительно посмотрела на него, прижимая деревца к себе.

— Я твоя Шиза. — Ещё раз представился я. — И тебе от меня не сбежать.

С этими словами я тоже встал и нагло прошёл сквозь Синдзи, от чего тот грохнулся пятой точкой на пол. Проморгавшись, он вскочил и с размаху хряснулся головой о железный поручень. Раздался крик, и буйный псих схватился за лоб, пытаясь унять боль. К счастью, сил этого хилака хватило только на то, чтобы чуть-чуть саднить себе кожу.

— Нет, я не сошёл с ума! — Запричитал псих, отрицая моё существование, хотя я стоял прямо у него перед глазами.

— Это особенно правдоподобно звучит, учитывая то, что ты валяешься на полу, разговариваешь сам с собой и бьёшься головой о стены. — Согласился я.

После этих слов Синдзи почти успокоился, сел обратно на скамейку и перестал обращать на меня внимание, бубня себе под нос что-то вроде: «Его нет. Его нет. Его нет!»

— Ладно, думаю тебе стоит успокоиться и осознать мою правоту. — Сказал я ему утешительным голосом. — Думаю, ты довольно быстро осознаешь, что моё появление — это лучшее, что могло произойти с тобой сегодня.

— Изыди! — Прочти провыл Синдзи, закрывая лицо руками.

— Ладно. Не прощаюсь. Скоро я ещё раз навещу тебя, а пока отдохни. У тебя сегодня будет тяжёлый день.

С этими словами я перестал транслировать свой образ в сознание Синдзи, что для него выглядело так, будто я растворился в воздухе. Отойдя чуть в сторону, я принялся анализировать, что же произошло со мной и моими способностями.

Я всё ещё владел магией, чакрой и псионикой. Вот только сам материальный мир был отделён от меня чем-то вроде пелены. Хм... незримая пелена. Это, случаем, не та же штука, которую я видел в мире Звёздных Врат? Тогда я, получается, что-то вроде Вознесённого? Забавно. Так вот как выглядит мир «с той стороны».

Мои магические способности будто не могли дотянуться до этого мира, утыкаясь в препятствие. Я был уверен, что при необходимости смогу пробить его, но тут вставал вопрос о допустимости подобных действий. Всё-таки Существо говорило о том, что помогать я могу только советом, а значит любое прямое магическое вмешательство в судьбу фигуры скорее всего будет расценено как нарушение правил игры.

Разобравшись с собой, я обратил внимание на Синдзи. К счастью, для диагностических заклинаний «пелена» препятствием не являлась, так что я смог подробно изучить этот образец Хомо Сапиенс. Ничего выдающегося. Правильнее даже будет сказать: сама посредственность. Ум, разум, физические данные, развитость астрального тела — по всем этим параметрам Синдзи находился на уровне «чуть лучше чем ничтожество». А с учётом всех тех тараканов, что проживали в его голове, на выходе получалось самое настоящее ничтожество, о котором и говорило Существо.

Похоже, при первых же признаках проблем Синдзи засовывал голову в песок и просто ждал, когда же проблема рассосётся сама собой. Или когда её решит кто-то другой. Причём, до «вселения» игровой фигуры Синдзи был не так уж плох. По крайней мере он был отличником в школе, старательно выполняя все задания. Но вот после слияния привычка думать покинула его, заменившись простым «роботизированным» исполнением приказов.

Единственное, что могло подвигнуть Синдзи на самостоятельные действия — это страх. Страх он ощущал всегда. Те проблемы с психикой, которые раньше приводили к непониманию окружающих и желанию замкнуться в себе, теперь вызывали страх и желание отгородиться от мира любой ценой. В общем, получившаяся сопля была идеальным объектом для манипуляций, но сама по себе не смогла бы решить ни одной проблемы в принципе.

Изучив ситуацию, я, наконец, понял, что за свинью подложило мне Существо. У Синдзи напрочь отсутствовала воля к жизни, и даже угроза смерти или боль не смогли бы заставить его напрячься и сделать что-либо. Страх в его случае активировал не желание бороться или хотя бы бежать, а желание свернуться подобно улитке в надежде переждать угрозу. Любая деятельность, которая потребовала бы больше, чем пару минут усилий, в его исполнении изначально была обречена на провал. Поэтому, становилось очевидно, что сам Синдзи ничего делать не будет. А значит, мне нужен кто-то, кто будет справляться с проблемами вместо него. Сам я, по понятным причинам, ничего изменить не мог. А значит, тут нужен кто-то третий, достаточно могущественный и при этом заинтересованный в достижении результата. Единственным доступным мне способом решения этой проблемы был призыв демонов.

Ещё когда я жил в теле паука, я изучил достаточно трудов по демонологии и ритуальной

магии, чтобы понимать, что моя проблема имеет решение. Я не собираюсь заключать договор с демонами, но зато этот договор может заключить Икари-младший. Конечно, подобные действия всегда имеют свою цену. И не только в виде требований со стороны демонов, но и в виде «отката» со стороны самого мира.

Вот только сейчас мир находился на краю гибели, а сам Синдзи вроде как должен был стать новым богом этого мира. Так что с этой стороны проблем можно избежать, включив в условия контракта принятие призывающим ответственности за действия демона после окончания контракта. Более того, можно было прописать в контракте «полномочия» уровня бога, что дало бы Синдзи «право» принести в жертву любого жителя Земли. По крайней мере это право могло бы обеспечить работу договора с демоном и гарантию того, что само мироздание позаботится о соблюдении условий контракта. Конечно, если в конце концов Синдзи не удастся стать богом, то откат будет чудовищным. Вот только меня этот момент интересовал меньше всего, потому что «подпись» под договором должен был ставить он и только он. А я просто буду выступать юристом, составившим текст контракта.

Следующей проблемой с призывом демонов являлась их тупость. Да-да, именно тупость. Среднестатистический демон по уровню интеллекта был не умнее свиньи. Даже высшие демоны, прожившие тысячи лет, в этом отношении были не сильно лучше животных. Вся их хитрость и коварство на самом деле были банальной неспособностью прогнозировать течение событий. Вместо того, чтобы запланировать свои действия и снимать устойчивый урожай, они предпочитали обманывать или отбирать ценности силой, даже если всего через несколько лет могли бы получить в десять раз больше.

С таким подходом попытка полагаться на обычного демона могла привести лишь к краху любой идеи. Мне нужно было найти демона, обладающего достаточно «человеческим» сознанием, чтобы тот смог оценить преимущества следования сложному плану, а самое главное, потенциальный «работник» должен был сам радеть за будущий результат, самостоятельно пытаясь исправить косяки, совершаемые Синдзи.

Оценив все эти нюансы, я пришёл к выводу, что мне нужно попасть в местный «мир демонов» и найти там подходящего исполнителя. Каждый «материальный мир» имел связанный с ним «мир демонов», откуда, как правило, и призывались подобные существа. Конечно, были и исключения, но суть подобного соседства заключалась в том, что призыв демонов из такого мира проходил проще всего и требовал минимальных затрат энергии.

Мне был известен ритуал открытия портала в мир демонов. Я собирался открыть его, пройти в другой мир, а там устроить ещё один ритуал, целью которого был поиск наиболее подходящего претендента на заключение договора. Подобные ритуалы были по сути основой ритуальной демонологии, а потому можно было ожидать от них приемлемого результата. В конце концов, если предложить достаточно интересные условия, то демон сам будет всеми силами стараться соблюсти договор.

Создание ритуального круга с помощью магии было секундным делом. А вот для того, чтобы ритуал сработал, нужна была жертва. Я осмотрелся по сторонам и отправился к бомжу, что всё так же давил храпака. В принципе, Существо требовало от меня не помогать Синдзи. Этот же ритуал я выполняю только для себя самого, и пользы от него для людей не будет никакой. Следовательно, нарушением правил подобное применение магии не является. Так что я сосредоточился и вырвал душу бомжа из тела, тут же разместив её в фокусной точке ритуала.

Спустя несколько секунд магия сработала, и рядом со мной открылся портал, ведущий в

глубины неизведанного. Естественно, я не стал соваться туда сам, а послал теневого клона. Выйдя из портала тот оказался в странном пространстве, описать которое человеческими словами было совершенно невозможно. С одной стороны, тут была лишь Пустота. Даже пространства как такового тут не было. С другой стороны, тут находилось всё что угодно, пребывая в состоянии несуществования. Лёгким усилием тут можно было бы создать любую вещь, вот только просчитать последствия подобного поступка не взялся бы ни один бог. Иными словами, сейчас мой клон парил в бесконечном Хаосе.

К счастью, вместе с собой клон принёс сюда небольшой кусочек законов материального мира, так что немедленное развоплощение ему не грозило. Быстро активировав вложенное в него заклинание, клон принялся изучать результаты. Этот ритуал можно было бы сравнить с предсказанием судьбы. Он давал понять, какой демон может выполнить условия договора в обмен на обещанную плату. А тот факт, что проводился этот ритуал в самом сосредоточии Хаоса, давал шансы на самые невероятные исходы событий.

Существа невообразимого могущества мелькали за пределами барьера, окружавшего клона. Это были боги, демоны, обитатели Хаоса и даже воплощения Законов Мироздания. Все они не существовали здесь и сейчас, что с точки зрения Хаоса почти не отличалось от существования. Так что лишь малейшее усилие с моей стороны могло привлечь внимание этих тварей.

Наконец, ритуал сработал, и передо мной появился демон, чьё сознание было достаточно развито, а могущества не хватало, чтобы просто взять все, что он пожелает, не давая ничего взамен.

— Чего ты хочешь от меня, смертный? — Обратился он ко мне.

— Ничего. Но одному моему знакомому нужен исполнительный работник. Вот примерные условия контракта. — Я сбросил демону образ, в котором подробно описывались все нужные условия, действия и вознаграждения.

— Выглядит неплохо. — Хмыкнул демон. — Но уж больно описание расплывчатое.

— Большого предложить не могу. — Ответил я. — Предлагаю тебе ответить на призыв моего знакомого, а потом самостоятельно изучить предлагаемую награду. Там уже всё будет видно с первого взгляда. Если же договор тебя не устроит, то просто откажешься. Впрочем, я думаю, тебе понравится.

— А вот этот пункт зачем? — Переслал мне демон образ, подсвечивающий одну из его обязанностей.

— Мне не хочется искать подходящих демонов каждый раз, когда в них возникнет необходимость. Так что предлагаю заняться этим тебе. Думаю, ты сможешь получить выгоду из того, что оказавшиеся в моём мире демоны будут обязаны тебе наличием непыльной и хорошо оплачиваемой работёнки.

— Меня смущает, что ты не хочешь, чтобы я лично общался с клиентом. Кроме того, договор заключает он, а правом отдавать приказы с высшим приоритетом обладаешь ты.

— Ты ведь должен понимать, что мне нужно соблюсти свои интересы. — Начал объяснять я свою позицию. — Платить по счетам будет он. Но весь этот проект нужен не ему, и даже не мне, а куда более высокопоставленным заказчикам. И мне не хотелось бы, чтобы ты или ещё кто-то пошёл против Их воли. — Переданный с этими словами образ Существа впечатлил демона до дрожи в коленках.

— Хорошо. Я берусь за эту работу. — Согласно кивнул он.

— Тогда предлагаю формализовать договор и составить заклинание твоего призыва,

которое позволит клиенту подписать его, не вникая в ненужные бюрократические тонкости.

С этими словами мы с демоном синхронно улыбнулись и злобно рассмеялись.

К моменту, когда Синдзи прибыл в Токио-3, у меня уже был готовый ритуал призыва демона для подписания договора с жёстко заданными условиями. Поскольку магией Синдзи не владел, то ритуал заключался всего лишь в произнесении длинного «заклинания» на языке демонов. Так что всё было готово для проведения боя, и мне всего лишь нужно было дождаться подходящего момента и вовремя довести «клиента» до ручки.

Едва только Синдзи собрался выходить из поезда, как рядом с ним появился я.

— Не скучал? — Поинтересовался я отвратительно жизнерадостным тоном. — Ничего, сейчас тебя развлекут.

Будто подтверждая мои слова, из динамиков раздался спокойный женский голос.

— Сегодня в двенадцать-тридцать объявляется чрезвычайное положение в районе Канто и на территории Токай района Тюбу. Всем жителям следует немедленно укрыться в убежищах.

Пяток пассажиров, вышедших из поезда, быстро скрылись кто-куда, оставив недоумевающего Синдзи хлопать глазами на платформе. Двери поезда за его спиной захлопнулись, и электричка укатила прочь. Потерянно осмотревшись, школьник пошёл к выходу, изо всех сил стараясь игнорировать моё присутствие.

— Что, думаешь тебя будут встречать? — Поинтересовался я, наблюдая за тем, как Синдзи идёт по переходам вокзала, ориентируясь на указатели и текст на какой-то бумажке. Ответом мне послужил только недовольный взгляд.

Выйдя из подземного перехода, мы оказались на улице города в стороне от основного здания вокзала. Осмотревшись по сторонам, Синдзи не увидел желаемого и побрёл по улице, также вертя головой. В соседнем квартале он нашёл телефонный автомат и попытался позвонить, но телефон выдавал всё то же предупреждение о чрезвычайном положении.

— Похоже, я уже не успею с ней встретиться. — Буркнул он, глядя похотливым взглядом на фотографию девушки с тёмно-синими волосами и неплохой грудью. — Нужно идти в убежище.

— В убежище ты тоже не успеешь. — Успокоил я его, ощущая приближение источника какой-то странной энергии.

— С чего ты решил? — Спросил Синдзи, наконец, признав факт моего существования.

— У тебя сейчас по графику битва с ангелом.

— Чего?

Но не успел Синдзи как следует возмутиться, как нас накрыл громкий гул, совмещённый с порывом ветра. В какой-то степени это напоминало медленную взрывную волну. Оглянувшись в сторону источника звука, школьник увидел вылетающие из-за ближайшей сопки вертолёт прогрессивного дизайна. Следом за ними показалась и огромная гуманоидная фигура ангела.

— Ну вот, а ты не верил. Ангел собственной персоной. — Довольно заявил я. — Давай хватай портфель, бросайся на него и начинай кусать.

Тем временем, авиация открыла огонь по ангелу, что никак тому не повредило. В ответ инопланетная тварь начала крушить вертолёт, разбрасывая их в стороны. Одна из сбитых машин упала недалеко от нас, а спустя пару секунд на неё приземлилась нога ангела, расплющивая в металлический блин и вызывая взрыв.

— Это мне кажется. Это мне кажется. — Повторял как заведённый Синдзи, смотря на

это действие расширенными от ужаса глазами. Один из металлических осколков ударил его в живот, отбрасывая назад. К счастью, сила удара была небольшой, и отделался парень только ссадиной. — А-а-а-а-а!!! — Заорал он, подлетая на метр вверх. — Он настоящий!

Синдзи уже было собрался бежать прочь, как рядом с ним резко затормозила легковушка синего цвета.

— Извини, давно ждёшь? — Обратилась к нему Кацураги Мисато, открывая дверь.

Не говоря ни слова, Синдзи нырнул внутрь, и машина тут же рванула вперёд. Ангел, стоящий всего в паре десятков метров, покрылся огнями взрывов от попадающих по нему ракет.

— Что... что это такое? — Заверещал Синдзи, как только расстояние между ним и ангелом увеличилось до нескольких сотен метров и взрывы стали из оглушающих просто громкими. Обернувшись назад, он следил за спокойно шагающим ангелом, пока тот не скрылся за зданиями после поворота машины.

— Это... секретная информация. — Уклончиво ответила Мисато.

— Видишь, не хочет тебя пугать раньше времени. — Прокомментировал я, вальяжно развалившись на заднем сиденье машины. Мне с моей нематериальностью забраться туда было проще простого. — Сейчас она отвезёт тебя к отцу, и тот прикажет тебе уничтожить этого монстра.

— Я не буду с ним сражаться! Его же даже ракеты не берут. — Нервно выкрикнул Синдзи, безуспешно пытаясь увидеть своё отражение в зеркале заднего обзора.

— Синдзи, успокойся. Никто не собирается заставлять тебя сражаться с ангелами. — Высказалась Мисато, сосредоточенно крутя баранку. Машина мчалась по улицам города, забираясь всё ближе к пригороду. Многоэтажные здания уже закончились, и теперь мы ехали среди небольших коттеджей, за которыми тянулись ввысь покрытые лесами холмы.

— Так это ангел? — Ещё больше перепугался Синдзи. Он ещё раз обернулся и посмотрел на высокую фигуру, идущую по городу. — И почему никто больше не стреляет?

В подтверждение его слов звуки взрывов и выстрелов стихли.

— Что? Не может быть! — Воскликнула Мисато, останавливая машину, вытаскивая из бардачка военный бинокль и наводя его на ангела. — Они собираются взорвать N2-бомбу? Ложись!

Придавив школьника своей немаленькой грудью, Мисато укрыла его от взрывной волны. Взрыв и в самом деле получился неплохим. Машину буквально подкинуло и завертело, перекатывая по вспаханной земле тянущегося вдоль дороги поля. Минут через пять двое бедолаг пришли в себя, вылезли из многострадальной машины и уставились на ангела, чей силуэт прорывался сквозь окружающее его пожарище.

— Видишь, что это за монстр. — Опять начал я действовать Синдзи на нервы. — Его никакие взрывы не берут. Вся надежда только на тебя.

— Синдзи, поможешь мне? — Одновременно обратилась к нему Мисато, пытаясь придать машине горизонтальное положение.

— Нет!!! Отстаньте от меня! — Закричал тот, закрываясь руками от беспощадной реальности.

— Синдзи? — Удивлённо переспросила Кацураги.

— Что? — С безумием в глазах уставился тот на неё.

— Помоги мне сдвинуть машину. Нам нужно ехать дальше.

— Хорошо. — Понуро кивнула бесплатная рабочая сила и поплелась помогать толкать

машину. Убраться отсюда он хотел не меньше Мисато.

Через несколько секунд транспорт был приведён в почти рабочее состояние, после чего пассажиры заняли свои места, и скрипящий тарантас начал выруливать на дорогу, буксуя каждые пару метров. Без особых проблем они добрались до входа в тоннель, где машина заняла своё место на специальном подъёмнике.

Весь путь Синдзи обречённо молчал, пялясь в никуда. Даже после того, как Мисато начала задавать ему вопросы, он продолжил молчать, лишь вытащив из своего портфеля пару бумажек по её просьбе. Получив папку с «секретными материалами» о NERV, он углубился в чтение, пытаясь найти там хоть какую-то информацию об ангелах и своей будущей роли во всём этом бардаке.

Когда подъёмник попал внутрь Геофронта, даже подавленный Синдзи не смог сдержать восторженного вскрика.

— Ух ты!

— Да, это Геофронт. Наше убежище и штаб-квартира NERV.

— Вы знаете, зачем я понадобился отцу? — Спросил Синдзи, опять сваливаясь с пучину депрессии.

— Нет. Думаю, он сам расскажет тебе. — Тактично перевела стрелки Мисато.

— Зря ты так боишься сражаться с ангелами. — Продолжил я своё промывание мозгов. — Я же сказал, что знаю способ уничтожить их вообще безо всяких усилий. Тебе нужно просто слушаться меня, и всё будет нормально.

Синдзи покосился на меня, а потом на смотрящую на него Мисато.

— Мисато-сан?... — Попытался начать он разговор. Я постоянно мониторил его мысли, так что знал, что тот хочет спросить её, видит ли она меня.

— Чего, Синдзи? — Улыбнулась девушка, глядя на смущающегося школьника.

— Давай, спроси её, нормально ли это для будущего борца с ангелами слышать голоса и видеть всяческие глюки. — Подначил я его, издевательски похохатывая.

— Да, нет... ничего... — Стушевался псих, не желая выставлять себя на посмешище.

— Я же твоя шиза. Так что никто кроме тебя меня не видит и не слышит. — Ответил я на его невысказанный вопрос. — Смотри.

Я перелез на колени Мисато и сделал вид, что целую её, лаская грудь. Естественно, та и бровью не повела, лишь краем глаза посматривая на своего подопечного. Тот же покраснел и уткнулся носом в выданную ему брошюру, отгораживаясь ей от брэнной реальности.

Так в молчании эта парочка добралась до штаб-квартиры, а потом ещё минут двадцать блуждала по запутанным коридорам. Наконец, потеряшек нашла доктор Акаги, которая и привела Синдзи в огромное тёмное помещение. Двери за их спиной закрылись, отрезая единственный источник света, а потом ярко вспыхнули лампы под потолком, открывая вид на огромную морду человекоподобного робота.

— Лицо? Гигантский робот? — Задался вопросом Синдзи, листая брошюру в поисках информации об этом гиганте.

— Этого нет в инструкции. — Заметила доктор Акаги.

После этого последовала краткая лекция, которая по сути ничего не объясняла, а лишь называла Еву-01 «последней надеждой человечества».

— И вы хотите, чтобы я пилотировал её? — Догадался Синдзи. Собственно, с моими подсказками этого не понял бы только полный тупица.

— Именно! — Раздался голос Икари Гендо. — Давненько не виделись.

Синдзи поднял взгляд и посмотрел на фигуру мужчины, стоящего в «аквариуме» над головой Евы.

— Отец... — Потрясённо уставился на него Синдзи, после чего отвёл взгляд в сторону.

— В атаку. — Отдал приказ руководитель NERV.

— В атаку? — Переспросила Мисато. — Но он же только что приехал.

Завязалась ещё одна бессмысленная перепалка, по результатам которой выяснилось, что Синдзи должен сесть в робота и идти мочить ангела, хочет он того или нет. В ответ будущий спасатель человечества упёрся рогом и закатил истерику, всеми силами пытаясь избавиться от подобной сомнительной чести.

Через пару минут Гендо сделал свой следующий ход и отдал приказ провезти мимо Синдзи раненную Аянами Рей. Девочка действительно была не в лучшей форме, хотя контактный комбинезон отлично подчёркивал её уже совсем не детскую фигуру. При виде красивой девушки, отчаянно борющейся с болью, сердце дрогнуло даже у такого ничтожного труса, как Синдзи. В конце концов, инстинкт размножения заставлял людей совершать и не такие глупости.

— Синдзи... — Опять начал я искушать его неокрепшую психику. — ...Соглашайся. Я знаю способ, как уничтожить ангела. Тебе даже напрягаться не придётся. И кроме того, я могу сделать эту красавицу твоей девушкой. Послушной наложницей, согласной выполнить любое твоё сексуальное желание.

Это был, что называется, удар ниже пояса. Гормоны забурлили в крови закомплексованного Казановы, и он выкрикнул свой ответ раньше, чем понял, что говорит.

— Я согласен!... Я уничтожу ангела. — Добавил он, спустя пару секунд, кинув беспокойный взгляд на Гендо, а потом на меня.

— Не беспокойся. — Ободрил я его. — Просто делай, что тебе говорят, и всё будет в ажуре. Я же твоя шиза. Если умрёшь ты, то умру и я.

Это немного успокоило паникующего школьника, а ещё один взгляд на Рей, на этот раз наполненный собственническими инстинктами, придал ему уверенности.

Дальше Синдзи экстренно запихали в капсулу, которую тут же загрузили внутрь Евы-01. Последние операции выполнялись уже под звуки взрывов от пробивающегося в Геофронт ангела.

— Значит так, Синдзи, слушай меня внимательно. — Обратился я к своему клиенту, когда тот оказался внутри капсулы, заполненной ЛСЛ. — Мы сейчас будем сражаться с ангелом, а значит, за помощью тебе придётся обратиться к демонам.

— Что? — Пробулькал будущий демонолог.

— Спокойно. Твоя душа останется при тебе. В жертву мы принесём робота, в котором ты сидишь. Демон просто вселится в него, и одержимый им робот порвёт ангела на куски как Тузик грелку.

— Но... демоны? — Начал паниковать он.

— Ты ведь понимаешь, что сам ты вообще ничего сделать не сможешь? — Начал я наседавать на него. — Это вообще не твоя вина, что тебе приходится обращаться к демонам. В этом виноваты те, кто запихал тебя в этого робота. Вот пусть они и несут за это ответственность. А ты просто будешь наблюдать за тем, как демон принесёт тебе победу на блюдечке, а потом заберёшь всю славу себе.

— Подготовиться к запуску! — Раздался громкий голос Мисато.

— Думай быстрее, или ты окажешься против ангела сам по себе и просто сдохнешь как

последний лох.

— Хорошо, я согласен. — Выкрикнул Синдзи, борясь с совестью и страхом. На его слова внимания никто не обратил, считая это просто способом спустить нервное напряжение.

— А сейчас ты медленно читаешь вот это заклинание. Кричать не обязательно, просто повторяй слова про себя.

Я вложил в голову Синдзи текст вербального ритуала призыва демона. Если бы его повторял простой человек, то пришлось бы постараться, чтобы активировать его. Но сейчас он был синхронизирован с Евой-01, так что слова пилота по сути были словами ангела, хоть и неполноценного. Могущества этого тела хватило на то, чтобы с первой попытки активировать ритуал, открывая портал в мир демонов.

— Синдзи, что ты там бормочешь? — Поинтересовалась Мисато, но ответа не получила, потому что пилот был «вне зоны действия сети». Сейчас тот ощущал присутствие могущественной потусторонней сущности, которая медленно просачивалась в его сознание. К счастью, дополнительного подтверждения контракта после прочтения заклинания не требовалось, так что демон осмотрелся по сторонам, пробежался мысленным взором по Еве-01 и завершил ритуал, согласившись с его условиями.

Основным условием, как я уже сказал, было принесение в жертву тела Евы-01. На время игры демон должен был следовать общим приказам Синдзи и самостоятельно биться с ангелами, используя силы Евы и свои собственные. А вот после окончания игры тело ангела переходило в полную собственность демона, превращая того по сути в некий гибрид ангела и демона, что в свою очередь давало «работнику» доступ к новому типу магии и «ангельским» мирам.

Тем временем Еву-01 освободили от креплений и перевезли к катапульте, которая должна была доставить её на поверхность.

— Пуск! — Раздался выкрик Мисато, и Евангелион потянуло вверх.

В этот момент демон начал захват тела ангела, пожирая его душу. Помимо души самой Евы в этом теле была ещё и душа Икари Юи, но её, согласно условиям контракта, демон должен был оставить в покое.

— Нарушение синхронизации! — Забеспокоились техники, наблюдающие за работой Евы-01.

— Сбой основной программы!

— Разрыв всех цепей.

— Что происходит? — Заволновалась Мисато.

— Не знаю. — Ответила ей Акаги, судорожно щёлкающая пальцами по клавиатуре.

Тем временем демон подавил душу ангела, перехватил контроль над телом и начал подстраивать его под себя.

— Соединения восстановились.

— Основная процедура перезапущена.

— Синхронизация семьдесят шесть процентов.

— Невероятно!

Прежде чем кто-то успел отдать приказ об отмене запуска, все показания датчиков восстановились и пришли в норму.

— Всё нормально? — Поинтересовалась Мисато.

— Теперь да. — Ответила Акаги, недоверчиво пялящаяся в монитор.

— Командующий?

— Продолжайте. — Ответил Гендо на невысказанный вопрос Мисато. — Ангел должен быть уничтожен любой ценой.

Пока шло обсуждение, Ева-01 достигла поверхности и оказалась всего в нескольких сотнях метров от ангела. Крепления раскрылись, и тело Евангелиона обрело свободу.

— Синдзи-кун, сейчас просто представь себе, что ты идёшь. Попробуй сделать шаг. — Начала давать инструкции доктор Акаги.

В ответ Ева-01 подняла голову и завывала.

— Что? — Переполошилась Мисато. — Синдзи, ты что делаешь?!!

— Синхронизация сто процентов!

— Гармоники пилота не определяются.

— Берсерк? Но... почему? — Ошарашенно произнесла Акаги.

Демон не стал ждать реакции ангела, а тут же бросился к нему и нанёс удар кулаком. Увы, ангел оказался совсем не слабаком, так что на его коже не осталось даже царапины. Завязалась битва на кулаках, участники которой напоминали двух взбесившихся орангутангов. Они махали руками, прыгали, пытались толкать и кусать друг друга и так далее. Ева-01 была немного быстрее, а ангел сильнее. В целом, установился паритет боевых возможностей, так что схватка начала затягиваться.

По моему совету демон не использовал всех своих способностей. Нам требовалось научить Синдзи тому, что всё в этом мире имеет свою цену. А значит, впереди нас ждало ещё одно жертвоприношение.

Сам пилот во время боя расслабленно сидел в кресле, со стороны наблюдая за ужимками робота и изредка высказывая комментарии о том, как нужно было бить или куда прыгать. Не будь он сейчас погружен в ЛСЛ, наверняка бы попросил дать ему попкорна.

— Синдзи. — Возник я рядом с игровой фигурой. — Твоему роботу не хватает сил для того чтобы победить.

— И что? А как же демон? Ты ведь говорил, что знаешь, что нужно делать. — Тут же начал он предъявлять мне свои претензии. Типичное поведение для бесхребетного засранца.

— Знаю. Тебе нужно будет принести ещё одну жертву. — Высказал я своё предложение.

— К-к-какую жертву? — Испугался пилот.

— Ничего сложного. — Отмахнулся я. — Тебе нужно будет подбежать вот сюда, встать ногой на это здание и пафосно выкрикнуть: «Я уничтожу тебя во имя луны! Жертвую».

— И всё? — Не поверил Синдзи.

— Конечно. Только сделать это тебе придётся самому, для чего ты должен будешь взять на себя управление роботом.

— А я смогу? — Тут же начал сомневаться пилот.

— Да ерунда. Ты ощутишь тело Евы как своё собственное. Просто представь себе, что играешь в компьютерную игру с полным погружением.

— Ладно. А что с ангелом?

— Его мы на время отбросим в сторону.

— Хорошо. — Кивнул Синдзи, настраиваясь на выполнение задания. В конце концов, в школе он ходил в драмкружок, где довольно уверенно выступал на сцене в школьных спектаклях. Ведь по сути там он просто делал то, что было написано в сценарии.

Получив подтверждение, демон совершил несколько манёвров, чтобы занять подходящую позицию, после чего дал ангелу «в бубен» и откинул того на километр в

сторону. После этого управление перешло к Синдзи, который сделал короткую пробежку, наступил на небольшое трёхэтажное здание, превращая его в груды мусора и выкрикнул нужную фразу.

— Я уничтожу тебя во имя Луны!!! Жертвую! — Голос пилота был наполнен пафосом и обещанием мучительного возмездия.

Тут же под ногой Евы-01 появился сияющий жертвенный круг, и Синдзи почувствовал, как невероятная сила наполняет его тело. Тело не только Евы, но и его самого.

Как можно догадаться, в этом ритуале жертвовал он не пафос, а души людей, скрывавшихся в подвале здания. По велению канона, среди жертв оказалась и сестра Судзухары Тодзи, которая в принципе должна была отделаться сломанной ногой. Но сила ритуала вырвала её душу из исковерканного тела и скормила демонам. Вместе с парой десятков других страдальцев.

Ритуал открыл демону прямой путь в мир Хаоса, откуда тот тут же начал черпать энергию. Это был ещё один новый для меня вид магии. И надо сказать, что магия ангелов, именуемая здесь АТ-полем, довольно неплохо совмещалась с магией демонов, которую стоило бы назвать Магией Хаоса.

С подобным усилением Ева-01 тут же «воспылала Силой Юности» и принялась долбить ангела с удвоенным усердием. Довольно быстро тот оказался со сломанными руками и ногами, и свёрнутой на бок головой. А вот после этого началось самое интересное.

— Синдзи. — Привлёл я внимание упивающегося победой пилота. — Тебе нужно сделать ещё кое-что.

— Что ещё? — Недовольно повернул он голову в мою сторону.

— Следующие ангелы будут ещё сильнее. А значит, нам нужно выжать из этой победы максимум возможного. Нужно принести этого ангела в жертву демонам, пока он ещё жив. А взамен ты и Ева получите постоянный доступ к магии Хаоса.

— То есть я стану магом? — Тут же вник он в смысл моих слов.

— Именно. Сейчас ты обладаешь силой, только пока сидишь в кресле пилота. Но после ритуала сможешь использовать магию в повседневной жизни.

— Хорошо! Что нужно делать? — Тут же загорелся этой идеей мой подопечный.

— Сейчас я дам тебе схему ритуала. Тебе нужно будет с помощью магии создать ритуальный круг и прочитать вот это заклинание.

Дальше всё прошло как по нотам, и доверчивый смертный подписался под договором о вечном служении демонам Хаоса. А точнее, служении одному конкретному демону, который сейчас контролировал Еву. В результате совершения ритуала, плоть и душа ангела «обменивались» на право создать постоянный канал подпитки Евы-01 энергией из мира Хаоса. А уже от Евы шёл тоненький канал к самому Синдзи. Конечно, пока он не знал ни одного заклинания, но при необходимости через этот канал его мог защитить демон. Что увеличивало шансы моего подопечного на выживание. А то, что при этом он становится рабом демона, уже не мои проблемы. Да и использовать это право тот сможет не раньше, чем закончится игра.

В результате всей это «битвы» от ангела остались только кровавые ошмётки. Как только ритуал завершился, Синдзи накрыло откатом от совершённого жертвоприношения, и он потерял сознание. Вместе с ним «отключилась» и Ева.

Работники NERV всё это время пялились в мониторы и бегали кругами, пытаясь понять, что вообще происходит. Телеметрия от робота приходила лишь частично, а что творится с

пилотом и вообще было загадкой. Ясно было только то, что тот жив и вполне здоров. Подробностей же ритуала, вроде светящихся магических кругов, никто не заметил, потому что в этот момент демон как правило окружал Еву-01 пылью от разрушаемых зданий.

Удостоверившись, что всё прошло согласно плану, и на данный момент угроза ангела устранена, я смог расслабиться и заняться исследованием положения дел в штаб-квартире NERV. Нужно было разработать планы дальнейших действий и научиться «держать руку на пульсе», чтобы не столкнуться с неприятными сюрпризами.

Очнувшись Синдзи только на следующий день. Открыв глаза, он посмотрел вверх и сказал свою коронную фразу:

— Незнакомый потолок...

— Ничего, ты с ним ещё не раз встретишься. — Жизнерадостно заявил я.

Синдзи подскочил и неверящим взглядом уставился на меня.

— Ты всё ещё тут? — Недовольно спросил он, устраиваясь обратно в постели.

— Эй, с чего такой недовольный тон? — Возмутился я. — Я сделал из тебя героя, спасшего всё человечество. Где твоя благодарность?

— Вот там в уголке лежит. Можешь забрать себе. — Буркнул он.

— Хамишь? Смотри, будешь зарываться, познакомишься с национальной ирландской игрой на скрипке в моём исполнении. Я играть могу сутками без перерыва. — Озвучил я свою угрозу.

— Да я и сам умею играть на скрипке. Чем ты меня напугать хочешь? — Наивно поинтересовался Синдзи.

<https://www.youtube.com/watch?v=2ZxAVUsuE4Y>

https://www.youtube.com/watch?v=4W_feaIdTEA

Через десять минут он начал биться головой о стену, умоляя прекратить эту пытку.

— Ну, что, урок усвоен? — Поинтересовался я, прекращая игру.

— Да! Хватит!!! Я всё понял.

— То-то же. — Удовлетворённо заметил я.

Обессиленный Синдзи опять рухнул на кровать, глядя в потолок.

— А чего это никто даже не пришёл проверить меня? — Спросил пилот. — Может, я тут умираю.

— Да кому ты нужен? — Обломал я все его надежды. — Ангела убил? Человечество спас? Всё, свали в туман до следующего раза, чтобы тебя никто не видел. Думаешь кого-то волнует то, что ты там себе жопу рвал во время боя? Да ты для всех просто ещё одна запчасть от робота. Не сдох? Значит, всё нормально. Видел Рей? Вот к ней так же относятся.

— А как же Мисато? — Поинтересовался Синдзи, невольно привязавшийся к своей попугайце.

— Она твой начальник. Так что её интересует только твоя способность идти в бой, куда, конечно, включается и твоё психическое состояние. Вот этим она и будет заниматься. Ну, может придумает тебе ещё какое-нибудь применение?

— Какое? — Уточнил Синдзи, чьи влажные фантазии уже были заполнены первым пришедшим ему на ум применением.

— Увидишь. — Коварно усмехнулся я.

— Да ну тебя. — Отмахнулся он, зарывшись в подушку.

— Не спи, замёрзнешь! — Не дал я ему погрузиться в мир фантазий. — Пошли лучше посмотрим на твою будущую наложницу.

— Чего?

— Пошли-пошли. Нечего тут киснуть. Или хочешь продолжения концерта?

— Нет!

Угроза возымела эффект, и Синдзи рванул в коридор, едва успев натянуть тапки. Пойдя по коридорам в соответствии с моими указаниями, он как раз оказался в нужном месте, чтобы мимо него прокатили каталку, на которой лежала замотанная в бинты Рей. Её пустой взгляд был наполнен безразличием и презрением ко всему мирозданию.

— Видишь до чего её довели? — Уточнил я, когда больную увезли прочь.

— Ей тоже наплевать на меня? — Тихо спросил Синдзи, опять погружаясь в депрессию.

— Конечно. Даже то, что ты спас её от пилотирования Евы она не расценивает как помощь. Но не волнуйся, мы ещё сделаем из неё маленькую похотливую сучку, которая будет умолять тебя о сексе с ней.

На это моё заявление Синдзи покраснел как рак и принялся маскировать физиологическую реакцию своего тела на возникший в его голове образ. Ничего, я ещё сделаю из него настоящего превозмогателя. Будет с шашкой наголо бросаться на танки и рубить их в капусту.

Через полчаса Синдзи накормила молчаливая медсестра, привёзшая обед, а ещё через час нагрязнула Мисато. К этому моменту её подопечный сидел в зале ожидания, втыкая на новостной канал в телевизоре, по которому рассказывали о вчерашнем нападении «неведомой угрозы». О Еве и Синдзи в новостях не было ни слова.

По пути в недра бюрократической машины Синдзи встретился со своим отцом, но, как и в каноне, эта встреча закончилась лишь обоюдным молчанием и ожиданием момента, когда закроются двери лифта. А дальше Мисато занялась оформлением документов о зачислении пилота в штат NERV. Под конец всей этой бюрократии она ещё выбила себе разрешение взять Синдзи на поруки и поселить в своей квартире.

— Ха, нашла себе бесплатную рабочую силу. — Прокомментировал я эту новость.

— Мисато не такая. — Принялся защищать её Синдзи.

— Пфех! Повтори это вечером перед тем как ляжешь спать. — Усмехнулся я.

А дальше все прошло, как и в каноне. Синдзи обнаружил, что его новый дом напоминает помойку, после чего «честный» розыгрыш графика дежурств официально придал ему статус «домового эльфа».

Но больше всего Синдзи покоробил случай с Пен-Пеном. Выбежав из ванной голым, он был удостоен только насмешливого взгляда Мисато в стиле «Что там за зубочистка?». Поэтому, когда уже поздно вечером пилот лёг спать, мои слова идеально совпали с его собственными мыслями.

— Ну как тебе твоя начальница? Убедился, что ты для неё лишь бесплатный работник и ценный расходный материал?

— Отстань, шиза. — Вяло попытался он отбиться от посыпания раны солью.

— А хочешь, я скажу тебе, как превратить Мисато в идеальную домохозяйку и горячую любовницу? Она может научить тебя, что значит быть мужчиной. — Ответом мне стал заинтересованный взгляд из-под одеяла. — Давай, вылезай из своей детской кровати. Будем проводить ритуал подселения демона в тело твоей начальницы. И не просто демона, а суккубы.

— Суку... чего? — Отбросил в сторону одеяло начинающий демонолог.

— Суккубы. Это разновидность демонов, которая обожает заниматься сексом.

— А что за подселение?

— Ты книжки что ли не читал? — Разочарованно протянул я. — Одержимость — это когда демон вселяется в тело человека и забирает управление этим самым телом себе. Душа же человека находится под его властью и может даже не осознавать собственного порабощения.

— А окружающие не начнут беспокоиться из-за изменения поведения Мисато? — Задал он неожиданно здравый вопрос.

— А мы сделаем так, чтобы суккуба проявлялась только когда Мисато будет возвращаться к себе домой. А всё остальное время она будет вести себя как обычно.

— Окей. И что нужно сделать? — Согласился на эту авантюру Синдзи, уже изнывающий от сексуального желания.

— Так, лови описание ритуала... — Начал я посвящать его в подробности своего плана.

Собственно, идея с суккубой у меня возникла вовсе не из-за желания сделать своему подопечному приятно, а с целью привязать его к этой жизни. Создать ниточки, за которые я смогу его дёргать, добиваясь нужного мне результата. А то сам по себе он так и будет валяться в постоянной депрессии, не желая пошевелить и пальцем ради моего спасения.

Ритуал прошёл без сучка и задоринки, и уже через пятнадцать минут в комнату к Синдзи ворвалась «разгорячённая» Мисато, которая тут же набросилась на него с целью изнасиловать всеми возможными способами. Естественно, в этот момент телом управляла уже суккуба, которой я присвоил тактический позывной «Мисука», чтобы отличать её от оригинальной хозяйки этого тела.

Как и следовало ожидать, сил четырнадцатилетнего подростка хватило только на пару быстрых оргазмов. Но суккуба на этом не успокоилась и быстро обучила его парочке заклинаний — поддержания эрекции и увеличения размера члена. А вот после этого начался настоящий фестиваль плоти, закончившийся далеко за полночь.

Утром довольный как слон Синдзи проснулся от того, что ему делали минет. После этого был быстрый «перепихон», после которого сладкая парочка отправилась в Геофронт. Стоило только Мисуке перешагнуть порог квартиры, как она тут же превратилась в Мисато, которая была свято уверена, что ничем предосудительным она с Синдзи не занималась, да и вообще тот ещё ребёнок. «Ребёнка» подобная трансформация вполне устроила, и он со счастливой улыбкой отправился в очередной раз спасать человечество.

Вот только эта улыбка быстро увяла, когда выяснилось, что ему нужно принять участие в экспериментах на синхронизацию в качестве лабораторного образца, для чего требуется сидеть в заполненной ЛСЛ капсуле на протяжении шести часов без перерыва. В полном одиночестве, страдая от скуки и под прицелом камер и сотен других датчиков.

Что характерно, благодарность за победу над ангелом он получил только от Мисато. Все остальные смотрели на Третье Дитя как на пустое место или в лучшем случае как на сына Командующего.

Пока Синдзи страдал от недостатка информации, я страдал от её переизбытка. Я уже привык, что в теле Вритрас у меня имеется доступ к мощному компьютеру, способному проводить анализ больших объёмов данных. Сейчас же я тела вообще не имел, так что и компьютер подключить к своему сознанию не мог. Я уже было собрался создать себе небольшой компьютер в какой-нибудь дыре, где его никто не найдёт, но тут мой взгляд упал на пингвина, на свою беду решившего вылезти из холодильника. Быстро подключившись к его сознанию, я выяснил, что это именно то, что мне нужно.

В своё время Пен-Пен создавался как опытный образец для отработки технологий создания компьютеров MAGI. В железном «ранце» у него на спине находился мощный квантовый компьютер, связанный с его мозгом. Именно благодаря этому компьютеру пингвин и смог поумнеть настолько, что по уровню интеллекта приблизился к людям.

Я тут же набросил на «птичку» заклинание подчинения сознания, после чего дал задание демону в Eve-01 провести к пингвину отдельный канал магической энергии. Дальше мне только оставалось запитать тело и компьютер от энергии Хаоса и поставить перед Пен-Пеном задачу по расчёту теоретической модели магии Хаоса. Не мог же я пройти мимо такого явления, не попытавшись получить выгоду для себя? Так что теперь пингвин безвылазно сидел в холодильнике, используя тот для охлаждения работающего на всю мощь компьютера.

Вечером Синдзи добрался до дома в компании Мисато, после чего без сил свалился на кровать. Но через пять минут скука опять одолела его, и он пошёл на кухню, чтобы получить хоть какую-то пищу для ума вместе с пищей для тела. Там он с удивлением обнаружил Мисуку, одетую в один фартук, занимающуюся уборкой квартиры и готовкой ужина. В отличие от Мисато, суккуба была не прочь заниматься делами по хозяйству, если в качестве оплаты ей предлагали безудержный секс.

После сытного ужина Мисука обратилась к своему «хозяину», одновременно моя посуду.

— Синдзи, можешь проверить, как там Пен-Пен? Что-то он не вышел к ужину.

Мальчик подошёл к большому холодильнику и открыл дверь. Его глазам предстало зрелище стоящего с растопыренными крыльями пингвина. Рот его был раскрыт, глаза светились потусторонним светом, а по всему телу пробегали молнии. Посмотрев на мою ухмыляющуюся физиономию, Синдзи закрыл холодильник и направился обратно.

— Думаю, с ним всё в порядке. — Отрапортовал он.

— Хорошо. Тогда... раздевайся. — Скомандовала Мисука, отключая воду и вытирая руки полотенцем. — Я ещё не угостилась твоим фирменным десертом.

— Чего? — Только и успел пискнуть Синдзи, прежде чем развратная суккуба добралась до его тщедушного тела и принялась высасывать оный десерт из раздаточного отростка.

В целом, жизнь Синдзи довольно быстро вошла в мирное русло. Через пару дней, полностью занятых экспериментами, доктор Акаги смилостивилась и снизила нагрузку на ценный образец до четырёх часов в сутки. Но не успел пилот обрадоваться этому, как его тут же припахали ходить в школу.

А через день в классе появилась и Аянами Рей, которую я ранее пророчил Синдзи в любовницы. Конечно, сейчас у него уже был объект для сброса напряжения, но моё обещание он не забыл, о чём тут же не поленился напомнить.

— Ладно, Синдзи. Есть у меня одна идея. — Высказался я, оценивая ситуацию. На данный момент в моём багаже были только те заклинания Хаоса, которыми владела Мисука, и сейчас я собирался обучить Синдзи одному из них. — В общем так, после уроков подходишь к ней и говоришь, что хочешь помочь ей выздороветь, чтобы она как можно быстрее смогла вернуться к обязанностям пилота. После этого отводишь в сторону и объясняешь, что за каждый сеанс занятий сексом будешь накладывать на неё заклинание исцеления. Ну и наложишь его первый раз «в долг». После этого она от тебя не отстанет, пока полностью не восстановится, на что с эффективностью этого заклинания потребуется минимум пара недель.

— Думаешь, она на такое купится? — Усомнился в моей непогрешимости Синдзи.

— Ещё как.

— А что будем делать через две недели?

— Там видно будет. — Отмахнулся я. — Скорее всего ей так понравится, что про отсутствие необходимости в лечении она и не вспомнит.

Как ни странно, подобный способ «съёма девушки» прошёл на ура. Рей просто не понимала, что такое стыд и мораль, так что для неё подобные «сеансы исцеления» были всего лишь видом физических упражнений. Нет, удовольствие она получала, но без напоминания Синдзи сама к подобному занятию относилась без энтузиазма. Зато вот её кавалер настолько повадился её «исцелять», что занимался этим чуть ли не на каждой перемене. Пришлось даже обучить его слабенькому заклинанию отвода глаз, чтобы упростить поиск мест для «сеансов».

Эта идиллия продолжалась больше недели, пока однажды в классе не объявился Судзухара Тодзи. Тот две недели провёл в больнице у лежащей в коме сестры, но в конце концов лишённое души тело просто перестало дышать и наконец-то умерло. Друг этого школьного хулигана Айда Кенске сделал предположение, что Синдзи и есть пилот робота, сражавшегося с ангелом. В результате, одноклассницы развели наивного школьника на честный ответ, после чего ему пришлось столкнуться не только с восторженным вниманием всего класса, но и с тяжёлыми кулаками Тодзи.

После окончания занятий тот буквально за шкурку вытащил Синдзи из класса, отвёл в укромное место, а потом принялся старательно избивать, пытаясь сломать все кости в теле убийцы его сестры. Хотя Синдзи и владел магией, боевых или защитных заклинаний он не знал ни одного, так что сопротивляться подобному обращению не мог.

Я подождал, пока боль от переломов не заполнит всё сознание моего подопечного, после чего предложил ему получить силу и владение боевыми искусствами, временно призвав демона в своё тело. Тот, конечно, тут же согласился и повторил вложенную в его сознание формулу призыва.

А через пару секунд события приняли неожиданный поворот. В качестве оплаты за помощь демон получил возможность временно управлять телом Синдзи, так что сдерживаться он не стал. Единственным его ограничением был запрет на убийство людей. Так что следующий удар ногой по почкам был остановлен неожиданно окрепшей рукой. Кисть пилота сжалась, и все кости в ступне Тодзи обратились в осколки. А после этого началось даже не избиение, а настоящий сеанс пыток. Под раздачу попал даже Айда Кенске, который до этого просто стоял рядом и наблюдал за унижением одноклассника. Когда демон посчитал свою работу выполненной, от двух хулиганов остались только растерзанные тела, в которых едва-едва теплилась жизнь.

— Что ты наделал?!?! — Закричал Синдзи, падая на колени и рассматривая свои руки, покрытые кровью до самых плеч.

— Я наделал? Это ведь ты призвал демона.

— Ты сам предложил мне это! — Скатился в истерику спаситель человечества.

— Ну, мало ли чего я там предложил. Не надо переключивать с больной головы на здоровую шизу. Ты сам призвал демона, чтобы он избил этих идиотов. Ты сам принёс в жертву его сестру.

— Я не приносил её в жертву!

— Приносил. — Отверг я этот аргумент. — Или ты думаешь, что силу для убийства

ангела ты получил за просто так? Когда ты наступил на тот дом, то раздавил два десятка прячущихся там людей.

— Что? Нет!!! Ты сам сказал мне сделать это! — Начал заливаться слезами массовый убийца.

— Сказал. Но сделал-то это ты.

— Чего ты хочешь? Как мне теперь жить? — Заныл Синдзи, рассматривая два полутрупа. — Я теперь убийца!

— Ты спаситель человечества. Их смерть была не напрасной, и они умерли ради того, чтобы жили все остальные. Да и чего ты психуешь? Думаешь твоё начальство не в курсе про эти смерти? В курсе. И они не стали ничего тебе говорить, потому что посчитали эти жертвы несущественными.

— Ты демон! — Прошептал Синдзи, глядя на меня.

— Нет, что ты. Я пока ещё только учусь. — Скромно потупился я.

— Думаешь, мне сойдёт с рук и их убийство? — Кивнул Синдзи на лежащие без сознания тела.

— Вряд ли. Но ведь ты можешь всё исправить.

— Правда? Как? — Воспылал грешник новой надеждой на спасение.

— Предложи им стать твоими рабами и всели в их тела демонов. После этого их раны заживут всего за несколько минут.

Синдзи посмотрел на валяющиеся отдельно от тел конечности и перевёл на меня скептический взгляд.

— Точно?

— Точно-точно. — Успокоил его я. — А если они откажутся, то значит сами виноваты.

И чего ты вообще тут нюни распустил. Эти два уroda только что пытались тебя убить. Или ты уже забыл, в каком состоянии находился в момент призыва демона?

Синдзи провёл ладонью по целой коже своего предплечья, которое, как он помнил, было сломано, а обломки костей торчали наружу.

— Ладно. Что там за ритуал? И если они не согласятся, то от трупов нужно будет избавиться.

К счастью, осознав своё положение, школьники тут же согласились на все условия, даже не слушая их. Смерть уже дышала им в спину, так что желание жить на данный момент перевешивало у них все остальные аргументы. А уже через пятнадцать минут вся троица дружно рысила в сторону спортзала, чтобы хоть чуть-чуть отмыться от покрывающей их тела крови.

После этого происшествия два лоботряса стали лучшими друзьями Синдзи. По крайней мере внешне. Уж демоны в их телах подробно объяснили им, что произойдёт в случае, если «хозяин» будет недоволен. А вот в душе Тодзи и Кенске боялись одноклассника до потери сознания. Ведь в их памяти отлично сохранились воспоминания того момента, когда забитый лох превратился в кровожадного демона.

Через пару дней на город напал следующий ангел. Самусиил внешне напоминал ангела из канона, вот только «хлыстов» у него было не два, а все десять. Да и махал он ими так, что будь у Евы-01 только обычное АТ-поле, ангел порубил бы её на куски без особых проблем. Демон был вынужден сконцентрироваться на обороне, так что времени на атаку у него не оставалось. Тем временем, ангел наседавал всё больше и больше, только распаяясь от вида беспомощного противника.

И как раз в тот момент, когда Еву-01 в очередной раз отбросило в сторону, в поле зрения Синдзи попала парочка его рабов, вылезшая из убежища, чтобы посмотреть на битву с ангелом.

— Мы навсегда в ответе за тех, кого приручили. — Философски высказался я, наблюдая за моральными терзаниями Синдзи.

В конце концов, он повторил свой подвиг из канона и пустил двух друзей к себе с контактную капсулу. Хорошо хоть им не пришлось самим карабкаться на высоту в двадцать метров, а их довольно оперативно подбросила до капсулы телекинезом сама Ева.

Увы, дальнейшие события начали расходиться с канонам всё больше и больше. Хотя Синдзи лично не управлял роботом, он отлично видел, что ангел слишком силён, и с каждой минутой шансы на победу становятся всё призрачнее.

— Что мне делать? — Закричал он, когда хлысты проббили тело Евы, разбрызгивая по окрестностям её кишки.

— Ты знаешь ответ. Нужно принести жертву демонам. — Меланхолично ответил я. На самом деле положение Евы-01 не было таким уж тяжёлым, но шансов на победу всё равно было немного. По крайней мере без дополнительного усиления.

— Нет!!! Я не буду этого делать! — Закричал Синдзи, пытаясь сохранить остатки своей человечности.

— Ну, тогда тебя сожрёт вот этот ангел. Смотри, какое у него интересное строение пасти. — В этот момент ангел в очередной раз предпринял безуспешную попытку покусать робота. — А потом все эти люди всё равно умрут, только без всякой пользы. Пойми, шансов на выживание у них в принципе нет. Вопрос лишь в том, умрут они ради того, чтобы выжили миллиарды других людей, или умрут ради того, чтобы немного утолить голод ангела.

— Нет! Я не могу принести их в жертву. Это бесчеловечно!

Тодзи и Кенске не слышали моего голоса, но им вполне хватало монолога Синдзи, чтобы понять, о чём идёт речь. И если для фотографа эта дилемма была во многом теоретической, то Тодзи мысли резали без ножа. Ведь в прошлой битве его сестра оказалась той ценой, которую пришлось заплатить за победу.

Наконец, когда Ева-01 лишилась правой руки и левой ступни Синдзи осознал, что ещё немного, и все его моральные терзания закончатся его собственной смертью. Подогревали его эгоистические мысли и требования Мисато с Гендо бороться с ангелом до конца и победить его любой ценой. Решившись на жертвоприношение, Синдзи буквально сдался и высказал своё согласие сделать всё, что я ему прикажу.

А дальше всё было просто. Ева отскочила в сторону, сформировала под своей левой рукой круг ритуального жертвоприношения, и двести человек, прячущихся в убежище прямо под нами, в один момент лишись своих жизней.

Этот ритуал действительно был нашим козырем. Две сотни душ и сам ангел стали платой за призыв трёх огромных демонов. Они были меньше по размерам, чем Ева или ангел, но размер тут был не главным. Эти твари были действительно могущественными обитателями Хаоса, для которых создания вроде нашего противника были всего лишь едой. Даже сидящий в Еве демон был перед ними мелкой букашкой. Единственным, что удерживало этих демонов от уничтожения всего населения Земли, были условия контракта для их призыва.

Появление новых действующих лиц на этот раз не прошло мимо внимания работников NERV. В конце концов, демоны даже отдалённо не напоминали людей, так что принять их

за «теневые клоны» Евы или ещё какой фокус с АТ-полем было сложно. Буквально за минуту пришельцы схарчили сопротивляющегося ангела, после чего уставились на Еву-01, а точнее на того, кто призвал их в этот мир.

А затем на сознание Синдзи обрушился ментальный удар. Нет, это не было осмысленным приказом. Не было попыткой подчинения. Да и вообще это воздействие не предназначалось для нанесения вреда. Просто Синдзи внезапно ощутил, что за голод испытывают эти демоны. Голод, заставляющий их вечно скитаться по невообразимым просторам Хаоса в поиске хоть кого-то, кого можно было бы сожрать. Голод, каждая секунда без которого была настоящим раем.

— Не-е-е-ет!!! — Закричал Синдзи, после чего сработал призывной круг ритуала, и демонов вышвырнуло обратно в пучины Хаоса.

На этом, собственно, бой закончился, потому что Синдзи потерял сознание. Я, честно говоря, сам немного струхнул. Потому что если бы наш недодемонолог поддался демонам, то те бы остались в этом мире и прикончили всё живое тут куда быстрее, чем все ангелы вместе взятые.

По Тодзи и Кенске удар пришёлся лишь вскользь, но и они испытали такой ужас, что более-менее воспринимать реальность начали только через два часа, когда их уже вытащили из капсулы и разместили в госпитале NERV.

Все подробности этой битвы тут же засекретили, так что даже самые глубоко законспирированные шпионы не смогли узнать сути происшествия. Официальной версией стал ещё один переход Евы-01 в состояние берсерка, в котором она и смогла нанести решающий удар.

В себя Синдзи пришёл только к вечеру.

— Опять этот потолок. — Протянул он, открыв глаза.

— Я же говорил, что вы ещё встретитесь.

Ответом мне было молчание. Похоже, Синдзи «немного» на меня обиделся. Впрочем, дуться ему не дали, и уже через пять минут потащили на допрос.

— Итак, ты утверждаешь, что это были демоны? — Резюмировал итоги чистосердечного признания мужчина в форме службы безопасности NERV.

— Да. — Понуро кивнул Синдзи.

— И как их зовут? — Уточнил следователь, рассматривая на экране проектора фотографию, на которой три демона с аппетитом жрали ангела, а Ева стояла рядом в позе вышколенного метрдотеля с полотенцем на правой руке и моноклем в левом глазу.

— Их не зовут. Они сами приходят. — Выдал Синдзи перл, вспоминая транслируемые этими существами эмоции.

— То есть они могут в любое время появиться тут ещё раз? — Передёрнул плечами мужчина.

Демоны одним своим видом внушали сверхъестественный ужас. Первый состоял из множества сплетённых в клубок щупалец и тентаклей, покрытых жадно разевающимися ртами. Так, пожалуй, должен был бы выглядеть Азатот — верховный бог пантеона из Некрономикона. Второй имел четыре ноги, каждая из которых раздваивалась в первом суставе, после чего эта тенденция повторялась во втором и третьем суставах. А на конце каждой из конечностей находилась рука, совмещённая с пастью. В принципе, даже туловище этого монстра можно было принять за две его «руки», выходящие из «живота». Третий был бесформенным нагромождением ртов. Они налезали друг на друга, находились один в

другом, прорывали плоть в неожиданных местах, чтобы суметь откусить и сожрать хоть что-то. В целом, форма тела этого демона напоминала червя, и из всех троих он причинил самые большие разрушения, потому что после его перемещения в земле оставались глубокие канавы, покрытые мерзкой слизью.

— Если я предложу им достойную жертву. — Ответил на последний вопрос Синдзи после продолжительного молчания.

— Пожалуй, не стоит этого делать без достаточной причины. — Тактично отклонил это предложение следователь.

— Как скажете. — Пожал плечами Синдзи. — Только без их помощи с ангелом мне не справиться.

За этим допросом через зеркальное стекло наблюдал консилиум из Мисато, Акаги и Гендо, и выражение, читаемое на их лицах, можно было описать как «Шозанах?». Впрочем, в случае с Мисато это было игрой, потому что Мисука полностью контролировала все её действия и даже мысли.

— Но почему демоны? — Не унимался мужчина, переключаясь на следующий кадр, где три демона в угрожающих позах застыли напротив Евы-01.

— Ну, мы ведь воюем с ангелами. — Повторил мой аргумент пилот. — А ангелы воюют с демонами. Так что мы сами демоны. И выглядит вполне логичным, что на помощь мы призываем своих дальних родственников.

Цепочка рассуждений была безупречной, но следователь почему-то никак не мог с ней согласиться. Поэтому он временно отложил в сторону скользкую тему демонов и перешёл к более прозаическим вещам.

— Во время боя перед появлением демонов наша аппаратура зафиксировала появление странного светящегося круга под левой ладонью Евы-01.

На экране появилась фотография этого момента, на которой чётко было видно часть призывного круга.

— Это круг призыва, с помощью которого я принёс в жертву демонам людей. — Кивнул демонолог.

— Ты имеешь в виду тех, кто прятался в убежище UX-337? — На экране появилось фото подземного бункера, на полу которого в разных позах лежали люди с перекошенными болью лицами.

— Да. Я не хотел. — Начал заливаться слезами Синдзи, глядя на дело рук своих. — Но он заставил меня.

— Кто он? — Наконец-то зацепился за самое важное для него слово контрразведчик.

— Демон. Он появляется и уходит, когда захочет. Это он научил меня призывать демонов. Это из-за него Ева способна противостоять ангелам. Он — само воплощение ужаса. И даже сейчас он сидит рядом с нами и угрожает начать играть на флейте, если я и дальше буду рассказывать о нём.

Следователь озадаченно потёр переносицу и тяжело вздохнул.

— Наверно, этим вопросом будет лучше заняться психиатру. Или правильнее будет сразу вызывать экзорцистов? — Пробормотал он себе под нос. — Хорошо. В целом картину произошедшего я уяснил. — Продолжил он нормальным голосом. — Дальнейшие вопросы мы тебе зададим после того, как осмыслим... полученную информацию. И освятим осиновые колья чесноком. — Последнюю фразу он опять произнёс себе под нос. Идея о том, что для борьбы с ангелами нужно призывать демонов никак не желала помещаться в его

сознании.

Я наблюдал за этим цирком из первых рядов, одновременно считывая поверхностные мысли из голов ключевых фигур.

— И что теперь со мной будет? — Заныл Синдзи, наблюдая за тем, какследователь складывает документы в папку с надписью: «Совершенно секретно». — Меня обвинят в убийстве двухсот человек?

— Это не мне решать. — Открестился от принятия столь важного решения мужчина. — Командующий Икари лично руководит расследованием, так что все вопросы о последствиях лучше задать ему.

Синдзи от описанной перспективы только впал в ещё более глубокую депрессию, воображая, как его будут расстреливать под звуки гимна Японии.

— Не бойся, никто тебя расстреливать не будет. — Успокоил я его. — Если что-то пойдёт не так, то я лично тебя демонам скормлю. Тем самым. — Кивнул я на выпавшее из папки фото «святой троицы». От такой перспективы глаза Синдзи наполнились священным ужасом.

В целом, вся эта история через пару дней закончилась... ничем. Утром Синдзи выпустили из камеры и отправили в школу, так и не потрудившись озвучить хоть какие-то претензии. Отвозила его сама Мисато, так что ей и пришлось принять на себя первый удар.

— Мисато... я не хочу больше пилотировать Еву. — Огорошил её пилот, когда машина вырулила на поверхность и покатила по залитым солнцем улицам.

— Но почему, Синдзи? Ты же герой. Ты же спас нас всех от ангела! — Начала она заливать ему в уши просроченную и чуток тухловатую пропаганду.

— Что-то незаметно, чтобы я был героем. — Буркнул Синдзи, вспоминая, что благодарности за свои усилия он не получил никакой. — И я не хочу убивать людей.

— Ты должен убивать ангелов. Мы все на тебя надеемся. — Продолжила гнуть свою линию капитан Кацураги.

— Мисато! Я убил двести человек. Это тебя нисколько не беспокоит?

— Беспокоит. Потому что ты никого не предупредил. Но в бою иногда приходится идти на жертвы. При атаке первого ангела погибло больше двух тысяч военных. Они сознательно отдали свои жизни ради того, чтобы нейтрализовать угрозу.

— Но толку от этого не было никакого. — Мрачно заметил Синдзи.

— Именно! — Радостно продолжила Мисука, влияющая на мозги своего носителя. — А тут ты победил ангела, пожертвовав всего двумя сотнями людей. Это как минимум в десять раз эффективнее, чем в первой битве.

— Но это были невинные жертвы. Гражданские. — Не унимался Синдзи. — Среди них были дети!

— Поэтому я и говорю, что ты должен был рассказать нам об этом. И мы бы что-нибудь придумали.

— Например?

— Например... например, принесли бы в жертву военных. Всё равно от них никакого толку.

Синдзи посмотрел на вдохновлённое лицо Мисато и сердито замолчал. До него, наконец, дошло что целесообразность принесения людей в жертву демонам он обсуждает с демоном. Дальнейший путь проходил в тишине, хотя Мисато и сделала несколько попыток разговорить пилота.

В школе появление Синдзи особого ажиотажа не вызвало. Хотя некоторые поздравили его с победой над ангелом. Особенно горячие поздравления исходили от Тодзи и Кенске.

— Синдзи, ты настоящий герой! — Обратился к своему «боссу» Тодзи после того, как они уселись за соседние парты. — Я и подумать не мог, что тебе приходится сражаться с ангелами в таких условиях. Ради всех нас ты согласился связаться... связаться с этими монстрами. Я до сих пор спать не могу, вспоминая то, как они смотрели на нас.

— Спасибо. — Только и смог выговорить пилот Евы.

Официально считалось, что люди в убежище погибли от атаки ангела, так что никто из гражданских даже и подумать не мог, что их убил тот, кто должен был спасать.

После окончания занятий Синдзи неожиданно для всех накинул на себя заклинание отвода глаз и сбежал, направившись на вокзал. Там он сел на первый попавшийся поезд и погрузился в свои мысли, не обращая внимания на окружение.

— Что, решил сбежать? — Уточнил я через час, когда кассета в его плеере в очередной раз переключилась на другую сторону.

— Да. Я не хочу больше пилотировать Еву. Пусть этим кто-нибудь другой занимается.

— И именно поэтому ты сел на поезд, следующий по кольцевому маршруту. — Согласно кивнул я. — Всё по Фрейду. Бег по кругу и возвращение к истокам.

Подтверждая мои слова, поезд остановился на центральном вокзале Токио-3, где и началась история Синдзи-пилота. Синдзи в раздражении выбежал из вагона, где его тут же скрутили фигуры в чёрных костюмах и тёмных очках, работающие на службу безопасности NERV. А ещё через полчаса Синдзи предстал перед глазами самого Командующего NERV Икари Гендо.

— Синдзи, я хочу поговорить с тобой относительно твоей последней битвы.

— Да, отец. — Ответил пилот, не отрывая взгляда от своих ботинок.

— Все мы здесь в NERV работаем не покладая рук ради спасения человечества от угрозы ангелов. Ты такая же часть нашей организации, как и любой другой работник. Это означает, что ты должен следовать всем тем правилам и предписаниям, которые формируют образ высокоморального и героического пилота Евангелиона.

— Да, отец. — Ещё тише согласился Синдзи.

— Поэтому, впредь если тебе понадобится принести людей в жертву, ты должен сообщить мне об этом заранее, указав ожидаемую численность данного вида ресурсов.

— Э-э-э-э... чего?

Синдзи поднял взгляд и посмотрел на волевое лицо Командующего, будто вырезанное из цельного куска гранита.

— Ты понял меня? — Голос Гендо как будто пронзал пространство и входил Синдзи прямо в мозг. — Никакой самостоятельности. Все твои действия должны проходить под моим полным контролем.

— Я не хочу убивать людей! — Выкрикнул Синдзи во всю силу своих лёгких.

— Мне тоже не нравится жертвовать людьми. — Поделился сокровенным Гендо. — Но ради спасения человечества мы должны быть готовы пожертвовать всем, что у нас есть. На Земле живёт три миллиарда человек.

— То есть людей можно не экономить. — Выдал я свой комментарий.

— И каждый раз, когда ты побеждаешь ангела, ты спасаешь их всех. — Продолжил Гендо, закономерно проигнорировав моё особое мнение. — Ради этого, ради всех этих людей ты и должен бороться с ангелами. Что же касается возможных жертв... если мы

можем спасти всё человечество, пожертвовав лишь небольшой его частью, то это можно будет расценивать как победу. Так что отринь сомнения, и делай то, что тебе говорит Мисато. Ясно?

— Да, отец. — На этот раз эта фраза была полна печали и безысходности.

— Свободен.

Синдзи развернулся и молча вышел из кабинета. СБ проводили его до выхода к городу, после чего оставили одного.

— Я не хочу жить. — Обрадовал меня новостью мой клиент, смотря на темнеющее небо и первые загорающиеся звёзды.

Э нет, мы так не договаривались.

— Эту проблему можно решить. — Ответил я без малейшего веселья в голосе. Синдзи испуганно повернул голову и уставился на меня. — Пожалуй, я скормлю тебя демонам, а потом возьму на твоё место кого-нибудь другого.

С этими словами я активировал небольшое заклинание, переводящее человека в состояние близкое ко сну, после чего его память проигрывала один и тот же момент времени раз за разом. И конечно же, этим моментом был тот чудный миг, когда три демона Хаоса чуть не вырвались на свободу.

Синдзи заорал в панике и начал содрогаться в конвульсиях. Следящие за ним сопровождающие тут же бросились вперёд и скрутили его, не давая разбить голову об пол. Но даже их силы не хватало, чтобы сдержать рвущиеся наружу страх и ужас, которыми было заполнено сознание пилота. Мне не нужны были метания и моральные терзания данной личности, так что имело смысл прибегнуть к небольшой стимуляции желания выжить.

Бесконечный кошмар терзал Синдзи до тех пор, пока тот не исчерпал все резервы своего тела и не погрузился в бессознательное состояние. Доктора пытались «лечить» его, но ни одно лекарство не могло прекратить этот ужас. Потому что прекратить его мог только я. Убедившись, что пациент близок к фазе «растение обыкновенное», я прекратил пытку и облагодетельствовал его лечебным заклинанием, восстанавливающим психику.

— У тебя есть простой выбор. — Обратился я к Синдзи, когда тот пришёл в сознание. — Или ты исполняешь все мои приказы, какими бы они ни были, или этот кошмар будет длиться вечно.

— Нет! Я согласен! Только не это! Простите меня. Умоляю! Нет!!! Я буду сражаться с ангелами. Я убью их всех! Только не надо...! Не-е-ет! — Выкрики перешли в бессвязное бормотание и истеричные всхлипы.

— То-то же. — Презрительно бросил я. — Нормы морали — это не для тебя. Ты пилот Евангелиона, а потому волновать тебя должна только смерть ангелов. Ясно?

— Да! Прощу, не надо. Я согласен!

— Хорошо. А теперь, ещё один профилактический сеанс воспоминаний.

— Не-е-е-е-е-е-е-е-е-е-ет!!!

Через пару минут я прекратил пытку и оставил хнычущее тело в одиночестве. Надеюсь, этого хватит, чтобы сделать из бесформенного слизня настоящего спасителя человечества, способного спасти человечество, ценой этого самого человечества. Боюсь, что следующие ангелы потребуют приложения куда больших усилий. А если Синдзи вместо выполнения приказов начнёт истязать себя мнимой ответственностью за судьбы людей, то погибнут не только они, но и я. И что самое отвратительное, люди погибнут безо всякой пользы и смысла. Просто потому что некие «высшие силы» нашли забавным наблюдать за их

смертью. А так смыслом их жизни и смерти стану великий и скромный я.

Честно говоря, я думал, что после этого сеанса «психоанализа» Синдзи превратится в модификацию Горлума, прячущуюся от солнечного света и людей. Но всего через пару дней тот выглядел почти таким же, как и раньше: посещал школу, общался с приятелями, трахал двух своих любовниц «по откату». Но глубоко внутри личность Синдзи надломилась, и каждый раз, когда ему нужно было решить моральную дилемму «Кто виноват и что делать?», он назначал виноватым меня и делал то, что я ему говорил. Меня это ничуть не радовало, но по крайней мере я меньше стал беспокоиться об исходе этой игры. Теперь всё зависело от моей способности решать проблемы и от сил призываемых демонов.

Впрочем, не всё шло совсем уж гладко. Найдя убежище от моральных страданий в занятиях сексом, Синдзи привязался к Аянами Рей, считая её похожей на себя. Так что, когда во время одного из экспериментов с Евой-01 он увидел, как Рей улыбается Гендо, шестерёнки в его голове начали опасно трещать и проскальзывать, рождая странные идеи.

Попытки Синдзи развить отношения с Рей путём приглашения её на свидание или в игровой центр потерпели провал. Та просто не понимала, зачем всё это нужно, а Синдзи не понимал, что Рей является человеком лишь внешне. Внутри же её тела обитал ангел, для которого все эти человеческие заморочки выглядели донельзя странными.

Очередной «критический сбой» был во многом закономерен. В пятницу вечером в гости к Мисато нагрянула Акаги Атцуко. Закончив бухать с подругой, та передала Синдзи новый пропуск на имя Аянами Рей и попросила передать его той завтра перед отправлением в Геофронт. Синдзи узнал, наконец-то, адрес проживания своей одноклассницы, так что решил нагрянуть к ней в гости. Вот только вид загаженного почти нежилого помещения привёл его в состояние шока. Он никак не мог поверить, что его любимая Рей живёт в таких условиях.

— Синдзи, что ты тут делаешь? — Раздался равнодушный голос у него за спиной. Герой-любовник развернулся и увидел обнажённую Рей, вышедшую из душа. Вот только мысли в этот момент у него были не о сексе, что вообще-то было для этого маньяка нехарактерно. Тем временем Рей продолжила свою речь. — Моё здоровье уже в порядке. Впрочем, у меня есть полчаса свободного времени.

С этими словами Рей встала на колени и принялась расстёгивать Синдзи штаны.

— Рей! Ты здесь живёшь? — Воскликнул Синдзи, тоже падая на колени, хватая девушку за плечи и заглядывая ей в глаза.

— Да. — Безэмоционально ответила та.

— Но... кто поселил тебя в этом... сарае?

— Командующий Икари.

— Что? Да как он посмел? Этот урод...

В этот момент Рей отстранилась, резко поднялась на ноги и двинула Синдзи ногой в челюсть с разворота.

— Не смей так говорить о командующем. — Заявила она, смотря на лежащего в прострации любовника.

— Но... Рей...? Я ведь хочу помочь тебе! — Попытался докричаться до души ангела Синдзи.

— У меня уже есть всё, необходимое для моего существования. У меня есть он. — С этими словами Рей подошла к кровати и начала одеваться, не обращая внимания на крушение надежд Третьего Дитя. — Идём. Сегодня запланирован важный эксперимент. Я не

могу подвести Командующего Икари. — Выдала она, одевшись и направляясь к выходу.

Весь путь до Геофронта Синдзи провёл как в тумане, пытаясь собрать порванный шаблон. Эти безуспешные попытки продолжались всё время, пока шёл эксперимент по повторной реактивации Евы-00. И даже когда зазвучала боевая тревога, Синдзи не обратил на это особого внимания. Он просто механически выполнял все отданные ему приказы, мыслями пребывая в извечном Хаосе.

Немного подумав, я решил не отвлекать Синдзи такими пустяками, как появление нового ангела. Всё равно на данный момент от него ничего не зависело. Управление Евой-01 полностью лежало на демоне, и Синдзи мог понадобиться мне только в качестве "громоотвода" для проведения очередного магического ритуала.

Как и в каноне Рамиэль выглядел как две четырёхгранные пирамиды, соединённые основанием. В целом он напоминал очень большой огранённый сапфир. Как только Ева-01 показалась на поверхности, ангел тут же ударил по ней энергетическим лучом, прожигаяющим всё на своём пути.

Демон был к этому готов и заблаговременно выставил защитный барьер, отразивший луч. Вот только сила атаки была такова, что ему пришлось всё внимание сконцентрировать на защите, не имея возможности даже уклониться. Ангел не стал испытывать Еву на выносливость, а... раздвоился. Его копия тут же начала стрельбу, используя луч такой же мощности, что и оригинал. После этого появился третий клон... десятый, а под конец и двадцатый.

Даже усиленная Ева-01 была не рассчитана на подобные нагрузки. Её броня кипела и плавилась, плоть сгорала и тут же нарастала обратно, пытаясь прикрыть обугливающиеся кости. Хотя Синдзи имел минимальную связь с телом Евы, в данных условиях он ощутил себя плавающим в чане с кипятком. И это ощущение усиливалось тем фактом, что LCL в капсуле действительно начала закипать.

Сбежать из-под этой атаки не было никакой возможности, так что демону пришлось использовать один из тузов в своём рукаве. Он просто телепортировался обратно в ангар, где и замер обугленной тушей, пытаясь регенерировать повреждения.

— Тебе не кажется, что в этот раз ты слишком сильно поддался? — Спросил я у демона. Согласно нашему договору он должен был изображать в битве превосходство ангела.

— Я не поддавался. — Ответил мне демон, мысленно дрожа от боли и гнева. — Меня эта скотина чуть не прикончила.

— Это плохо. — Нахмурился я. — Будем думать.

Пока Ева-01 и Синдзи приходили в себя, я занялся исследованием возможностей противника. Магия и псионика отлично для этого подходили, а пелена между мной и реальностью и вовсе делала применяемые заклинания необнаружимыми. Сравнив результаты своих исследований с впечатлениями демона, я пришёл к нескольким выводам.

Во-первых, ангел был чудовищно силён. Его ядро могло производить столько энергии, что имеющаяся у него «лучевая пушка» могла использовать только пять процентов мощности. Поэтому, ангел научился создавать свои копии, которые использовал в качестве дополнительных излучателей. Вторым приятным обстоятельством был тот факт, что мощность защитного АТ-поля равномерно распределялась между всеми копиями. Таким образом, когда ангел создавал двадцать клонов, защита его истинного ядра падала в двадцать раз.

Исходя из этого, возникал простой и примитивный план. Кто-то должен был принять на

себя удар ангела, заставив того использовать все двадцать орудий. В этот момент второй «кто-то» должен был добраться до оригинала и... перехватить управление его ядром. После этого ядро можно было поглотить, а ангельское мясо пустить на колбасу и прочие вкусности. Согласно канону Рамиэль имел самое мощное ядро среди всех ангелов, так что было разумным использовать для усиления Евы-01 именно его.

План был прост, а поскольку Ева-01 не могла создавать теневого клона, то на роль наживки естественным образом попадала Ева-00 под управлением Аянами Рей. Вот только в текущем своём состоянии она не смогла бы продержаться и секунды против даже одного луча, не говоря уже о двадцати. Естественно, эта проблема решалась вселением ещё одного демона в тело Нулевой. Вот только незаметно этот фокус вряд ли удалось бы провести. Так что стоило последовать приказу Икари Гендо и уведомить его о том, что мы собираемся сделать.

Едва я только появился рядом с пришедшим в себя Синдзи, как тот поприветствовал меня искренней безумной улыбкой от уха до уха.

— И кого мы принесём в жертву на этот раз? — Поинтересовался он. — Предлагаю не мелочиться и сразу прикончить всё население Токио-3, а в особенности моего отца. — Окончание фразы было наполнено искренней жаждой крови, характерной больше для маньяков и демонов. Впрочем, с кем поведёшься...

— Фи, что это за предложение? Прежде чем кем-то жертвовать, нужно быть уверенным, что от этого будет больше пользы, чем вреда. Чтобы победить этого ангела нам придётся использовать кое-что другое. Так что Гендо понадобится нам в другом качестве, чем в виде тупого куска жертвенного мяса. — Выдал я своё мудрое наставление.

Следуя моим инструкциям, Синдзи обратился напрямую к Гендо и изложил ему «свой» план боя, плюс предложения по «апгрейду» Евы-00. Конечно, метящему на роль бога смертному не понравилась идея вселить душу демона в ещё один Евангелион, но продемонстрированная ангелом мощь наглядно свидетельствовала о том, что «стандартная» Ева является всего лишь ходячей грудой мяса, а вовсе не боевой машиной.

Чтобы продемонстрировать верность последнего утверждения, Синдзи провёл небольшое показательное выступление, буквально поборов Еву-00 мизинцем левой руки. В своём человеческом теле, хоть и усиленном Евой-01. Как ни пыталась Рей выставлять АТ-поле или налегать на физические атаки, она не смогла даже приблизиться к своему противнику. Подобная фантазмагорическая картина настолько разрывала шаблон, что все результаты демонстрации тут же были засекречены, дабы не допустить утечки информации в SEELE. Для тех подобное усиление Евы-01 было бы сущим кошмаром.

Подобрав отвесившуюся челюсть, Гендо согласился на проведение ритуала призыва демона и запрошенную цену в тысячу человек. К счастью, ангел действовал согласно канону, потихоньку сверля дырку в бронеплитах, так что время для подготовки у нас было.

Пока NERV свозила осуждённых за тяжкие преступления со всей Японии, в одном из залов Терминальной Догмы шла подготовка к проведению ритуала. Место было выбрано с таким расчётом, чтобы максимально ограничить количество возможных свидетелей. Ради секретности было решено пожертвовать даже охранниками из Службы Исполнения Наказаний, которые должны были конвоировать заключённых. Из персонала NERV только Икари Гендо и его заместитель Фууюцуки Козо знали о сути предстоящего действия. Даже доктор Рицуко Акаги могла только догадываться о подробностях этих событий и «стоимости» ритуала.

И вот, все приготовления были завершены, и обе Евы заняли место с двух сторон от жертвенного круга, в котором сгрудились парализованные зеки вперемешку с охранниками. Синдзи начал нараспев повторять слова заклинания, старательно изображая из себя профессионального демонолога. Вскоре открылся портал в мир Хаоса, и оттуда в наш мир проникли два демона.

Первый, которому полагалось 999 душ смертных, занял тело Евы-00. Он должен был полностью подчиняться командам Евы-01. Могущество этой твари было таково, что реальность с трудом выдерживала его присутствие, пока он не занял место внутри Евангелиона. Одной своей аурой он подавил крохи энергии ангела в теле Евы, сделав её полностью демоническим созданием. Но зато сил Хаоса у него было невообразимо много, что с лихвой компенсировало неожиданную «смену ориентации» Евы-00 и отсутствие у неё возможности манипулировать АТ-полем.

Вторым демоном была суккуба, которая должна была вселиться в тело Аянами Рей. Это уже была исключительно моя инициатива. Привязанность Синдзи к Рей была отличным якорем для него, так что следовало её поощрять. Призванная суккуба была «профессионалом» своего дела, в первую очередь потому что знала, как себя должна вести «любимая наложница», а главное понимала, почему такое поведение необходимо, и как на него реагируют мужчины. Доставшаяся ей одна душа была всего лишь лёгким перекусом. А настоящей ценой за её присутствие было тело ангела, имеющее человеческую форму. Только ради этого она согласилась стать любимой игрушкой призвавшего её демонолога.

Впрочем, времени на то, чтобы разбираться в личных отношениях у нас не было. Ангел уже почти добрался до Геофронта, так что операция началась всего через несколько минут. Ева-00 заняла позицию для выстрела на вершине небольшой горы. Вселившийся в неё демон был мастером защитных заклинаний, так что он должен был с лёгкостью выдержать удар ангела и суметь огрызаться в ответ, привлекая его внимание.

А тем временем, Ева-01 начала подкрадываться к ангелу с другой стороны, скрываясь под заклинанием маскировки. Я уже достаточно разобрался в магии Хаоса, чтобы суметь рассчитать «на Пен-Пене» более эффективную версию этого заклинания, которая могла скрыть даже такую махину, как робот ростом в пятьдесят метров.

Операция прошла как по нотам. Наивный ангел распылил свою защиту, прикрывая клонов, из-за чего у него не хватило сил для защиты самого ценного — своего ядра. Как и обещал, демон в Еве-01 смог перехватить управление этим «органом», после чего ангел остался без капли энергии, спустив все имеющиеся у него запасы с помощью не успевших отключиться излучателей. Можно сказать, что этот ангел достался нам целым и невредимым, завёрнутым в подарочную упаковку. Похоже, в его случае поговорка «сила есть — ума не надо» сработала не лучшим образом.

После трансплантации ядра ангела Еве-01, та вышла примерно на один уровень сил со своим напарником Евой-00. Это придавало мне уверенности в завтрашнем дне, потому что с каждым разом ангелы становились всё сильнее, и даже у меня начала пробуксовывать фантазия, когда я пытался заранее придумать методы борьбы с ними.

Тело обессиленного ангела не пропало зря, а было отдано в качестве оплаты для призыва девяти «демонов тени». Эти бесплотные создания могли незаметно следовать за Синдзи, охраняя его от всевозможных угроз. В случае необходимости они могли проявиться на материальном плане и даже дать «в челюсть» какому-нибудь ангелу. Естественно, самому Синдзи о наличии подобной защиты я не сказал ни слова, чтобы не давать тому повода для

осознания своего могущества. Меня он вполне устраивал в качестве сексуально озабоченного оболтуса, боящегося одной моей тени и старательно исполняющего все приказы.

Когда ангел был полностью израсходован, Ева-01 направилась к Еве-00, которая сейчас находилась почти что в жерле извергающегося вулкана. Хитрая суккуба уже придумала план полного порабощения своего «хозяина», так что её робот сейчас изображал получение серьёзных повреждений, несовместимых с жизнью.

Увидев обгоревшую Рей на экране монитора, Синдзи тут же бросился её спасать, несмотря на все прошлые разногласия. Ева-01 на руках вынесла Нулеву в безопасное место, после чего Синдзи активировал аварийное извлечение капсулы. Голыми руками он повернул раскалённый рычаг открытия двери, после чего пробрался внутрь, чтобы увидеть там изуродованную Рей.

— Хозяин, я была полезной для тебя? — Вымученно улыbnулась она.

— Да! Аянами, держись! Я не позволю тебе умереть!

Синдзи сосредоточился и начал накладывать на неё улучшенную версию исцеляющего заклинания, которую я «подарил» ему не так давно. Ожоги тут же сошли с тела Рей, и она радостно кинулась в объятия своего «спасителя».

— Хозяин! Я так люблю тебя. Ты ведь не бросишь меня?

— Нет, Рей. Я всегда буду рядом с тобой.

Синдзи обнял девушку, не замечая, как та хитро улыбается за его спиной. Я не стал вмешиваться в этот цирк, так как подобный сценарий меня более чем устраивал. В любом случае у меня есть приоритетное право отдавать приказы суккубе, так что предательства можно не опасаться. Кстати, стоит, наверно, тоже дать этой суккубе свой позывной, чтобы отличать её от изначальной личности Рей. Душа ангела сейчас была полностью отстранена от управления телом и могла лишь со стороны наблюдать за действиями захватчицы. Имя Рей означало «луч света», так что её антиподу вполне подходило имя «луч тьмы», то есть Ямирей или просто Ями.

Последовавшие за отражением атаки ангела мирные деньки радовали меня своими событиями. Синдзи окончательно «втрескался» в Рей, потому что теперь та отвечала ему взаимностью, и сама была не прочь сходить на свидание или подурачиться. А всего через пару дней Аянами официально переехала в комнату Синдзи, потому что и так ночевала там, не оставляя своего любовника наедине с пустой постелью.

Мисука повлияла на Мисато, чтобы та пробила разрешение на переезд Рей. А вот ещё через пару дней глупая суккуба поняла, какую подлянку она сама себе устроила. Дорвавшись до тела Рей, Синдзи и думать забыл об отношениях с Мисато. В конце концов, Ямирей могла быть собой всё время, а Мисука проявлялась только в квартире при отсутствии посторонних. Так что, когда две суккубы начали бороться за ограниченный «ресурс» в лице Синдзи, победу одержала молодая нахалка. Мисуке приходилось чуть ли не ходить за Синдзи по пятам и просить его заняться с ней сексом. Ведь для любой суккубы секс был жизненно необходимым.

В конце следующей недели в школе должен был состояться очередной «родительский день», на котором в качестве родителя присутствовала Мисато. Школьники по достоинству оценили её сексуальные формы, и вполне естественно, что самыми горячими её поклонниками оказались двое одержимых. Они настолько задолбали Синдзи своими восхвалениями Мисато и нытьём о том, как ему повезло, что он с дуру ляпнул, что если она им так нравится, то пусть забирают себе.

Вечером этого же дня Тодзи и Кенске зашли к Синдзи в гости, чтобы «поиграть в компьютерные игры». Вот только до приставки они не добрались, потому что Мисука тут же взяла их в оборот и не выпускала из своей комнаты до десяти вечера. Это можно было бы назвать изнасилованием, вот только жертвы и сами с большой охотой соглашались на все предложения их кумира. Более того, наличие в их телах демонов давало им слабые магические способности, которые суккуба тут же приспособила для поддержания потенции.

В общем, довольными таким положением дел оказались все участники, так что на следующий день сексуальный марафон повторился. И на следующий, и так почти две недели. Под конец парочка оболтусов ходила в школу с мешками под глазами в сомнамбулическом состоянии, но отказываться от «видеоигр» не собиралась.

Тем временем, тучи над NERV постепенно сгущались, так что организация начала переходить на «военные рельсы». В частности, это означало, что работники штаб-квартиры NERV начали проходить усиленные проверки на верность Командующему, а не службам иностранных разведок или SEELE.

Для Синдзи подобная проверка вылилась в лекцию со стороны доктора Акаги о том, насколько NERV важен для спасения человечества. Ему рассказали очередную сказочку, как злобный ангел Адам взорвался на Южном Полюсе, тем самым вызвав Второй Удар. И теперь NERV строил Евангелионы, чтобы не допустить Третьего Удара.

По окончании этой лекции задумавшийся Синдзи брёл по коридорам Геофронта, так что я решил провести свою психологическую обработку своего подопечного.

— Синдзи, как тебе лекция о величии NERV? — Обратился я к нему.

— Ну... похоже мы делаем важное дело. — Задумчиво почесал он затылок.

— Ха! Это если не учитывать того факта, что Адам взорвался вовсе не сам по себе, а в результате намеренного воздействия со стороны людей.

— Что? — Удивился Синдзи.

— А самое смешное, что борьба с ангелами — это основа плана SEELE, а конечной целью этого плана является полное и окончательное уничтожение человечества.

— Но как же так? Ради чего тогда мы спасаем людей?

— Потому что таков их «великий план». Впрочем, и это ещё не всё.

— Что ещё? — Мрачный голос Синдзи говорил о том, что он опять готов скатиться в депрессию.

— Твой отец хочет использовать планы SEELE для того, чтобы не просто уничтожить человечество, а использовать его в качестве жертвы для собственного возвышения. Другими словами, твой отец планирует стать богом.

— Богом? Он? Вот скотина.

— И тут появляюсь я, твоя шиза, с ещё более безумным планом, в результате которого богом станешь уже ты.

— Я? — Остановился потрясённый Синдзи. — Я стану богом?

— Станешь. Если будешь хорошо себя вести и исполнять все мои приказы.

— Что же ты раньше не сказал? Ха-ха. Я — бог. Падите ниц предо мной, смертные! Чего стоишь, склонись предо мной. — Обратилась эта тля ко мне.

— А ты не охренел? — Нахмурился я. — Будешь выпендриваться, я тебя сделаю Богом Говна. Или Богом Лобковых Вшей. Опыт у меня есть.

— Каюсь! Уяснил. Будущий бог смиренно склоняется пред тобой, о великая шиза. — Начал паясничать этот шут. Давно, похоже, ремня не получал. Нужно будет придумать ещё

один способ воздействия на него, не такой радикальный.

Вторым гвоздём в гроб NERV должно было стать появление атомного шагохода, который теоретически должен был заменить Евангелионы в битве с ангелами. Вот только это не предусматривалось планами SEELE, так что те подсуетились и внедрили в программу шагохода троян, который вывел его из подчинения и направил к ближайшему городу, где тот и должен был рвануть.

Как и в каноне Мисато вызвалась остановить машину с помощью Евы-01. Вот только реализация её «гениального» плана пошла не по плану. Вместо того, чтобы высадить Мисато на шагоход и дать ей ввести код отключения, Синдзи банально догнал противника, а потом применил всего одно заклинание магии Хаоса. В результате, от шагохода остались только ноги по колено, а всё остальное сгнуло в Хаосе, не оставив после себя ни грамма радиоактивных отходов. Подобная демонстрация наглядно показала, что проект атомного шагохода — это пустая трата времени и денег. В противовес этому репутация NERV взлетела до небес, так что финансирование организации только увеличилось.

А ещё через неделю расслабленной жизни началась эпопея с перевозкой Евы-02 и зародыша Адама. Синдзи должен был сопровождать ценный груз, чтобы в случае необходимости выполнить роль запасного пилота Евы-02. Вместе с ним Мисука, пользуясь своим служебным положением, взяла в поездку своих несовершеннолетних любовников. Вдали от Геофронта суккуба не имела территории, где бы смогла полностью проявить себя, так что мне пришлось дать ей разрешение влиять на поведение Мисато, если это не повредит борьбе с ангелами.

Что касается Аянами Рей, то она осталась в Токио-3. Во-первых, там должен был остаться хотя бы один пилот, а во-вторых, Мисука всеми силами пыталась избавиться от соперницы в борьбе за член Третьего Дитя. В результате её должен был сопровождать целый мужской гарем, так что она собиралась оторваться во время поездки по полной.

На авианосец эта весёлая компания прилетела на вертолёте. Высадившись на борт, троица извращенцев встретила с самим её величеством Сорью Аской Лэнгли. Девушка наивно считала себя пупом Земли, а ещё, как и в каноне, была изрядной стервой.

После того, как Мисато представила её «мужской публике», порыв ветра поднял подол платья девушки, продемонстрировав всем желающим её трусики и отличную фигуру. После этого стервочка выдала каждому из парней по пощёчине, назвав это «платой за просмотр». А вот дальше события пошли по совсем уж странному пути. Хотя, в принципе, всё было закономерно.

В этом мире Синдзи уже не был настолько затюканной личностью. Уж сексуально он раскрепостился так, что дальше некуда. Так что в ответ на унижение он сам снял штаны и показал Аске свой член с фразой «тебе — бесплатно». Но на этом он не остановился, а использовал на Втором Дитя заклинание сексуального возбуждения. Обычно, он развлекался с его помощью с Рей, у которой был приличный иммунитет против магии Хаоса. Аска же сопротивляться подобному воздействию не могла, а потому тут же потеряла ясность мыслей. Вместо неё она получила нехилое возбуждение и желание сделать Синдзи приятно. Так что всего через несколько секунд она опустилась на колени и начала делать демонологу минет. Естественно, это удивило всех присутствующих, но останавливать её никто не стал. В конце концов, тут все были привычны ко всяким оргиям и групповому сексу.

Доведя дело до конца, Аска сглотнула сперму и осознала, что она только что сделала. Не зная о воздействии магии, она посчитала подобное событие своим срывом, после чего

заревела и убежала прочь. Зрелище и вкус эрегированного члена настолько расшатали её почти детскую психику, что она попыталась просто забыть об этом событии.

Через час в кубрике состоялись официальные посиделки, в которых принимали участие Синдзи, Тодзи, Кенске, Аска, Мисато и Рёдзи Кадзи. В каноне Кадзи пытался соблазнить Мисато, а та сопротивлялась изо всех сил. Здесь же соблазнение активно шло с обеих сторон, выливаясь в откровенный флирт. Это не могло не выводить из себя Аску, которая была «влюблена» в своего наставника и считала его своим. Она предпринимала отчаянные попытки уязвить Мисато, но та в ответ показательно её игнорировала.

Что интересно, парни отнеслись к этому флирту с одобрением. Мисука так уже их всех затрахала, что они были рады спихнуть её кому-нибудь другому, чтобы самим сосредоточиться на новой добыче — Аске. Увы, все их намёки девушка игнорировала с не меньшим упорством, чем Мисато.

После этой встречи Аска буквально утащила Кадзи за собой, пытаясь предотвратить его дальнейшее общение с суккубой. Беседа ученицы и наставника вполне естественно скакнула на тему Третьего Дитя, которого Кадзи назвал самым одарённым пилотом. Ведь тот уже уничтожил трёх ангелов и к тому же свой первый бой провёл первый раз сев в Еву. Информация о том, что в этом деле замешаны демоны была секретной, так что никто за пределами Токио-3 об этом даже не догадывался.

Высокая оценка Синдзи со стороны её «любимого» Кадзи породила в душе Аски целую бурю чувств. А ещё она хотела отыграться за утреннее унижение. Так что действуя согласно своим эмоциональным порывам, она нашла Синдзи и пригласила его на просмотр Евы-02. Ради этого она даже припрягла пилота вертолёта, чтобы тот перевёз её и Синдзи на другой корабль, где и располагалась Ева.

Там она начала выпендриваться перед своим «соперником», называя Еву-02 лучшей, а себя самым гениальным пилотом всего мироздания. Синдзи, уже имеющий некоторый опыт общения с девушками, не стал ей возражать, а лишь восторженно поддакивал, одновременно применяя уже зарекомендовавшее себя заклинание сексуального подчинения.

Аска даже не успела понять, что происходит, как обнаружила себя голой и занимающейся сексом с Синдзи прямо на броне её Евы. И что самое главное, ей это нравилось, а инициатива исходила с её стороны. Она попыталась сопротивляться воздействию, но Синдзи, видя её метания, просто усиливал работу заклинания, подавая в него больше энергии. В конце концов он настолько увлёкся этим, что «сломал» ограничители в сознании Аски, превратив её в настоящую нимфоманку. Та «распробовала», что такое секс, и решила, что теперь будет заниматься им при каждом удобном случае. А случай с Синдзи был очень уж удобным, потому что сейчас они находились рядом с её любимой Евой, а вокруг не было ни одного свидетеля творящегося разврата.

Но не успела эта сладкая парочка добраться до третьего оргазма подряд, как их прервал звук боевой тревоги и взрывов. Появился четвёртый ангел Гагиил. Он плавал под водой и топил корабли один за другим, просто сталкиваясь с ними и дополнительно ударяя АТ-полем, покрывающим его тело. От подобного столкновения корабли буквально разлетались вдребезги.

Аска тут же осознала, что это её шанс доказать Кадзи свою крутость и теперь уж точно затащить его в постель. Она приняла решение занять место пилота и разобраться с ангелом. Вместе с собой она потащила и Синдзи, намереваясь заняться сексом прямо во время боя. «Запасной» пилот сопротивляться подобной идее не стал, потому что сам был не против

подобных извращений, а здравомыслием и вовсе не страдал.

Вообще, несмотря на то, что Синдзи любил заниматься сексом, в отношениях с девушками он предпочитал отдавать инициативу им. Даже сейчас он использовал заклинание соблазнения, и Аска сама напрыгнула на него. Так что, когда его потащили внутрь Евы-02, он только согласно кивнул, играя свою роль подчинённого бесхребетного слизня.

Всего через пять минут Ева-02 стартовала и была готова к боевым действиям. Хотя, конечно, готовность эта заключалась исключительно в намерении пилота уничтожить ангела одним ударом кулака. Потому что из оружия у неё был только нож, а броня не предусматривала возможности погружения под воду.

Ева-02 скинула покрывающий её брезент и поднялась на ноги. Аска планировала добраться до авианосца, перепрыгивая с одного корабля на другой, чтобы подключиться там к внешнему источнику питания через кабель. Но реальность, как всегда, внесла в эти планы свои коррективы. Не успела Ева-02 даже присесть перед прыжком, как из воды вынырнул ангел. В каноне он имел внешний вид зубастого кита и был способен перекусить Еву напополам. Здесь же ангел был огромен настолько, что он проглотил Еву вместе с перевозящим её кораблём подобно тому, как рыба глотает зазевавшуюся мошку.

Мисато и всё её окружение замерли в ужасе от картины произошедшего. Увы, помочь они ничем не могли. Конечно, на авианосце находилось трое одержимых, но их демоны были довольно слабыми, и ангела не смогли бы даже поцарапать.

Что самое паршивое, Синдзи даже не понял всей серьёзности этой ситуации. В Еве-01 он никогда по-настоящему не занимался пилотированием. Ведь во время боя её движениями управлял демон. А мозгов понять, что тут никакого демона нет, у него не хватило. Зато этих самых зачатков мозга хватило на то, чтобы наложить на себя и Аску заклинание сексуального возбуждения, после чего в головах обоих пилотов осталось место только для одной мысли: «нужно потрахаться».

Так что «сладкая парочка» скинула только что надетые контактные комбинезоны и принялась заниматься сексом прямо в кабине, заполненной LCL. Я, конечно, попытался явиться Синдзи и образумить его, вот только под воздействием заклинания, действия активно помогающей Аски интересовали его больше, чем мои вопли. Оценив эту ситуацию, я решил просто немного подождать. Во-первых, моё прямое вмешательство в этот момент могло быть расценено как вмешательство в бой. А во-вторых, мне нужно было дать Синдзи испытать на своей шкуре, к чему приводит непослушание.

Ангел не просто схватил Еву-02 своим ртом. Он буквально проглотил её, и сейчас робот находился в его желудке, медленно растворяясь под воздействием желудочного сока. Пока была цела броня, это было почти незаметно. Но вот когда она вся слезла, и кислота принялась разъедать плоть Евы, вот тут и настало время для моей мести.

В отличие от Евы-01, здесь синхронизация пилота подразумевала, что тот ощущает то же самое, что и Ева. Более того, связь робота и пилота проявляла на теле пилота те же самые ранения, что получала Ева. Так что уже через пару минут Синдзи почувствовал, как растворяется в кислоте. Некоторое время эти ощущения забивались наслаждением от секса, да ещё и усиленным заклинанием. Но когда кожа на его теле слезла самым натуральным образом, он «неожиданно» вернулся к реальности. Вопль, который он при этом издал, был сущей усладой для моих ушей. Через секунду Аска тоже пришла в себя и теперь мой слух услаждал целый дуэт.

Когда кислота разъела у Синдзи глаза и затекла в горло, он начал буквально умолять меня о спасении. Ведь больше никто откликнуться на его мольбы не мог. Ева-01 была слишком далеко, чтобы он смог дотянуться до неё. Но я не стал торопиться, и позволил своенравной игровой фигуре полностью насладиться моей мезтью.

Наконец, когда всё существование Синдзи погрузилось в агонию смерти, я вложил в его сознание формулу заклинания призыва демонов. Если бы я пожелал, в этом состоянии он с лёгкостью согласился бы принести в жертву демонам свою душу. Но передо мной такой цели не стояло. Жертвами в этом ритуале стали души всех тех моряков, которые были убиты ангелом. Ведь девять охранявших Синдзи демонов находились рядом с ним и были готовы выполнить любой мой приказ. Вот они и выполняли приказ собрать души умерших.

В тело Евы-02 вселился демон, чуть более слабый, чем в Еве-01. А вот в Аску пришлось вселить не суккубу, а демона дающего сильнейшую способность к регенерации тела. Без этого девушка точно не выжила бы. Она и так к этому моменту была живой лишь условно, только потому что мозг почти не пострадал. А вот все её внутренние органы превратились в пюре.

После того, как ритуал призыва завершился, Ева-02 начала регенерировать, невзирая на окружающую её кислоту. Аску реанимировал её демон, а Синдзи восстановил один из девяти охранников. Остальные же восемь демонов тени начали жрать ангела прямо изнутри, подобно тому, как это делают могильные черви. Ангелу подобное, конечно, не понравилось, вот только сделать он ничего не мог.

А через пять минут в сознание пришла Аска. Её связь с Евой-02 всё ещё работала, так что управление она взяла на себя. Голыми руками она начала раздирать внутренности ангела, пробиваясь по направлению к его ядру. Добравшись до цели, она с рёвом начала лупить по ней кулаками, пока ядро не треснуло и не взорвалось. После этого всего за несколько секунд распалось и всё тело ангела. И на «последнем усилии» Аска приказала Еве-02 вернуться на авианосец. Нормальная Ева выполнить подобный приказ не смогла бы, но под управлением демона робот буквально выпрыгнул из воды и приземлился на палубу, после чего «отключился», лишённый питания. Сейчас было ещё слишком рано, чтобы сообщать всем окружающим о том, что Евы могут действовать и без подключения к источнику энергии.

Убедившись, что угроза миновала, я начал разбираться с тем, что произошло со флотом за время нападения. Всего за несколько минут ангел успел уничтожить почти все корабли флота, оставив на плаву только авианосец. Кроме того, когда Рёдзи Кадзи решил сбежать на борту самолёта, ангел умудрился подстрелить летательный аппарат струёй воды, да ещё так, что Кадзи и перевозимый им зародыш Адама не пострадали.

Через несколько минут вся команда авианосца высыпала на палубу, чтобы поприветствовать пилотов. Вот только Аска наотрез отказалась вылезать из капсулы, говоря, что в Еве она останется до самого прибытия в Токио-3. Причиной подобного демарша был тот факт, что ранее вместе с кожей пилотов растворились и их контактные комбинезоны, так что сейчас оба пилота были полностью обнажены.

В конце концов я отдал приказ Синдзи активировать извлечение капсулы. Аска, не ожидавшая от своего «любовника» такого коварства не успела среагировать, а потому ей пришлось голый выбираться из капсулы и спускаться по верёвочной лестнице на глазах у сотен мужиков. Хорошего настроения это ей не добавило. Впрочем, зрителям данное зрелище пришлось по душе, и недовольной была только она.

А вечером Аску постиг ещё один удар поуязвлённой гордости и сломанной психике. Решив навестить своего «любимого» Кадзи, она обнаружила, что дверь в его комнату закрыта, а из-за неё раздаются вполне узнаваемые вскрики и стоны самого Кадзи и Мисато. После этого Второе Дитя окончательно сошла с нарезки и решила устроить месть. Написав записку о том, что срочно хочет поговорить с Кадзи в своей комнате, она отправила её с одним из матросов. А сама в это время пригласила к себе Синдзи, Тодзи и Кенске.

Когда через полчаса Кадзи не стучась зашёл в комнату своей подопечной, то увидел, как та трахается с тремя парнями сразу. Синдзи входил в неё сзади, а Тодзи и Кенске она делала минет по очереди.

— А, Кадзи. — Обратилась к нему Аска, вытащив член изо рта. — Ты опоздал. Я теперь уже взрослая женщина, и старики вроде тебя меня не интересуют.

После этого «женщина» с удвоенным энтузиазмом продолжила делать минет. Кадзи от такого зрелища просто выпал в осадок и свалил из комнаты от греха подальше, отправившись «утешаться» в объятьях Мисато.

На обратном пути до Токио-3 авианосец напоминал натуральный бордель. Все трахались со всеми, хотя и в тайне друг от друга. Не принимал участия в этом пире плоти только Синдзи. В качестве наказания я избрал ему меру усечения члена по самые яйца. И дополнительно наложил заклинание, не позволяющее регенерировать этот орган при использовании заклинания исцеления. В результате, Синдзи строил из себя страдальца и каждый день ныл о том, что осознал свою ошибку и теперь всегда будет слушаться меня. Ага, так я ему и поверил.

Восстановил я ему этот орган только после того, как он вернулся на квартиру к Мисато. Тут уже он оторвался за всё потерянное время, трахая Рей, Мисато и Аску почти сутки без перерыва. Кстати, как и в каноне Мисато поселила Аску тоже в своей квартире, так что теперь по вечерам тут было не протолкнуться от количества людей. Всё-таки шесть человек в двухкомнатной квартире — это уже перебор.

В школе Аска тут же стала самой популярной девушкой. Многие парни мечтали «встречаться» с ней, и только единицы понимали, что это за демон в человеческом обличье. Хотя Аска и не была суккубой, сексом она занималась даже больше, чем Рей. В качестве эксперимента она соблазнила несколько школьников, но осталась неудовлетворённой этим опытом. Ведь простым смертным не была доступна магия поддержания эрекции, так что секс с ними заканчивался минут через пятнадцать, когда член очередного любовника превращался в подобие вялой сосиски. В результате, несколько учащихся получили обидную кличку «импотент», а Аска решила ограничиться занятиями сексом внутри устоявшегося круга общения.

Отношения Рей и Аски сложились не очень хорошими. Ведь они конкурировали друг с другом за внимание Синдзи. Рей из-за желания подчинить того своей воле, а Аска из-за того, что только Синдзи владел заклинанием увеличения размера члена. У Тодзи и Кенске магических способностей на это не хватало. Зато Аска с радостью соглашалась устраивать групповуху с участием Мисуки, ничуть не ревнуя к ней своих одноклассников.

Все эти события успели произойти всего за неделю. А потом на Токио-3 напал ещё один ангел. К счастью, его успели заметить заранее, так что было решено отправить Еву-01 и Еву-02 на перехват, чтобы сразиться с ангелом за границами города.

Как и в каноне, внешне Израфил напоминал гуманоидную фигуру с непропорционально широкими плечами. При встрече с противником Аска опять решила выпендриться и

побежала в атаку, оставив Синдзи позади. С появлением в теле Евы-02 демона, робот получил возможность использовать магию Хаоса. И сейчас Аска использовала одно из заклинаний, которое создавало невидимый силовой клинок и выпускало его в противника.

Всего с одного удара ангела развалило напополам. Вот только уже через секунду эти две половины превратились в двух ангелов поменьше. Аска не растерялась и использовала заклинание ещё несколько раз, порубив двух ангелов в капусту. Вот только каждый из кусков остался «жив» и превратился во что-то напоминающее помесь белки и ежа. Эти твари тут же разбежались в разные стороны, оставив Евы стоять идиотами в пустом поле. Скорость передвижения у «кусков» ангела была такая, что догнать их было практически нереально.

К моменту этого эпического провала я уже представлял себе, с чем мы столкнулись. Если Рамиэль мог создавать просто удалённые проекции, которые только выглядели так же, как и он, то Израфил на самом деле являлся множеством существ. Если быть точнее, то всё его тело состояло из примерно четырёх миллионов независимых частей. Эти части могли объединяться, а могли действовать независимо. Кроме того, если одна из частей уничтожалась, то на смену ей тут же создавалась новая. Таким образом, получалось, что чтобы уничтожить этого ангела нужно уничтожить все его части одновременно.

Задача была ещё та, но в целом, она довольно просто решалась с помощью демонов. Всего-то и нужно было призвать четыре миллиона демонов и дать каждому из них «утащить» свою часть ангела в мир Хаоса. После этого ангел целиком оказался бы в этом замечательном месте, откуда у него уже не было ни малейшего шанса выбраться обратно. Только представьте себе: еда, которая постоянно восстанавливается, если оставить от неё хоть крошку. Да обитатели Хаоса в очередь будут выстраиваться, чтобы попытаться подчинить этого ангела себе.

Загвоздка в этом решении была только в количестве жертв. Пожертвовать четырьмя миллионами человек было сложно чисто технически. А уж сделать это хоть чуточку незаметно и вовсе было нереальным. Если только, конечно, опять не использовать демонов. Всего-то и нужно было призвать одного демона, а потом дать ему задание идти убивать людей и приносить их души в жертву, призывая ещё одного своего собрата. А когда демонов наберётся достаточно, все они должны были выполнить свою часть сделки.

Я объяснил все эти детали Синдзи, и тот с радостью согласился скормить демонам такую толпу народу. Первую жертву он убил сам, просто наступив на неё Евой, а дальше призванный демон по моему приказу телепортировался в Африку, где и начал гонять негров, благо их там были сотни миллионов. А когда демонов в нашем мире оказалось нужное количество, все они разом телепортировались каждый к своей части ангела и свалили в Хаос вместе с добычей.

Для NERV настоящая битва с этим ангелом осталась совершенно незаметной. Цивилизация в Африке была в упадке, так что потери миллионов негров никто даже не заметил. Нет, конечно, соседи принесённых в жертву людей что-то кричали про демонов, да только кто будет слушать бредни диких папуасов? В результате, официально было признано, что Ева-02 под управлением Аски уничтожила ангела с помощью своего АТ-поля, что дало Второму Дитя повод гордиться собой, не имея на то никаких оснований. Естественно, это не могло пройти мимо Синдзи, так что отношения этих двух пилотов немного охладели.

Всего через пару дней после уничтожения ангела, в школе объявили о готовящейся трёхдневной поездке всем классом на Окинаву. Там школьники должны были отдыхать, загорать и даже нырять с аквалангом. Вот только пилотов этот отдых не касался. Ведь ангел

мог напасть в любой момент. Новость об этом «подкосила» уже настроившуюся на отдых Аску. Зато Тодзи и Кенске получили возможность свалить на курорт, чтобы нам подцепить себе новых любовниц. Таким образом, Синдзи оставался единственным «мужиком» в доме, что должно было накалить и так непростые отношения между двумя с половиной суккубами.

Но буквально через два часа после отлёта самолёта со школьниками появилась информация об обнаружении очередного ангела. Тот на данный момент находился в жерле активного вулкана на острове Кюсю. Обнаружить его удалось только благодаря странной сейсмической активности. Вся информация о находке тут же была засекречена, и Мисато приняла решение уничтожить ангела, не дожидаясь его пробуждения.

Ева-01 и Ева-02 опять отправились на место событий. И конечно, в бой против ангела отправили Аску. В первую очередь такой выбор был обусловлен желанием славы у одного пилота и нежеланием напрягаться у второго. Так что Синдзи остался на подстраховке, а Аску вместе с её Евой скинули в жерло вулкана.

Конечно, Еву-02 перед этим подготовили к погружению в расплавленную лаву, одев на неё специальный защитный термокостюм. Демону подобная защита не нужна была совершенно, но вот официально считалось, что Ева неспособна продержаться без неё, так что ради маскировки всё оставили без изменений.

Первоначальной целью было даже не уничтожение ангела, а захват его для исследований. На данный момент он не проявлял активности, так что доктор Акаги питала надежду на то, что ей удастся провести вскрытие столь перспективного образца. Увы, как только Ева-02 приблизилась к ангелу, тот пробудился, и операция по захвату превратилась в операцию по уничтожению.

Вот только довольно быстро выяснился очевидный факт. Ева, да ещё и в защитном скафандре, не была приспособлена для передвижения в расплавленной лаве. Всё что она могла — это висеть подобно куску говна и пытаться нашарить ангела наощупь. Тот в свою очередь спокойно плавал в лаве, как в воде, плюс мог по желанию управлять раскалённой породой, формируя быстрые течения.

Всего через пять минут защитный скафандр был благополучно уничтожен. Правда Ева-02 это никак не повредило, но тенденция была не очень хорошей. Так что высокое начальство приняло решение сбросить в вулкан ещё и Синдзи. После этого борьба с ангелом стала хоть немного напоминать борьбу. По крайней мере демон в Ева-01 мог использовать заклинания, способные нанести ангелу урон на расстоянии. Тому подобное отношение, конечно же, не понравилось, так что он принялся не просто изучать странных гостей, но и пытаться расплавить их или сдавить высоким давлением.

Вся эта кутерьма привела к тому, что в глубине вулкана прорвало все препятствия на пути лавы, и та резво поёрла наружу. Извержение было неожиданным и очень мощным. NERV еле успел эвакуировать временную базу, оставив Евангелионов воевать самих по себе. Всё равно помочь им сейчас они никак не могли.

Спустя час стало понятно, что у двух Ев нет никаких шансов поймать вёрткую добычу. Даже девять демонов тени не могли сильно помочь. Поэтому, я предложил Синдзи начать приносить людей в жертву, чтобы временно усилить демона в теле Евы-01. Никого убивать при этом не потребовалось, потому что люди и так дохли тысячами из-за извержения вулкана. Лава и пепел распространялись по всему острову, и никакая эвакуация не могла спасти местное население. Ведь бежать, по сути, им было некуда. Дороги в принципе не могли обеспечить перевозку такого количества людей за короткое время.

Бой длился шесть часов без перерыва, прежде чем Ева-01 стала достаточно сильной, чтобы располосить ангела с одного удара. После этого его удалось догнать и уничтожить совместными усилиями двух пилотов. К этому моменту всё население острова Кюсю переваривалось в желудках у демонов. А ведь это было без малого десять миллионов человек. Назвать подобное победой смог бы далеко не каждый, но двое одержимых пилотов и их одержимая начальница несколько не расстроились от подобного «сопутствующего ущерба». Более того, после возвращения в Токио-3 они втроем отправились отдыхать на горячие источники, аргументируя это необходимостью расслабиться после длительного боя.

Цена за победу над ангелом оказалась велика. И дело было не в деньгах, и даже не в людях, а в общественном мнении тупых обывателей. Отдел публичных отношений NERV всеми силами пытался обелить имя своей организации, но все недруги и завистники одновременно вылезли из своих щелей и начали поливать «спасителей человечества» всей грязью, какую только смогли раскопать. Впрочем, все эти политические махинации не могли ни на что повлиять, потому что SEELE твёрдо держало основных политических игроков в узде. Данное событие они использовали как повод показать, что именно SEELE руководит Проектом Комплиментации Человечества, а Икари Гендо и компания — всего лишь наёмные работники.

Активизация выражения публичного «фи» привела также к активизации деятельности разного рода диверсантов. Не прошло и недели, как в самом сердце NERV, в лаборатории по разработке Евангелионов произошла диверсия. Внезапно прямо посреди эксперимента с Евой-00 отключилось электричество. Запасные линии снабжения также оказались отрезанными, так что весь Геофронт погрузился во тьму.

Трое пилотов в это время направлялись из школы в штаб-квартиру NERV, но закономерно не смогли попасть в неё из-за отказа пропускной системы на входе. Двери к лифтам перед ними просто не открылись. Согласно протоколу безопасности, в таких случаях пилоты должны были немедленно явиться к своим роботам. А поскольку основные пути были перекрыты, пришлось им воспользоваться аварийными.

«Тайные ходы», ведущие в Геофронт, были запутанными, а указателей на стенах не планировалось в принципе. Аска тут же попыталась объявить себя одновременно священным лидером и великим кормчим, доказывая, что только она способна решить логическую задачу поиска пути в лабиринте. Вот только Синдзи не согласился с ней и отдал право выбора пути Рей. Ведь суккуба подробно изучила почти весь Геофронт. Пока Синдзи и Аска рассекали по всяким поездкам, Рей использовала это время для проведения разведки «в стане врага».

Практически каждый раз, когда группе встречалась развилка, мнения Аски и Рей расходились, а спустя всего несколько минут выяснялось, что Рей была права. Это настолько бесило Аску, что под конец пути та напоминала кипящий чайник, выплёскивая на окружающих своё раздражение.

Тем временем, на поверхности появился очередной ангел. Внешне он напоминал паука. Круглое тарелкообразное тело было «подвешено» на восьми длинных ногах, перебирая которыми этот ангел и передвигался. Командование NERV вовремя получило информацию об ангеле, так что персонал начал вручную проводить подготовку Евангелионов к боевой операции. В частности, это означало подготовку к введению контактной капсулы с пилотом в робота.

Вот только когда Синдзи и компания появились в ангаре с Евами, выяснилось, что все

эти усилия были совершенно ненужными. По мысленной команде Синдзи демон в Еве-01 подхватил пилотов телекинезом и разместил их по капсулам. После этого лишённые питания роботы с лёгкостью освободились от фиксирующих их механизмов и... телепортировались на поверхность прямо в Токио-3.

К этому времени ангел уже добрался до города и решил использовать одну из технических шахт, чтобы по-быстрому пробраться в Геофронт. Основным его оружием оказалась кислота, которую он мог выделять в неограниченном количестве. Она быстро проела входную крышку шахты, после чего начала заливать её, уничтожая одну защитную перегородку за другой.

На этот раз управление операцией взяла на себя Аянами Рей, а точнее суккуба в её теле. Три Евы окружили ангела и одновременно нанесли удар по нему с помощью магии. Вот только все три заклинания натолкнулись на выставленный энергетический щит. Более того, заклинания отразились обратно, так что Евам пришлось защищаться от своих же атак.

Некоторое время было потрачено на то, чтобы осознать, что дистанционные и рукопашные атаки не могут пробить защиту этого ангела, в то время как тот время от времени плевался кислотой не только в шахту, но и в нападавших. И надо сказать, что эта кислота тоже была тем ещё подарком. Она с лёгкостью разъедала броню, защитные АТ-поля и заклинания магии Хаоса.

Но в конце концов Рей придумала, как справиться с противником с помощью его же собственного оружия. Ева-00 могла создавать защитные поля, которые были способны какое-то время выдерживать контакт с кислотой. Так что она забралась в шахту со стороны Геофронта и создала прямо в ней силовое поле в виде стакана, в котором начала накапливаться кислота. В это время Синдзи и Аска окружили ангела, удерживая его на месте своей магией. А когда «стакан» полностью наполнился, Рей подняла его наверх и начала под давлением выдавливать кислоту прямо к телу ангела. Щиты противника не смогли сдержать напора его же собственного оружия, и вскоре ангел растворился в кислоте, под конец взорвавшись.

Этот бой оказался на удивление лёгким. Не пришлось даже прибегать к какому-либо дополнительному усилению. Конечно, город и Геофронт пострадали из-за потоков кислоты, но все эти разрушения легко можно было восстановить. Что касается роботов, то с момента вселения в них демонов их даже ремонтировать не нужно было, потому что правильное применение АТ-поля или магии Хаоса было способно полностью восстановить органику и даже технику, ориентируясь на астральные слепки из ближайшего прошлого.

Профитом от этой операции было не только уничтожение ангела, но и «сухой остаток» в виде его длинных ног. Доктор Акаги налетела на них как коршун на ягнёнка и тут же захапала всё до последнего кусочка для проведения экспериментов. Ещё одним последствием стало углубление конфликта между Аской и двумя остальными пилотами. Второе Дитя неожиданно почувствовала себя «третьей лишней», что вылилось в очередное воспаление стервозности и разбухание претензий к мирозданию.

А самым неожиданным последствием стало присвоение Мисато звания майора. Первым новые петлицы на костюме заметил Кенске, который тут же рассыпался в поздравлениях своей любовнице. В связи с этим событием компания решила устроить вечеринку в расширенном составе. Ядром компании были Синдзи, Рей, Аска, Мисато, Тодзи и Кенске. А «приглашёнными звёздами» оказались Рёдзи Кадзи и Хикари Хораки — староста класса, где учился Синдзи.

Девушку пригласила Аска, чтобы иметь «противовес» мужской компании. Хораки пришла на вечеринку, чтобы оказаться поближе к Тодзи, в которого она была влюблена. А Кадзи был давним знакомым Мисато, которого она же и пригласила. Вот только на праздник Кадзи явился в сопровождении доктора Акаги, которую он «подцепил» по пути.

Изначально вечеринка предполагалась просто обычной встречей. Но когда все участники заняли место за столом, Синдзи не смог устоять перед соблазном использовать массовое заклинание сексуального возбуждения. Причём использовал он его настолько плавно и незаметно, что даже суккубы не поняли, в чём дело. Чем дольше сидела компания, тем более развратными становились мысли каждого. Какое-то время людей сдерживало наличие незнакомых личностей, но сначала Рей начала обнимать Синдзи. Потом Аска клеится к Кадзи. Потом Тодзи решил совратить Хораки. И пошло-поехало.

Через два часа праздник превратился в дикую оргию и групповой секс. Участники уже не сдерживались и полностью отбросили всякие приличия и нормы морали, погружаясь в пучины страсти. А когда «празднование» достигло своего апогея, на телефоны большинства присутствующих пришло сообщение об обнаружении ангела.

Неожиданное отрезвление ввело троих гостей в дикое замешательство. Они и представить себе не могли, что способны на такое. Но предаваться рефлексии времени у них не было, потому что всем срочно пришлось одеться и валить в Геофронт. Впрочем, Хораки, Тодзи и Кенске остались на квартире, после чего парни смогли уговорить девушку продолжить интересное занятие. Бедной старосте оставалось только посетовать, что она зря одевалась-раздевалась.

Ангел был обнаружен группировкой космических спутников. Он находился на полярной орбите Земли, совершая оборот примерно за полчаса. С точки зрения физики подобная скорость была необъяснимой, но в приложении к ангелу это никого не удивляло. Первые несколько часов он просто наворачивал круги, а потом начал вести бомбардировку поверхности планеты. Судя по передаваемым изображениям, ангел буквально отрывал от себя куски плоти и кидал их вниз. При контакте с поверхностью планеты эти снаряды детонировали, разнося всё вокруг не хуже ядерной бомбы.

Некоторое время все ожидали, что ангел начнёт атаку на Токио-3, но тот и не думал спускаться. Поскольку находился он на полярной орбите, а планета вращалась, то траектория ангела постоянно смещалась относительно поверхности планеты. По предсказаниям MAGI, всего через трое суток подобной бомбардировки вся планета должна была превратиться в ядерное пепелище.

Икари Гендо и его заместителя в этот момент в Токио-3 не было, так что руководить операцией по уничтожению ангела должна была Мисато. Вот только к этому моменту суккуба в её теле уже достаточно смогла проесть мозги своему «носителю», чтобы влиять на большинство её решений. А стратегическое мышление Мисуки было где-то на уровне подростка. Так что, когда она предложила вооружить Евы огромными бейсбольными битами и отправить их отбивать снаряды обратно в ангела, большая часть присутствующих испытала острое желание начать биться головой об стену.

Увы, на данный момент Мисука была в штаб-квартире высшей инстанции, и перечить ей никто не посмел. Я же решил не вмешиваться, потому что идея была не настолько абсурдной, какой казалась на первый взгляд.

В результате все три Евангелиона разместились вокруг Токио-3 и начали ждать момента, когда ангел пролетит прямо над ними. Расчёты компьютера показывали, что как

минимум несколько зарядов должно было упасть точно на Геофронт. Пока шло ожидание, телефоны NERV подвергались массовой атаке со стороны правительств тех стран, что попали под бомбардировку. Увы, согласно официальной версии Евы могли действовать только в окрестностях Токио-3 или при подключении источника питания гигаваттной мощности. Так что спасти людей никто особенно не рвался.

И вот, полоса ковровой ядерной бомбардировки приблизилась к Токио-3. Евы приготовились, разобрали довольно вяло падающие цели и бросились на перехват. Первые отбитые заряды хоть и удалось отбросить в космос, но прошли они даже не рядом с ангелом. Зато тот заинтересовался любопытным явлением и остановился точно над Токио-3, продолжая бомбардировку. Тут уже Евы показали класс, отбивая все подачи. С каждым разом их движения становились всё более точными, и в конце концов Аске улыбнулась удача. Отбитый ей заряд попал точно в центр ангела, после чего тот детонировал, напроочь спалив всю электронику на половине планеты.

Показания немногих выживших спутников подтвердили полное уничтожение ангела. В результате Мисато получила личную благодарность от Гендо, а Аска, как всегда, довольствовалась лишь осознанием собственной крутости. Успехи пилотов все считали чем-то само собой разумеющимся, так что даже внимания на них никто не обращал. Скорее наоборот, их пожурили: «Чего это вы так долго возились?».

В результате моральная удовлетворённость Аски снизилась, что заставило её искать компенсацию в виде удовлетворённости сексуальной. Её развратные похождения вырвались на свободу большого мира, и в городе начали ходить слухи о ненормальной рыжеволосой нимфетке, ночами бегущей голой по городу и старающейся совокупиться с любым более-менее симпатичным мужчиной. В результате некоторые школьники и студенты специально отпрашивались гулять по ночному городу, чтобы нарваться на это чудо. О том, что такая встреча чревата последствиями в виде трёхдневного упадка сил вплоть до состояния нестояния, счастливицы предпочитали не распространяться.

Через неделю в Геофронт поступило три безголовых тела от серийных Евангелионов, на которых должны были тестироваться технологии создания автопилота Евы на базе клонов Аянами Рей. Эти три тела разрабатывались в США и ещё на этапе создания одно из них было инфицировано ангелом. Эта тварь напоминала по своему строению скопление разумных бактерий.

Как только начались эксперименты с участием пилотов, ангел активировался и начал распространяться во всех направлениях, буквально пожирая встреченную органику и технику. Эксперимент прекратили, лабораторию изолировали, но сильно это не помогло. Ангел с лёгкостью сожрал бронированные переборки и начал распространяться по всему Геофронту, превращая лабиринты коридоров в пульсирующее переплетение кишков.

Но самое главное, ангел подключился к компьютерной сети и попытался взломать компьютеры MAGI. После этого ему сразу стало бы известно о всех секретах NERV, плюс он получил бы полный контроль над всеми системами Геофронта и Токио-3.

Доктор Акаги предложила «взломать» компьютерный разум ангела, внушив ему идею о смерти, как финальном состоянии любого существа. Вот только у меня возникла идея получше. Проинструктированный мной Синдзи произвёл призыв трёх «демонов знаний», которые после этого вселились в бионические мозги MAGI. Тут эти порождения Хаоса чувствовали себя как дома, так что им не составило труда совместными усилиями «хакнуть» уже самого ангела, доверчиво раскрывшего перед ними своё сознание. После этого тело

ангела начало преобразовываться обратно в ту материю, из которой возникло, возвращая Геофронт к первоначальному виду.

После того, как ангел был уничтожен, три демона сохранили свою связь с компьютерами, чтобы продолжать контролировать их ради моих целей. А в качестве оплаты за свои услуги они приватизировали три безголовых Евы, над которыми проводились опыты. Эти три гиганта бесследно канули в пучинах Хаоса, где демоны знаний подчинили их себе и использовали для своих непостижимых целей.

В результате всей этой операции руководство NERV обделалось лёгким испугом. Они даже понять не успели, что произошло, как всё вернулось как было. В результате, атаку ангела официально признали всего лишь утечкой галлюциногенного газа, запущенного в систему вентиляции злыми диверсантами. А трёх почти готовых Ев стоимостью в миллиарды долларов каждая списали по статье «расходные материалы», объяснив произошедшее тем, что глупый техник под влиянием галлюциногенов нажал не на ту кнопку. В общем, весь мусор замели под ковёр, а концы вместе с техником утопили в канализации.

После этого происшествия я запряг демонов знаний на изучение всех информационных баз NERV. Кроме того, они должны были наблюдать за всеми событиями в Геофронте, используя расположенные повсюду камеры видеонаблюдения. И первой же замеченной ими странностью оказалось существование Аянами Рей в двух местах одновременно.

До переселения к Синдзи Рей время от времени проходила через процедуру стабилизации тела в Терминальной Догме. Но после вселения в неё суккубы данные практики прекратились, потому что результаты исследований показывали, что тело Рей обрело устойчивость. Но суккуба «забыла» рассказать мне о том, что всего через пару недель после этого душа настоящей Рей сбежала из её тела.

Очевидно, Гендо предусмотрел вариант с подселением демона в тело Аянами, так что подсуетился и воскресил свою марионетку в новом теле, оставив Ямирей играть роль пилота. Более подробное изучение скрытых помещений Терминальной Догмы показало, что там находится не только Аянами Рей, но и клон Евы-00, «не осквернённый» влиянием демона. Похоже, Гендо не потерял надежду привести в действие свой план, хоть и с некоторыми изменениями. Я не стал раньше времени беспокоить его, но продолжил наблюдение за всеми его действиями, что с помощью демонов было довольно просто. Не то, чтобы его метания хоть как-то могли мне навредить, но стоило держать руку на пульсе, чтобы не упустить важных событий.

Одним из таких знаковых событий стало прибытие в Геофронт Копья Лонгиния, которое Икари Гендо привёз из Антарктиды. Копия Евы-00 под управлением настоящей Рей перенесла копьё в Терминальную Догму и воткнула в тело Лилит, которое висело там, распятое на кресте. А буквально на следующий день в этот зал проник Рёдзи Кадзи, старательно вынюхивавший все секреты NERV. К сожалению для него, каждый раз, когда он узнавал о том, что во всём этом замешаны демоны, один из «демонов тени» подтирал ему память.

А ещё через несколько дней объявился следующий ангел. В последнее время они приходили один за другим, не давая людям времени как следует отдохнуть. Этот ангел внешне выглядел как полосатый шар, но его истинным телом была тень от этого шара. Само его существование было в определённой степени виртуальным. Его можно было бы назвать абстрактным ангелом, потому что ни один материальный предмет не мог быть истинно

двухмерным, из-за чего сама реальность «дорисовывала» летящий в воздухе шар, чтобы придать существованию этого ангела хоть какую-то достоверность.

Все три Евы одновременно начали атаковать ангела и закономерно «увязли» в его «тени», провалившись в оную и исчезнув без следа. Синдзи и его подручные изо всех сил пытались освободиться, но «разрешённых» способностей демона на это не хватало. Мои планы на битву с этим ангелом были далекоидущими.

Когда Синдзи удостоверился в том, что неспособен вырваться из плена самостоятельно, я пришёл к нему с очередной идеей о совершении жертвоприношения. Вот только ценой за призыв демонов должны были стать не души простых смертных, а самое ценное, что только есть у Синдзи. Тому такая формулировка, естественно, не понравилась, но после двух суток, проведённых в полной тьме и тишине без секса и еды, выбора у него не осталось.

Самым ценным, в случае с Синдзи, была душа его матери — Икари Юи. Я договорился с демоном, что тот победит этого ангела «в долг», а в качестве залога получит права на душу Юи. После того, как договор был заключён, демон призвал на помощь обитателей Хаоса. Пространство, в котором находились Евы, существовало только благодаря ангелу. Так что, когда в этом пространстве появился прорыв прямо в мир Хаоса, это было подобно тому, чтобы запустить стаю пираний в брюхо аллигатору. Всего за несколько секунд ангела буквально разодрали на куски и сожрали, а три Евангелиона совершили путешествие через бездну Хаоса и вывалились в Токио-3. Для простых смертных подобное путешествие вряд ли закончилось бы хорошо, но Евы находились под управлением демонов, которые смогли договориться с «высшими силами» о провозе контрафактного груза.

После возвращения в материальный мир Синдзи тут же кинулся выяснять, чем же он пожертвовал. Сначала он подумал, что это Рей. Потом заподозрил в жертве Аску. Но убедившись в их присутствии, начал искать Мисато и других своих знакомых. К его разочарованию, в окружающем мире не изменилось совершенно ничего.

Мрачные мысли витали в голове пилота, а я не спешил развеивать их, дожидаясь момента, когда «фрукт» созреет. Проанализировав свои действия со времени появления в Токио-3 Синдзи заподозрил, что принёс в жертву свою душу или человечность. Но опять-таки подтверждений этому у него не было никаких, так что он лишь продолжал и дальше заниматься самокопанием, пытаясь осознать глубину своего нравственного падения и степень морального разложения.

Пока Синдзи предавался моральным терзаниям, события вокруг набирали оборот. Из США пришла новость о том, что целое отделение NERV было уничтожено в результате испытания Евы-04 с экспериментальным S2-двигателем, повторяющим структуру ядра ангела. Разработка системы автопилота для Евангелионов перешла в финальную стадию. Евы под его управлением могли выполнять простейшие действия, а при необходимости и впадать в состояние берсерка.

Вскоре в Японию доставили из США новую Еву-03, пилотом которой должен был стать Тодзи. За прошедшее время «минион» по-настоящему сдружился с Синдзи и уже не винил того в своём рабском положении и смерти сестры. В конце концов, его всё устраивало. Много ли нужно одержимому, чтобы быть счастливым? Следования низменным инстинктам тела было вполне достаточно. А уж с едой и сексом проблем у Тодзи не было никаких.

Первый запуск Евы-03 было решено провести в стороне от Геофронта в окрестностях города Мацухиро. После происшествий с тремя заготовками Ев и с Евой-04 Гендо не очень доверял продукции производства США, так что решил подстраховаться. Данная

предосторожность оказалась не лишней. После того, как Тодзи разместился внутри робота, началась процедура запуска основных цепей и синхронизации. Но как только организм Евы пробудился, вместе с ней в сознание пришёл и спрятавшийся внутри ангел.

По сути, эта тварь была модификацией той же самой заразы, что совсем недавно была обнаружена в прибывших из США заготовках Евангелионов. Только здесь эволюция бактерий пошла по другому пути, и тело Евы-03 было поглощено ангелом. После этого Ева разгромила исследовательскую станцию и пешком отправилась в сторону Токио-3.

Икари Гендо вызвал пилотов и отдал им приказ перехватить ангела, не уточняя, что на самом деле это захваченная Ева-03 с ещё живым Тодзи внутри. Так что, когда Синдзи увидел, кого ему нужно уничтожить, и почувствовал свою связь мастер-слуга с пилотом, для него стало очевидным, что отец требует от него убить друга.

Раньше, когда Синдзи приносил кого-то в жертву, он не видел самой смерти. Для него это был просто какой-то переход абстрактного человека из состояния А в состояние Б. Но вот сейчас он осознал, что ему придётся убить того, кого он знал лично. А с учётом всех тех моральных терзаний, что он сам на себя накрутил, это и вовсе могло привести к нервному срыву.

Так что пока Синдзи пытался получить ответ на вопрос «мочить или не мочить», в бой вступили Аска и Рей. Вот только ангел оказался не так прост. К этому моменту он уже сформировал S2-двигатель в своём теле, так что смог противостоять мощи демонов. Всего за несколько ударов он вырубил Еву-00 и Еву-02, после чего направился к Синдзи.

Тем временем, мой «пациент» обратился ко мне с глупым вопросом, который я ждал от него всё это время. Точнее не просто ждал, а исподволь подводил его к нему, внушая нужные мысли и образы.

— Шиза! Так значит моей жертвой всё-таки оказался Тодзи? Демоны хотят, чтобы я убил его? — Закричал он, находясь в одном шаге от истерики.

— Нет, конечно. — Ответил я. — Ты разве ещё не догадался? В прошлый раз ты пожертвовал самым дорогим, что у тебя было — душой своей матери, которая была заточена в теле Евы-01.

— Что?... Что?!!! ЧТО???!!!!!!!! Душа моей мамы?!!

— Да, ты собственноручно скормил её демонам.

— А-а-а-а-а-а-а-а-а!!!!!!

Этот дикий вопль ознаменовал полное разрушение психики Синдзи. В таком состоянии он мог согласиться на что угодно и совершенно не был способен мыслить логически. Впервые с момента, как он сел в Еву, он по-настоящему перехватил управление роботом. После этого Ева-01 впала в состояние берсерка, вот только источником её бешенства и дикой злобы был сам пилот. Ева прыгнула вперёд, набросилась на ангела и принялась избивать его, пробивая все виды защиты и брони. Подобно дикому зверю Синдзи выпускал свою ярость в смертельной битве, думая лишь о том, как убить противника. Как убить вообще всех. Как уничтожить весь этот мир! Это было именно тем состоянием, которого я хотел от него добиться.

— Синдзи. — Начал я свою речь голосом дьявола-искусителя. — Ты ещё можешь вернуть душу своей матери. Ты даже можешь вернуть её к жизни, дав новое тело. Просто тебе нужно принести достаточную жертву.

— Кого? Кого я должен убить? — Проревел пилот, вырывая кишки из растерзанного тела ангела. — Его? — Следующий удар размозил Еву-03 голову, расплескав её мозги по

окрестностям.

— Тех, кто виноват во всём этом. Ангел заразил Еву-03 ещё когда та создавалась в США. Это была осознанная диверсия. И потому, ты должен принести в жертву всё население этой страны. Просто используй вот этот ритуал, и твоя мать вернётся к тебе.

Дальнейшие действия Синдзи были вполне предсказуемы. Не раздумывая ни секунды, он активировал ритуал, после чего на территории Северной Америки раскрылось множество порталов в мир Хаоса, откуда повалили орды демонов. Всего за несколько секунд всё население на этой территории было уничтожено. Взамен Ева-01 получила постоянное усиление, которое вывело её на новый уровень могущества.

Всего одним лёгким движением руки Синдзи расплыл остатки ангела в кровавый фарш, оставив при этом капсулу с Тодзи неповреждённой. А спустя ещё пару секунд из плоти Евы-01 сформировалось новое тело Икари Юи, куда довольный демон вложил её душу. Ведь только что он обменял одну душу на почти четыреста миллионов душ. Размер «прибыли» просто не поддавался описанию.

Увидев знакомый с детства образ матери, Синдзи тут же телепортировался наружу, даже не заметив этого. Вместе с усилением Евы-01 усилился и её пилот, который получал часть её могущества в процентном отношении. Так что теперь Синдзи мог совершать настоящие чудеса, продавливая реальность одним лишь усилием воли. Правда, для этого нужно было иметь стальную волю, которая у этого тьюфяка отсутствовала в принципе. Телепортировался он исключительно из-за того, что вообще не соображал, что и как делает.

Для всех посвящённых «воскрешение» Икари Юи стало настоящим шоком. Простые люди были потрясены самой возможностью возвращения человека к жизни. Доктор Рицуко Акаги была в ужасе от возвращения в мир живых её соперницы в отношениях с Икари Гендо. В своё время она сама подстроила «растворение» Юи во время эксперимента и сейчас ожидала ответной мести.

Икари Гендо вообще впал в панику, потому что теперь у него не было ни малейшей надежды на контроль Евы-01, который должна была обеспечить душа его жены. Конечно, он был рад её возвращению, но вот план становления богом от подобного чуда трещал по швам. А ведь так хотелось.

Впрочем, довольно быстро обнаружилось, что Икари Юи является вовсе не той идеальной женщиной, какой её представлял себе Синдзи. Да, она любила своего сына. Но самой большой её любовью был Проект Комплиментации Человечества. Так что уже через пару дней она начала активно промывать своему чаду мозги на тему важности выполнения приказов Гендо, следованию их великому плану и так далее. Ну и, конечно, она не собиралась ругать своего сына из-за того, что тот приносит людей в жертву демонам. Ради Плана она была готова согласиться и не на такое.

Хотя психика Синдзи и пошла в разнос, какая-то способность логически мыслить у него оставалась. Довольно быстро он осознал, что воскрешая мать пытается изолировать его от общества друзей, чтобы обладать единоличным правом промывать ему мозги. Мои едкие комментарии тоже помогли ему осознать эту простую истину. Так что уже через неделю Синдзи полностью разочаровался в произошедшем чуде воскрешения. Зато его ещё больше стала терзать совесть за миллионы загубленных жизней. Ведь по сути все эти люди умерли ради чуда, ценность которого даже для него самого оказалась под сомнением.

Вообще, внезапная смерть населения всего североамериканского континента была воспринята населением Земли на удивление спокойно. Да, было много паники и

беспольных метаний, но после Второго Удара люди привыкли к тому, что всё плохо. А нападения ангелов убедили их, что дальше будет ещё хуже. Так что, когда это «хуже» произошло, никого это особенно не удивило. Смерть людей списали на ангелов, что с одной стороны добавило очков NERV, потому что они уничтожением этих ангелов занимались, но одновременно это вызвало новую волну нападков, потому что со своей работой они явно не справлялись.

Тем временем, пока бушевали все эти страсти, Тодзи постепенно возвращался к обычной жизни. Он остался жив, а демон в его теле позаботился о восстановлении здоровья. Но поскольку его Ева была уничтожена, пилотом он быть уже не мог. Да и не желал особо, честно говоря. Впрочем, он оставался верным минионом Синдзи, и эта роль его вполне устраивала.

Примерно через пару недель события в мире и в самом NERV дошли до точки кипения. Во-первых, хотя народные массы особо не паниковали, правительства стран требовали «найти и покарать» хоть какого-то виновного в уничтожении населения США и Канады. А во-вторых, Икари Юи и Гендо окончательно осознали, что Синдзи не желает находиться под их контролем, а вместо этого предпочитает прожигать жизнь в компании демонов.

Чтобы утихомирить одних и подчинить других, семейка Икари приняла решение арестовать пилота Евы-01 и посадить его в тюремную камеру. Для политиков это преподносилось как наказание для крайнего, а для самого Синдзи объяснялось желанием оградить его от нежелательного общения. Впрочем, тот и сам впал в депрессию и ничего делать не желал. Так что тюремная камера, где его не доставали друзья и любовницы, показалась ему не таким уж плохим вариантом. Раздражали его только ежедневные визиты матери, которая последовательно пыталась промыть ему мозги и склонить «на сторону добра». Не в последнюю очередь раздражали его эти визиты из-за того, что каждый раз при появлении Икари Юи я начинал играть на скрипке самые раздражающие мелодии, которые только мог вспомнить или придумать.

Одновременно с Синдзи в отдельную тюремную камеру попала «поддельная» Аянами Рей. Аску поселили в пустой квартире под строгим надзором охраны, которая круглосуточно следила за её перемещениями, ограничивая все «нежелательные» контакты с другими людьми. Тодзи и Кенске просто и топорно намекнули, что если их ещё раз увидят в квартире Мисато, то выбитые зубы они будут собирать сломанными пальцами. Сама же Руководитель Оперативного Отдела хотя и сохранила своё место работы, получила взыскание от Гендо, плюс ей запретили любые контакты с пилотами и школьниками вне рабочего времени и обязанностей.

В общем, Гендо изо всех сил пытался закручивать гайки, чтобы взять ситуацию под свой контроль. Но было вполне естественным, что эффект от этого оказался полностью противоположным.

Как раз к моменту, когда мотивация всех пилотов упала до нуля, объявился следующий ангел. Даже в каноне он обладал самой высокой боевой мощью среди всех ангелов. Его непробиваемая защита сочеталась с сильнейшими физическими атаками, способными разрубить любое препятствие, и лучевым оружием, способным за один удар уничтожить средних размеров город. В этом же мире могущество ангела и вовсе зашкаливало за все разумные пределы. Первым же выстрелом он пробил себе вход в Геофронт, куда и направился, полностью игнорируя все попытки нанести ему урон обычным вооружением.

По приказу Гендо против ангела выставили Аску с её Евой-02. Раздражённая девушка

попыталась сорвать злость на противнике, но быстро поняла, что вообще ничего не может противопоставить ему. Любая её атака просто блокировалась защитным АТ-полем ангела, в то время как даже самая слабая его атака наносила Еве-02 урон, прорывая все виды защиты. Даже в таких условиях Аска попыталась совершить невозможное, но в результате максимум, которого она смогла добиться, это задержать ангела на десять минут, после чего тот начал действовать всерьёз, буквально за секунду разрубив Еву на куски. Конечно, для демона это было не смертельно, но регенерировать из подобного состояния было довольно сложно. Хорошо хоть ангел тут же потерял весь интерес к сопернику и направился к центру Геофронта.

Тут ему навстречу вышло «секретное оружие NERV» — клон Евы-00 под управлением настоящей Аянами Рей. Вот только это препятствие ангел даже не стал рассматривать за противника. Всего одного выстрела из лучевого оружия хватило, чтобы буквально испарить обычную Еву, оставив от неё и пилота только пепел. Для Гендо этот провал стал отличным показателем настоящей силы Евангелионов. Другими словами, гигантские боевые человекоподобные роботы были всего лишь бесполезным мусором.

В таких обстоятельствах у командующего Икари не оставалось другого выхода, кроме как выпустить из камеры Синдзи и Ямирей, посадить их в роботов и отправить в бой. Ведь ангела нужно было уничтожить любой ценой.

Схватка с ангелом продолжилась, благо места внутри Геофронта хватало. Но довольно быстро выяснилось, что сила ангела такова, что Ямирей и Ева-00 ничего не могут противопоставить ему. А вот у Синдзи шансы уже были. В конце концов, он был усилен последней жертвой в четыреста миллионов человек, плюс демон успел освоиться со всем этим привалившим могуществом. Правда, тут возникали другие проблемы.

До этого момента демон в Еве-01 старательно изображал из себя робота, сохраняя в своём теле различные электронные компоненты и модули, подавляющие силу Евангелиона. Но в этом бою стало очевидно, что с таким телом ему не победить. Так что прямо во время боя Ева-01 стала поглощать всю сдерживавшую её машинерию, превращаясь из робота в гигантского монстра, выглядящего не менее эклектично, чем любой из ангелов.

Через пять минут ожесточённой схватки Ева-01 внешне стала напоминать помесь демона и ангела. Всё её тело покрылось чёрной драконьей чешуёй, от которой исходила тёмная дымка. Руки и ноги обзавелись когтями. На голове вырос десяток рогов. Хотя лицо и сохранило человеческие черты, широкая пасть теперь была наполнена частокотом игольно-острых зубов. Но все эти изменения были далеко не самыми заметными. Дело в том, что демоническое тело, наполненное дикой звериной мощью, покрывали красивые золотые доспехи, которые скорее подошли бы представителю сил Порядка. Эти элементы «одежды» наоборот лучились неземным сиянием, распространяя ореол святости.

Подобное сочетание, как ни странно, оказалось довольно эффективным. Теперь демон с лёгкостью одновременно оперировал магией Хаоса и АТ-полем, ничуть не сдерживаясь. Именно совместное применение этих двух видов магии позволило ему пробить защиту ангела и схватить его за яйцо, в смысле за ядро. После этого демон начал рвать ангела на части, с жадностью пожирая его внутренности. Он уже не обращал внимания на «повеления» Синдзи, а просто утолял свой голод подвернувшейся жирной добычей. Ева-01 поглощала не только плоть ангела, но и его жизненную энергию, магию и даже саму душу. На глазах у изумлённой «публики» робот превратился в дикое животное, жадно жующее окровавленные куски мяса.

Когда от ангела осталась только «кожура», Ева-01 выпрямилась во весь рост и замерла в этой позе, изображая состояние сна. А на самом деле демон просто перешёл к исполнению пункта договора, обязывающего его изображать робота, пусть даже и настолько сомнительным способом.

Когда спала горячка боя, настало время, чтобы подвести итоги. Икари Гендо убедился, что отстранить Синдзи и Ямирей от пилотирования Евангелиионов он не сможет, просто потому что только они имеют хоть какие-то шансы выжить при встрече с ангелами. Аска убедилась, что каким бы она ни была супер-пилотом, против ангелов её Ева-02 бесполезна. Конечно, демон выжил, буквально слепив себя из кусков, но заслуги в этом пилота не было никакой.

Ева-00 почти не пострадала, но Ямирей не горела желанием подчиняться идиотским приказам NERV в целом и Икари Гендо в частности. На данный момент она отлично осознавала, что является единственным пилотом боееспособной Евы, что автоматически давало ей возможность шантажировать руководство.

Что касается Синдзи, то он банально отказался покидать тело Евы-01. Тюремное заключение и общение с родителями погрузило его в такую депрессию, что он просто сидел внутри капсулы, получая все необходимые для жизни вещества напрямую из LCL. Более того, он вообще отрешился от материальной реальности и сосредоточился на восприятии мира Хаоса.

Во время последнего поглощения ангела ему перепали куски ангельской души, что дало ему естественные способности к управлению АТ-полем. Используя эти способности вместе с магией Хаоса, он смог «заглянуть» в мир демонов, и там ему очень понравилось. Ведь воспринимая этот мир, он мог полностью сосредоточиться на способе мышления демонов, в котором не было всех этих тупых людских заморочек с совестью, обязанностями и личными отношениями. В результате, Синдзи просто «застрял» внутри Евы-01, и никто из окружающих не смог его оттуда выковырять.

В подобном анабиозе Синдзи провёл почти месяц. За это время страсти немного улеглись и жизнь наладилась. Аска и Рей посещали школу как обычные школьники. Мисато встречалась с Тодзи и Кенске на тайной съёмной квартире, куда они проникали под заклинанием отвода глаз. Рей «блюла честь», так как по большому счёту секс её интересовал только как способ достижения своих целей. А вот Аска меняла любовников как перчатки, время от времени «отдыхая» в объятьях двух своих одноклассников.

В NERV тоже шли тихие брожения. Процесс превращения Евы-01 из «гусеницы» в отвратительного монстра был заснят на камеру, и запись попала в распоряжение SEELE. Те конечно, не обрадовались подобному повороту судьбы и начали пытаться сместить Икари Гендо с места командующего всеми доступными им методами подковёрной борьбы. В результате всех этих тайных страстей Рёдзи Кадзи «переехало трамваем», и больше живым его никто не видел.

Наконец, когда я посчитал, что отпуск у Синдзи закончился, я дал команду демону в Еве-01 начать воздействовать на него через имеющуюся у них связь. Это воздействие не было чем-то особенным. Просто демон начал стимулировать сексуальное возбуждение тела пилота. Первые пару часов это особого успеха не имело, но постепенно Синдзи начал осознавать, что его что-то беспокоит. Это ощущение нарастало и нарастало, пока в один прекрасный момент его сознание не выкинуло обратно в материальный мир. И тут-то этого мелкого маньяка и вставило.

Дико заревев, Синдзи телепортировался прямо к суккубе в теле Аянами Рей, которая в этот момент сидела и скучала на уроке истории. С глазами, горящими нечеловеческой похотью, Синдзи одним движением сорвал с Рей одежду, вторым развернул её, а третьим вошёл внутрь, начав быстрые движения. Весь класс в шоке уставился на это представление. Кроме, естественно, учителя истории, который продолжал вещать свою «программу», полностью игнорируя реальность. Да и с его зрением сложно было понять, что там на задних рядах происходит. К тому же весь класс был настолько поглощён наблюдением за живым порно, что звуков никто не издавал.

Через пять минут Синдзи и Рей кончили, и маньяк быстрым неразличимым глазу движением перебрался к парте Аски, которая тоже была зачарована явлением её любимого самца. Ещё одним движением руки Синдзи сорвал с Аски одежду и начал трахать уже её. Эта картина включила мозг у большинства девушек в классе, и они начали разбегаться в разные стороны, посчитав, что сейчас Синдзи начнёт насиловать и их. Впрочем, некоторые особо смелые особи наоборот начали подбираться поближе, чтобы успеть предложить свои «услуги».

Увы, к их разочарованию, через десять минут Синдзи кончил, отодвинул Аску в сторону и изучающе посмотрел на Тодзи. Тот от такого внимания покрылся потом и начал отступать назад. Но через секунду взгляд Синдзи остановился на обнажённой Рей и его руки сами потянулись к ней. Кончив ещё раз он опять переключился на Аску. К моменту достижения очередного оргазма в класс влетела обеспокоенная Мисато, которую Синдзи тут же «пристроил» к делу, не дав вымолвить даже слова. Десяток самых смелых наблюдателей во всю давился слюной, наблюдая за этим порно-фестивалем, а парни даже нашли в себе силы начать приставать к девчонкам. А потом пришёл лесник и всех разогнал.

В смысле в класс вломилась толпа работников службы безопасности NERV, которые скрутили всех присутствующих и потащили на допрос. Синдзи к этому моменту уже снял большую часть «напряжения», так что позволил себя прервать, даже никого не убив. Слухи об этом случае распространились со скоростью звука, и заочно Синдзи сразу получил кличку «сексмашина».

Увы, «триумфальное» возвращение Третьего Дитя не смогло вернуть былых отношений в компании. Аска хоть и была рада потрахаться, самого Синдзи тихо ненавидела. Рей, конечно, строила из себя преданную наложницу, но в отношениях со всеми другими была холодной стервой. Тодзи и Кенске нашли себе девушек, а с Мисато встречались тайно, так что смысла ходить в гости к Синдзи не видели, общаясь только в школе. Да и сам Синдзи, несмотря на своё возвращение «в мир живых» стал замкнутым безвольным типом, неспособным нормально отреагировать даже на элементарное приветствие.

Ещё одной проблемой были трудности у Аски в синхронизации с её Евой-02. Сам демон не горел желанием исполнять команды вздорной сучки, так что рассчитывать Аска могла только на стандартную синхронизацию с Евой. Вот только её подавленное психологическое состояние влияло на синхронизацию, день за днём снижая самооценку и способность управлять роботом. Дошло до того, что даже ходила Ева теперь запинаясь и «по синусоиде».

А через пару дней после возвращения блудного сына на орбите Земли был обнаружен очередной ангел. Буквально сразу же после появления он начал излучать волны АТ-поля, которые поработали людей, заставляя их впадать в ярость и крушить всё вокруг, за исключением таких же безумцев. Этому воздействию поддавались далеко не все люди, но их было достаточно, чтобы тут же устроить массовые беспорядки по всей Земле. При этом с

каждой минутой ситуация ухудшалась, и всё больше и больше людей сходило с ума.

Правительства всех стран тут же начали требовать от NERV немедленных действий и уничтожения ангела, иногда впадая в неконтролируемую ярость прямо во время звонка. Скрипнув зубами, Икари Гендо отдал приказ отправить в бой Еву-00 и Еву-02 под управлением Ямирей и Аски. Последняя и так находилась на грани, так что как только её Ева-02 попала на поверхность, она тут же была подчинена ангелом и начала бездумно крушить всё вокруг. Ямирей не растерялась и смогла обезвредить свою «подругу», но тут встал вопрос, что делать дальше?

Ангел находился на высоте более десяти тысяч километров, и на таком расстоянии ни одна из способностей демона не работала. Так что Гендо ничего не оставалось как отдать приказ Синдзи. Тот в принципе имел сейчас достаточно сил, чтобы в кратчайшие сроки стать правителем всей Земли, но мозгов чтобы на это решиться у него не было. Так что безвольный слизень просто делал то, что ему скажут.

Оказавшись на поверхности, Ева-01 использовала всю свою силу, чтобы создать одно заклинание и выстрелить по ангелу сильнейшим лучом энергии Хаоса. Просто произведённый при этом звук для окружающей местности выглядел как взрыв атомной бомбы. Поток чистого разрушения за долю секунды преодолел расстояние до цели и... бессильно расплескался о её защиту. Нет, какой-то урон от этого был, но ангел достаточно быстро регенерировал все повреждения.

Причина неудачи заключалась в том, что ангел использовал АТ-поле всех подчинённых им людей для подпитки своей защиты. И количество этих людей с каждой секундой увеличивалось. Поэтому, я отдал приказ Синдзи принести в жертву всех людей, которые были подчинены ангелом. Этим мы убивали двух зайцев сразу. Ангел лишался источника энергии, а Ева-01 наоборот усиливалась.

Разработка и активация ритуала заняла пять минут. После этого по всей Земле за одну секунду умерло более миллиарда человек. А ещё через секунду Ева-01 выстрелила ещё более разрушительным заклинанием. В совокупности этого хватило, чтобы просто мгновенно испарить ангела. После использования столь мощной магии даже Ева-01 и демон в её теле испытали временный «откат», ослабив свою защиту. Этот-то момент и выбрал для нападения ещё один враг.

Как оказалось, совсем рядом с Евой-01 среди зданий Токио-3 пряталась очередная копия Евы-00 под управлением Аянами Рей. Более того, робот был скрыт под заклинанием невидимости, а в руке у него было то самое Копьё Лонгиния, которым в своё время был уничтожен Адам. Им и воспользовалась Рей, пронзив со спины центральное ядро Евы-01. Хотя внешне Ева и изменилась, основная структура у неё осталась без изменений, и под бронёй в области живота скрывалось энергетическое ядро ангела.

Демон зашёлся в беззвучном крике. Копьё полностью блокировало все его способности, даруя взамен сильнейшую боль. Небольшую часть этой боли испытал и Синдзи, тоже зашедший в крике. Клон Евы-00 собиралась сделать что-то ещё, явно намереваясь прикончить Еву-01, но тут вмешались два обстоятельства. Во-первых, навстречу клону Евы под управлением Рей кинулся оригинал под командованием Ямирей. А во-вторых, Ева-01 призвала на помощь девятерых демонов тени. Вот только вместо того, чтобы спасти своего хозяина, эти тупые твари напали на него, пытаясь сожрать временно беззащитную «еду».

Пришлось мне буквально вложить в голову Синдзи идею о том, чтобы вытащить копьё из Евангелиона. Да, демон сейчас был парализован. Но магические силы самого Синдзи

действовали без проблем. Стоило только мысли о том, что он может избавиться от боли появиться в его сознании, как буквально на инстинктах Синдзи применил магию, чтобы выдернуть копьё из ядра.

Секунду спустя, Ева-01 схватила так уязвившее её оружие и одним стремительным росчерком уничтожила всех атакующих демонов. Потом она схватила копьё двумя руками и сломала его напополам. Потом ещё раз, и ещё, а в конце схватила горсть обломков и... закинула их себе в пасть, начав с хрустом пережёвывать.

К моменту, когда последние остатки копья исчезли в бездонной глотке демона, Ямирей смогла догнать и обездвигнуть вёрткую противницу. С явным наслаждением она начала рвать её на части и пожирать заживо, с особым вкусом прожевав капсулу с пилотом.

После такого, в прямом смысле этого слова, удара в спину Синдзи потерял последние капли уважения к своему отцу. Он заявился к нему в кабинет, намереваясь на месте прикончить «наглого выродка». Увы, к его разочарованию, ни в кабинете, ни где ещё Гендо и Юи найти не смогли. В гневе Синдзи заявил, что теперь он тут главный, а всех несогласных будет на месте убивать или скармливать демонам. А в качестве демонстрации своих намерений прикончил отряд попытавшихся схватить его командос.

В общем, революция получилась быстрой и не особенно кровавой. По крайней мере стены от крови и кишкочек очистили довольно быстро. Номинальным командующим NERV стал Фуюцуки Козо, который перевёл все стрелки на Гендо и смог убедить недалёкого Синдзи, что теперь он его лучший союзник и вообще всегда мечтал подчиняться именно Икари-младшему, а не его уродскому отцу. В общем, прогиб был засчитан, и новая власть удалилась праздновать победу в обществе своей суккубы.

О том, что где-то там валяется изувеченная Ева-02 с Аской внутри народ вспомнил только на следующий день. Девушку извлекли, робота «откачали», но дальнейшая эффективность этого «тандема» вызывала вопросы.

Следующие пару дней прошли в постоянной суете. Во всём мире погибло огромное количество людей, так что неразбериха возникла страшная, и люди пытались понять, как жить дальше. Но не успели выжившие похоронить умерших, как на базу напал ещё один ангел.

Внешне он напоминал светящееся кольцо, состоящее из двойной спирали. Аска к этому моменту не могла достичь даже одного процента синхронизации с Евой-02, так что её оставили гнить в ангаре. Наверх поднялась парочка из Синдзи и Ямирей, управляющие своими Евами. Суккуба к этому моменту обладала почти безграничной властью над Синдзи. Но вместе с тем эта власть сочеталась с безграничной преданностью ему. Всё-таки когда я составлял договор призыва этого демона, то включил туда соответствующие условия.

Как только две Евы появились в Токио-3, ангел тут же из кольца превратился во что-то вроде светящегося червя и пошёл на таран с Евой-01. В результате, удар «на грудь» приняла Ева-00, заслонившая своего хозяина. Ангел прошёл через все щиты, будто не заметив их, и начал проникать в тело Нулевой. Как оказалось, его «особой силой» была способность к слиянию с другими живыми существами. Сопrotивляться этому было почти невозможно, так что Суккуба приняла единственное правильное решение и приказала демону в теле Евы-00 активировать самоуничтожение.

Синдзи попытался было отменить этот приказ, но банально не успел. Ева-00 укрылась своими щитами, а потом... свалила через открывшийся портал в глубины Хаоса, где и произошло её «самоуничтожение» путём скармливания сильнейшим демонам.

В результате этого акта самопожертвования Ямирей лишилась своего ангельского тела, а её душа вернулась в мир демонов. Осознавший это Синдзи впал в дикую депрессию, отягощённую желанием убить всех и каждого. Любая попытка перечить ему заканчивалась ужасной смертью, так что народ старался банально не попадаться ему на глаза. В результате Синдзи ходил по «безлюдным» коридорам Геофронта, пытаясь понять, куда вообще все делись.

По моему совету Мисато и Синдзи отправились исследовать помещения Терминальной Догмы, где столкнулись с доктором Акаги, также находящейся в глубокой депрессии из-за прекращения её интрижки с Гендо. Вместе они зашли в один из залов, где за стеклом в LCL плавало множество клонов Аянами Рей, являвшихся заготовками для производства автопилотов к Евам. Синдзи, увидев эти тела и услышав, что это оболочки, лишённые души, уже было собрался призвать в одно из этих тел свою любимую суккубу, как Акаги обломала его мечты, активировав систему самоуничтожения. В результате всего через секунду все тела развалились на куски и превратились в отвратительную слизь.

Осознав это, Синдзи пришёл в неопишуемый гнев и голой рукой вырвал Акаги сердце из груди, после чего принёс её в жертву демонам с требованием причинить ей как можно больше страданий. Внутренняя неудовлетворённость Синдзи после этого происшествия только усилилась, так что он вернулся к себе в квартиру и улёгся на кровать, мечтая просто уснуть и никогда не просыпаться.

Тем временем, Аска окончательно осознала свою ничтожность как личности и пилота. Также она, наконец, догадалась, что её действия контролируются демоном, потому что как только она хотела рассказать кому-нибудь о том, что за извращения вытворял Синдзи вместе с Мисато, как ей тут же сводило горло. В конце концов девушка просто ушла в загул, найдя в пригороде стаю бомжей и прибившись к ним. Там она отдавалась всем желающим ради дозы наркотиков и выпивки. Жизнь её достигла самого дна, и подобно Синдзи она мечтала лишь о смерти.

Впрочем, долго ей так развлекаться не дали, и уже через неделю её отловила Служба Безопасности NERV, после чего в очередной раз посадила в камеру одиночного заключения.

А на следующий день в Геофронт прибыл Нагиса Каору, который должен был стать новым пилотом Евы-02 взамен Аски. Пятое Дитя сразу заявился в центр управления Евами где начал знакомиться со всеми подряд и совать свой нос во все щели. Чтобы повидать этого редкого зверя из своего логова выполз даже Синдзи. Мутным взором он окинул парня, подозрительно похожего на Рей, после чего в его голову закрались некоторые подозрения.

Каору по своей энергетике сильно напоминал ангела. Если Рей лишь отдалённо была похожа на эту форму жизни благодаря своему телу, то в теле Каору скрывалось миниатюрное, но полноценное ядро ангела. И следы его работы не могли пройти мимо внимания Синдзи, который ощущал эту силу каждый раз, когда контактировал с Евой-01. Да даже сейчас он сам владел этой силой, так как его душа слилась с ошмётками души ангела.

Тем временем, Нагиса Каору начал активно подбивать клинья к Синдзи напрашиваясь к нему в друзья. Или даже не в друзья, а в партнёры с куда более близкими отношениями. Только заподозрив это, Синдзи тут же задал прямой вопрос.

— Нагиса-кун, а ты что, пидорас? — По эмоциям в голосе Синдзи нельзя было понять, о чём он думает, так что пидорастический ангел тут же во всём сознался.

— Да, конечно. И ты мне нравишься. Скажи, Синдзи, ты предпочитаешь быть активом или пассивом?

В ответ на эти слова сердце Третьего Дитя начало просто распирает от переполняющей его ярости. Хотя Синдзи и был слюнтяем и подкаблучником, в уме он считал себя великим мачо и покорителем женских сердец. Так что, когда ему открытым текстом предложили заняться подобным извращением, остатки его морали вступили в реакцию с горем от потери Ямирей и усугубились восприятием Каору как ангела.

В общем, с криком «Смерть пидорасам!» Синдзи мгновенно заблокировал все силы не ожидавшего такой подставы ангела, после чего активировал ритуал жертвоприношения и скормил извращенца самым страшным демонам, которых только смог вспомнить. Что самое интересное, всё это он проделал на одних инстинктах без помощи от меня или демона в Еве-01. Так сгинул последний из ангелов, и чисто номинально война с ними закончилась.

Не сразу, но примерно через пару часов SEELE узнали об уничтожении последнего ангела, который был создан ими, и по их же приказу направлен в NERV. Убедившись в его смерти, они отдали приказ о начале завершающей фазы Плана Комплиментации Человечества. Согласно этому плану Ева-01 как наследница Лилит должна была «спариться» с девятью серийными Евами, сделанными из плоти Адама, после чего должен был появиться «плод мудрости». Всё человечество должно было слиться в единую душу, потерять индивидуальность, после чего достичь некоего «совершенства» и «абсолютного счастья». Ну, по крайней мере об этом говорилось в каких-то безумных пророчествах, записанных в древних свитках, найденных еретиками в районе Мёртвого моря в Израиле.

В общем, план был так себе и меня он не устраивал тем, что ритуал с использованием Евангелионов проходил по какой-то странной схеме ритуальной магии, с которой я не был знаком. Так что я не мог предсказать, что же на самом деле произойдёт в случае активации ритуала. И соответственно, я не мог сказать, как на этот ритуал можно повлиять, чтобы добиться нужного мне результата. Поэтому, в моих планах стояло проведение совсем другого мероприятия, с чётко гарантированным финалом.

Атака на штаб-квартиру NERV началась с попытки взломать компьютеры MAGI с помощью пяти аналогичных резервных систем MAGI, располагающихся в разных странах. Вот только три центральных компьютера в нашей MAGI больше не являлись «искусственным интеллектом». Их интеллект был вполне естественным интеллектом демонов знаний, способных предвидеть события будущего даже в извечном Хаосе. В общем, демонам потребовалась всего пара минут, чтобы взломать все компьютеры противника и активировать в них систему самоуничтожения.

Поняв, что простых решений не будет, SEELE отдали команду начать обычный штурм Геофронта, используя Силы Самообороны Японии и штурмовые отряды ООН. Вот только и эта затея с треском провалилась. По моей команде Синдзи провёл ритуал, после которого всё оставшееся население Токио-3, за исключением персонала в штаб-квартире, начало превращаться в демонов. Это была не просто одержимость. Под влиянием магии Хаоса тела людей менялись, и всего через несколько секунд они превращались в неуязвимых монстров, чьим единственным желанием было желание сожрать всё, что имело в себе человеческую душу. В результате, вся армия ООН проникла в Геофронт, после чего... бесследно исчезла, оставив в напоминание о себе только записи диких воплей в системах перехвата радиосвязи.

Чтобы подавить сопротивление армии демонов, армия людей начала массовую бомбардировку местности с помощью артиллерии и авиации. В дело пошли даже N2-бомбы. В ответ на это Синдзи отправил разбираться с «мелочью» Аску. Конечно, толку от неё сейчас было чуть меньше, чем ноль, но нам просто требовалось наличие в контактной

капсуле хоть какого-то пилота, чтобы события соответствовали канону. Так что Аску банально закинули в капсулу, воткнули ту в Еву-02, после чего демон взял управление на себя и пошёл мочить врагов.

Даже довольно хилая Ева-02 смогла уничтожить все войска противника без малейшего напряжения. В конце концов, оружие обычных войск в принципе не могло её даже задеть. Даже массовая бомбардировка Токио-3, которая пробилась «крышу» Геофронта, не смогла причинить Еве хоть какой-то вред.

Впрочем, SEELE от подобной неудачи ничуть не расстроился. В конце концов, вся эта операция должна была просто отвлечь внимание персонала NERV. А настоящей ударной силой были девять серийных Евангелионов, обладающий S2-двигателем, дающим им бесконечное количество энергии.

Девять Евангелионов, способных летать и вооружённых репликами Копья Лонгиния спустились с небес и атаковали одинокую Еву-02. И вот тут уже стало понятно, что SEELE смогла превзойти характеристики Евы из канона, создав по-настоящему грозное оружие. Даже усиленная демоном, Ева-02 не смогла противостоять противникам. Не последнюю роль в этом сыграли Копья Лонгиния, которые банально заблокировали силы Евы-02, после чего её буквально разорвали на части. Нет, в целом демон и центральное ядро Евы выжили, но как боевая единица Ева-02 была потеряна минимум на пару часов.

В это время Синдзи сидел в кабинете Гендо на троне из человеческих черепов и с раздражённой миной наблюдал за этим боем.

— Вот сука бесполезная. — Прокомментировал он поражение Евы. Хотя бой вёл демон, виновным в поражении он посчитал Аску. В конце концов это была её вина в том, что она не смогла управлять роботом.

Спустя секунду Синдзи телепортировался внутрь тела Евы-01 и дал команду демону идти в бой. Сейчас он вёл себя как настоящий тёмный властелин, прямо ощущая, как в самом ближайшем будущем станет всемогущим богом.

Телепортировавшись наружу, Ева-01 начала уничтожить серийных Ев, используя всю свою невероятную мощь. Но даже с таким усилением битву с ними нельзя было назвать простой. Евы сопротивлялись, а Копья Лонгиниуса в их руках были опасным оружием. Тем не менее, противников было всего девять, так что через девять минут демон уничтожил их одного за другим.

Вот только это был не конец. Стоило последнему противнику испустить последний вздох, как на горизонте появились новые серийные Евы. И на этот раз их было больше. Гораздо больше. Даже не тысячи, миллионы летающих монстров слетались со всех сторон, чтобы напасть на Еву-01, и обездвигить её. Демон начал сражаться всерьёз, выкладываясь до последнего, но даже его силы были не беспредельны. В конце концов его банально завалили телами и утыкали копьями как подушку для иголок.

Девять самых целых потомков Адама схватили воплощение Лилит и распяли её в небе, формируя светящееся ритуальное изображение, подозрительно похожее на перевёрнутое Дерево Сефирот. Приближалось время начала ритуала и обещанное воссоединение всех людей в форме Единого Бога.

В этот момент Синдзи пребывал в дикой панике. Тело его терзала боль, душу грызла осатаневшая совесть, а разум был поглощён печалью от потери всего того, что у него было. И в довершение этого букета чувств на него обрушилось ощущение неминуемой гибели.

— Извини, Синдзи. Похоже бога из тебя не получится. — «Обрадовал» я своего

подопечного, явившись ему прямо в капсуле. — Наверно, тебе не хватило степени пафосного превозмогания. А может, дело в том, что в тебе осталось ещё слишком много от человека? Но скорее всего ты просто по жизни лох и твоя судьба — стать кормом для ангелов. — Синдзи уставился на меня безумным взглядом, даже не находя слов, чтобы выразить обуревавшие его чувства. — В общем, думаю мне уже пора. Нужно найти себе нового носителя, пока тебя не сожрали. Пока-пока.

С этими словами я начал растворяться в пространстве, изображая из себя чеширского кота.

— Нет! Стой!!! Ты же обещал! — Заверещал Синдзи, осознавая всю глубину жопы, в которой он находится. — Я согласен на что угодно. Всё что ты захочешь! Только спаси меня!!!

— Всё что угодно? — Улыбнулся я, возвращаясь в видимую форму. — Тогда тебе нужно будет сделать следующее...

Тем временем, в самой глубине Геофронта в помещении Терминальной Догмы рядом с распятым телом ангела Лилит проходил ещё один ритуал. Икари Гендо с вживлённым в его руку зародышем Адама стоял перед обнажённой Аянами Рей. Сейчас они собирались слиться друг с другом в противоестественном ритуале, после чего гибрид Адама и Лилит под управлением Гендо должен был вмешаться в ритуал жертвоприношения человечества и сделать Икари Гендо богом. Вот только тут опять вмешался я.

В каноне Рей прошла через процедуру разращения её сознания депрессивной Аской, в результате чего она решила отдаться не Гендо, а его сыну Синдзи. В этом мире подобного не произошло, потому что Гендо старательно оберегал свой билет в мир богов от посторонних контактов. Но всего за несколько секунд до наступления решающего момента на сцене появился ещё один персонаж.

Забывая всеми Кацураги Мисато, действиями которой сейчас управляла суккуба Мисука, вынырнула из бассейна с LCL за спиной у Рей и наложила на ту простенькое заклинание магической метки. Само по себе это заклинание не могло ничего сделать. Но зато оно выступило маяком для прорыва в нашу реальность ещё одной суккубы.

Ямирей использовала свою связь с Синдзи, чтобы самостоятельно вернуться в этот мир. Более того, едва выйдя из портала, она проникла в тело Аянами Рей и снова подавила её примитивное сознание. Ведь суккуба на протяжении длительного времени управляла точно таким же телом, так что давно уже разобралась, где у него уязвимые места, и как его можно захватить с минимумом усилий. После этого уже не Рей, а Ямирей схватила Гендо за руку и вырвала из неё зародыш Адама.

Улыбнувшись безумной улыбкой, суккуба взлетела в воздух, направляясь к телу Лилит — самого настоящего ангела, породившего само человечество. Сейчас это тело не имело души, потому что душа Лилит разделилась на индивидуальные души людей. Ну, по крайней мере так говорилось в Свитках Мёртвого Моря. Но суккубу не интересовала вся эта метафизическая чушь. Она слилась с телом ангела и захватила над ним полный контроль. Как демон она была не очень сильна, но сейчас конкуренцию ей могла составить только душа Аянами Рей, которая была слишком пассивной для настоящей схватки разумов.

Оставив Гендо стоять с ошарашенным видом в обществе Мисуки и Икари Юи, Ямирей использовала способность Лилит становиться нематериальной, чтобы выбраться из Терминальной Догмы и воспарить в небеса, где сейчас должен был начаться ритуал.

Когда я изучал документы SEELE, то пришёл к выводу, что не смогу изменить схему

ритуала таким образом, чтобы добиться нужного мне результата. Но зато я знал, что нужно сделать, чтобы прервать ритуал, одновременно парализовав всех его участников, кроме самого Синдзи. Сейчас Ямирей использовала заученную ей магическую формулу, и рисунок Дерева Сефирот превратился в дикую мешанину линий, не имеющую никакого смысла. После этого суккуба подлетела к Еве-01 и вживила зародыш Адама в тело Синдзи. А дальше инициативу взяла на себя проинструментированная мной игровая фигура.

Синдзи использовал все свои магические силы и силы Евы-01, чтобы активировать новый ритуал, в котором жертвами должны были стать все люди на планете, а также все зависшие вокруг серийные Евангелионы. Светящиеся линии сложились в новый рисунок, и ритуал активировался.

Все оставшиеся на Земле полтора миллиарда человек одновременно превратились в LCL, а их души устремились к фокусной точке ритуала. Ева-01 имела тело аналогичное телу Лилит, а потому обладала властью над душами всех людей этого мира. Весь этот поток человеческих сознаний проходил через ритуальный круг, после чего поглощался душой Синдзи. Фактически, это можно было назвать не слиянием, а пожиранием душ. Все их личности стирались, а духовные оболочки поглощались душой Синдзи.

Одновременно ритуал проводил изменение самой природы души зарождающегося бога. Вера, чувства и страдания приносимых в жертву людей порождали мощнейшие потоки Бахиони, которые использовались для того, чтобы превратить Синдзи в ангела и демона одновременно.

В то же время сила ритуала подчинила всех серийных Евангелионов и заставила их слиться с Ямирей, усиливая тело Лилит. В результате, сейчас происходило рождение двух богов мужского и женского пола, чьи судьбы были связаны духовным контрактом.

Я наблюдал за этим процессом, испытывая удовлетворение от хорошо проделанной работы. Кроме того, я сейчас наблюдал за тем, как меняется душа Синдзи, обретающая силу ангелов и демонов, и убеждался, что решение не создавать себе «хвостов» с этими энергиями было правильным.

Сила демонов в этой реальности была воплощением самого Хаоса, в то время как сила ангелов была проявлением Порядка. Хотя внешне казалось, что для работы этих двух видов магии требуется соответствующая энергия, на самом деле никакой энергии там не было.

Материальный мир являлся сочетанием законов мироздания и информации о существующих в мире объектах. Только благодаря законам физики материальные предметы обладали различными качествами и характеристиками. В противовес этому мир Хаоса был истинным воплощением понятия «беззаконие». Там никаких законов, правил и ограничений просто не было. Так что, когда открывался портал в мир Хаоса, законы материального мира начинали «утекать» в эту дыру, образуя область «пониженной концентрации законов природы».

Маг Хаоса мог контролировать процесс «уничтожения» законов, тем самым добиваясь изменения поведения окружающих объектов. Он мог лишить предмет обязанности подчиняться законам гравитации. Или «отключить» закон сохранения энергии и создать огненный шар из ничего. При достаточном опыте воздействия можно было отключать одни законы, заставляя «усиленно» работать те, что уравнивали их.

Увы, у этого вида магии была своя цена. Вместе с законами мироздания в Хаос утекала и информация о мире. Другими словами, туда могло «засосать» любой объект. Причём не целиком, а лишь частично. Например, человек мог потерять способность ходить. Или

способность воспринимать окружающий мир. Или все кости в его теле могли просто исчезнуть. В общем, могло произойти много всякого разного, и при этом контролировать этот процесс было невозможно. Всё-таки это была магия Хаоса.

Ну а самым «шиком» была ограниченная «ёмкость» материального мира. Другими словами, количество законов было ограничено, и слишком сильное и частое применение магии Хаоса окончательно истощало законы материального мира, превращая его в сам Хаос. Подобное явление можно было бы назвать «прорывом Хаоса». Конечно, мир имел способ борьбы с подобными явлениями. Спустя какое-то время вся «надкусанная» область пространства схлопывалась, отправляя окрестности прорыва в глубины Хаоса и оставляя на «ткани мироздания» рубец, стягивающий края разрыва.

В противовес этому магия Порядка работала за счёт открытия порталов в мир Порядка, где законов было куда больше, чем надо. Честно говоря, законов там было столько, что жить в этом мире было в принципе невозможно. Ведь каждый закон был по сути каким-то ограничением. Каждое ограничение так или иначе снижало подвижность объекта и доступное ему число состояний. В конце концов при слишком большом количестве законов всё мироздание кристаллизовалось и любое движение прекращалось. А движение — это жизнь.

Ангелы могли «вытаскивать» из своего мира новые законы природы, которые позволяли совершать всяческие чудеса. Но взамен они на постоянной основе получали какие-то странные качества и характеристики, избавиться от которых было почти невозможно.

Сочетание сил Хаоса и Порядка в одном теле могло показаться решением проблем обоих видов магии, но на самом деле суммировались только отрицательные стороны. Маг в таком случае превращался в настоящую «сливную дыру», через которую постоянно текли законы мироздания. При этом не было реальной возможности контролировать этот процесс, так что маг постоянно терял «части себя» в Хаосе, взамен получая всякий мусор из мира Порядка. В его случае понятие «жизнь» означало «вечную изменчивость», вот только кому понравится каждое утро при пробуждении пытаться понять, какой ещё хобот вырос у тебя на заднице или почему всех окружающих начинает плющить в кровавый фарш от одного твоего присутствия.

В общем, на постоянной основе связываться с этими силами у меня не было никакого желания. Зато я разработал заклинания на основе магии, чакры и псионики, позволяющие в любой момент открыть портал в мир Хаоса или Порядка и начать с ним работать, соблюдая технику безопасности.

Сейчас в материальном мире Синдзи как раз испытывал на себе все прелести экстренной прокачки больших «объёмов» законов мироздания через тело. Следуя моим указаниям, он добровольно согласился сожрать души всех людей на Земле. Чтобы повернуть этот фарш, нужна была прорва энергии. Бахиони на такое точно не хватило бы, так что дефицит я компенсировал «энергиями» Порядка и Хаоса.

Под воздействием ритуала тело Синдзи начало меняться. Демон в Еве-01 выплюнул своего «работодателя» и спрятался невдалеке, тоже заинтересованно наблюдая за стихийной трансформацией. В основном изменения касались внутренних качеств и свойств тела, но были и чисто внешние. У Синдзи отрасли рога и тентакли, прорезался нимб и засияла аура небожителя.

Наконец, ритуал завершился, и буйство энергий иссякло. Синдзи висел в воздухе, постепенно приходя в себя. Ямирей уменьшила размеры своего тела и изменила свой

внешний вид, чтобы выглядеть как Аянами Рей. Синдзи открыл глаза, увидел свою любовь и тут же обнял её. В его памяти проявились воспоминания о том, как он занимался сексом с Рей на квартире у Мисато, и его новое тело автоматически сменило облик, подстраиваясь под них.

— Рей! — Прошептал Синдзи, прижимая к себе обнажённое тело девушки.

— Синдзи. — С придыханием ответила она, хитро улыбаясь, пока никто не видит её лица.

Два слившихся в экстазе тела стали постепенно опускаться вниз, пока не достигли земли. Хотя природа в Геофронте пострадала, траву в основном лишь прижало к земле тушами Евангелионов. Сейчас все тела и кровь исчезли, так что рядом с этой парочкой был почти пасторальный пейзаж, так и располагающий к тому, чтобы заняться сексом на лоне природы.

Вот только не успели новые боги приступить к этому интересному занятию, как раздался грохот, металлический скрежет и звук падения чего-то тяжёлого.

— Чёрт, они вообще предполагали, что пилоту может понадобиться открыть капсулу изнутри? — Раздался недовольный голос Аски.

Я перевёл на неё свой потусторонний взгляд и убедился, что девушка ничуть не пострадала. А секунду спустя ко мне пришло понимание того, как вообще она могла выжить. Я исключил из ритуала поглощения всех людей, находящихся внутри Евы, и всех Ев, внутри которых находились люди. По моим расчётам под эти условия должны были попасть только Синдзи и Ева-01. Но как оказалось, Ева-02 и Аска тоже проскочили сквозь игольное ушко ритуала целыми и невредимыми.

Синдзи и Ямирей повернули головы и уставились на нарушителя спокойствия.

— Синдзи? — Опознала Аска бывшего пилота. — Что тут вообще происходит? И хватит уже обниматься и изображать неземную страсть. Мне завидно.

Последние слова она произнесла чуть тише, но вполне различимо.

— Ты хочешь заняться со мной сексом? — Невинно поинтересовался Синдзи, открыто улыбаясь. Обычно он так себя не вёл, но для Аски вообще вся эта ситуация казалась странной, так что внимания на это она не обратила. А зря.

— Да. Хочу! — Открыто признала она свои желания, критически осматривая не очень мускулистое тело подростка.

— Замечательно! Тогда я сделаю тебя матерью нового человечества.

Эту фразу Синдзи произнёс неожиданно низким рокочущим басом. Его кожа потемнела, приобретая золотой отлив, из спины выросли десятки тентаклей, а над головой засиял нимб. Не успела Аска даже мяукнуть, как тентакли скрутили её, лишили одежды и начали сношать всеми возможными способами и даже парочкой невозможных, ради чего вокруг неё временно изменились законы мироздания.

Я уже было собрался насладиться незабываемым зрелищем, как меня выдернуло из этого мира, и я опять оказался в пустоте наедине с Существом.

— Что это ты вообще тут устроил? — Недовольно спросило оно меня. Рядом с ним в пространстве висел «телевизор», в котором была видна картина того, как Синдзи сношает одновременно Аску и Рей, используя все свои божественные возможности. — У этого шоу должен был быть рейтинг PG-13.

— Я как мог привёл эту историю в соответствие с каноном. — Вообще-то Аска в моих планах не фигурировала, но не говорить же об этом заказчику? Будем считать это не багом, а

фичей.

— С каким канонем? Почему Синдзи живой и здоровый? — Рассердилось Существо, тем не менее с интересом наблюдая за порно «божественного уровня извращённости».

— Ну как же? — Удивился я. — Сериал «Neon Genesis Evangelion» и его концовка «The End of Evangelion».

— Не было там такой концовки. — Немного успокоилось Существо. — Это всё апокрифы и ересь чистой воды! А в каноне всё человечество слилось в едином сознании, после чего счастливо самоуничтожилось. И что мне теперь с этим «богом» делать?

Вопрос явно был риторическим, но я решил озвучить своё «особое мнение».

— Отправить его в аниме к девочкам-волшебницам подрабатывать хентайным тентаклевым монстром.

— Хм... а это мысль. — Заинтересовалось Существо. — Ладно, а что с этими демонами? Ты откуда вообще их выкопал?

— А что с ними не так? — Удивился я, осматривая Ямирей и парящую неподалёку Еву-01. — Я использовал стандартный ритуал открытия портала в ближайший мир демонов.

— И конечно же ты завязал условия договора с ними на успешное завершение игры? — Спросило Существо с неопознаваемыми эмоциями в голосе.

— Естественно. А как иначе было заставить их меня слушаться?

Существо тяжело вздохнуло и ещё раз посмотрело на экран с порнороликом.

— Ладно, тогда придётся признать, что в этой игре ты выиграл. Читер несчастный.

— Чего? — Удивился я. Но внятных объяснений от Существа конечно же не последовало.

— На будущее тебе стоит знать, что результат работы данного ритуала зависит не только от мира, но и от того, кто этот ритуал проводит. Так что у тебя он всегда будет открывать проход в мир Хаоса. Ладно, проехали.

Экран погас, и мы опять зависли в пустоте, где не было понятий времени и пространства. Кстати, уж больно это место похоже на мир Хаоса. Только тут немного уютнее и нет всяческих тварей, так и желающих сожрать тебя заживо.

— В общем, пока я буду думать, что делать с тобой дальше, для тебя есть небольшая подработка. — Поделилось Существо своими планами. — Если справишься с задачей, то можешь рассчитывать на повышение.

— Повышение ставок? — Скептически уточнил я.

— Ишь какой догадливый. — Зловредно ухмыльнулось Существо. — За это ты мне и нравишься. В общем, встретишься с заказчиком и выполнишь одно его задание. Там работка плёвая, проблем у тебя возникнуть не должно.

Сразу после этой фразы меня потянуло в неизвестном направлении и завертело в водовороте энергий Хаоса.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Пункт Назначения

<https://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=5319017>

Закончилась вся эта круговерть тем, что меня «выплюнуло» в довольно интересном местечке. Это был очередной аналог «мира вознесённых», вот только тут было довольнолюдно. Я бы даже сказал, слишкомлюдно. С помощью иллюзий и силовых полей тут сформировали целый лабиринт из коридоров и кабинетов, по которым скользили духи людей. Я оказался в центре большого зала, в котором движение толпы напоминало бунт муравьёв во время пожара. Все куда-то целеустремлённо шли, бежали, а временами и летели. Рассмотреть творящийся тут кавардак я не успел, потому что рядом со мной внезапно появился вознесённый, чья сила была на несколько порядков выше, чем у снующего вокруг сброда.

— Так, а вот и наш работничек пожаловал. — Выдал «минибосс», критически осматривая меня. Почему мини? Просто предстал он передо мной в образе классического херувимчика — младенца с крыльями и нимбом. А вот судя по голосу, тону и излучаемым эмоциям, его психологический возраст находился на противоположном конце шкалы, где-то в районе значения «древний полоумный старикашка». — Следуй за мной. — Кинул ангелок, после чего пошёл сквозь толпу, раздвигая её подобно ледоколу.

Пока мы шли, я не глазел по сторонам, а пытался проанализировать информацию, полученную во время последнего разговора с Существом. Оно сказала, что ритуал открытия портала в мир демонов у меня всегда будет открывать проход в мир Хаоса. Вот только ещё в мире пауков я несколько раз использовал его, чтобы изучить принцип работы, и там всё работало согласно описанию — открывался нестабильный портал в мир самых обычных демонов.

С учётом всех этих обстоятельств выходило, что что-то во мне сильно изменилось с тех пор. И первым на ум приходило появление паразита. Получается, что эта тварь как-то связана с сильнейшими обитателями Хаоса. Почему сильнейшими? А потому что рядовой демон Хаоса, вроде того, что вселился в Еву-01, вряд ли смог бы повлиять на ритуал так, чтобы я даже ничего не заметил.

Я окинул паразита мысленным взором и подтвердил свои опасения. От него действительно исходило ощущение, навевающее мысли о Хаосе, хотя он хорошо его маскировал. Кстати, если так подумать, то от Существа скорее можно ожидать принадлежности к силам Порядка. В общем, тут было о чём подумать, но сейчас явно было не время и не место для этого, потому что мы пришли.

— Итак, все в сборе. — Резюмировал херувим, осмотрев присутствующих.

Я тоже осмотрелся и обнаружил, что нахожусь в зале, где помимо меня и минибосса присутствуют души ещё четверых вознесённых. При этом, двое из них явно были игровыми фигурами со стажем. Сейчас эта четвёрка изображала из себя существ разной степени антропоморфности. В конце концов, в этом месте каждый мог сам выбирать свой образ. Быстро осмотрев себя, я убедился, что выгляжу так же, как и в мире Евангелиона.

Тем временем летучий младенец отлевитировал себя в дальнюю часть зала, где сотворил образ сияющего золотом трона, на который и уселся.

— Присаживайтесь. — Вальяжно разрешил он, обращаясь к присутствующим.

Четверо моих «соседей» принялись озираться по сторонам, пытаясь понять, на что

нужно садиться. Я же использовал чакру, чтобы сформировать золотой трон, как у херувима, только попроще и пониже, дабы не нарушать субординацию. В этом мире всё состояло из астральных энергий, так что для создания предмета теоретически было достаточно просто представить его себе и вложить энергию в образ. Но в этом месте работала какая-то блокировка, предотвращающая самопроизвольную стабилизацию образов. А вот материализованная чакра, даже если она изображала астральную энергию, работала без каких-либо проблем. От меня не укрылся недовольный взгляд херувима, направленный на мой трон. Но после того, как остальная четвёрка почувствовала себя лохами, явно недодумавшимися до чего-то очевидного, недовольство сменилось насмешкой.

— Ну и работничков мне прислали. — Критически высказался наш «наниматель». — Что ж, начнём. Меня зовут Сариил. Как вы уже могли заметить, у нас здесь полно разнообразного персонала, но рук всё равно ни на что не хватает. Так что вас пятерых прислали мне в качестве временных наёмных работников. Задача у каждого будет простая. Нужно убить всех людей, отмеченных в вашем списке.

С этими словами от ангела к присутствующим направился астральный образ, имеющий внешний вид свитка. Остальные «работники» развернули свитки и начали вчитываться в них. Я же поглотил его как «информационный пакет» и после проверки на «сюрпризы» сразу перенёс содержимое в свою память. После всех этих лет занятий магией и псионикой, да ещё и после постоянного контакта с компьютерами Древних в теле Вритрас моё сознание с лёгкостью манипулировало информацией и памятью. В свитке упоминалось больше двухсот человек. Это были не только их имена, но и слепки их астральных образов, и некие «истинные имена». Что делать с последними я не знал, хотя было очевидным, что польза от них должна быть немалой.

Не дожидаясь, когда все усвоят переданные им знания, Сариил продолжил.

— Эта задача не так проста, как могла бы показаться некоторым. — При этом он недовольно покосился на меня. Ну да, я честно говоря не понял, зачем ради такого плёвого задания отвлекать игровые фигуры. — Во-первых, наш духовный план бытия отделён от материального мира Незримой Пеленой, так что воздействовать на цели магией или ещё чем будет сложно. Но самое главное, духовным сущностям запрещено прямое вмешательство в жизнь людей и вообще во все события материального мира. У нас с этим строго. Над миром довлеют Законы Божьи, которые внимательно следят за каждым вознесённым и тут же карают нарушителей.

Хм... в таких условиях задачка становилась довольно сложной. Я тут же принялся продумывать возможные варианты её решения, не отвлекаясь при этом от речи ангела.

— Но, к счастью, есть определённые способы решения подобных задач. Нам, ангелам, подобное не по чину, а вот вам, порождениям Хаоса, будет в самый раз. — Один из «работников» вскинулся праведным гневом, но быстро угас, только увидев обращённый на него недовольный взгляд херувима. Я тоже был несколько удивлён причислением меня к числу демонов Хаоса, но возражать не спешил. В конце концов, с магией Хаоса я немного знаком. — Незримая Пелена имеет предел минимальной чувствительности к магическим воздействиям. То есть вы сможете использовать сверхслабые заклинания для того, чтобы манипулировать вероятностями событий. А поскольку я заранее уверен в вашей бестолковости, то сейчас дам небольшую лекцию по магии Стихии Воздуха.

Я сосредоточился и приготовился внимать «неземной мудрости» нашего наставника. В конце концов, когда ещё представится возможность изучить новый вид магии? Обычно

приходится доходить до всего своим умом, что не всегда позволяет понять какие-то сложные моменты.

— Вы наверняка знакомы с концепцией Креста Стихий, где Стихия Воздуха противостоит Стихии Земли, а также слышали о противостоянии миров Хаоса и Порядка. Оба этих образа суть одно и то же. Хаос и Порядок существуют за пределами того мира, в котором мы находимся. Внутри же границ нашего мира они проявляются как стихии Воздуха и Земли. Кто из вас знает, чем мир Хаоса отличается от нашего мира Бытия?

— В мире Хаоса нет законов. — Выкрикнул один из «учеников».

Ответом на это предположение была окатившая нас волна презрения, пришедшая от Сариила. Его эмоции были такими, будто учитель высшей математики услышал от студента, что два плюс два будет пять с половиной.

— А ты что скажешь? — Обратился ко мне херувим. Видимо, ему не понравился мой фокус с тронем, так что он решил завалить меня сложными вопросами.

Честно говоря, до этого момента я думал так же, как и мой сосед. Но судя по реакции ангела, версия была так себе. Если вспомнить мои ощущения при открытии портала в мир Хаоса, то факт «утекания» туда законов материального мира будет очевидным. Но если законы туда утекают, то значит там они однозначно присутствуют, хотя, может, и не в той «концентрации» как в этом мире. А значит...

— В мире Хаоса законы не действуют или действуют только если это нужно магу Хаоса. Ну или в результате побочных эффектов от других событий. — Выдал я наскоро сформулированную гипотезу.

Херувим поморщился, но судя по всему я почти угадал, как если бы выдал на тот же вопрос ответ четыре целых одна десятая. Явно неправильно, но уже довольно близко.

— Да, думаю это самое близкое описание сути этого явления, которое вы сможете понять. — Сокрушённо покачал головой наш учитель. — Но нельзя ведь требовать от вас невозможного. Тупым устрицам вроде вас никогда не понять красоты противостояния Порядка и Хаоса. Ладно, продолжим. Хаос — это не только неспособные действовать законы мироздания. В нём есть всё, и в то же время нет ничего. Только соприкоснувшись с ним, любой материальный мир разбивается на осколки, дробя единый поток Времени на множество линий бытия. Именно так и проявляется себя стихия Воздуха. Множество вариантов будущего, где события отличаются из-за воздействия случайных хаотичных факторов. Ни один смертный не способен предвидеть все эти варианты будущего... пока не впустит Хаос внутрь своего разума. Но если же сделать Хаос частью себя, то маг получает возможность предвидеть тысячи и миллионы вариантов развития событий. Впрочем, в вашем случае речь идёт в лучшем случае о десятках. Следует помнить, что Хаос скрывается среди мелких деталей, так что следует обращать внимание на самые незначительные подробности. Стихия Воздуха выглядит слабой. Здесь и сейчас её силы может хватить только на то, чтобы сдвинуть спичку. Но когда эта сила объединяется с предвидением будущего, только избранные могут попытаться хоть что-то противопоставить ей.

На этих словах ангел застыл, явно погрузившись в осознание величия сил Хаоса. Впрочем, через пару минут от «отвис» и окинул нас почти адекватным взглядом.

— В общем, всё что хотел, я вам уже сказал. Ловите краткую инструкцию по основам магии Стихии Воздуха и валите исполнять задание. Даю вам шесть месяцев. Кто не справится, отправится в такие глубины Ада, куда попадают только самые отъявленные грешники. Да, и вот вам список всех правил и ограничений, связанных с воздействием на

материальный мир. — К каждому из нас устремился ещё один образ, содержащий пакет данных. — И ещё раз повторяю, специально для тебя. — Уставился на меня Сариил. — Вам нельзя убивать других людей кроме тех, которые указаны в списке. И главное, никаких ядерных взрывов! А то знаю я тебя. В этой игре правилами подобное не предусмотрено.

— Так точно, сэр! Разрешите выполнять, сэр! — Бодро вскочил я с трона, отдавая честь. — Разрешаю. Проваливайте. — Махнул рукой ангел.

Я не стал ждать, пока он решит сорвать на мне своё раздражение, и тут же рванул в сторону материального плана бытия, старательно обходя понавешанные кругом иллюзии и силовые поля. Для четырёх других игровых фигур я наверняка просто растворился в воздухе. В конце концов, моё восприятие многомерного пространства было натренировано ещё в Хрустальном Лабиринте Тзинча, так что в мире вознесённых я чувствовал себя как рыба в воде.

Добравшись до мира живых, я начал поиски жертв из списка, попутно осмысливая принципы воздействия в магии Вероятностей. Судя по содержанию учебника, магия Вероятностей была небольшим подразделом магии Стихии Воздуха, которая была бледным отражением Магии Хаоса. Только оценив масштаб этой системы, я понял, что мои навыки в магии Хаоса в лучшем случае могут сойти за конвульсии паралитика. О том, чтобы сознательно применять её возможности, речи даже не шло.

В целом, задача оказалась не настолько сложной. После того, как я научился влиять на «случайные» события и смог «прозревать будущее», остальное было всего лишь делом техники. Не в последнюю очередь в изучении магии Вероятностей мне помогли воспоминания Крысы из позапрошлой игры. Тот тоже мог видеть сотни вариантов будущего, хотя и не был ограничен силой воздействия.

Впрочем, не всё было так уж радужно. Проблема заключалась в том, что, хотя я и мог выбирать нужную мне линию вероятностей, я не мог управлять ей. Другими словами, вместе с нужным мне событием рядом происходили и другие, которые можно было бы назвать «побочными эффектами». В конце концов, когда сила Хаоса проявлялась в материальном мире, там начинала твориться всякая чертовщина. Кроме того, события обретали такую связь друг с другом, которая теоретически должна была существовать только на уровне идей.

Приведу пример. Идёт человек по улице, направляясь домой. Я подстраиваю вероятности так, что прямо перед ним на тротуар из травы выпрыгивает лягушка, на которую тот наступает. Вроде бы ничего особенного. Как говорится, дерьмо случается. Но потом на пешеходном переходе рядом с этим человеком проезжает грузовик, на котором изображена лягушка. Купив газету, на первой полосе он видит название статьи «Лягушки в нашем пруду». Придя домой и включив телевизор, натывается на программу «В мире животных», посвящённую лягушкам. И в конце концов в качестве «божественного возмездия» когда он начинает принимать душ, потолок в ванной проламывается и на него сверху падает двухсоткилограммовый сосед, одетый в костюм лягушки, который ломает ему шею.

В общем, чем сильнее я пытался воздействовать на реальность с помощью магии Вероятностей, тем более бредовыми оказывались последующие события. И что самое главное, весь этот бред не торопился соответствовать моим пожеланиям.

После того, как я нашёл и прикончил пяток людей из списка, я задумался над тем, как повысить эффективность своей работы. Дело было в том, что чем менее вероятным было нужное мне событие, тем «дальше» в будущем мне нужно было влиять на реальность. Грубо говоря, будущее через пять минут от настоящего было куда менее пластичным, чем через две

недели. Из этого следовало простое следствие — каждую смерть мне нужно было начинать подстраивать заранее, желательно за пару месяцев. С учётом длины списка и выделенного мне времени, «персональный» подход грозил обернуться провалом.

Впрочем, решение было найдено довольно быстро. Большая часть жертв была жителями окрестностей Нью-Йорка. Более того, среди них было полсотни учеников одной школы. Так что немного подшаманив вероятности, я смог найти способ прикончить их всех одним ударом. Всего за пару месяцев я подстроил события таким образом, что все люди из моего списка оказались на борту самолёта, летящего по маршруту Нью-Йорк — Париж. После этого оставалось только удостовериться, что самолёт взорвётся почти сразу после взлёта, и можно было расслабиться, наблюдая за тем, как выстраиваются цепочки событий.

Всё шло просто замечательно вплоть до того момента, пока все пассажиры не оказались на борту лайнера. А вот дальше линии вероятностей неожиданно резко изменились, и мне пришлось срочно вмешиваться в ситуацию, чтобы вернуть её на запланированный путь.

Один из пассажиров — школьник, летящий на десятидневную экскурсию в Париж, вдруг вскочил со своего места и начал кричать о том, что самолёт скоро взорвётся и все умрут. Другой из учеников той же школы начал наезжать на «ясновидца», завязалась драка, в которую попытались вмешаться другие пассажиры, и в результате семь человек были сняты с рейса за нарушение общественного порядка.

К счастью, мне удалось «убедить» капитана судна и службу безопасности аэропорта продолжить полёт. В конце концов, на дворе был двухтысячный год, и маразм и паранойя ещё не достигли уровня двадцатых годов двадцать первого века. Через двадцать минут я смог полюбоваться на красочный «салют» из взорвавшегося самолёта, после чего сосредоточил своё внимание на выживших счастливицах.

Ясновидца, чуть не сорвавшего мой гениальный план, звали Алекс Браунинг. В перепалку с ним вступил главный хулиган школы Картер Хортон, вместе с которым выжила и его девушка Терри Чейни. Друг Алекса Тод Вагнер и его одноклассница Клер Ривенс сошли с самолёта по своей инициативе. Первый решил помочь лучшему другу, а вторая, похоже, тоже была вся на нервах и решила никуда не лететь. Последним школьником в компании был Билли Хичкок, который банально зашёл в самолёт самым последним как раз в тот момент, когда началась драка, так что его «замели» только за то, что он стоял в проходе. Ну и в дополнение к этой несовершеннолетней компании на земле осталась учительница и руководительница их группы Валери Льютон. Троице из школьников было по семнадцать лет, и троим по восемнадцать, так что учились эти две группы на разных курсах.

Следующие две недели я наблюдал за своими «клиентами» и планировал «мечь». Больше всего меня беспокоила способность Алекса предвидеть будущее, так что начать я решил не с него, а с его лучшего друга, чтобы внимательно изучить пределы сил ясновидящего.

Тод Вагнер жил вместе со своей семьёй в доме типа «американская мечта». В самолёте погиб его старший брат, так что сейчас семья находилась в трауре, а отец выжившего вообще считал Алекса виновным в смерти своего сына, чисто по-человечески проявляя тенденцию обвинять в несчастьях не тех, кто их вызвал, а тех, кто смог их предвидеть. Ещё одним обстоятельством, склонившим меня к выбору первой жертвы, был тот факт, что раньше я уже разрабатывал план по устранению Тода и его братца, так что кое-какие приготовления уже были завершены.

Дом, в котором жила семейка Вагнеров, стоял на месте, где раньше находился другой

дом. Как это бывает у ушных америкосов, строители решили сэкономить, а потому построили новый дом на фундаменте старого. Более того, были использованы «экологически чистые» материалы, которые за прошедшие с постройки дома шестнадцать лет изрядно подгнили.

Местом «упокоения» Тода я выбрал ванную комнату. Это был совмещённый санузел, где находились ванная, унитаз и пара кладовок, которые строители встроили в этом месте, чтобы несущие стены дома располагались над стенами фундамента. Из-за постоянной сырости доски, играющие роль пола, за это время подгнили и готовы были развалиться в любой момент. Вот только жильцы об этом не подозревали, потому что пол в ванной был выложен керамической плиткой, скрывающей состояние дерева от глаз людей.

Но главным было не это. Дело в том, что прямо под этой комнатой располагался глубокий подвал, заваленный строительным мусором. Строители просто скрыли его существование от новых хозяев, не желая тратить на ремонт фундамента.

Все эти обстоятельства и определили мой план по устранению Тода. Примерно два месяца назад его мать купила в магазине средство для чистки унитазов, в котором из-за заводского брака была слишком высокая концентрация щёлочи. Во время очередной уборки женщина не заметила, как стоящая на полу в кладовке пластиковая «бутылка» опрокинулась, и едкая жидкость начала разливаться по полу, затекая под отставшую местами плитку. За ночь доски пола окончательно превратились в кашу, а утром в «комнату размышлений» наведалься Тод.

Парень подошёл к унитазу и вознамерился «сходить по большому». Вот только он заметил, что туалетной бумаги почти не осталось, так что решил достать новый рулон. Открыв кладовку, где хранилась всякая бытовая химия, Тод обнаружил, что пачка туалетной бумаги находится на самой верхней полке, добраться до которой он не мог. После этого он прошёл по хрустящему полу ко второй кладовке, открыл её и извлёк наружу стремянку, как раз используемую для подобных нужд.

Установив лестницу и добравшись до вожащенной бумаги, Тод слишком сильно сместил центр тяжести всей конструкции, из-за чего доска, на которую опиралась одна из ножек стремянки, треснула и провалилась вниз. Парень покачнувшись, но успел схватиться за полку кладовки, восстанавливая равновесие. Посмотрев на провалившийся пол, он решил спрыгнуть с лестницы чуть подальше, чтобы попасть на «целый» пол. К его удивлению, именно на это я и рассчитывал. Не выдержавшие такой нагрузки доски подломились, и парень ухнул прямо в подвал.

Падение не убило Тода, но частично оглушило. Кроме того, внизу пол оказался покрыт несколькими сантиметрами воды, так что грязь залила ему глаза, заставив размахивать руками и ногами в попытке понять, где он оказался. Один из таких махов задел свисающие доски, из-за чего чудом держащаяся стремянка опрокинулась. Она упала на пол комнаты, задев при падении топор, неудачно лежащий на краю полки во второй кладовке. Топор соскользнул вниз, проехал по наклонному полу и свалился в подвал, попав лезвием прямо по шее Тоду. Это было не совсем обезглавливание, но парню хватило.

Я с удовлетворением отметил нужно имя в списке галочкой и обратил внимание на действия Алекса. Контроль всех линий вероятностей в доме Тода отвлекал всё моё внимание, так что отвлечься раньше времени я не мог. Ясновидящий в это время сидел у себя дома и пытался найти в интернете информацию о причинах взрыва самолёта. Как я уже говорил, воздействие на линии вероятностей имело множество побочных эффектов, и один

из этих эффектов проявился рядом с Алексом в качестве «знака судьбы». Настырный голубь начал стучаться в окно школьника. Тот кинул в птицу газетой, которая отлетела от окна и попала в работающий вентилятор. Техника тут же разодрала попавшуюся ей добычу, и один из клочков бумаги пролетел пару метров и прилепился парню прямо на лоб. А когда тот отлепил приставучий кусок газеты, то смог прочитать на нём три буквы: Тод.

Парень правильно понял этот знак и тут же бросился к дому своего друга. Своей машины у Алекса не было, а Тод жил довольно далеко. Так что к моменту, когда он смог добраться до нужного дома, его лучшего друга уже грузили в труповозку. В конце концов, событие с газетой произошло только через полчаса после смерти Тода, когда вокруг того уже толпились полиция и спасатели.

Посмотрев на рыдающую чету Ваггнеров и чёрный мешок с трупом, Алекс пришёл к правильному выводу, даже не спрашивая о том, что произошло. А чуть в стороне он заметил Клер Ривенс — свою одноклассницу. Эта девушка тоже имела развитую интуицию, так что смогла почувствовать угрозу для Тода. К счастью, её «озарение» пришло слишком поздно, чтобы она смогла на что-то повлиять. Алекс и Клер встретились и пошли в ближайшее кафе, чтобы обсудить печальную новость.

Точные обстоятельства смерти были этой парочке неизвестны, так что они решили наведаться в полицию, чтобы выяснить ответ на этот вопрос. Следователь, конечно, ничего конкретного им не сказал, но уверил их, что это был несчастный случай, так что волноваться им не нужно.

Слова «несчастный случай» запали в душу Алекса, так что он тут же уверился, что эта смерть была неслучайной. В целом, он конечно же был прав, но меня подобная догадливость не очень радовала. Я уже выяснил, как ясновидящий реагирует на угрозу в отношении его друзей, и теперь следовало понять, насколько сильно он может вмешиваться в мои планы. Кроме того, Тод был его лучшим другом, так что парень действительно волновался за него. А вот почувствует ли он угрозу тем, кто был для него не более чем шапочным знакомым?

Следующую «операцию» по смертоубийству я запланировал через пару дней. Я заранее подготавливал её, так что теперь мне оставалось лишь наблюдать за событиями и по мере сил следить за тем, чтобы всё шло согласно плану. Алекс большую часть времени был самым обычным человеком, так что его действия поддавались такому же прогнозированию, как и у любого другого.

На этот раз цепочки событий начали сплетаться в середине воскресного дня, когда Алекс и Клер решили встретиться в кафе в центре города, чтобы ещё раз обсудить угрозу со стороны неведомых сил. Сладкая парочка сидела за столиком на улице, попивая кофе. За пять минут до «момента икс» Алекс ощутил беспокойство сверх того, что ощущал в последние дни постоянно. Я внимательно следил за ним, так что это событие не прошло мимо меня.

Пока Алекс вещал о том, что судьба людей предрешена и ведёт их к неминуемой смерти, которой они тем не менее могут попытаться избежать, рядом с кафе проезжал на машине Картер Хортон вместе со своей девушкой Терри Чейни. А чуть в стороне на велосипеде ехал Билли Хичкок. В самом же кафе «неожиданно» оказалась учительница Валери Льютон, сейчас находящаяся в глубокой депрессии и собирающаяся уехать из города, в котором всё напоминало ей о смерти более сорока её учеников и коллеги-учителя.

Картер увидел «лоховатого» Алекса, беседующего с красавицей Клер, и не смог проехать мимо без того, чтобы не устроить скандал и не обвинить своего спасителя в

крушении самолёта. Как и родители Тода, он считал, что виноватым всегда является тот, кто заявляет о наличии проблемы. Развернув машину и чуть не сбив Билли Хичкока, Картер остановился рядом с кафе, вышел из машины и начал наезжать на Алекса. В это же время учительница вышла из кафе и толкнулась со своими учениками.

— Эй, неудачник, ты всё ещё жив? Я вижу, у нас тут целое собрание. Миссис Льютон, я слышал вы собираетесь уезжать. Алекс, это ты виноват во всём этом. Из-за тебя все эти люди умерли.

— Нет. Стой! — Принялся оправдываться ясновидящий. — Нам всем грозит опасность. Я должен расска...

— Заткнись! — Оборвал его Картер. — Это ты...

— Прекратите оба! — Взбесилась Терри Чейни, прерывая эту перепалку.

В значительной степени скандал был спровоцирован тем, что Картер не мог «позволить» какому-то лоху строить отношения с девушкой, которой он и сам бы с удовольствием «вдул», если бы не уже имеющаяся у него «подруга». Терри подсознательно чувствовала, что её ухажёр уделяет Клер слишком много внимания. Кроме того, она сама находилась на грани нервного срыва после этой катастрофы, так что теперь уже Терри решила устроить скандал.

— Они умерли, а мы живы. Жизнь продолжается. Я не позволю этой авиакатастрофе стать самым главным событием моей жизни. Ясно? Я буду жить дальше, Картер. А ты, если хочешь, можешь потратить свою жизнь на разборки с Алексом при каждой встрече. Можешь сдохнуть хоть прямо сейчас!

Во время своей экспрессивной речи Терри вышла на дорогу, не обращая внимания на несущийся в её сторону автобус. Но тут Алекс, дурные предчувствия которого достигли своего пика, бросился вперёд и буквально вытащил девушку из-под колёс машины. Громкий стук колёс автобуса по крышке канализационного люка прозвучал не хуже пистолетного выстрела, выводя всех присутствующих из состояния ступора.

— Терри, ты в порядке? — Обратился к девушке Алекс.

— Я... да... — Только спустя несколько секунд до неё стало доходить, что она только что была на волоске от смерти.

— Это всё ты виноват!.. — Начал очередной наезд Картер, пытающийся спрятать за агрессией свой страх.

— Вы в опасности!!! — Выкрикнул Алекс в ответ, прерывая поток обвинений. — Смерть охотится на нас. Вы сами видели, что Терри чуть не погибла. Нам нужно быть внимательными, чтобы вовремя суметь изменить свою судьбу. — Начал излагать он свой «план» по противодействию моему плану.

— Судьбу?!! — Взвился Картер, теряя остатки спокойствия. — Моя судьба зависит только от меня. Никто не смеет указывать мне, что делать и куда идти. Особенно ты!

Указав «обвиняющим перстом» на Алекса, Картер замолчал, доставая из кармана пачку сигарет и зажигалку. Взяв сигарету в рот, он чиркнул зажигалкой, но та не пожелала загораться. Чиркнул второй раз с тем же результатом. И только на третий раз зажигалка вспыхнула, давая неожиданно большое пламя. Парень затянулся, выпустил дым прямо Алексу в лицо и пошёл спиной вперёд в сторону дороги, где ещё минуту назад чуть не умерла его подруга.

— Я сам распоряжаюсь своей судьбой. Видишь? — Картер вышел на проезжую часть, демонстративно не смотря по сторонам. Впрочем, на самом деле он внимательно следил за

приближающейся машиной в отражении стеклянной двери кафе.

— Картер, стой! — Закричала Терри.

— Картер! — Заволновалась учительница, тоже наблюдающая за приближающейся машиной.

— Даже Смерть не может распоряжаться моей... — Выкрикнул отмороженный скандалист. Но не успел он завершить свою фразу, как произошло два события.

Автомобиль на полном ходу проехал мимо парня, который в этот момент стоял рядом с разделительной полосой. Одновременно тот сделал шаг назад и наступил на канализационный люк, располагающийся как раз посреди дороги. Недавно проехавший на полной скорости автобус ударом колеса разбил удерживающий крышку свод колодца, и сейчас эта крышка провернулась под ногой «хозяина своей судьбы», открывая прямой путь в глубины канализации. Картер вскрикнул и провалился прямо в колодец, а сделавшая оборот крышка люка плотно закрылась, отрезая его от света Солнца и взглядов поражённых свидетелей.

Но на этом злоключения школьного хулигана не окончились. В колодце в этот момент скопилось большое количество метана, который воспламенился от контакта с зажжённой сигаретой. Это был не совсем взрыв, но хлопок вызвал мгновенное увеличение давления в канализации, из-за чего крышка люка взлетела в небеса, сопровождаемая красочным языком пламени.

— Картер! — Закричала Терри, бросаясь вперёд. Она встала на четвереньки и заглянула в колодец. — Ты живой?

Именно в этот момент все запланированные мной цепочки событий сложились вместе, приведя к событию, которое нельзя было назвать никак иначе, чем «несчастливой случайностью». Крышка люка не улетела в сторону. Она упала почти на то же самое место, отрубая так удачно подставленную голову девушки. После этого треснувший чугунный блин ещё раз провернулся и опять закрыл проём колодца. А секунду спустя из-под земли раздался леденящий душу вой Картера, на которого только что упала окровавленная голова.

Эффект от всей этой «художественной постановки» оказался ошеломительным. Учительница потеряла сознание от одного вида обезглавленного тела и пришла в себя только ближе к вечеру. Ужас от открывшегося ей зрелища был настолько сильным, что она буквально заблокировала свои воспоминания об этой встрече, мечтая просто забыть обо всём и вернуться к обычной серой жизни обывателя.

Картер остался жив, но сломал себе левую ногу, плюс получил лёгкий ожог верхних дыхательных путей и отравление угарным газом. Вызванная скорая тут же увезла его в больницу Святого Георгия. Это было далеко не самое лучшее лечебное заведение в округе, но зато оно было ближайшим к месту событий.

Билли, Алекс и Клер отделались шоком и осознанием того, какая именно судьба может ожидать их всех в ближайшем будущем. Во вторник вечером эта троица решила навестить Картера, лежащего в больнице. Алекс всё тщился спасти всех и каждого, не понимая, что его помощь особо никого не интересует.

— Привет, Картер. — Как ни в чём не бывало поздоровался «пророк». — Как ты?

Хулиган с радостью бы выматерился во всё горло, но сейчас оно болело от ожога, так что он мог только просипеть в ответ.

— Век бы тебя не видеть. Чего припёрлись?

Картер лежал на кровати, опутанный трубками и проводами. К носу его подходила

трубка с кислородом, в правую руку была воткнута капельница, а левая нога висела на растяжке, уравновешенной приличного размера гирей. К груди в районе сердца был подключён кардиометр, измеряющий частоту и глубину пульса. Обстановка палаты, как и всё находящееся в ней оборудование, производили впечатление подобранного на помойке мусора. Окна «красовались» облупившейся краской и мутными стёклами, кровать скрипела при малейшем движении, а кардиометр производил впечатление, будто это был первый промышленный образец данного типа приборов, разработанный в середине двадцатого века.

— Мы хотели проведать тебя. — Взял слово Билли, протягивая «погорельцу» коробку с конфетами. — Вот, держи.

— Спасибо. — Билли был одноклассником Картера, так что тот по крайней мере не воспринимал его в штыки.

— Картер... — Опять начал свою «предвыборную» речь Алекс. — Мне тяжело это говорить. Я выражаю свои соболезнования о смерти Терри, но ты должен выслушать меня. Нам всем грозит опасность. Взрыв самолёта не был случайным. Все люди, которые сели на него должны были умереть. Мы сумели спастись, но смерть всё ещё охотится на нас. Тод и Терри были первыми в списке. Но это ещё не конец. Нам нужно держаться вместе, чтобы суметь разгадать план смерти и спастись от неё.

— И что ты предлагаешь? — Скептически спросил Картер, тем не менее ощущая сосущее чувство страха в груди. Вся эта история с канализационным люком показала ему, что он тоже не застрахован от «случайной» смерти.

Но не успел Алекс начать излагать свой план, которого у него, конечно же, не было, как в палату зашёл ещё один посетитель. Это была Валери Льютон — учительница из школы. Она наконец-то набралась силы воли, чтобы сходить проведать своего ученика.

— Ох. Вы все здесь? — Удивилась она, осмотрев компанию. — Я так рада, что вы помирились и пришли проведать вашего товарища. Картер, это тебе.

С этими словами женщина протянула больному букет цветов. Тот не сделал даже попытки принять его, но учительница поняла это по-своему.

— Ох, прости. Я сейчас поставлю их в вазу.

С этими словами Валери схватила вазу, стоящую на тумбочке около входа, и подошла к раковине, где открыла кран с холодной водой. При этом она так и не выпустила из рук букет. Вся её деятельность была наполнена нервной суетой. Школьники молча наблюдали за женщиной, пытаясь найти слова, что делало ситуацию ещё более нервной.

— Вот, готово! — Заявила учительница, сунув букет в заполненную водой вазу.

При этом она не учла, что согласно закону Архимеда, погружённое в воду тело эту самую воду выталкивает, так что из вазы брызнула струя воды, которая попала прямо на кардиометр. Тот натужно загудел и начал искриться. Алекс тут же обратил внимание на провода, тянущиеся от прибора к Картеру. Он бросился к больному и принялся срывать в него провода, нисколько не заботясь о том, как тот при этом себя чувствует. Картер с одной стороны тоже не хотел, чтобы его ударило током, но с другой неожиданная «помощь» в данный момент приносила ему куда больше проблем и болезненных ощущений. Завязалось небольшое противостояние, в результате которого Алекс потерял равновесие и завалился на кровать, сдвигая в сторону сломанную ногу. Тут уже Картер закричал от боли и оттолкнул Алекса изо всех сил. При этом он сам чуть не слетел с кровати со стороны окна.

Допотопная система растяжки для сломанной ноги не выдержала такого обращения, и один из штырей в ней вылетел из крепежа. В результате, вся эта конструкция начала

разваливаться, из-за чего один из грузов противовеса внезапно крутанулся на шарнире и полетел в сторону посетителей. Алекс интуитивно увернулся от летящего ему в голову куска железа. Но следом за ним стояла ошарашенная Валери, пытающаяся понять, что происходит. Чтобы спасти и её, парень толкнул женщину в грудь. Вот только он не учёл, что за спиной учительницы находится тот самый искрящийся кардиометр. Женщина упала на него, после чего в её спину впился разряд тока. Он был не смертельным, но довольно болезненным.

— А-а-а!!! — Закричала она, отбрасывая вазу с цветами и скатываясь на пол. — Не подходи! Это ты! Убийца! Прочь!

С этими словами Валери бросилась вон из палаты, оставив учеников пытаться понять, как до такого вообще могло дойти. Кто-то мог бы подумать, что вся эта сцена являлась ещё одной попыткой убийства, но на самом деле я подстроил эти события, чтобы не допустить контакта учительницы с её учениками. В случае, если Алекс успевал рассказать ей о своих подозрениях, женщина становилась слишком осторожна, так что убить её было бы непросто. Сейчас же Валери Льютон начала подозревать своего ученика в организации всех этих смертей, что ещё больше расшатало её психическое состояние.

Пока школьники пытались «спасти» хотя бы Картера, я последовал за женщиной, которая направилась напрямик к себе домой. На улице уже начало темнеть, так что до пункта назначения она добралась в сумерках. Поставив машину в гараж, Валери ввалилась в дом и закрыла дверь на все замки и засовы. После этого она привалилась к стене и сползла по ней вниз. Сознание её было в смятении, спина болела, в общем, это был отличный повод для того, чтобы напиться и обо всём забыть.

Первым делом Валери отправилась на кухню, достала из холодильника бутылку виски и налила себе целую кружку бухла, которую тут же и вылакала. На этом она не успокоилась и налила себе вторую кружку. Отхлебнув ледяного горячительного, женщина решила осмотреть рану на спине, для чего разделась до пояса. Правда, после этого она осознала, что глаз на затылке у неё нет и рану она не увидит. Сделав ещё глоток виски, она уже покачиваясь направилась в спальню, где находился трельяж. Добравшись до возжеленного предмета мебели, она поставила на него кружку с виски и принялась разглядывать спину. Освещение от лампы тут было несколько неудачным, а на улице было уже темно и свет из окна «не шёл».

Ругнувшись, Валери отправилась на кухню, где собиралась взять настольную лампу. Но по пути до неё дошло, что ледяной виски — не лучший напиток для здоровья горла, так что за одно она решила заварить себе чаю. Набрав воды в чайник, она поставила его на плиту и зажгла газ. После этого женщина взяла лампу и пошла обратно в спальню. Подходящей розетки, чтобы включить осветительный прибор на месте не нашлось, так что Валери протянула провод через проход, а саму лампу поставила на тумбочку рядом с трельяжем.

Наконец, добившись нормального освещения, она смогла осмотреть спину и заметила слегка кровоточащий ожог, находящийся в опасной близости от позвоночника. Было очевидным, что рану нужно обработать и перевязать. А поскольку бинтов на это могло понадобиться слишком много, Валери решила приклеить повязку с помощью пластыря.

Аптечка находилась на кухне, и уже прилично захмелевшая женщина направилась к ней, чуть не споткнувшись за протянувшийся через проход провод от лампы. В аптечке она использовала бинт, чтобы создать повязку, намазала её заживляющей мазью и прицепила сверху длинный кусок пластыря. После этого конструкцию оставалось только приклеить к спине, для чего нужно было видеть рану. Так что Валери направилась обратно в спальню.

Опять чуть не споткнувшись о провод, она добралась до трельяжа и уже было совсем собралась приклеить повязку, как на кухне засвистел закипевший чайник.

Раздражённо вздохнув, учительница отложила пластырь, аккуратно перешагнула провод и направилась на кухню. Там она налила в кружку кипятка, бросила в неё пакетик с чаем, добавила пару кусочков сахара и направилась опять в спальню, чтобы закончить, наконец, «лечебные процедуры». Вот только под конец пути она расслабилась от накатывающего опьянения, хлебнула горячего чая, выплюнула почти кипятком и благополучно споткнулась о протянутый в проходе провод.

Не удержав равновесия, Валери плюхнулась на пол, разливая чай, а сверху на неё упала лампа, которая, конечно же, разбилась. Оголённые контакты попали жертве обстоятельств прямо на спину, добавив ещё один хороший удар током. Женщина успела откинуть лампу и отползти вперёд, получив ещё один слабый удар током от того, что попала рукой в лужу воды, в которой сейчас искрила разбившаяся лампочка.

Немного отойдя от шока, она решила обойти неожиданное препятствие, для чего забралась на трельяж, через него соскочила на кровать, а по ней добралась до выхода из комнаты. Под влиянием стресса и опьянения Валери не заметила, что случайно столкнула кружку с виски. Струйка горючей жидкости добралась до искрящей лампы, после чего тут же вспыхнула. Через пару секунд огонь перекинулся на покрывало постели, после чего начал быстро распространяться по помещению.

Сама хозяйка квартиры в это время направлялась к электрическому щитку. Добравшись до него, она дёрнула за главный рубильник, вырубая свет во всём доме. И только через пару секунд до неё дошло, что теперь она оказалась в полной темноте, и лишь тусклый свет из окон хоть как-то рассеивает тьму. Ещё раз внутренне выругавшись, Валери открыла дверь кладовки, зашла в неё и принялась рыться в вещах, пытаясь найти фонарь. Пока шли поиски, дверь кладовки захлопнулась, перекрывая доступ к запаху дыма от разгорающегося пожара.

Минут через пять Валери наконец-то нашла большой походный фонарь, которым последний раз пользовалась несколько лет назад. Включив его, она обрадованно усмехнулась, после чего открыла дверь кладовки. В лицо ей ударил жар нагретого воздуха и клубы дыма. В ужасе она бросилась в спальню, но добравшись до неё смогла увидеть объятые огнём помещение. Самостоятельно тушить пламя уже было поздно, так что хозяйка решила бежать из дома и вызывать пожарных.

Кашляя от едкого дыма, она направилась к выходу. И именно в этот момент батарейки в фонаре окончательно сели, оставив её в удушливой темноте. Поддавшись приступу паники, Валери бросилась вперёд, не разбирая дороги и ориентируясь на осязание. Вот только именно благодаря панике и опьянению она не смогла сориентироваться и приняла шкаф в прихожей за дверь. Рванув его в сторону, она опрокинула предмет мебели, перегораживая настоящий выход. Уже задыхаясь от дыма, женщина смогла добраться до двери и открыть три замка, но вот сил открыть саму дверь у неё уже не было. Ведь для этого требовалось отодвинуть в сторону шкаф, на котором она прямо сейчас сидела. Чуть приоткрыв дверь, Валери вдохнула глоток свежего воздуха и принялась звать на помощь.

Тем временем, к её дому приближался Алекс Браунинг, которого терзали дурные предчувствия и вина за то, что он толкнул учительницу. Увидев сполохи огня в окнах нужного дома, он тут же бросился вперёд. А услышав зов о помощи, принялся высаживать дверь, с каждым ударом сдвигая шкаф на несколько сантиметров. Валери Льютон находилась в состоянии паники, а почти пол-литра выпитого виски окончательно смешали

мысли в её голове. Увидев перед собой лицо Алекса, которого она уже внутренне обвиняла во всех недавних смертях, она испугалась ещё больше, вообразив себе, что это он поджёт дом, а сейчас пытается выломать дверь, чтобы добраться до неё. Так что, когда дверь распахнулась на достаточное расстояние, чтобы она смогла выбраться из пылающего дома, она откинула своего «спасителя» и бросилась прочь.

Остановилась Валери только когда добежала до дороги, рядом с которой стоял её коттедж. Дым уже валил во все стороны, снижая видимость. Зайдясь в кашле, женщина согнулась в три погибели. Только немного отдышавшись, она разогнулась и повернулась, чтобы посмотреть на пылающее здание. В этот-то момент её и сбил грузовик, водитель которого просто не заметил человека за клубами дыма. Женщину буквально размазало по асфальту, мгновенно превратив в грудку фарша.

Я осмотрел результат и признал его полностью удовлетворительным. Вся эта последовательность событий претендовала на звание шедевра магии Вероятностей. Изначально я просто собирался убить «клиента» ударом тока от разбитой лампы. Но как-раз те самые «побочные эффекты воздействия» приводили к тому, что женщине всегда удавалось остаться в живых. Тогда я использовал уже подготовленное событие для того, чтобы устроить пожар. Упавший шкаф должен был стать непреодолимым препятствием на пути к спасению. Но потом выяснилось, что в ситуацию вмешался Алекс, сумевший открыть дверь. Пришлось мне слегка подкорректировать мысли в голове у пьяной учительницы, а потом вмешаться в работу навигатора у опаздывающего с доставкой груза дальнбойщика. В результате, мне всё-таки удалось отправить жертву на тот свет, не переступая границ дозволенного.

Посмотрев на паникующего водителя грузовика и впавшего в прострацию Алекса, я оставил ситуацию развиваться согласно естественному течению событий, а сам сконцентрировался на будущем, в котором уже зрело следующее «судьбоносное» событие.

На следующий день в Среду четверо школьников опять собрались в больнице, чтобы обсудить смерть их учительницы. Картер даже вначале не поверил, что подобное могло произойти, но трое его знакомых в один голос утверждали, что Валери Льютон мертва. А это ставило на повестку дня важный вопрос: кто следующий?

Усмотрев в моих действиях какую-то закономерность, Алекс сделал предположение, что следующим должен стать Картер. Того подобная перспектива не обрадовала, так что он начал упорно доказывать, что уже чуть не умер в колодце, так что Смерть должна прийти за кем-то другим. В общем, меня эти посиделки изрядно развлекли, а за одно эта встреча стала ещё одним звеном в моём гениальном плане, который был составлен ещё до того, как Картер попал в эту больницу.

Так и не придя к какому-то решению, трое посетителей свалили по домам. Единственной рекомендацией, которую смог выдать Алекс было требование быть осторожным и не допускать возникновения рядом с собой странных и опасных ситуаций. Это опять-таки не добавляло Картеру спокойствия, потому что он находился в больнице со сломанной ногой и в принципе не мог изменить что-то на расстоянии дальше протянутой руки.

Когда на город опустилась ночь, вместе с ней пришло и ненастье. Сильный порывистый ветер метал мусор по улицам, завывал между зданий и гудел в проводах. Тяжёлые тучи застилали небо, превращая тёмную ночь в очень тёмную. В такую погоду хорошо сидеть дома возле горящего камина и рассказывать истории о героических подвигах во времена

своей молодости.

Увы, Картеру подобное времяпрепровождение не грозило. Сейчас он лежал на затёкшей спине, кутаясь в тонкое одеяло и пытаясь согреться. Холодный северный ветер проникал через широкие щели в разошедшемся окне и выдувал последние капли тепла из его тела. И даже запасное одеяло не спасало от холода. Честно говоря, назвать имеющиеся у Картера тряпки одеялом можно было только где-нибудь в районе экватора. А здесь этой ночью они тянули в лучшем случае на покрывала.

Кое-как закутавшись в это тряпьё, Картер почти задремал, как его разбудил громкий стук и сильный порыв ледяного ветра. Окно не выдержало натиска стихии и полностью распахнулось, впуская внутрь шум ветра и запах близкого дождя. Но не успел Картер как следует испугаться, как раздался ещё один хлопок уже с другой стороны. Входная дверь в палату тоже распахнулась из-за порыва ветра, направленного в другую сторону, громко хлопнув о стену. Свет в палате и в коридоре был выключен, так что освещали помещение только уличные фонари, чей свет проникал через окно. Всё это ещё больше действовало Картеру на нервы. Если бы он столкнулся с врагом лицом к лицу, то нашёл бы в себе силы противостоять ему. Но сейчас его окружала просто какая-то непонятная жуть, а он беспомощно лежал на кровати, не имея возможности даже закрыть окно из-за сломанной ноги.

Следующие несколько минут окно и дверь по очереди хлопали, производя громкий шум. В очередной раз посмотрев на распахнувшуюся дверь, Картер увидел силуэт женщины в белой одежде с растрёпанными волосами. Она безмолвно стояла возле входа в палату, а её лицо скрывали тёмные пряди волос.

Подобная сцена сделала бы честь любому фильму ужасов, а благодаря «сто процентному эффекту присутствия» появление молчаливой фигуры напугало парня до такой степени, что он буквально заорал во весь голос игнорируя обожжённое горло.

— Чего орёшь? — Спросила женщина неожиданно сварливым голосом. Она протянула руку и щёлкнула выключателем, включая свет. словно по волшебству вся «мистика» тут же рассеялась, оставив только больничную палату в третьесортной клинике.

— Вы кто? — Спросил Картер, ругая себя за проявленное малодушие. Он не кричал от страха перед ночными монстрами с трёхлетнего возраста.

— Работаю я тут. — Ответила женщина, направляясь к окну.

Ветер в очередной раз хлопнул рамой, точно идентифицируя источник шума. Медсестра подошла к окну и захлопнула его. Не найдя шпингалета, она критически хмыкнула, посмотрела на результат своих «трудов» и пошла на выход. Вот только стоило ей сделать пару шагов, как следующий порыв ветра опять распахнул окно. Раздражённо нахмурившись, женщина вернулась и ещё раз закрыла окно, на этот раз «приложив» его со всей силы. Это не сильно помогло, потому что уже через пару секунд оно опять распахнулось под порывом холодного ветра. Зябко поёжившись, медсестра осмотрела сломанный шпингалет, который должен был держать окно закрытым и молча направилась к выходу.

— Вы куда? Эй! — Крикнул ей вслед Картер. Ответа он не дождался.

Впрочем, через пару минут женщина в белом халате вернулась, неся в руке скальпель. Появление оружия напугало парня ещё больше, так что он не рискнул опять завести разговор с этой сумасшедшей. Женщина подошла к окну, закрыла его, а потом использовала скальпель в качестве шпингалета, заклинив окно. Подёргав раму, она убедилась в надёжности этого решения, после чего вышла из палаты, выключив свет и захлопнув дверь.

Опять оказавшись в темноте, Картер немного успокоился, замотался в одеяла и попытался уснуть. Ветер по-прежнему свистел в щелях, но по крайней мере теперь окна не стучали с такой силой, будто кто-то ведёт подрывные работы. Постепенно порывы ветра начали стихать, и ночь наполнилась спокойствием.

Картер уже почти уснул, когда его разбудила вспышка молнии и оглушительный раскат грома. На улице буйствовала настоящая буря. Ветер опять начал ломиться в окно. Парень посмотрел в ту сторону и заметил, что скальпель почти вышел из выемки и накренился. Очередная вспышка молнии опасно сверкнула, отразившись от лезвия. А следующий порыв ветра так сильно дёрнул раму, что скальпель чуть не вылетел. Только представив себе, как этот острый кусок железа летит ему прямо в горло, Картер покрылся потом. Сбежать он не мог, а потому оставалось только звать на помощь. Он несколько раз громко крикнул «помогите», но какого-либо результата это не принесло. Больница словно вымерла.

Кое-как дотянувшись до тумбочки, парень достал сотовый телефон и набрал номер своего одноклассника Билли Хичкока. Они не были друзьями, но Билли был единственным, кого он мог попросить о помощи. Уж всяко он не мог умолять о спасении этого лоха Алекса или его подружку Клер. Через минуту протяжных гудков, когда Картер уже почти отчаялся, Билли поднял трубку. Он грязно выругался, но пообещал прийти и помочь, тем более, что жил он не так уж далеко от больницы.

Через десять минут дверь в палату резко распахнулась, и на пороге показалась фигура в длинном бесформенном плаще с капюшоном. С плаща стекала тёмная жидкость, а вспышка молнии высветила топор в правой руке «посетителя», который тот поднимал вверх. Психика Картера в очередной раз подверглась пиковым нагрузкам, из-за чего он пронзительно закричал, выпуская охвативший его ужас.

— Чего орёшь? — Услышал он вопрос, заданный знакомым голосом. Щёлкнул выключатель, и фигура оказалась Билли Хичкоком.

— Чёрт! Да я чуть разрыв сердца не заработал. Зачем тебе топор? — Выкрикнул Картер.

— Я сегодня осматривал твоё окно и заметил, что оно сломано. Так что я решил сразу захватить инструменты для ремонта.

С этими словами Билли показал большой пластиковый кейс, который он держал в левой руке. Не раздеваясь он прошёл через палату, обогнул кровать и добрался до окна. Там ему пару секунд понадобилось на то, чтобы извлечь скальпель, после чего окно опять распахнулось, впуская в помещение холодный ветер и капли дождя.

— Положи его куда-нибудь в сторону. Вон, на тумбочку. — Выказался Картер. Тумбочка была единственным предметом мебели в палате за исключением кровати, так что особого выбора не было.

Билли хмыкнул и прошёлся до указанного места и обратно. После этого он раскрыл кейс, наполненный разнообразными инструментами, и принялся шаманить над окном, собираясь заделать самую большую щель деревянной планкой и заменить сломанный шпингалет.

Вот только не успел он начать ремонт, как в палату ввалилась давешняя медсестра.

— Ты кто такой и какого хрена тут делаешь? — Выкрикнула она, направляясь к Билли.

— Я Билли. Меня позвал Картер, чтобы я починил окно. — Попытался объяснить тот, но женщина, судя по всему, не настроена была на поиск компромисса.

— Ты не имеешь права чинить это окно. Убирайся отсюда, или я вызову полицию.

— Дамочка, успокойся. — Попытался вмешаться пациент. — Ваша больница обязана

обеспечить мне нормальные условия пребывания. Если вы не дадите мне починить окно, то я подам на вас в суд.

— Мне насрать! Убирайся отсюда мерзкий извращенец.

С этими словами медсестра ударила Билли в грудь. Тот не ожидал подобного рукоприкладства, так что потерял равновесие. К несчастью, в этот момент он поскользнулся на набежавшей из открытого окна луже, завалился назад и рефлекторно пнул медсестру, отправив ту в полёт до входной двери.

— Ой, извините.

Парень бросился помочь женщине, но та восприняла его движение как желание добить, так что в ответ лягнула его двумя ногами. Билли, опять не ожидавший такого отношения к себе, отлетел назад и рухнул на койку, за одно налетая на систему растяжки для сломанной ноги. Разболтанная конструкция не выдержала такого обращения и начала разваливаться вместе с проржавевшей койкой. Картер улетел на пол, дёргая систему противовесов своей сломанной ногой. Гирия опять опасно мотнулась, норовя проломить Билли голову. Тому ничего не оставалось, как в очередной раз скакнуть вперёд, налетая на сумасшедшую медсестру.

Женщина окончательно убедилась в том, что мужик в плаще хочет её убить. Кроме того, она заметила стоящий на подоконнике топор, что ещё больше убедило её в правильности этого предположения. Поэтому, когда парень рухнул прямо на неё, прижимая к полу своим телом, она ни секунды не сомневаясь схватила упавший на пол скальпель и начала наносить им удары в горло маньяка, не давая тому опомниться.

Картер валялся на полу, вопя от боли в повторно сломанной ноге. Но когда он бросил взгляд в сторону, то увидел, как сумасшедшая медсестра раз за разом ударяет Билли в горло скальпелем, зажатым в правой руке. Парень уже почти перестал дёргаться, а маньячка всё продолжала раз за разом наносить удары. Осознав грозящую ему опасность, Картер заткнулся, сдерживая стон, чтобы не привлечь к себе внимания убийцы. И тут ему на глаза попала «тревожная кнопка», которая обязана была быть в каждой палате на случай, если больному станет плохо. Вот только в его палате какой-то идиот разместил её у самого пола, так что он только сейчас обнаружил её. Утопив красную кнопку до упора, парень принялся молиться всем богам, надеясь на то, что она работает и проводка не сгнила, как и всё в этой больнице.

Через полминуты из коридора раздался звук шагов. Дверь распахнулась, и ещё одна медсестра стала свидетелем кровавой сцены. Она истошно завизжала, после чего бросилась прочь. Картер уже потерял всякую надежду на спасение, но через минуту в палату вломилась охрана и несколько санитаров, которые оттащили маньячку от уже мёртвого тела и скрутили её, связав руки и ноги. Со своего места Картер видел, что голова Билли была почти отделена от тела, а скальпель лежал на полу в луже крови. На лице жертвы застыла маска удивления и страха. Не сдержавшись, Картер зарыдал во весь голос, привлекая к себе внимание.

Как я и рассчитывал, Билли Хичкок был убит сумасшедшей дурой. На самом деле Элизабет Коул была вовсе не медсестрой, а пациенткой дома для умалишённых. Этим утром её скрутил приступ колита, который приняли за воспаление аппендицита, из-за чего её перевезли из дурдома в обычную клинику. Тут провели полную диагностику организма, диагностировали колит и оставили пациентку в отдельной палате.

Элизабет не считалась опасной для общества, так что меры безопасности были ограничены тем, что её заперли в палате с решётками на окнах. Вот только о необычном

пациенте не сообщили врачу, совершавшему вечерний обход, так что он банально забыл закрыть на замок дверь после ухода. В результате, вечером маньячка выбралась наружу, забралась в ординаторскую и напялила на себя халат медсестры, после чего отправилась совершать «обход пациентов», представляя себя доктором и руководителем клиники. Дальнейшие события и «нападение маньяка» сорвали последние шестерёнки в её голове, что вылилось в приступ гнева и обезображенный труп.

Убийство, конечно, скрыть не удалось, и на персонал больницы посыпались все шишки. Картеру провели повторную операцию на ноге, после чего перевезли в лучшую клинику города, где он находился в VIP-палате под неусыпным наблюдением врачей. В такой обстановке нельзя было даже мечтать о том, чтобы подстроить какой-либо несчастный случай. Я просмотрел линии вероятности будущего, но во всех случаях Картера удавалось откатать. Даже если он впадал в кому, формально он оставался жив, так что задание грозило провалиться.

Следующий месяц я наблюдал за жизнью трёх оставшихся «клиентов», ограничиваясь только лишь прогнозированием их возможного будущего. Как я уже сказал, Картер был в безопасности. А вот Алекс и его подружка Клер постепенно всё больше осваивались с предвидением будущего, что делало их почти неуязвимыми для моего воздействия.

Что самое смешное, я мог предвидеть их предвидение будущего. Это требовало некоторого напряжения с моей стороны, но в целом было возможно. Вот только эта парочка не была ограничена требованиями о «незаметном» воздействии на реальность. Они банально совершали какие-то действия, которые выводили их из-под удара. Если я устраивал несчастный случай в одном месте, то они просто шли в другое. Если подстраивал «случайное» падение шкафа на голову, то заранее обнаруживали сломанную ножку мебели, и так далее.

На любой мой ход они тут же придумывали свой «противоход», полностью нейтрализуя моё воздействие. Но больше всего меня бесил тот факт, что Алекс разрушал мои планы, даже не замечая этого. Он просто следовал своей интуиции, которая «чудесным образом» проводила его мимо всех опасностей. А Клер шла к этому ясновидцу бесплатным приложением. Она постоянно находилась рядом с ним, да и сама тоже обладала некоторыми способностями по восприятию будущего.

В общем, следующий месяц я провёл строя безумные планы, которым не суждено было воплотиться в реальности. За этот месяц с троицей не произошло ничего опасного или необычного, потому что я ограничивался только прогнозированием будущего. В конце концов мне стало ясно, что текущий подход себя изжил. Мне нужно было в первую очередь разобраться с Алексом. После этого я уже смог бы подстроить смерть Клер и Картера. Время, выделенное мне для выполнения задания, подходило к концу, так что следовало поторопиться.

К счастью, через месяц Картера выписали из больницы. Он всё ещё ходил с загипсованной ногой, но по крайней мере теперь не был под круглосуточным наблюдением врачей, готовых вернуть его с того света в любое время дня и ночи. Но я решил оставить этого идиота «на сладкое», а в первую очередь сосредоточиться на главном «вредителе».

Способность Алекса избегать всех моих ловушек заключалась в том, что его «голос интуиции» никогда не вступал в противоречие с «голосом разума». Другими словами, его поведение было отличным примером «эмоционально неустойчивой личности». Если ему «внезапно» переставала нравиться улица, по которой он шёл, то он просто сворачивал в

сторону или даже разворачивался назад. Если он ощущал «опасность» от каких-то действий, то никогда не пытался совершить их, даже если этого от него требовали другие. И так далее. В своём поведении от всегда следовал малейшим эмоциональным порывам. Если бы это могло помочь, то я с лёгкостью смог бы подстроить его попадание в дурдом. Но увы, подобное «место жительства» наоборот сводило все варианты реальности к одному, в котором Алекс просто кис в палате в одиночестве.

Впрочем, у меня был план, как преодолеть это препятствие. В правилах «правоверного вознесённого» было много ограничений на то, что мне нельзя было делать. Но одна вещь вполне допускалась и была, можно сказать, официальным проходом в мир живых. Я мог давать смертным «откровения», приоткрывая завесу тайны бытия. Главное при этом было не раскрывать тайн мира духов. Ну и следовало учесть, что за подобное общение вознесённого могли и спросить. И при отсутствии достаточных оснований могло последовать наказание. Впрочем, у меня основания имелись, так что никаких препятствий для реализации этого плана не было.

Мой «гениальный план» был прост, как и всё гениальное. Алекс мог предвидеть будущее, просто ощущая исходящую от него опасность, но не понимая, что конкретно там происходит. Я же дал ему способность буквально видеть будущее своими собственными глазами также, как это делал Крыса. Правда, тут были некоторые детали, в которых и скрывался «дьявол». Видеть он мог только те варианты будущего, которые ему показывал я. Плюс, он не мог видеть «узловые события» которые могли изменить будущее с минимальными усилиями. Всё что он мог — это принимать другие решения и совершать другие действия.

Началось «пробуждение» этой способности с частого возникновения чувства «дежавю». Алекс наблюдал за какими-то событиями и понимал, что уже видел их раньше. Девочка, ловящая мяч. Шляпа, сорванная порывом ветра. Необычная реклама за окном машины. Это продолжалось несколько дней, а потом он получил возможность видеть будущее на несколько секунд вперёд. Через неделю счастливый Алекс мог предсказать, что произойдёт с ним в ближайшую пару минут.

Чтобы стимулировать применение этой способности я начал устраивать на жизненном пути Алекса мелкие неприятности. Ничего опасного, а просто раздражающие неудачи. Споткнуться тут, пустить на ветер десять баксов там, получить оскорбление здесь. Имея возможность увидеть все эти неприятности и избежать их, Алекс самостоятельно учился изменять свою судьбу и... следовать моему плану. Это было подобно тому, как крыса учится бегать в лабиринте, получая неопасные, но чувствительные удары током.

Конечно, Алекс поделился информацией об этой своей способности с Клер. Та порадовалась за своего парня, но будучи более «приземлённой» особой смогла найти ей более практичное применение, чем спасение собачек из-под колёс автомобилей. К этому моменту парочка уже довольно далеко продвинулась в своих отношениях. Алекс переселился в дом Клер, чтобы иметь возможность каждый вечер проводить в постели со своей избранницей. Вот только независимая жизнь требовала наличия хоть какого-то дохода, а Алекс был как-то не приспособлен к тому, чтобы работать. Даже уборщиком ему удалось пробыть всего пару дней, потому что когда ваш уборщик отказывается мыть участок пола, потому что он ему «не нравится», то это вызывает ненужные вопросы.

В общем, Клер предложила сходить в казино и выиграть немного денег для поддержания штанов. Алекс сначала сомневался, можно ли так использовать свои

способности, но после того, как в семейной машине сломался двигатель, вынужден был согласиться, что деньги им нужны прямо здесь и сейчас, а в казино люди как раз и ходят для того, чтобы попытаться угадать будущее.

Так что очередным вечером после занятий в школе сладкая парочка решила наведаться в ближайшее казино. Интуиция подсказывала Алексу, что впереди его может ожидать опасность, но поскольку это был всего лишь один из вариантов будущего, а Клер тянула его вперёд чуть ли не за шкуру, тот дал себя уговорить.

Как только парень прошёл через входную дверь казино, я выдал ему вариант будущего, где он выигрывает пятьдесят баксов, просто кинув монету в игровой автомат. С моими способностями мне было проще простого подстроить такой выигрыш. Получив лёгкие деньги на руки, сладкая парочка натурально потеряла голову. Они бегали от одного автомата к другому, срывая выигрыш один больше другого. Через полчаса они «застряли» за покерным столом, а потом добрались до рулетки. Везунчики не успели опомниться, как за час выиграли более полутора миллионов долларов. И только гнетущее ощущение от приближающегося «песца» заставило Алекса очнуться от этого карнавала безумия и начать поиск путей к спасению.

Сначала он решил банально проиграть большую часть денег, делая заведомо проигрышные ставки. Вот только он быстро убедился, что любые его действия... ведут к выигрышу. На какое бы число он не ставил в рулетке, шарик всегда попадал именно туда. Любой игровой автомат выдавал джек-пот с первой попытки, а карты сами шли в руки, складываясь в роял-флэш. К моменту, когда Алекс понял, что судьба играет против него, на руках у него было фишек на три миллиона долларов. Ведь он специально делал большие ставки, чтобы быстрее проиграть.

Вполне естественно, что подобное везение никак не могло обрадовать владельцев казино. Особенно с учётом того, что «крышей» у данного заведения была нью-йоркская мафия, которая не собиралась отдавать свои деньги залётным гастролёрам.

С трясущимися руками Алекс подошёл к кассе, где меняли фишки на деньги. Тут у него спросили удостоверение личности и объяснили, что для получения выигрыша ему должно быть восемнадцать лет. Нервно рассмеявшись, Алекс заявил, что ещё несовершеннолетний и отказался от выигрыша. Впрочем, однажды попав в поле зрения мафии, остаться в живых было непросто. Тем не нужна была даже гипотетическая возможность того, что после очередного дня рождения этот пацан придёт в казино ещё раз, чтобы вытрясти из владельцев всё до последней копейки.

Как назло, своей машины у Алекса и Клер сейчас не было, так что, свалив из казино, они попытались поймать такси. Вот только при попытке сесть в одно из них Алекс увидел, как буквально через минуту его хватают странные вооружённые личности. Сбежав от настырного таксиста, он углубился в переулки, пытаясь сбросить хвост. Используя свою способность к предвидению будущего, «пророк» умудрялся скрываться от под носом у рыскающей в его поисках мафии.

Увы, в мои планы его спасение не входило, так что спустя пятнадцать минут он оказался на выходе из подземной парковки. Впереди была безлюдная улочка, и предвидение будущего дало Алексу видение того, как один из мафиози убивает его выстрелом из пистолета в спину. Попытавшись выбрать вариант будущего, где он уклоняется от выстрела, он обнаружил, что в этом случае жертвой становится Клер. А с этим он уже согласиться никак не мог.

Собственно, именно к этой ситуации я его и подводил. Он должен был выбрать между спасением самого себя и спасением своей возлюбленной, после чего сдохнуть от излишка свинца в мозгу. Вот только Алекс смог вырваться из ловушки, разрушив все мои планы. До этого он только убегал. Сейчас же он решил напасть. Я показывал ему только те варианты противостояния, в которых он умирает, но он воспользовался своей собственной интуицией, чтобы найти путь к спасению.

Достав из кармана ручку, он зажал её в кулаке и притаился возле двери. Как только первый мафиози из преследующей их парочки показался в проходе, Алекс резко выскочил и воткнул своё «оружие» ему прямо в артерию. После этого он перехватил руку с пистолетом, дождался, пока враг ослабнет от потери крови, после чего забрал оружие и успел пристрелить второго бандита, как раз выбежавшего из гаража. Добив первого преследователя контрольным выстрелом в голову, новоявленный убийца рванул прочь, увлекая за собой девушку.

Через полтора квартала они наткнулись на припаркованную машину, у которой в замке зажигания находились ключи. Ни секунды не раздумывая, Алекс занял место водителя и свалил прочь. Через десять минут они бросили автомобиль, который уже искала полиция, и пересели на автобус.

Добравшись до дома, Алекс поссорился с Клер, обвиняя её во всей этой кутерьме, убийствах и угоне автомобиля. Пока любовнички выясняли отношения, я по горячим следам решил зачистить следы своего вмешательства. Речь шла о ситуации, когда «предвидение» будущего не могло выдать варианта спасения, и на миг Алекс просто перестал обращать на него внимания. Меня подобный прецедент не устраивал, так что я внушил парню мысль о том, что это будущее он видел, но перебрать все варианты просто не успевал.

После этой истории школьники «залегли на дно», стараясь не отсвечивать перед полицией, не говоря уже о возвращении в казино. А я «подчистил» их следы, так как варианты, где эту парочку арестовывали, завершались тюремным заключением, избиениями и сексуальным насилием, но никак не смертью.

В целом, данный опыт был признан удачным. Ясновидящий сам залез в пасть к тигру, после чего смог вырваться только из-за несовершенства ловушки. В конце концов, обмануть людей было слишком просто. Тут нужно было использовать технику, которая хуже всего поддавалась манипуляциям.

Следующие две недели Алекс жил жизнью обычного школьника, а я шерстил линии вероятностей, подстраивая очередную каверзу. Слишком сильное проявление Хаоса в материальном мире приводило к невероятным и абсурдным событиям. Я решил использовать эту закономерность и изначально подстроить план, в котором абсурд будет доведён до максимума.

В двухтысячном году террористы из Аль-Каиды уже строили планы по совершению терактов в США. Я использовал их для того, чтобы добыть термоядерную бомбу и коды для её подрыва. В то время, когда боевики напали на военную базу, там произошла техногенная авария, из-за которой военные далеко не сразу поняли, что их пытаются ограбить. А к тому моменту, когда они сообразили, у террористов уже была одна стомегатонная бомба и коды запуска таймера.

Этот провал тут же засекретили и подняли на ноги всё ФБР и ЦРУ, бросив их на поиски бомбы. Вот только с моей помощью боевики смогли беспрепятственно перевезти бомбу и спрятать её в окрестностях Нью-Йорка на заброшенном заводе. Подобного успеха они сами

никак не ожидали, а потому подготовились взорвать бомбу и начали переговоры об оплате за этот теракт. Всё-таки религия религией, а любой бизнес должен приносить деньги. А терроризм был просто ещё одним видом бизнеса, позволяющим поднять бабло под предлогом совершения богоугодных дел.

Тем временем Алекса стали одолевать странные сны. В этих снах он занимался своими делами, и внезапно... умирал. Первые два раза он даже не понял, что происходит. А на третью ночь он смог осознать, что находится во сне и успел понять, что умер от взрыва ядерной бомбы. На четвёртую ночь он направился в сторону, где происходил взрыв, и смог более точно определить местонахождение бомбы. Проснувшись, Алекс опять лёг спать, чтобы увидеть свой сон. До него уже дошло, что видит он не просто кошмар, а будущее.

В конце концов, парень смог обнаружить место, где находилась бомба. Оставалось только выяснить, как же предотвратить её взрыв. Как и всегда своими мыслями Алекс поделился с Клер. Та предложила пойти в полицию и рассказать о готовящемся теракте. Предложение было так-себе, потому что ясновидящий считал, что полиция охотится за ним, но после ещё одного кошмара, в котором его сожгли в ядерном пламени, он решил «раскрыть глаза» властям, списав своё знание на подслушанный разговор.

После окончания учёбы парочка села в машину и поехала в полицейский участок. Вот только стоило Клер припарковаться, как Алекс увидел ближайшее будущее, в котором он начинает рассказывать о своём видении полицейскому, и сразу после этого в участок въезжает бензовоз, после чего все они сгорают в хоть и не ядерном, но всё же огне. Рассказав об этом своей подруге, он получил в ответ предложение не заходить внутрь, а подождать рядом. Если бензовоз взорвётся, то можно будет просто пойти в другой участок. А если нет, то можно зайти в этот, просто чуть позже.

Спустя пару минут мимо полицейского участка проезжает бензовоз, и никакой катастрофы не происходит. Вот только ещё раз проверив будущее, Алекс увидел, что на этот раз один из задержанных хватается за пистолет полицейского и начинает палить вокруг, убивая Клер. После этого Алекс возвращается в машину и начинает раз за разом прогонять варианты будущего, которые все подчинены одной идее: стоит ему только попытаться рассказать о готовящемся взрыве, как люди вокруг начинают умирать по самым разным причинам.

Конечно же, всё это были просто видения. Согласно условиям задания, я не мог убивать посторонних людей. Но это ограничение касалось только реальности. А вот в не реализовавшихся линиях будущего я мог творить что угодно, в том числе взрывать термоядерные бомбы.

Перебирая линии вероятностей, Алекс сам не понял, как заснул. Но на этот раз ему приснился новый сон. Всё те же террористы, которых он видел в предыдущем сне, решили захватить в заложники посетителей фешенебельного ресторана. И одним из этих посетителей оказался Картер Хортон. Дальше началась перестрелка с полицией, и все заложники умерли во взрыве бомбы.

Проснувшись, Алекс тут же позвонил своему знакомому и выяснил, что тот и вправду находится в этом ресторане. После этого Алекс просит Клер довезти его до ресторана, но самой остаться на безопасном расстоянии. Просматривая линии вероятностей, до пророка дошло, что изменить будущее он может только своими руками. Если он кому-то что-то говорил или о чём-то просил, то финал был неизменным, хотя некоторые детали событий менялись. Если же он вмешивался лично, то взрыв удавалось прекратить.

В конце концов, Алекс принял решение лично вмешаться в события. Он просто толкнул одного из террористов, идущих на место событий, после чего тот упал и выронил автомат. Оружие заметил полицейский, который тут же подстрелил пару террористов, после чего остальные боевики предпочли незаметно скрыться с места событий. Их не арестовали, но из посетителей ресторана никто не умер.

Убедившись в том, что Картер не пострадал, Алекс принял решение, что он должен лично вмешаться в теракт с ядерной бомбой, чтобы спасти всё население города. Ночью он настроил будильник так, чтобы тот будил его каждые два часа, после чего начал моделировать будущее. Так он выяснил, что большинство террористов уезжают из города за несколько часов до взрыва. В этот момент рядом с бомбой остаются только несколько фанатиков. Кроме того, сдвинув события сна на день раньше, он смог подкрасться к лидерам террористов и узнать код отмены обратного отсчёта бомбы. После этого в очередном просмотре варианта будущего он смог незаметно добраться до бомбы и отменить взрыв.

Уверившись в собственной крутости, в нужный день Алекс отправился спасать мир, оставив свою девушку дома. Используя дарованное мной предвидение будущего, он смог пробраться в логово террористов, миновать все ловушки и мины и добраться до бомбы.

Сама бомба висела на нескольких тросах невысоко над полом, и чтобы остановить таймер обратного отсчёта, нужно было подлезть прямо под неё и ввести код на цифровой клавиатуре. Вот только уже добравшись до «суперприза», Алекс обнаружил, что бомба сама по себе является ловушкой. В случае ввода кода отмены срабатывали заложенные рядом мины, и бомба падала на того, кто вводил код. И какие бы он не предпринимал способы спастись, выбор у него был простой: или умереть в термоядерном взрыве, или умереть после ввода кода, но спасая жителей города и свою девушку.

После всех моральных терзаний, Алекс сам сунул голову в ловушку и ввёл код активации. Бомба была переведена в нерабочее состояние, а пророк оказался раздавлен её многотонной конструкцией.

Мысленно вытерев пот со лба, я поздравил себя с победой. Ясновидящий фактически сам покончил с собой, избавив меня от проблем. После этого я активировал уже давно заготовленные цепочки событий, и две оставшиеся цели довольно быстро отправились на тот свет. Клер в голову попала шальная пуля, выпущенная из снайперской винтовки во время мафиозных разборок в полутора километрах от неё, а Картер банально зашёл в лифт, поднялся на пятидесятый этаж, после чего у лифта оборвались тросы и тот рухнул в подвал.

Ещё раз убедившись, что все люди из списка мертвы, я отправился к Сариилу. Тот нашёлся в том же самом зале, который, похоже, был его рабочим кабинетом.

— Чего припёрся? — Поприветствовало меня само воплощение святости.

— Я выполнил задание. — Отрапортовал я.

— Да? — Удивился тот и начал что-то магичить. — Это как такое могло произойти? Что ты сделал с этим... Алексом Браунингом. Он же был избранным и прирождённым магом Вероятностей.

— Ну... я сбросил на него термоядерную бомбу. — Повинился я.

— Что?! — Возопил херувим. — Я же говорил тебе, что никаких ядерных бомб!

— Ну, я же её не взрывал. Просто скинул с высоты в полметра.

— Чего?

Ангел, судя по всему, смог добраться до нужных записей событий и принялся изучать их. Перед ним появился экран, на котором проигрывалась картинка как с камеры

наблюдения, переключающаяся между различными ракурсами. Досмотрев это кино до кульминации, ангел обратил свой взор на меня.

— А что если бы он не смог предотвратить взрыв? Ты был готов уничтожить целый город и поставить на кон свою судьбу, чтобы выиграть?

— Ещё чего. Там в микросхеме таймера был дефект, так что отсчёт времени прекратился бы сам по себе в последнюю секунду. А если бы эта афера не сработала, то я бы придумал что-нибудь ещё. Времени у меня в запасе было больше месяца.

— Ладно, так уж и быть. Выполнение условий контракта подтверждаю. — Проворчал ангел. — И забирай свою фигуру отсюда, пока он ещё чего не учудил.

А через мгновение я опять оказался в пустоте рядом с Существом.

— А ты делаешь успехи. — Благосклонно кивнуло оно мне. — Убить противника, сбросив на него термоядерную бомбу, и при это не нарушить правил. Ха-ха. Похоже, у тебя талант.

— А ты сомневался? — Обиженно спросил я.

— Нисколечки. Ха-ха-ха. — Залилась смехом эта тварь. — В общем, учитывая продемонстрированные тобой навыки, стоит отправить тебя в учебное заведение для повышения квалификации. Пройдёшь курс молодого бойца, сдашь экзамен и сможешь в очередной раз доказать всем, что даже хромой таракан может выиграть гонку.

С этим напутствием меня опять куда-то потянуло.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Кошмары на улице Вязов

Очнулся я в каком-то странном месте. Это походило на подвал, по помещениям которого тянулись всяческие трубы. Где-то недалеко горел огонь, отсветы которого я видел на стенах. Правая рука ощущалась как-то необычно, так что я посмотрел на неё и обнаружил, что на ней надета металлическая перчатка, к пальцам которой приделаны длинные лезвия. Что-то это мне напоминает. Я ещё раз посмотрел на свои руки, и тут до меня дошло, что это всё сон. Я был Фредди Крюгером, а мир вокруг был моим персональным кошмаром, в смысле моим домом.

Заново осмотревшись вокруг, я обратил внимание, что сон является... сном. Другими словами, это не был настоящий мир. Это были лишь образы, складывающиеся в цельную, но весьма абстрактную картину. Раньше я всегда воспринимал мир не просто трёхмерным, а многомерным. Я видел тайные уровни бытия, которые управляли трёхмерной реальностью. Здесь же мир был... ограниченным. Он был плоским и нарисованным. Всё вокруг было лишь образами, то есть картинками. Только не нарисованными на бумаге, а изображёнными в виде трёхмерного окружения. Но суть от этого не менялась.

И была ещё одна особенность. Мои магия, чакра и псионика не работали. Дело было не в том, что законы мира не позволяли этого. Дело было в том, что мира как такового тут не было. Сон не был реальностью, так что привычные правила реального мира тут не действовали. Я мог «создать» огненный шар или материализовать тонну золота, но это была просто работа моего воображения. Для этого мне не нужна была магия.

Но самым поганым в этой ситуации было то, что во сне я ощущал себя... как во сне. То есть моё сознание плавало, сбивалось на детали, цеплялось за образы. В общем, я ощущал себя перепившим алкоголиком. Это кардинально отличалось от того состояния кристально чистого разума, в котором я пребывал последние несколько десятков лет. Прямо сейчас я не чувствовал, что мне нужно куда-то идти, а потому выбрал местечко поудобнее и погрузился в медитацию, пытаюсь восстановить контроль над своим сознанием.

Сложно сказать, сколько времени заняла медитация, но в конце концов мне удалось сконцентрироваться на ощущении своего «Я» и выстроить вокруг него разум, наполненный волей. У меня создалось впечатление, что так проявила себя моя псионика, приспособившаяся к новому способу существования.

Открыв глаза, я почувствовал, что теперь сам являюсь точкой отсчёта, центром мироздания и волей божьей. Как ни странно, это состояние было близким к воплощению принципов мира Порядка. Я был законом, создающим мир вокруг меня. Как пелось в одной песне: «не стоит прогибаться под изменчивый мир, пусть лучше он прогнётся под нас». Именно это я делал теперь. Самим фактом своего существования я прогибал окружающую реальность, формируя образы мира сна.

Впрочем, через некоторое время, освоившись с этим состоянием, я приглушил интенсивность своего влияния на окружающий мир. До поры до времени лучше было изображать обычного Фредди Крюгера, не блистающего стратегическим мышлением и ясностью сознания.

Поднявшись на ноги, я направился к выходу из котельной, внутри которой я сейчас находился. Этот небольшой мирок был убежищем для настоящего Фредди Крюгера. Здесь

его существование было непреложным законом мироздания. И здесь он мог воскреснуть, если бы кто-то сподобился его убить. Вообще, судя по моим ощущениям, сейчас я был какой-то странной формой существования, которую можно было бы назвать «демоном снов».

По пути я задумался на тему связи Мира Снов с Миром Хаоса. Эти два мира были похожи, но тем не менее были и отличия. Сны были связаны не только с Хаосом, но и с Порядком. Я сам сейчас по сути являлся «ангелом Порядка» в этом клоповнике. Известные мне способы магического воздействия не работали. В том числе не работала и ритуальная магия. Точнее, как-то она работала, но результата от этой работы не наблюдалось.

Открыв входную дверь котельной, я обнаружил, что впереди находится пустынное открытое пространство. Неба тут не было, а вместо него сверху висела какая-то хмарь, в которой плавали потоки серого тумана. Этот же туман скрывал горизонт, делая доступный для обзора мир не таким уж и большим.

— Эй, ты! Давай сюда! Сколько уже можно ждать? — Услышал я далёкий голос.

А через пару секунд буквально в паре шагов от меня возник и его обладатель. С первого взгляда его можно было бы принять за буддийского монаха. По крайней мере он был одет в типичные буддийские тряпки, голова была лысой, а в руке был посох. Вот только тряпки были не оранжевого цвета, а грязно-серого, замечательно гармонируя с цветовой гаммой окружающего мира. Посох заканчивался оскалившимся черепом какой-то твари. А глаза самого «монаха» горели ярким inferнальным огнём.

— Сколько можно сидеть в этой норе? Иди вперёд, пора начинать.

Ну, пора, так пора. Я не стал пререкаться, а последовал за провожатым. Неожиданно быстро промчавшись по местным пустошам, мы оказались рядом с компанией каких-то маньяков. Впрочем, я же теперь Фредди Крюгер, а значит сам маньяк. Нужно привыкать к своему новому амплу.

Компания состояла из шести человек. В первую очередь в глаза бросался парень в хоккейной маске с огромным тесаком в руке. Рядом с ним стоял мужик с деформированным лицом и бензопилой на плече. Чуть в стороне на камне сидел мужчина интеллигентной наружности, но спереди его прикрывал кожаный фартук, замызганный кровью, а в руках были два мясницких ножа. Остальные выглядели не лучше. Выбивалась из этого мужского общества только женщина, выглядящая как затасканная шлюха лет сорока. У неё оружия на первый взгляд не было, но я не расслаблялся. Похоже, тут собрался целый зверинец.

— Построиться! — Отдал команду «монах». Народ начал лениво и бестолково пытаться встать в одну линию. Я пристроился с краю, стараясь не приближаться к «соседу». — Назовитесь по очереди. Начнём с тебя.

Поскольку я оказался крайним, то последняя фраза была обращена ко мне.

— Фредди Крюгер. — Представился я.

— Джейсон Вурхиз. — Сказал тип в маске. Голос его звучал глухо, так как в маске отверстия для рта не предусматривалось.

— Джек Потрошитель. — А это был мясник в фартуке.

— Декстер Морган. — Этот парень не производил впечатления маньяка, если только, конечно, не смотреть ему в глаза.

— Это Томас Хьюитт. — Представил следующего участника шоу монах. Похоже, этот индивид не мог даже говорить. Зато в качестве подтверждения он включил свою бензопилу и громко проревел ей.

— Майкл Майерс. — Просипел следующий маньяк. Его лицо было закрыто белой

кожаной маской, а в руке он крутил большой нож.

— Эйлин Уорнос. — Представилась шлюха, сказав своё имя так, будто сейчас она собиралась кинуться на монаха и перегрызть ему горло.

— Отлично! — Кивнул ведущий. — Зовите меня Баку. Вы все отныне — демоны сновидений. Вы черпаете силу из страхов людей, которым являетесь во снах. Смысл вашей жизни в убийстве невинных. Каждый, кто знает ваше имя или образ может стать вашей жертвой. Под моим руководством вы станете настоящими демонами, способными воплотить в реальность худшие кошмары людей. Но для начала я расскажу вам, что такое мир снов.

— Да нахера мне это надо? — Выкрикнула шлюха. К ней присоединился согласный рёв бензопилы. Монах не ответил, но двое непослушных учеников зашлись в вопле и принялись кататься по земле, пытаясь выцарапать себе глаза.

— Итак, мир снов. — Продолжил лектор, как будто ничего не происходит. — Некоторые из вас знают о том, что существует множество миров и измерений. Эти вселенные никогда не пересекаются и существуют каждая сама по себе. Но мир снов отличается от них. Этот мир не является миром бытия. Он состоит из образов, которые возникают во снах всех живых существ мироздания. Да-да, мир снов объединяет все миры. В какую вселенную бы вас не занесло, мир снов там будет тем же самым. Этот мир бесконечен. В нём есть всё, что только может существовать. Но в отличие от миров бытия, сны являются лишь временным прибежищем для душ. Только мы, демоны снов, можем жить здесь постоянно. Пока вы помните о своём существовании, вы бессмертны. Пока вы способны вселять страх в людские сердца, вы будете обладать властью над этим миром. Пока о вас помнит хоть одно живое существо, вы сможете посещать мир, где оно живёт, подыскивая себе новые жертвы. Но хватит об этом. Я вижу, некоторые из вас уже почти уснули, будучи неспособными осознать величие этого места. Но хочу предупредить вас. Как только вы уснёте, то тут же прекратите своё существование. Демоны снов не должны спать. Ха-ха. Вместо своих снов у нас есть чужие. Итак, сейчас каждый из вас получит список людей, которых вам нужно будет убить. Впрочем, это рекомендуемый минимум. Вы можете убить куда больше. Вы можете резать людей десятками и сотнями каждую ночь. Всё зависит от вас. И вот вам первое задание — выберите одного человека из списка, войдите в его сон и заставьте испытать страх, из-за которого он проснётся с криком ужаса.

На этом монолог Баку прекратился, и тот буквально растворился в тумане. Пока шла эта лекция, туман незаметно спустился с небес и окружил нас. А секунду спустя из тумана вылетели листки бумаги. Я поймал тот, что подлетел ко мне и увидел пять имён, написанных на нём от руки. Подчерк был корявым, но я смог разобрать все буквы. Но главной, конечно, была не грамматика, а вложенный в эти имена образ. Только увидев их, я понял, что теперь могу посетить сон любого из этой пятёрки.

— Вы все должны подчиняться мне! — Раздался выкрик одного из маньяков.

Я не разобрал, кто это был, но вроде как роль лидера решил примерить на себя Джек Потрошитель. Я не стал вступать в дискуссию, а отошёл в сторону, растворившись в тумане. Сделав всего пару шагов, я представил себе, что подхожу к своей котельной. Обитая железом дверь вынырнула из тумана по первому моему зову. Я открыл её, я зашёл в такое родное помещение. Это место было источником моей силы. Тут я был богом мира снов.

Раздражённо откинув в сторону навеянные образы всемогущества, я сосредоточился на листке. Ещё раз перечитав имена, я стал думать, что делать дальше. Честно говоря, у меня не было особого желания идти и резать людям горло. Это банально, скучно и посредственно. В

целом, идея научиться управлять миром снов была интересной, но становиться ради этого безумным мясником я считал ниже своего достоинства. Так что для начала я решил сосредоточиться на изучении своих способностей, а выполнение задания обыграть со вкусом и неординарной фантазией.

Первой жертвой я выбрал девушку по имени Тина Грей. Собственно, она была первой в списке, что и определило её судьбу. В первую ночь я просто проник в её сон и наблюдал за ней, заодно тестируя свою способность изменять сны. В целом, это работало, но при этом я тратил некоторый вид энергии. Судя по всему, чтобы восполнить её, мне нужно было напугать кого-то. Но просто гоняться за идиотами по вонючим катакомбам мне не хотелось. Так что пока Тина бодрствовала, я начал подготавливать место в мире снов, где должен был состояться мой дебют в роли «незримого ужаса».

Следующей ночью Тина обнаружила себя в длинном коридоре. Единственным источником света была открытая дверь впереди, к которой она и пошла. Добравшись до двери, она увидела светлую комнату, наполненную множеством милых плюшевых игрушек. Со смехом, она прошла в центр комнаты и начала осматривать и тискать их. Это место было буквально наполнено детской радостью и милотой. Единственным выбивающимся образом был портрет Фредди Крюгера, который висел на одной из стен. С этого портрета я и наблюдал за происходящим.

Взяв самую большую игрушку — плюшевого медведя, Тина заметила, что рот у той закрыт на «молнию». Ещё раз осмотрев игрушку, она открыла ей рот и обнаружила внутри мордочку другой игрушки. Потянув ту на себя, она вытащила большого кролика с забавными ушами. Рассмеявшись и обняв его, она опять обнаружила, что рот кролика закрыт на молнию. Открыв его, она на секунду испугалась, потому что наружу вылезла зубастая пасть, но потом стало ясно, что это ещё одна плюшевая игрушка — Тираннозавр Рекс.

У этой игрушки рот и так был раскрыт, но в его глубине пряталась очередная «матрёшка». Это была белка, внутри которой Тина обнаружила кошку. Последняя игрушка была особенно милой, так что она прижала её к груди и начала напевать какую-то песенку, которую помнила ещё с детства. Погладив кошку, она опять открыла молнию, которая была у той на месте рта. Вот только на этот раз из игрушки вылезла личинка Чужого, которая щёлкнула зубастым ртом, метнулась вперёд и впиалась Тине в горло, перегрызая его до самого позвоночника. Девушка в ужасе закричала и проснулась.

Что ж, первый опыт можно считать удачным. Когда я наблюдал за счастливыми эмоциями девушки, то меня всего буквально выворачивало на изнанку от отвращения. Но когда она зашла в диком ужасе от ощущения того, как ей перегрызают горло, я почувствовал прилив сил и бодрости. Впрочем, пользу от этого мог бы получить только простой демон снов. Я же являлся сосредоточием Порядка в этом бесформенном мире, а потому энергия страха мне была просто не нужна.

Выполнив этот несложный квест, я опять направился к выходу из котельной. Вообще, мир снов был довольно пластичным. Коридоры моей котельной могли вести в разные места, и через них я мог попасть в сон любого человека. Но входная дверь в котельную была особенной. Она была окружена ощущением некоего «закона» и всегда вела только в одно место — в тот самый пустынный туманный мир, где жил Баку.

Подойдя к двери, я взялся за ручку и представил себе момент, когда вся команда маньяков будет готова к сдаче первого задания. Как я уже убедился, время в мире снов текло совсем не так, как в реальном мире. Его можно было растягивать и сжимать в

неограниченных масштабах. Можно было даже замкнуть его в петлю. Правда, причинно-следственная связь во снах не работала, так что при нарушениях последовательности событий образ подобной зависимости просто разрушался или неузнаваемо изменялся. В общем, сосредоточившись на нужном мне моменте я мог быть уверен, что попаду именно в него.

За дверью оказался уже знакомый мне мир. В округе никого видно не было, но я не волновался об этом. Стоило мне только пожелать, как всего десяток шагов переместил меня на огромное расстояние прямо к сборищу маньяков. Осмотрев весь этот цирк, я заметил, что образы демонов снов изменились. Через маску Джейсона Вурхиза проходили царапины, как будто её пилили мотопилой, а правая рука Декстера Моргана теперь крепилась к телу толстыми нитками, делая его похожим на заготовку Франкенштейна.

— Эй ты, Крюгер! — Выкрикнул Джек Потрошитель, заметив моё приближение. — А ну иди сюда.

— А ты не охерел, морда рогатая? — Ответил я ему. — Будешь наглеть, я тебе рога обломаю и в жопу их тебе же засуну.

— Что сказал? Взять его!

Судя по реакции остальных на эту команду, тут уже определился альфа-самец. Только Декстер не сдвинулся с места, видимо ещё не смирившись с тем, кто тут главный. Увы, объяснить этим личинкам демонов всю глубину их заблуждения не дал появившийся Баку.

— Хватит. Построились. — Коротко бросил он, выйдя из тумана.

На удивление, толпе маньяков этого хватило, и они начали пытаться изобразить строй. Я опять пристроился сбоку, но на этот раз моим соседом оказался Джек Потрошитель, который так и пялился на меня многообещающим взглядом. Я презрительно усмехнулся, глядя на него, после чего сосредоточился на «учителе».

— Что ж, я вижу все справились с первым заданием. Хотя некоторым даже эта простая задача показалась непростой. — На лице монаха заиграла издевательская улыбка. Я бросил быстрый взгляд в сторону, но не смог определить, кто это тут такой «альтернативно одарённый». — Вы узнали, что страх даёт вам силы. Теперь, вам нужно выяснить, что произойдёт если мучить человека кошмарами на протяжении нескольких дней, не давая ему спать. Ваша задача — являться одному и тому же человеку из списка три ночи подряд, чтобы на четвёртую ночь у него пропало всякое желание прилечь поспать хотя бы на минуту.

После этого Баку окинул нас внимательным взглядом и опять растворился в тумане. А через миг Джек Потрошитель бросился в мою сторону, замахиваясь ножом. Увы, к его разочарованию, я превратился в туман, материализовался у него за спиной и выдал ему пендаля, от которого он проехался «на морде» минимум пару метров, в конце уткнувшийся головой в здоровенный кактус, которого тут не было ещё секунду назад. Чтобы не портить образ этого мира, кактус был грязно-серым с длинными чёрными иглками, а вокруг него клубился лёгкий туман, не позволяющий точно оценить длину и расположение игл.

Джек Потрошитель закричал, попытался отлепить голову от кактуса, но не смог этого сделать. После этого он опрометчиво решил оттолкнуться от кактуса руками, но иглы этого жуткого растения пронзили его ладони, вызвав ещё один вопль. Несмотря на все попытки Джека вырваться на свободу, с каждым его движением всё новая часть его тела попадала в плен к кактусу, так что через минуту он был распят на этом чудо-растении вверх ногами, не переставая орать.

— Не ори, не дома. И дома не ори. — Выдал я ему «ценное наставление», после чего

окинул взглядом приближающуюся пятёрку маньяков и свалил в туман. Думаю, сейчас состоится повторное голосование на выборах самого главного клоуна в этом цирке.

Вернувшись в котельную, я принялся создавать площадку для следующей серии снов несчастной Тины Грей. Поскольку котельная располагалась в подвале, то над ней я «создал» большой кинотеатр и развлекательный центр с кучей комнат, залов и, конечно же, запутанных коридоров.

Следующей ночью Тина обнаружила себя стоящей сразу за входными дверями, ведущими в кинотеатр. Обернувшись, она убедилась, что входные двери заколочены досками крест-накрест, и пошла внутрь помещения, пытаясь понять где она и как тут оказалась. Бредя по коридору в сторону касс, она осматривала афиши, висящие на стенах. Кинотеатр выглядел заброшенным, так что афиши были потрёпанными и местами выцветшими, но в целом изображения и надписи на них различить было довольно просто. Так она познакомилась с рекламой фильмов «Чужие на улице Вязов», «Фредди Крюгер против Чужого», «Чужой и Фредди против Чипа и Дейла» и так далее.

Добравшись до кассы, она обнаружила, что та закрыта, но на полочке рядом с кассой лежит билет на фильм «Фредди Крюгер против Чужого». Взяв его, она пошла в сторону кинозалов, следуя внутренней логике сна, которая требовала, чтобы зрительница попала на сеанс.

Немного поплутав, Тина зашла в зал, где на экране уже шёл чёрно-белый фильм в стилистике тридцатых годов двадцатого века. На плёнке иногда встречались полосы и царапины, звука у фильма не было, а место него играла весёлая музыка, совершенно не соответствующая мрачности содержания фильма.

Усевшись в кресло в первом ряду, Тина схватила стакан неизвестно как появившегося попкорна и начала внимательно наблюдать за событиями фильма. А там подробно изображалась цепочка размножения Чужих: откладка яиц, заражение лицехватом, «вылупление» грудолома и развитие последнего до взрослого Чужого. И всё это действие сопровождалось горами трупов и реками крови. В конце фильма на несколько секунд появился я собственной персоной и покрошил стаю чужих в салат всего за несколько ударов перчаткой, спасая таким образом всё человечество. Сюжет, конечно был так себе, но главным тут была именно передача знаний о физиологии Чужих.

После того, как экран погас, Тина обнаружила на соседнем кресле плюшевого кролика. С некоторым сомнением взяв его, она открыла ему рот, откуда вылез настоящий живой котёнок. Девушка принялась гладить его и играть с ним. Но через минуту котёнок сладко зевнул... и из его пасти выбрался грудолом. Тина успела среагировать на появление угрозы и отбросила котёнка и личинку Чужого в сторону, а сама рванула прочь из этого места.

Весь остаток ночи девушка убегала от Чужого, который постепенно развивался до состояния взрослой формы. И в самом конце эта тварь всё-таки смогла подловить свою жертву, разодрать её на куски и сожрать живьём. Причём, последние пару минут агонии Тина отчаянно желала проснуться, но никак не могла этого сделать.

На следующую ночь Тина опять оказалась в заброшенном кинотеатре. Немного поблуждав по коридорам, она зашла в тёмный зал, где во множестве находились яйца Чужих. Содрогаясь от ужаса, девушка подошла к одному из яиц. То открыло свои кожистые клапаны, но внутри, к удивлению девушки, оказался плюшевый мишка. Она вытащила его и прижала к груди. Вот только коварная игрушка рванула вперёд, обхватила голову Тины лапами, после чего насильно раскрыла ей рот и засунула в него что-то мягкое, упругое и

тёплое. Девушка вначале подумала, что это мужской член, но, когда эта штука сама скользнула ей в горло, поняла, что в неё только что отложили личинку Чужого.

Сорвав «обессилевшую» игрушку с головы, Тина попыталась проблеваться, но избавиться таким образом от «подселенца» не удалось. А через секунду она забыла о личинке внутри её тела, потому что рядом обнаружился вполне взрослый Чужой, который медленно и неторопливо отправился в её сторону. Девушка тут же принялась убегать и прятаться. Вот только тварь раз за разом находила её, так что гонка всё продолжалась и продолжалась.

Забежав в одну из комнат, Тина обнаружила меня — Фредди Крюгера, склонившегося над растерзанным трупом Чужого. Я тоже бросился на неё и попытался нашинковать своими «когтями». Девушка опять побежала прочь, на этот раз скрываясь уже от двух монстров. Но долго ей так бегать не удалось, и в очередном зале её нагнали Чужой и Фредди Крюгер одновременно. Вот только к её удивлению, когда я напал, Чужой встал на неё защиту. Завязалась кровавая битва, в результате которой меня разорвали на куски, хотя Чужому тоже изрядно досталось.

Расправившись с врагом, Чужой подошёл к обессилевшей девушке и что-то призывно прошипел. Та всё пыталась сообразить, почему эта тварь не пытается убить её, но острая боль в груди напомнила ей, что сейчас она является инкубатором для ещё одного Чужого. Стало очевидно, что всё это время тварь гонялась за ней не для того, чтобы убить, а чтобы убедиться в безопасности своего отпрыска. Через несколько секунд грудолом прогрыз путь себе на свободу, а Тина проснулась с диким воплем, обнаружив у своей ночнушки обгрызенную дыру в районе груди.

На третью ночь девушка обнаружила себя в большом техническом помещении с кучей разного оборудования и мебели. Но главным было не это, а то, что в помещении находились десятки кошек разной степени кавайности. Девушка принялась гладить их и тискать, но через несколько минут, когда она почти расслабилась, изо рта очередного котёнка вылезла личинка Чужого.

Приятный сон тут же превратился в кошмар, и Тина вспомнила содержимое предыдущих снов. Она бросилась прочь, пытаясь найти выход, но каждый раз, когда она видела кошку, та зевала, после чего из её рта вылезал Чужой. Иногда это были не грудоломы, а уже взрослые Чужие или лицехваты. Но в какой бы форме не появлялись эти твари, они тут же пытались атаковать Тину.

Девушка, наконец, нашла дверь, открыла её и забежала в пустую комнату, в центре которой сидел милый щенок. С недоверием она стала обходить его по кругу, направляясь к двери на другом конце комнаты. Её худшие ожидания полностью оправдались, когда щенок зевнул. Вот только из его пасти наружу вылез не Чужой, а Фредди Крюгер собственной персоной. Заорав, девушка бросилась к выходу. Вот только стоило ей открыть дверь, как за ней обнаружился матёрый Чужой, который тут же проткнул её насквозь своим хвостом, а потом откусил лицо.

Проснувшись с диким воплем, Тина осмотрела свою комнату, залитую лунным светом. Все ужасы остались позади, и сейчас она находилась в безопасности в своём доме. Вот только что-то было не так. Внезапно, от двери в её комнату послышался скребущийся звук. Девушка встала, включила свет, подошла к двери и медленно открыла её. За дверью на полу сидел милый котёнок. Он громко мяукнул, после чего из его рта начал вылезать Чужой двухметрового роста.

Дико закричав, Тина проснулась. Вот только на этот раз она почему-то находилась не у себя дома, а в школьном кабинете медсестры, где была предусмотрена пара лежанок для захворавших учеников. Её кровать была отгорожена от большей части комнаты белой занавеской. Внезапно, ночную тишину разорвало тихое клацанье. Тина с ужасом узнала поступь Чужого, чьи когти производили именно такой звук. Раздался скрип открываемой двери, и Тина замерла, пытаясь не дышать, чтобы не выдать хищной твари своего присутствия. Та что-то делала в кабинете, чем-то брэнчала и скрипела. Что там происходит, было непонятно, но желания выяснять это у Тины не было. И вот, занавеска покачнулась, и одним резким движением отъехала в сторону, открыв вид на Чужого одетого в костюм садомазо с пристяжным ярко-розовым членом между ног. Увидев эту картину и томно облизывающегося Чужого, Тина опять заорала во всё горло и проснулась.

Этой ночью каждый раз, когда Тина просыпалась, она оказывалась в новом кошмаре. Иногда это был очередной бредовый сон с монстрами. Иногда всё было похоже на обычную повседневную реальность, которая довольно быстро скатывалась к кровавому угару, заполненному Чужими и Фредди Крюгером. За одну ночь Тина провела в мире снов больше двух месяцев. К тому времени, когда она проснулась по-настоящему, она уже была дёрганным психом, находящимся на грани помешательства. Как бы она не пряталась и не пыталась убежать, каждый раз всё заканчивалось кровавой мучительной смертью. За эти два месяца ей ни разу не удалось «прожить» больше двух часов.

Следующая встреча клуба маньяков состоялась на том же самом месте. Даже созданный мной кактус присутствовал, правда уже без украшения в виде Джека Потрошителя. На этот раз моё появление вызвало страх у вышеупомянутого Джека, глаза которого самопроизвольно обратились к единственному растению в округе. Я осмотрелся и заметил, что на этот раз среди участников собрания нет чувака с бензопилой. Но задуматься над этим я не успел, потому что из тумана вынырнул Баку. Демон снов был явно чем-то недоволен и смотрел на нас с нескрываемым раздражением.

— Итак, все в сборе. Ваш товарищ Томас Хьюитт не смог выполнить порученное ему задание. Во-первых, он раньше времени убил всех тех, кто знал его в реальном мире, а во-вторых он растратил всю свою энергию осознанности, уснул и прекратил своё жалкое существование. Пусть это будет уроком для каждого из вас. — Монах обвёл собравшихся строгим взглядом. — Следующим заданием будет нанести человеку ранение во сне так, чтобы эта рана проявилась в реальности. Когда человек не спит несколько дней из-за кошмаров, реальность вокруг него начинает походить на сон. И именно в этом состоянии события сна могут проникнуть в реальный мир. Вы должны в совершенстве овладеть этим приёмом, потому что только он позволит вам по-настоящему убить свою жертву и получить её душу.

С этими словами Баку опять осмотрел нас и растворился в тумане. Я опять не остался, чтобы пообщаться с товарищами по команде, а ушёл по-английски не прощаясь.

В целом, меня вся эта работа ползучим ужасом на полставки уже начинала напрягать, но я решил действительно довести свою способность управлять снами до уровня, позволяющего влиять на реальность.

Следующие три ночи Тина Грей боялась уснуть, потому что каждый раз ей начинал сниться один из кошмаров с моим непременно участием. Я мог быть главным действующим лицом, мог мелькать на второстепенных ролях, мог просто смотреть с фотографий и афиш. Но в каждом сне я присутствовал в том или ином виде, погружая

бедную девушку в пучины страха и безумия.

На четвёртый день Тина пришла в школу, находясь в состоянии близком к зомби. Она не реагировала на вопросы и шутки подруг и даже игнорировала своего парня Рода Лейна. Тот уже всерьёз беспокоился о здоровье своей подруги, но пока ещё его тревога не дошла до уровня, когда хватаешь человека в охапку и тащишь в психушку.

На уроке истории Тина незаметно для себя уснула, после чего оказалась в том же самом классе, вот только вместо учеников за партами сидели плюшевые игрушки. Одновременно все они повернули головы и уставились на неё, после чего бросились с целью повязать и отложить ей в желудок личинку Чужого. Девушка закричала и проснулась, продолжая кричать. Это рассмешило половину класса и встревожило вторую половину.

Дождавшись окончания урока, Тина выбежала в коридор, а потом и на улицу. За ней последовали её подруги и любовник. Но даже на школьном дворе Тине не удалось ощутить спокойствие. До этого всё её кошмары происходили в замкнутых помещениях, так что оказавшись на открытом пространстве, она на миг почувствовала себя в безопасности. Но всё это тщетное ощущение исчезло без следа, когда Тина увидела неподалёку кошку, мирно греющуюся на солнце.

Тина посмотрела на кошку. Кошка посмотрела на Тину. А потом милое животное лениво зевнуло. Только увидев раскрывающуюся пасть, девушка громко завопила, рухнула на землю и попыталась защититься от неведомой напасти, прикрываясь руками. Вместе с этим она обмочилась, что убедило наблюдавших за её «приступом» школьников, что с ней не всё в порядке.

Девушку окружили, подхватили под руки и доставили в кабинет медсестры. Тина к этому моменту уже не могла сопротивляться, так что мимо её сознания прошло то, как её раздели, обмыли в душе, уложили на кровать и сделали укол успокоительного. И только когда она начала зевать, до девушки дошло, что лекарство было не только успокоительным, но и имело эффект снотворного.

Она тут же устроила истерику и потребовала от Рода Лейна, чтобы тот сидел рядом с ней и держал её за руку. Парню ничего не оставалось, кроме как согласиться. А спустя несколько минут девушка погрузилась в беспокойный сон.

Спустя некоторое время Тина поняла, что спит. Сейчас она находилась в пустой школе. Рванув к окну, она увидела, что снаружи здания клубится серый туман, в котором мелькают странные и опасные образы. По уже выработанной системе, девушка направилась в ближайший класс, чтобы спрятаться там в самом укромном месте. Как показывала статистика, именно этот подход позволял ей прожить дольше всего.

Вот только открыв дверь, Тина увидела странную бесформенную пульсирующую тушу, занявшую почти половину помещения. Из этой туши вырвались десятки тентаклей, которые тут же схватили девушку, разорвали прикрывающий её тело халатик, после чего начали насиловать её. После того, как Тина испытала оргазм, тентаклевыи монстр аккуратно положил её на парту и «вытек» через дверь в коридор, прикрыв за собой дверь.

Несколько минут девушка находилась в недоумении, почему её не убили и не сожрали в очередной раз, но потом она заметила, что её живот начал расти. «Беременность» протекала быстро, и через пять минут она «разродилась» личинкой Чужого. На её глазах эта личинка выросла до состояния взрослой особи, которая отрастила себе здоровенный член и начала пристраиваться с целью трахнуть беззащитную жертву.

Вот только в самый «интимный» момент в класс ворвался Фредди Крюгер, который

набросился на Чужого. Завязалась скоротечная битва, в результате которой Чужого распустили на ленточки. После этого победитель ухмыльнулся своей изуродованной рожей и расстегнул штаны.

Когда член вошёл в неё, Тина в очередной раз проснулась и увидела, что её действительно ебут. И не кто-нибудь, а её парень Род Лейн. Она начала сопротивляться, но тот неожиданно оказался нечеловечески силён. Девушка брыкалась, но как только она попыталась укунить руку своего парня, тот начал преобразаться в Чужого. Схватив Тину за левую руку, тварь с ясно читаемым наслаждением откусила кисть и проглотила её. Девушка зашлась в крике агонии и... проснулась.

Тина опять была в кабинете медсестры, рядом с ней сидел её парень, вот только он уже не держал её за руку, потому что этой самой руки у неё больше не было. Только окровавленная культя разбрызгивала кровь, заливая ей перепуганного парня.

Конечно, девушке не дали умереть от потери крови. Руку перебинтовали, вызвали скорую и полицию, но начавшееся расследование тут же зашло в тупик, потому что исчезнувшую руку найти так и не смогли.

Очередная встреча с Баку ощущалась уже рутинной. Он опять сказал несколько многозначительных фраз, после чего потребовал от нас, наконец-то, убить свою жертву во сне и завладеть её душой. Вернувшись в родную котельную, я решил, чтоб уже достаточно овладел манипуляциями миром снов, так что стоит изучить что-то ещё. Например, выяснить, как мир снов связан с миром Хаоса.

Я уже пытался использовать ритуальную магию, но толку от неё в мире снов было мало. Тем не менее, я не унывал и пытался найти те элементы ритуала, которые всё-таки работали. В случае с ритуалом призыва демонов Хаоса основным «ингредиентом» была душа человека. Поэтому, я решил использовать смерть Тины Грей и её душу в ритуале, который должен был пройти в мире снов.

Я не рисковал устраивать призыв тварей Хаоса у себя под носом, так что решил создать ритуальный круг в мире Баку. Этот мир был достаточно просторным, чтобы найти там укромное местечко, где меня никто не потревожил бы в самый ответственный момент.

В расщелине между камнями я создал круглую каменную площадку, на которой нарисовал круг призыва, вкладывая в него необходимые символы и образы. После того, как ритуал был подготовлен, я проник в сон Тины Грей, которая в этот момент лежала в больнице в состоянии медикаментозного сна. Довольно легко мне удалось провести душу девушки в мир Баку, где схватить её, распять внутри круга, а потом убить, пронзив сердце.

К моему удивлению, ритуал призыва демонов сработал. Вот только не совсем так, как я ожидал. Демоны Хаоса появились не в мире снов, а в реальном мире прямо в больнице. Более того, форма тела демонов один в один повторяла форму тела Чужого. И отчего-то я был уверен, что эти твари и размножаться будут также. Я поскрёб затылок рукой в перчатке, выдал задание демонам «не шалить» и направился на следующую встречу с наставником, попутно обдумывая, что же в этом ритуале пошло не так.

Баку выдал следующее задание, в котором я должен был вырваться из мира снов в реальный мир и убить там свою следующую жертву, попутно промелькнув перед глазами других людей, чтобы в последствии иметь возможность проникать и в их сны. В целом, я уже представлял себе, как это можно сделать, так что даже не стал придумывать ничего хитроумного.

Ночью я проник в сон Рода Лейна, который до сих пор переживал из-за смерти своей

подруги. Там я без затей схватил его за горло, заглянул ему в глаза и... заставил проснуться. В этот миг я оказался в реальном материальном мире прямо в спальне парня. Тот попытался сопротивляться, и даже добился определённых успехов. Толчок руками, а потом пинок ногой сбросили меня с кровати. Вот только я особенно не сопротивлялся, потому что в этот момент ощутил, как магия, чакра и псионика опять перешли под мой контроль.

Быстро исследовав окружающий мир, я сосредоточился на собственном теле. А оно оказалось довольно удивительным образованием. Это тело не было материальным. Оно даже не было астральной проекцией. Это был визуальный образ в чистом виде, реальность которого обеспечивалась только тем, что в этом мире был человек, верящий в моё существование. Как несложно догадаться, этим человеком был Род Лейн.

Пока я предавался философским заумствованиям, Род успел выскочить из комнаты и вызвать полицию. Памятуя о второй части задания, я не стал его останавливать, а лишь немного развлёк до момента прибытия копов, гоняясь за ним и пытаюсь порезать на куски перчаткой. Когда местный ОМОН вломился в дом, я буквально почувствовал, как мой образ «отразился» в их сознании, создав якорь, по которому я смог бы найти их в мире снов.

На этом я счёл развлекательную часть вечера законченной и перешёл к естественнонаучной. Другими словами, я решил провести ещё один ритуал жертвоприношения демонам, только с небольшими дополнениями. Жертву я должен был принести в материальном мире, а демоны должны были появиться в мире снов, где находился уже действующий ритуальный круг. На глазах у поражённой публики, я схватил Рода, проткнул его перчаткой, а потом пришилил ей к стене, на которой расползлись кровавые линии ритуального круга. Полицейские попытались помешать мне, но защитный барьер на основе магии надёжно защитил меня от любого внешнего вмешательства, в том числе от огнестрельного оружия. А через несколько секунд ритуал сработал, и душа парня отправилась в мир Хаоса на корм демонам. После этого я обернулся к зрителям, улыбнулся во всю свою мерзкую харю и просто исчез.

Увы, никакого эффекта в мире снов я не добился. Твари Хаоса упорно не желали появляться там. С последним ритуалом и вовсе было что-то непонятное. Вроде он прошёл, энергия от него потрачилась, но на этом все последствия закончились. Правда, ритуальный круг в мире снов теперь выглядел более реальным, чем сам окружающий мир. Огорчённо вздохнув, я опять отправился на сходку маньяков.

Следующим заданием было развитие предыдущей «технологии». Нужно было присниться человеку, пролезть за ним в реальный мир, после чего уже вместе с его физическим телом переместиться в мир снов, где и убить его, не оставляя в мире реальном даже трупа. Как старательный школьник я выполнил это задание, опять-таки не заморачиваясь с подготовкой.

Следующей в списке жертв была некая Нэнси Томпсон. Забравшись в её сон, я с удивлением обнаружил, что эта девушка является гипотетическим сноходцем. Её талант пока ещё спал, но если пробудить его, то она смогла бы составить конкуренцию даже демону снов. Дело было в том, что от этой девушки исходила аура «закона» определяющего правила сна, в котором она находилась.

Увы, к её сожалению, шанса на развитие этого дара я ей не дал. Не было никаких кошмаров, подготовки и прочего. Я неожиданно возник в её сне, схватил за горло, разбудил, появившись в материальном мире, после чего ввёл в состояние дикого ужаса и потери ориентации с помощью магии, а затем выдернул уже беспомощную жертву в мир снов, где

распял внутри всё того же ритуального круга и порубил на куски. И опять, жертва была принята, душа ушла демонам, но выхлопа я никакого не получил.

Следующее задание было вообще ни о чём. Нужно было убить двух или более человек одновременно. С учётом того, что в списке оставалось всего два имени, это «домашнее задание» должно было стать последним. Тут уже я решил «повеселиться» от души. Я выбрался в материальный мир, после чего начал резать «жалких людишек» налево и направо, заливая улицы города кровью. Устроив типичный трэш-хоррор с бюджетом в пару десятков бомжей, я вернулся в мир снов и опять предстал перед Баки.

До этого момента дожили все пять моих «одноклассников». Сейчас я стоял рядом с ними перед старым и опытным демоном снов, который внушал нам, салагам, мысль о том, насколько высокой чести мы удостоились, что нам дали шанс стать таким же ублюдком и монстром, как и он. Закончилась вся эта «идеологическая накачка» типичным требованием доказать свою крутизну и «достоинство». Другими словами, мы должны были схлестнуться друг с другом в смертельной битве.

Моим противником стал Джейсон Вурхиз. Это был тот самый чувак в хоккейной маске с мачете. Сейчас он выглядел более внушительным, чем при первой нашей встрече. Видимо, неплохо отождрался на чужих кошмарах, так что теперь его подпитывали несколько сот душ его жертв. В противовес ему я выглядел почти таким же, как и в начале, просто потому что я не менял режима работы своей маскировки.

Драться мы должны были на «арене» в мире тумана. Правда, арена эта была размером километр на километр, так что места, чтобы развернуться, должно было хватить. Меня эта «эпохальная битва» интересовала постольку-поскольку. Единственное, что выглядело интересным, так это получение ответа на вопрос: «А что будет, если принести в жертву демонам Хаоса демона снов?». Сказано — сделано. Я, конечно, не мог заманить своего противника к месту, где я заныкал ритуальный круг. Во-первых, круг находился за пределами арены. А во-вторых, мне не хотелось светить перед «начальством» своими сомнительными опытами. Мне то всё равно, а вот им тут потом жить. Поэтому, я устроил банальную связь двух ритуальных кругов. Большой, наполненный энергией круг, находился довольно далеко отсюда, а на одном из лезвий своей перчатки я разместил маленький круг, который должен был вырвать душу из тела противника и перенести её в главный круг, где, собственно, и должен был начаться основной ритуал жертвоприношения.

Дуэль двух маньяков вышла... скучной. Мы встали друг против друга, судья отдал команду, мы бросились вперёд, встретились, и в то время, когда тесак Джейсона прошёл сквозь мою превратившуюся в дым шею, лезвия моей перчатки пронзили его сердце. В обычной ситуации подобное ранение не было для демона снов опасным. Просто царапина. Вот только сработавший ритуал мгновенно выдернул душу из «призрачного тела», после чего мой противник превратился просто в образ трупа и рухнул на землю. Внешне изменилось не так уж много, но по сути Джейсона Вурхиза в этом мире больше не существовало.

Баку удивлённо посмотрел на меня и объявил победителем. Следом должна была начаться битва между Джеком Потрошителем и Эйлин Уорнос, но до неё дело так и не дошло. Дело было в том, что мой ритуал жертвоприношения наконец-то сработал. Я почувствовал, как ткань этого мира содрогнулась и наполнилась такими знакомыми энергиями Хаоса.

— Это прорыв Хаоса!!! — Заверещал Баку, мгновенно теряя весь свой лоск и важность.

Сейчас он напоминал дикую мартышку, обнаружившую себя в яме со змеями. Но не успел он ничего предпринять, как рядом с ним из пространства соткалась уже знакомая мне фигура Чужого, который одним движением пробил «монаху» грудь хвостом, после чего тот буквально впитался в покрытую чешуёй конечность. Только посох звякнул, упав на твёрдую землю.

Демон с интересом глянул на меня, так что мне пришлось срочно снять свою маскировку и заявить права как владельца ритуала, которому должны были подчиняться все призванные демоны. Кроме того, моя аура Порядка должна была оттолкнуть порождения Хаоса, для которых попытка съесть кого-то вроде меня была похожа на попытку съесть кактус — невкусно и иголки нормально жевать не дают.

Дальнейшая вакханалия могла быть описана одним словом — разграбление. Демоны Хаоса сожрали, поглотили и украли все те образы мира снов, до которых смогли добраться. После них оставалась только чёрная бесформенная муть, способная поглотить любого забредшего в неё сновидца. Меня демоны не тронули. Более того, в обмен на призыв я получил некоторое условное «право» находиться в мире Хаоса. Теперь, если я опять попаду в это «замечательное» место, меня по крайней мере сожрут не сразу, а чуть погодя.

Когда прорыв в мир Хаоса закрылся, я опять оказался в пустоте рядом с Существом. Похоже, в этой игре победитель уже определился.

— Ты по что всех демонов сна порешил? — Обратилось ко мне Существо с наигранной претензией. — И других новобранцев. И наставника. И даже незримых наблюдателей, которые должны были оценивать твои действия во время дуэли.

— Ну так всё равно к этому всё шло. — Пожал я плечами. — Как говорится, в живых должен остаться только один. Я просто немного ускорил развязку. Проявил инициативу, так сказать.

— Инициативный ты мой. — Рассмеялось Существо. — Что ж, для таких инициативных как ты у меня есть одно особое задание. Цени мою заботу! Вот, держи. — В мою сторону отправился сгусток света, который проник в норку, где мирно сопел паразит, и спрятался между тентаклями этой твари. — Доставишь эту вещь Вечной Провидице, которая живёт в городе Ультар в мире снов. Это плата за услугу, которую она оказала мне. И не вздумай подвести меня! Если справишься с заданием, то сможешь получить вознаграждение.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Сомнамбулический поиск неведомого Кадафа

На этом меня выкинуло в неведомые дали, и я опять ощутил, что нахожусь в мире снов, а в моём сознании горит образ Ультара — города, который боги избрали в качестве нейтральной территории, где их посланники могли встретиться в мирной обстановке и обсудить важные дела. Знание об этом городе и о том, как стоит вести себя в нём, вложило в моё сознание Существо.

Я осмотрелся и обнаружил себя в серой мути мира снов, напоминающей туман из домена Баку. А ещё я почувствовал, что более не привязан к образу котельной, где раньше хранилась «смерть» Фредди Крюгера. Можно сказать, что если раньше я был привязан к определённому месту, то теперь был «бездомным ужасом». Но это было не единственное изменение. Теперь я лучше ощущал образы мира снов. А ещё, в моём сознании теперь работал «компас», указывающий направление, в котором находится моя цель.

Я двинулся в нужном направлении, пронзая серую кругомуть, бездумно и томно клубящуюся вокруг. Сам мир стремился закружить меня в тихом вальсе, укутывая дремой и покоем. Мне пришлось прикладывать определённые усилия, сопротивляясь этому воздействию.

Постепенно туман рассеивался, и я обнаружил, что бреду по полному лесу, наполненному тишиной и загадочностью. Чёрные корявые деревья вздымались ввысь, закрывая небо своими искажёнными очертаниями. Закрученные ветви будто пытались схватить меня и удержать в этом бесконечном кошмаре. Воистину, название «Дремучий Лес» лучше всего описывало это место. Здесь каждая полянка, каждый куст и корень так и призывали лечь, отдохнуть и предаться вечной неге сна.

Изредка свет одиноких звёзд прорывался сквозь купол леса, освещая узкую тропинку, что вилась между деревьями, заводя меня в самую чашу. Сколько я не оглядывался, так и не смог увидеть ни одного живого листа на этих деревьях. Только голые ветви тянули свои бесформенные лапы, будто стремясь схватить бескрайнее небо и притянуть к земле, чтобы и оно навеки уснуло, прекратив бесконечную смену дня и ночи.

Долго блуждал я среди мрачных деревьев, и когда отчаяние уже почти охватило меня, из-за очередного дерева показалась небольшая поляна, чей вид наполнил меня первобытным ужасом. Люди. Множество людей лежали впереди, скованные вечным сном. Ветви деревьев окутывали их подобно верёвкам и кандалам. Некоторые из пленников были заключены внутрь стволов, так что наружу выглядывали только их лица и руки. Как зачарованный я шёл среди пойманных душ, всматриваясь им в глаза. Но всё что я видел — лишь пустой бессмысленный взгляд, направленный, казалось, в самую Пустоту, высасывающую душу.

Но вот, выйдя к очередной полянке, я обнаружил нечто необычное. Очередной пленник висел между толстых стволов чёрных деревьев, распятый как на дыбе. Ветви и лозы оплетали его, пронзая шипами и не давая пошевелить даже пальцем. Но главное, главное этот человек был в сознании. На его волевом лице горели ярким голубым огнём глаза, чья внутренняя сила говорила о том, что этот человек не сдался и всё ещё пытается сопротивляться непреодолимому влиянию этого места.

— Кто ты? — Услышал я его хриплый голос.

Шёпот был слабым и хриплым, но для меня он прозвучал подобно церковному набату,

сбрасывая наваждение леса и пробуждая мою волю ото сна. Не отвечая, я сосредоточился на своей внутренней силе, что делала меня центром этого мира, высшим Законом и источником всего сущего. Сила Порядка пронеслась по моим венам и выплеснулась наружу, распространяя сияние моей мощи и славы. Теперь, я был подобен горящему факелу, что рассеивал мрак этого места, заставляя дрему и лень с недовольным шипением отпрянуть назад, чтобы спрятаться за корнями и стволами деревьев, ожидая момента, когда я опять расслаблюсь, убаюканный коварной силой Дремучего Леса.

— Зови меня Фредди Крюгер. — Ответил я на вопрос пленника леса. — Это имя ничем не хуже любого другого.

— Ты тоже заблудился в этом лесу? — Поинтересовался мой собеседник, щурясь от яркого света, что исходил от меня.

— Это не совсем так. Просто я немного задумался, пока шёл. А кто ты? — Перевёл я стрелки с неудобной для меня темы. — И как ты попал в такую ситуацию?

— Это длинная история. — Поморщился пленник. Он попытался двинуться, но цепкие лозы надёжно держали его в своём плену.

— Я не тороплюсь. — Ответил я, усмехнувшись. Пафосным взмахом руки я создал золотой трон, на который и уселся, всем своим видом излучая силу и величие. — Рассказывай. — На этот раз мой голос был наполнен правом отдавать приказы, так что пленник смирился с моим доминированием и начал свою историю.

Мужчину передо мной при жизни звали Кёльдрун. Он жил в северных лесах, где лето длилось всего три месяца в году, а остальное время буйствовали снежные бури и морозный туман. Основным промыслом в его затерянной деревушке был лов рыбы, но сам он был наследственным охотником, с малых лет познающим секреты семейного дела.

Однажды в студёную зимнюю пору льды сковали побережье, делая лов рыбы невозможным. В такие времена клан зависел от промысла охотников, и Кёльдрун направился в горы, чтобы подстрелить какую-нибудь добычу. Но сколько ни ходил он по крутым склонам и горным долинам, единственным его уловом был снег, что пытался засыпать его, погребя под своим белым покрывалом.

И вот, на третий день, уже совсем отчаявшийся охотник обнаружил следы оленя. Спустя всего час он смог выследить его, а потом подстрелить из лука. Вот только рана оказалась несмертельной, и олень удрал прочь, оставляя на снегу кровавую дорожку. Кёльдрун привычно перехватил лук, закинул его на спину и наострил лыжи вслед убегающей добыче.

Увы, ни через час, ни через два он не смог догнать оленя. Тот и не думал останавливаться, всё также убегая прочь при приближении охотника. Короткий зимний день сменился тяжёлыми сумерками, когда Кёльдрун смог перевалить через очередной хребет. Тут же он увидел хромающего оленя, но главным было не это. На другой стороне долины находился сияющий призрачным голубым светом разрушенный замок. Охотник не раз слышал истории о Призрачном Замке, что был населён призраками. На каждого, кто смел приближаться к нему, падало проклятье.

Вот только Кёльдрун знал, что сейчас является единственной надеждой своего клана, и без мяса этого оленя им не пережить суровую зиму. А потому, он ни секунды не колеблясь бросился вперёд, настигая оленя. Уже под самыми стенами замка ему удалось ещё раз подстрелить добычу, после чего отволочь уже остывающую тушу подальше от сияющих мертвенным светом развалин.

Разделав оленя, Кёльдрун погрузил свою добычу на сани и направился в сторону

деревни. На утро следующего дня он достиг своего родного дома, отдал жене добычу, после чего тут же завалился спать. Во сне охотник опять увидел Призрачный Замок. Направившись к нему, он встретил призраков в доспехах с длинными мечами, которые попытались схватить его и увести в своё логово. Но тут Кёльдрун смог перевести сон в осознанное сновидение, увернуться и сбежать от нерасторопных преследователей, чьи доспехи слабо подходили для передвижения по глубокому снегу.

Проснувшись на следующий день, охотник не придавал значения своему сну. Но на следующую ночь сон повторился. На этот раз он сразу направился прочь от замка, ощущая, как злобные взгляды призраков буравят его спину. Каждую ночь Кёльдрун видел Призрачный Замок. И с каждой ночью его сон становился всё длиннее и глубже. Через неделю он просыпался уже раз в два дня, после чего непреодолимая дрёма заставляла его опять уснуть всего через несколько часов. А когда подул тёплый западный ветер, и море очистилось ото льда, Кёльдрун уснул навеки.

Вот только к этому моменту он научился управлять своими снами, так что не отправился в загробный мир, а остался блуждать в мире снов. Несколько раз он встречался с уже знакомыми призраками, светящимися голубым небесным светом, но каждый раз ему удавалось сбежать. Однажды он смог попасть в сон своей жены, от которой узнал, что умер и был похоронен в фамильном склепе. После этого он почти месяц являлся во снах своему десятилетнему сыну, делясь с ним опытом предков, благодаря которому их семья испокон веков была лучшими охотниками клана.

Но однажды, в своих блужданиях по миру снов Кёльдрун забрёл в странный мрачный лес. Долго шёл он по нему, пока не добрался до поляны, наполненной спящими человеческими душами. В ужасе он рванул прочь из этого места, но в этот момент когтистые ветви деревьев схватили его и распяли на этой поляне. Тут лес попытался погрузить свою добычу в вечный сон, чтобы высасывать из неё энергию существования, но Кёльдрун уже знал об этой ловушке, а потому сопротивлялся сну изо всех сил. Долгие годы провёл он в плену, пока на него не наткнулся я.

Выслушав эту душещипательную историю, я покивал, вытирая слёзы жалости, после чего встал с трона и направился прочь.

— Спасибо за интересную сказку. — Махнул я рукой Кёльдруну. — Я бы остался, но у меня дела.

— Эй, постой. — Закричал он. — Вытащи меня отсюда.

— Зачем? — Удивился я. — Этот мир наполнен кошмарами и демонами, так что однажды тебя всё равно кто-нибудь сожрёт. И поверь мне, вечный сон в этом лесу — далеко не самая ужасная участь.

— Но я ведь помог тебе. — Попытался воззвать он к моей совести. Увы, ответить на этот зов могла лишь моя лень.

— Спасибо, конечно, но я бы и сам справился. — Ответил я, продолжив путь. — Пока-пока.

Вот только у леса, похоже, были другие планы на мой счёт. Я специально не стал помогать охотнику, чтобы выяснить, станет ли лес пытаться удержать меня, если я решу просто уйти. Как оказалось, станет. Ветви деревьев потянулись ко мне, пытаясь схватить, спеленать и обездвигить. Вот только сейчас я находился на пике своих сил. Просто развернув свою ауру, я уничтожил все окружающие деревья, обратив их в прах. Увы, сильно это не помогло. Из пней тут же устремились вверх новые ветви, опять пытающиеся схватить

меня.

— Эй, лес. — Выкрикнул я, обращаясь в миру вокруг. — Если будешь упорствовать в своей ереси, то я не просто вырвусь отсюда, но и заберу с собой всю твою добычу. — Ответом мне был дикий скрип и скрежет, издаваемый мёртвыми деревьями. — Ну что же, ты сам напросился.

Следующая волна силы уничтожила окружающие деревья вместе с корнями, не оставив от них и следа. Лес выл, рычал и бесновался, но не мог даже задеть меня. Я направился в сторону Кельдруна и освободил его от пут, развеяв их в прах. Охотник упал на землю, но через несколько секунд смог собраться и подняться на ноги.

— Иди за мной. — Кинул я, особо не обращая на него своё внимание.

Я подошёл к следующей жертве и вытащил её из дерева, вот только даже после освобождения душа так и не пришла в себя, оставаясь безжизненным фантомом. Убедившись в том, что вернуть сознание этой жертве я не могу, я банально проткнул её лезвиями своей перчатки. Хотя оригинал жертвенного круга был похищен демонами Хаоса, на лезвии перчатки всё ещё оставался связанный с ним малый жертвенный круг. И как только он вошёл в контакт с телом жертвы, её душа тут же была выдернута в мир демонов.

Увидев это, лес начал скрипеть и визжать в два раза громче. Но я не обратил на это внимание, направившись к следующему пленнику. Увы, кроме Кельдруна больше никто не мог прийти в себя, так что я просто приносил пленников в жертву одного за другим, лишая лес подпитки.

После двадцатой «смерти» лес неожиданно затих, а недалеко от меня появилась целая просека, ведущая прочь.

— Что, уже согласен просто отпустить меня? — Насмешливо поинтересовался я, обращаясь к лесу. Ответом мне было тихое скрипение. — Ладно, уговорил. Некогда мне тут с тобой возиться.

Я повернулся и направился по просеке, которая, как ни странно, шла именно в нужную мне сторону. Вот только спустя примерно полчаса я заметил, что теперь просека идёт немного под углом к нужному направлению. Похоже, лес ещё не оставил попыток задержать меня. Гневно расправив свою ауру, я пошёл точно к своей цели, просто обращая в прах все деревья, что смели стоять у меня на пути. Кельдрун всё это время следовал за мной тихой тенью, не смея отвлекать разговорами.

Через несколько часов мы выбрались из Дремучего Леса на поляну, за которой начинался уже самый обычный лес, шелестящий зелёной листвой. Небо над нами тоже резко переходило из ночного в полуденное. С одной стороны сверкали звёзды, а с другой светило яркое весеннее солнце.

— Что ж, похоже, мы выбрались. — Обратился я к своему спутнику. — Надеюсь, больше ты не полезешь в этот лес?

— Благодарю тебя, странник. — Поклонился Кельдрун. — Честно говоря, поначалу я принял тебя за демона снов, но похоже твой внешний вид ввёл меня в заблуждение.

— А что не так с моим внешним видом? — Поинтересовался я, создавая зеркало. Глянувшая из него мерзкая харя Фредди Крюгера тут же дала мне ответ. — Мдя, тут требуется работа пластического хирурга.

Я сосредоточился и использовал свою силу для того, чтобы изменить облик. Хотя изначально я вроде как являлся маньяком, это был всего лишь образ. В этом мире я мог выглядеть так, как захочу. Увы, довольно быстро я убедился, что это не так. Мой образ

менялся, но стоило мне расслабиться, как он тут же возвращался к «норме». Пришлось мне использовать силу Порядка, чтобы изменить свой внешний вид. Это помогло.

Через пять минут я напоминал своим ликом ангела, одеяния мои были белоснежными с золотыми узорами, а над головой ярко светился нимб. Единственно, что портило этот образ, это бездонная тьма на месте глаз, источающая чёрный дым. Все мои попытки избавиться от этого «атрибута» потерпели неудачу, так что в конце концов я просто плюнул на это и «зафиксировал» форму своего тела. Итоговый образ был приятнее для глаз, но внушал суеверный ужас, заставляя думать, что моими глазами смотрит сам Хаос. В целом, неплохо получилось. Глядишь, поменьше будет желающих напасть на меня.

— А так? — Обратился я за экспертной оценкой к охотнику. — Я уже не похож на демона снов?

— Честно говоря, так ты похож на него ещё больше. — Сглотнул тот, со страхом заглядывая мне в глаза. — Ты выглядишь как безжалостный ангел.

— Да, это именно то, чем я являюсь. — Удовлетворённо кивнул я. — Что ж, счастливо оставаться, а мне пора идти.

— А куда ты направляешься? — Спросил Кёльдрун, следуя за мной.

— Вперёд. — Уточнил я очевидную вещь, указывая направление.

— И какова цель твоего путешествия? — Не унимался мой спутник.

— Город Ультар. — Решил я приоткрыть завесу тайны.

— Город? Разве в этом мире есть города?

— А почему бы им не быть? Это же мир снов. Тут может существовать всё, что угодно.

— Неужели тут есть места, где людям не нужно скрываться от чудовищ, чтобы просто выжить?

— Может, и есть. — Пожал я плечами.

— Можно я пойду с тобой? — Начал напрашиваться Кёльдрун. — Моя прошлая попытка найти место получше окончилась попаданием в этот лес. А ты выглядишь достаточно сильным, чтобы суметь добраться до обжитых мест.

— Можешь идти рядом. — Безразлично кивнул я. — Но я сомневаюсь, что тебе хватит сил, чтобы добраться до конца этого пути.

— Я попытаюсь. — Тут же повеселел охотник, привычно поглядывая по сторонам в поисках добычи.

Я хмыкнул и продолжил путь. На данный момент спутник меня не сдерживал, а там, глядишь, будет от него какая польза. Сделаю из него наживку для ловушки или заставлю развлекать себя анекдотами. Путь мне предстоит длинный, а в хорошей компании идти веселее.

Время в мире снов шло весьма странным образом, так что определить, сколько его уже прошло, и сколько ещё осталось, было трудно. Долго ли, коротко, но постепенно весёлый весенний лес вокруг начал сменяться заболоченной низиной. Деревья становились всё более хилыми, а земля топкой. Тут и там встречались вяло текущие ручьи, вода в которых была тёмной и мутной. Постепенно стало очевидным, что если мы продолжим идти этим путём, то попадём в болотные топи.

Меня подобная перспектива не очень пугала, потому что я спокойно мог ходить по воде, аки посуху. А вот Кёльдрун был вынужден использовать свои охотничьи навыки, чтобы не проваливаться в неожиданные бочаги и не таскать килограммы грязи на ногах. Хотя это и был сон, он с удивительным упорством воспроизводил все самые отвратительные признаки

реальности.

Наконец, мы миновали последний ряд деревьев, взобрались на небольшой пригорок и увидели перед собой безбрежное болото, заросшее кустарником и осокой. Его унылые просторы были наполнены страхом и безнадежностью. Белёсое небо скрывало положение солнца, делая тени размытыми. В воздухе стоял оглушительный ор лягушек и кровожадный звон комаров, а в глубинах топей медленно и неторопливо извивались мерзостные твари, напоминающие огромных червей.

В целом, впечатление от этого болота исходило отвратное. А ещё, я почувствовал, как в окружающем мире изменились «законы природы». Некто могущественный установил правило, что безопасно ходить по трясине могут только местные жители, к которым я не относился. Так что чтобы двинуться вперёд, мне пришлось бы прилагать немало усилий на «отмену» этого правила.

Кстати, относительно местных жителей. С пригорка я смог увидеть пяток уродливых жабообразных созданий, которые резво пересекали по болоту... приближаясь к нам. И что-то бросаемые ими взгляды доверия у меня не вызывали, так что я остался стоять на месте, разумно предположив, что тут у меня будет больше преимуществ, чем в трясине. Эти жалкие создания с зелёной кожей напоминали гибрид человека и лягушки. Их огромные рты были подобны ртам жаб, четырёхпалые руки имели перепонки, а животы выпирали вперёд. Одеты они были по большей части в плетёнки из травы, хотя один из них мог похвастать чуть более качественным исполнением своего «туалета».

Остановившись в десятке метров передо мной, самый гламурный из жаборотых гуманоидов вышел немного вперёд и прорычал на своём жабьем языке:

— Сдавайтесь, низшие, и тогда вы сможете узреть нашего Болотного Бога, имея все положенные вам конечности и внутренние органы. Если же вы посмеете сопротивляться, то мы проткнём вас копьями, порубим топорами, разрежем ножами, а остатки скормим червям и пиявкам. А в конце вас всё равно принесут в жертву Богу Болот.

— И что, ваш бог будет жрать объедки, которыми побрезговали даже черви? — Поинтересовался я своей гастрономической ценностью.

На такое предположение «оратор» вылупился на меня своими глазами, что делало его ещё больше похожим на жабу.

— Не смей хулить нашего великого бога! — Закричало это существо.

— Вообще-то, это ты предложил принести в жертву Болотному Богу объедки от трапезы червей. — Отбил я подачу.

В ответ на мои слова из трясины вылетел огромный топор из чёрного железа, который с одного удара снёс голову незадачливому парламентёру. А вслед за топором из трясины вылез ещё один жаборотый. Он был выше своих сородичей, имел более объёмное брюхо, а его голову украшал «шлем», сделанный из коряги.

— Сдавайся, низший, и тогда наш бог сможет сожрать тебя целым, невредимым, сытым и отдохнувшим. Его несомненно обрадует твоя забота о том, чтобы в жертву ему приносили только самое лучшее.

— И где находится этот ваш Болотный Бог? — Уточнил я.

— Там, в трёх днях пути по бездонным топям находится столица болотного края. — Жаборотый протянул свою уродливую руку и указал ей в том же направлении, куда указывал и мой внутренний компас.

— Окей, уговорили. — Кивнул я. — Я сдаюсь.

— Что? — Воскликнул Кёльдрун, готовый вступить в бой, чтобы продать свою жизнь подороже.

— У тебя ещё есть шанс сбежать. — Ответил я ему.

Охотник лишь посмотрел на меня подозрительным взглядом и тяжело вздохнул.

— Я тоже сдаюсь. — Выдавил он.

— Замечательно! — Воскликнул жаборотый. — Хватайте их. И будьте аккуратнее. Такая жертва не должна пострадать.

Как только были произнесены эти слова, из трясины выскочило несколько сотен жаборотых, которые тут же окружили нас, схватили, а потом начали сооружать прямо вокруг нас клетки из кривых палок. Всего через пять минут я и Кёльдрун сидели в персональных «паланкинах», которые жаборотые взвалили на свои плечи и потащили по болоту.

— Вот видишь. — Обратился я ко второму пленнику. — Мы сможем пересечь эти болота быстро, с комфортом и под охраной.

Предводитель аборигенов, услышав мои слова, утробно заклокотал, что должно быть изображало смех.

Пока наша процессия с неожиданной скоростью неслась по болотам, я рассматривал окрестности и наших «несунов». Болота скрывали множество ловушек и ужасных тварей. Иногда нашему сопровождению приходилось отбиваться от разного рода гигантских тварей, что те делали с удивительным проворством, даже не снижая скорости бега.

Как и сказал коронованный жаборотый, наше путешествие продолжалось три дня и три ночи. На болотах присутствовала смена освещённости, хотя настоящей темноты тут не было. Зато днём и ночью были активны разные твари, плюс в самые тёмные часы болото освещалось миллиардами светящихся жуков и личинок.

На утро четвёртого дня на горизонте показался город, вырастающий из бесконечных топей и трясин. Основным строительным материалом здесь были грязь и осока. Стены строений сплетались из травы и обмазывались отвратительной тиной, в которой временами можно было увидеть извивающиеся личинки. Местные «дворцы» больше походили на раздувшиеся сараи, готовые обвалиться под собственным весом. Всего несколько самых центральных творений местных архитекторов могли похвастаться наличием деревянных конструкций, которые заметно улучшали их прочность.

Большая часть нашего сопровождения осталась за границей города, и только наши носильщики помчались вперёд, лавируя в запутанных переулках. Я посчитал, что свою функцию эти отвратительные твари уже выполнили, а потому можно уже выбираться из клетки. Вот только мои попытки разрушить казалось хлипкую конструкцию успехом не увенчались. Я, конечно, не выкладывался на все сто процентов, но воздействие на прутья не имело никакого эффекта, будто они были единственной реальной вещью в этом мире снов. Сопровождавшие нас несколько охранников увидели мои попытки освободиться и принялись утробно смеяться, обсуждая мою глупость.

Вскоре мы достигли самого большого здания во всём городе. Точнее, мы добрались до высокого забора, внутрь которого нас пронесли через ворота. Снаружи этот «архитектурный ансамбль» выглядел как дворец, но внутри становилось понятно, что у местного населения нет материалов, способных сформировать перекрытия или крышу с таким размером пролётов. Так что внутри этот «дворец» напоминал скорее двор свинарника.

Навстречу нашей процессии вышел самый толстый жаборотый гуманоид из всех, кого я видел. Он был одет в драный замызганный халат, который когда-то принадлежал кому-то

довольно высокому и худому, так что оборванные полы этой «мантии» волочились по грязи, а на животе халат не сходил, выставляя на всеобщее обозрение раздувшееся брюхо этого «жреца». Впрочем, судя по поведению, передо мной и вправду был жрец Болотного Бога.

Предводитель отряда бухнулся передним на колени и принялся расхваливать добычу, которую ему удалось захватить на границе болот. Жрец выслушал восхваления в мой адрес и благосклонно закивал.

— Болотный Бог будет рад получить эту жертву. — Радостно возвестил он, внимательно осматривая меня. Окружающие жаборотые ответили ему ликующими воплями.

— Эй ты, жаба. — Обратился я к нему. — Если ты сейчас же не выпустишь меня, то я уничтожу весь ваш жалкий город, а тебя самого принесу в жертву этому вашему божку.

На эту мою речь жрец только рассмеялся, охватывая своё безразмерное брюхо руками, чтобы оно не лопнуло. Отсмеявшись и утерев слёзы, он махнул рукой носильщикам и направился прочь, более не обращая на меня внимания.

Нас прямо в клетках занесли в какой-то сарай с прогнившей крышей, после чего поставили на землю. Носильщики вышли, и рядом с нами остался только один из охранников.

— Ты наверняка считал себя самым умным. — Глумливо обратился он ко мне. — Да только мы умнее тебя. Эта клетка неразрушима, потому что её подпитывает магия нашего Болотного Бога. Сегодня на закате состоится ваше жертвоприношение. Вас вместе с клетками бросят в бездонную топь, и вы вечно будете гнить в ней, подпитывая нашего бога своими мучениями. Советую вам надыхаться за оставшиеся часы, потому что потом у вас такой возможности не будет. Ха-ха.

С этими словами охранник вышел из сарая, оставив нас в одиночестве.

— Что нам делать? — Заволновался Кёльдрун, безуспешно пытаясь сломать клетку. Увы, его нож не мог даже поцарапать её. — Мы обречены!

— А я тебя предупреждал. — Усмехнулся ему я. — Вот теперь вместо того, чтобы висеть в лесу, будешь гнить в болоте. Ладно, не шуми. Мне нужно сосредоточиться.

У меня было несколько способов, как освободиться из плена. И то, что жаборотые оставили меня в покое, да ещё и без наблюдения, было их самой большой ошибкой. Самым радикальным способом, пожалуй, было бы открытие очередного прорыва Хаоса. Правда, мне этот способ не очень подходил, потому что он ставил под угрозу саму возможность для меня продолжать путь. Но были и другие варианты.

Сейчас я собирался использовать первый из них. Несмотря на почти полную достоверность, этот мир всё ещё оставался миром снов, а значит имел те же самые ограничения. В случае, если образы этого мира начинали противоречить сами себе, они просто разрушались и деформировались. Моя первая, даже не попытка, а просто проверка заключалась в том, чтобы обратиться в туман и просочиться между прутьями клетки. Увы, это не сработало. Как я уже успел убедиться, даже просто просунуть руку между прутьями было невозможно. Меня будто сдерживало невидимое силовое поле.

А вот следующим шагом я начал воздействовать на окружающий мир, меняя его геометрию. Пространство искажалось, закручивалось, проходило само сквозь себя, а вместе с ним искажалась и клетка. Я в этот момент находился в форме тумана, так что никакого неудобства не испытывал. Мне даже не пришлось проворачивать фокус с выворачиванием клетки наизнанку. Как только одна стенка попыталась пройти сквозь другую, они тут же вошли в конфликт друг с другом, из-за чего вся клетка буквально развалилась на куски.

Я отлетел в сторону и собрался обратно, приняв свой антропоморфный облик. Как я и полагал, никто даже не заметил моего освобождения. Жаборотые наивно полагались на неуязвимость клеток, даже не оставив охраны. Или скорее это охрана решила не тратить на нас своё время и отправилась отдыхать. Снаружи клетка не была такое же неуязвимой, как изнутри, так что уже через несколько секунд Кёльдрун оказался на свободе.

— Так, а теперь пора устроить показательное уничтожение этого города. — Поделился я с ним своими планами.

— А может просто потихоньку сбежим? — Малодушно предложил тот.

— И куда ты собрался бежать? — Поинтересовался я. — Кругом на сотни километров идут болота и бездонные трясины. Мы в самом центре владений Болотного Бога, и с его силой ему не составит труда найти нас.

— Зачем мы тогда забрались сюда? — Запаниковал охотник.

— Не знаю, зачем сюда забрался ты, а у меня лично есть план. И сейчас я буду действовать согласно ему.

С этими словами я пинком выбил двери сарая и выбрался наружу. Последние три дня я не только наслаждался «прекрасными видами» за окном своего купе, но и пытался освоить управление ещё одной силой. В этом мире не было магии, и всё могущество строилось на способности чётко представить себе суть воздействия, его форму и последствия. В котельной Фредди Крюгера горел «вечный огонь», и сейчас я вспомнил ощущения от этого адского пламени, создавая вокруг себя огненные ленты, шары и клинки.

Едва только завидев меня, жаборотые охранники тут же бросились ко мне, на ходу доставая своё оружие. Увы, мой огонь был быстрее. Огненные ленты устремились во все стороны, оборачиваясь вокруг жирных отвратительных туш, заставляя их гореть, дымиться, визжать и кататься по земле, позабыв о нападении. Самых ретивых же встретили огненные клинки, отсекающие руки и ноги. Всего через минуту внутренности «дворца» стали напоминать прорыв Инферно.

Первое время я сдерживался, чтобы уверить нападавших в том, что им по силам одолеть меня и нужно только собрать достаточно войск. Но когда я убедился, что все, кто хотел, уже присоединились к битве, то начал выкладываться на полную, сжигая всё это мерзкое поселение вместе с жителями. Грязь вокруг кипела, смрадный дым вздымался к небесам, а вопли сгорающих заживо жаборотых разносились на многие километры вокруг.

Я предполагал, что мне придётся искать давешнего жреца, чтобы привести в исполнение свою угрозу, но тот там кинулся на меня, размахивая каким-то жезлом. Следуя движениям этого «магического артефакта», на меня обрушились потоки болотной воды. Вот только в дополнение к огню я владел телекинезом, так что смог банально отклонить эти потоки, вскипятить их, а потом обрушить на самих жаборотых. После этого я бросился к жрецу, вырвал жезл из его обугленных лап и начал пытаться его, медленно поджаривая на своём огне.

Как я и предполагал, жрец не выдержал подобного обращения и воззвал к своему Болотному Богу. Увы, тот не торопился прийти на помощь, так что достигнув точки, когда боль стала просто невыносимой, жрец сам принёс себя в жертву своему божеству, вырвав свою душу из тела.

После этого воды болота рядом с городом забурлили, и оттуда вылез недовольный и злобный Жабий Босс. Судя по размерам, мочить его нужно было рейдом в двадцать человек, но я не испугался. Потоки огня устремились к новому противнику и начали поджаривать его,

полностью игнорируя попытки защититься с помощью воды. Ведь мой огонь не был образом химической реакции окисления топлива в атмосферном кислороде. Это был огонь, чья сила крылась в ядерной реакции распада тяжёлых элементов. Я создавал радиоактивный газ, который при достижении определённой концентрации начинал раскаляться. И пока я контролировал этот газ телекинезом, он не мог потухнуть, даже если его смешивали с водой или грязью.

Болотный Бог пытался нападать на меня, но я банально оставался на безопасной дистанции, левитируя в паре десятков метров над поверхностью болота. Я завёл эту тупую жабу на относительно сухое место, а потом использовал огонь и телекинез, чтобы вскрыть ей брюхо и вытащить оттуда огромный каменный жёрнов. Именно этот предмет подсвечивал мой «компас» в качестве точки назначения.

Увы, даже вскрытие не уменьшило резвости этой жабы. Скорее наоборот, она начала прыгать в два раза выше, так как теперь её не сдерживал вес живота. Это противостояние грозило затянуться надолго, потому что подобно мне жаба была «вещью в себе», а потому могла полностью игнорировать весь урон, нанесённый её телу. Поэтому, я подгадал момент, рванул к своему противнику, заходя со спины, а потом вонзил в него своё самое страшное оружие.

Когда я менял свой внешний вид, то убрал с правой руки перчатку с лезвиями. Но поскольку само это оружие имело связь с кругом жертвоприношения, я не стал разрушать его, а разместил три лезвия внутри своей руки подобно тому, как они размещались внутри руки Росомахи в Людях Икс. Сейчас я выдвинул эти лезвия и воткнул их прямо в затылок местного божка. Тот успел только жалобно завывать, после чего демоны добрались до его души и выдернули её из тела, оставив в мире снов только образ разлагающегося трупа гигантской лягушки.

К этому моменту я уже уничтожил большинство населения города. Но после смерти жабы всех выживших ждала такая же судьба, как и их божества. Болотный Бог обладал властью над душами тех, кто служил ему. Так что всего через несколько секунд он выдернул их из этого мира в мир Хаоса. В результате, остатки жителей города сдохли, и воевать мне стало не с кем.

Подлетев к каменному жёрнову, я поставил его набок и обнаружил, что поверхность камня покрывают различные линии и письмена, образуя хитрую магическую конструкцию. Ко мне подошёл Кельдрун, который тоже уставился на таинственные знаки, светящиеся загадочным мистическим светом.

— О, так ты выжил? — Удивился я, бросив взгляд на своего спутника.

— Конечно. Мне всего лишь нужно было удостовериться, что ты не сожжёшь меня. — Ответил тот недовольным голосом. На его теле было несколько подпалин и порезов, но в целом он выглядел почти целым. Впрочем, это же сон. Что ему сделается? Пока человек знает, что находится в мире снов, убить его практически невозможно.

— Ладно, тогда можно начинать. — Потёр я руки.

— Что начинать?

— Открытие этих врат, конечно. — Указал я на камень перед нами.

С этими словами я погрузил своё сознание в ритуальный круг, изображённый на камне, и активировал его своей волей. Магия снов сработала без осечки, и перед нами открылся круглый портал, напоминающий проход Звёздных Врат. Собственно, это именно они и были, разве что координаты противоположной стороны были намертво защиты в структуре

ритуала, и изменить их было невозможно.

Пройдя через портал, я оказался в пустынной каменистой местности, где практически отсутствовали следы жизни. Вышедший следом Кёльдрун принялся с интересом крутить головой, тоже пытаюсь понять, куда нас занесло. Я обернулся, и увидел перед порталом предупреждение о том, что никто из тех, кто прошёл по этому пути, обратно так и не вернулся. Немудрено. Ведь сразу после перехода они оказывались в желудке у жабы, которая наверняка была рада подобному источнику вкусной и питательной пищи.

Сориентировавшись на местности, я пошёл по едва заметной тропинке, что вилась между камней. Дальнейший путь не отличался разнообразием. Мы шли, шли, шли и шли. День сменялся ночью, а ночь днём. Отдыхать или есть мне не требовалось, так что остановок на этом пути я не делал.

Пустоши постепенно сменились холмистой местностью, и теперь тропинка то вилась между холмов, то взбегала на вершины, чтобы оттуда опять спуститься вниз. Спустя две недели, если судить по местной смене дня и ночи, мы добрались до местности, где холмы начали превращаться в низкие горы. К этому моменту тропинка была уже довольно широкой. Мы миновали несколько перекрёстков, но я всё время двигался в одном направлении.

Наконец, за очередным поворотом из-за ближайшего холма вынырнула небольшая деревенька. Правильнее даже сказать, это был просто десяток домов, раскиданных в небольшой ложбинке меж двух холмов. Это были первые следы человеческой деятельности за всё время пути. Даже тропа, по которой мы шли, выглядела скорее звериной, чем человеческой.

Дойдя до крайнего дома, я заметил седого старика, что сидел на завалинке, бездумно пялясь вперёд.

— Приветствую, отче. — Поздоровался с ним Кёльдрун. — Как жизнь?

Старик вздрогнул и навёл на нас свои глаза, старательно пытаюсь сделать так, чтобы смотрели они примерно в одну сторону. Зрелище было не очень приятным. Ответа мы не дождались, но старик пошамкал ртом и опять уставился на землю перед собой.

— Как пройти к запретному замку? — Поинтересовался я. Мой внутренний компас выдавал не только направление, но и описание места, куда мне нужно было попасть.

На этот раз старик посмотрел на меня уже более осмысленным взглядом.

— Запретный замок на то и запретный, что ходить к нему запрещено. — Выдала эта развалина. — Впрочем, останавливать я вас не буду. Идите куда шли. Вначале по тропе, а как доберётесь до осыпи, выбирайте путь сами. — На этом старик опять потерял к нам интерес и занялся куда более продуктивным рассматриванием кочки на дороге.

Я осмотрелся и заметил только ещё одного жителя деревни — древнюю старуху, что копалась в бесплодном огороде, на котором не росло ни одного растения.

— Не хочешь остаться тут? — Предложил я Кёльдруну. — Непохоже, что тут тебя будут пытаться сожрать. Скорее, наоборот, за сто вёрст никого в округе не найти.

— Вам нельзя оставаться здесь. — Пробурчал дед, не отрывая взгляда от земли.

— Нет, что-то нет желания. — Согласился с ним охотник.

— Ну, как знаешь. Бывай, дед. — Попрощался я и пошёл вперёд.

Вскоре дома остались позади, и мы продолжили топтать тропу, прихотливо извивающуюся между холмами. Через неделю местность окончательно превратилась в нагромождение гор. Тропа всё также петляла, то взбираясь вверх, но ныряя вниз. Сами горы

выглядели на редкость безжизненными и серыми. Скалы, камни, песок — всё здесь было серым. Даже небо над головой имело сероватый оттенок, ещё больше вгоняя в тоску.

Наконец, тропа закончилась, уперевшись в широкую каменную осыпь, которая с лёгким шелестом еле заметно двигалась по склону. Это была почти что каменная река. Правда, разглядеть её исток и место, куда она «впадала» мне не удалось. Но, думаю, ничего интересного там нет. Наверняка, просто ещё одна ловушка мира снов, рассчитанная на лохов.

— И куда теперь? — Спросил меня Кёльдрун, с подозрением осматривая местность перед собой.

— Как и всегда — вперёд. — Ответил я. — И сдаётся мне, что дальнейший путь будет куда более опасным.

Охотник ступил на осыпь и осторожно пошёл вперёд. Гравий хрустел под его ногами, временами чуть проваливаясь. Но стоило ему пройти несколько метров, как вся осыпь резко пришла в движение и потекла вниз по склону с оглушительным рёвом. К моему удивлению, охотник тут же совершил кульбит, отпрыгнув назад и приземлившись точно на край тропы. А секунду спустя осыпь прекратила своё движение, опять замерев в обманном спокойствии.

— Похоже, тут не пройти. — Выдал своё экспертное заключение Кёльдрун.

— Я вроде и не собирался.

С этими словами я воспарил в воздух и полетел вперёд на высоте около метра. Осыпь подо мной зашелестела, но осталась на месте, видимо понимая, что эта добыча ей не по зубам, или готовясь к неожиданному удару. Кёльдрун с какой-то детской обидой посмотрел на меня. Видимо, до него только сейчас дошло, что я могу не только ходить, но и летать. А вот он подобного навыка в своём репертуаре не имел.

Впрочем, я недолго радовался, что смог отделаться от попутчика. Охотник бросился вперёд, прыгая каждым шагом на несколько метров. Потревоженная осыпь тут же потекла вниз, но к моему удивлению Кёльдрун сумел остаться «на плаву», быстрыми и точными движениями отталкиваясь от каменного потока. При этом он успевал не только двигаться вперёд, но и компенсировать движение в бок опоры для ног.

Через несколько секунд осыпь начала не просто «течь», но и бурлить, выкидывая приличного размера булыжники. Пришлось мне подняться повыше и контролировать окружение с помощью телекинеза. А вот охотник только ускорился, успевая уклоняться от всех «подарков». Спустя пару минут бегун добрался до противоположного края осыпи и взобрался на довольно крутой склон, оттуда наблюдая за моим вальняжным полётом. К сожалению, эта моя способность скорее была левитацией, так что увеличить скорость своего передвижения я не мог.

Стоило мне только перебраться через осыпь, как она опять замерла, поджидая новую добычу. С этой стороны никаких признаков тропы не было, так что дальше мы пошли, ориентируясь на мои ощущения. Первые два дня мы шли без особых проблем, а потом набрали на глубокий разлом в земле, в глубине которого клубилась беспросветная тьма. От одного только вида этой чернильной темноты, меня пробирала дрожь. Что-то там было такое, что ни одному смертному не стоило испытывать на своей шкуре. Я даже не был уверен, что смогу перелететь через подобное препятствие. Так что мы аккуратно обогнули провал и пошли дальше.

Чем ближе мы подходили к очередной цели нашего путешествия, тем чаще нам встречались провалы во тьму. Мне даже приходилось взлетать повыше, чтобы обнаружить

путь, по которому можно было бы обойти очередное препятствие. Хорошо хоть местные горы образовались без участия воды, так что тут не было единой сети русел, сливающихся в одну реку.

Пару раз нам приходилось идти в обход, теряя на этом целый день. А однажды проход оказался тупиком, и нам пришлось возвращаться обратно, потеряв два дня. Но где-то через месяц мы добрались до места, в котором я опять обнаружил тропу. Следуя за ней, мы уже на следующий день добрались до невероятного моста.

Мы стояли практически на берегу моря из чернильной тьмы. Склон горы тут довольно резко уходил вниз на пару сотен метров, после чего погружался в черноту. А прямо перед нами начинался мост, выложенный из каменных блоков. Вот только состояние этого моста оставляло желать лучшего, так что местами он был обвалившимся и держался непонятно на чём. Причём последнее было скорее общей характеристикой данного сооружения.

У моста не было ни одной опоры. Он просто шёл вперёд, виляя при этом из стороны в сторону. Хорошо хоть он при этом оставался на одной высоте, не приближаясь к угрожающей тьме. Противоположного конца моста отсюда видно не было. Впереди было несколько каменных пиков, вырастающих из чернильного моря. Мост огибал их, не касаясь при этом, и исчезал за одной из скал. Противоположный «берег» этого моря находился километрах в двадцати, но место окончания моста было скрыто всё теми же скалами.

— Нам нужно на ту сторону? — Спросил совершенно очевидную вещь мой спутник.

— Мне нужно на ту сторону. — Поправил его я. — А куда нужно тебе, я так и не понял.

На этот раз Кельдрун не рвался вперёд, так что я смог сесть и внимательно изучить сам мост. Через некоторое время медитации мне удалось понять, что в данное сооружение вложен принцип «пути». То есть пока я двигался по нему вперёд, я мог быть уверен, что мост не разрушится под моими ногами. Но стоит мне сделать шаг в сторону или назад, как он тут же развалится на отдельные блоки и утянет меня вниз.

Я поделился этим соображением со своим спутником, после чего первым ступил на мост и медленно пошёл вперёд. Торопиться мне было некуда, так что я просто внимательно переставлял ноги, не забывая посматривать по сторонам.

Увы, как бы я ни был внимателен, о приближающейся проблеме я узнал только когда она уже зависла над нашими головами. За всё время, проведённое в этом мире, я не увидел ни одного живого существа, за исключением двух пенсионеров в деревне. Так что круживших над нами птиц я заметил, только когда они спустились достаточно низко и уже явно вознамерились схватить нас. Эти птицы были покрыты серыми перьями, а их неухоженный вид создавал впечатление, будто над нами витает стая зомби. Впрочем, судя по запаху, так оно и было, потому что вместе с птицами нас окружил трупный смрад.

Призванные мной потоки огня не помогли отогнать назойливых преследователей, потому что «птички» сами оказались огнедышащими. У меня оставалось только одно действенное оружие, так что я остановился и приготовился отбиваться. Тут же самая нетерпеливая тварь рухнула на меня, метя когтями в спину. Но я подправил траекторию её полёта телекинезом, после чего проткнул мерзкую тварь своими «когтями». Магический артефакт не подвёл, и птица тут же сдохла, за одно превратившись в хлопья серого пепла, которые разлетелись в разные стороны.

Оставшиеся птички тут же взмыли вверх и подняли настоящий гвалт, явно ругая меня на все лады за то, что посмел сопротивляться. Минут через десять следующего смельчака я угостил железом, даже не прекращая идти, после чего нападать на меня никто уже не

спешил.

А вот Кёльдрун такого замечательного оружия не имел, так что ему пришлось идти вплотную ко мне, буквально дыша в затылок. Птицы сопровождали нас ещё около получаса, после чего поднялись на высоту в сотню метров и лениво парили там, время от времени проверяя, как у нас идут дела.

Тем временем, мы добрались до места, где мост огибал скалу. Пройдя вперёд, я увидел ещё одну скалу. А потом ещё одну. И наконец, когда мост сделал очередную петлю, перед нами открылся вид на высокий красивый замок, возвышающийся среди скал впереди.

Стоило Кёльдруну увидеть это строение, как он тут же остановился и поражённо прошептал.

— Нет. Только не это! Я не вернусь туда!

— Чего? — Спросил я, обернувшись назад.

— Это Призрачный Замок. — Выкрикнул он, глядя на меня безумными глазами. — Ты! Это ты привёл меня сюда! Ты за одно с ними. Тебе не обмануть меня!

— Если не хочешь свалиться вниз, то тебе придётся пройти этот путь до самого конца. — Предупредил я его.

— Нет! Ни за что!!!

С этими словами глупый охотник сделал шаг назад, после чего мост под его ногами буквально рассыпался на отдельные каменные блоки, и он с диким визгом полетел вниз прямо в чернильную тьму. Я проследил, как пара птиц нырнула вслед за ним, явно собираясь перехватить добычу до того, как она скроется в море тьмы, пожал плечами и продолжил движение. Делая шаг за шагом, я концентрировался на ощущении следования по Пути, и каждый раз чувствовал под ногами железобетонное спокойствие моста, гарантирующего моё передвижение.

Судьба Кёльдруна меня совершенно не беспокоила. Ещё при жизни я следовал правилу, что глупцов нельзя спасать ни в коем случае. И то, что я сумел дожить до этого момента, отлично доказывало правоту этого принципа. Если человек неспособен принять правильное решение, а вместо этого совершает глупости, то правильнее будет позволить ему умереть самому, вместо того, чтобы тащить таких идиотов на своём горбу.

Добравшись до надёжных скал, я облегчённо вздохнул, после чего принялся изучать дальнейший свой путь. А тут было на что посмотреть. Дальше шла уже не тропинка, а дорога, которая серпантинном поднималась по склону горы. И буквально на каждом метре этой дороги располагались разного рода препятствия, ловушки и обманки. Кто бы ни устроил весь этот аттракцион, он явно не хотел, чтобы хоть один из путников остался в живых. Так что я не стал бороться с ещё одним глупцом, а просто взлетел в воздух и отправился напрямик к воротам, к которым в конечном счёте вела дорога.

Добравшись до очередной «контрольной точки», я обнаружил, что ворота охраняет странный человек. Его можно было бы назвать призраком, вот только куда больше он напоминал человека, сделанного из голубого стекла. Только отсутствие характерной блестящей поверхности позволяло предположить, что это всё-таки не кусок стекла, а нечто другое. Что самое интересное, оттенок голубого один в один совпадал с цветом глаз Кёльдруна.

— Что? Как ты попал сюда? — Всполошился призрак, увидев моё появление. — Кто ты? Назовись?

— Меня зовут Фредди Крюгер. — Ответил я. На данный момент, это имя не имелс

почти никакой связи с тем, кем я был, но придумывать новое я смысла не видел.

Призрак что-то пробормотал себе под нос, и я почувствовал признак какой-то волшбы. Привратник посмотрел на меня пару секунд, потом нахмурился и закричал противным голосом.

— Это не твоё имя! Назови мне своё истинное имя, иначе я не пропущу тебя.

Услышав выражение «истинное имя», я не стал раздумывать, а шагнул вперёд и пронзил нахала лезвиями, принеся его в жертву демонам. Он даже квакнуть не успел, как рассыпался в звёздную пыль, обращаясь в ничто. Будут ещё какие-то уроды моё истинное имя спрашивать. Он явно пытался проклясть меня, так что смысла продолжать общаться с ним я не видел. Пусть с тварями Хаоса общается.

Подойдя к воротам, я обнаружил, что они немного приоткрыты, но пробраться через образовавшуюся щель будет сложно. Подёргав створки, я убедился, что стоят они намертво. Впрочем, меня это не остановило дольше чем на пару секунд. Используя свою силу Порядка, я толкнул врата, и те с громким треском распахнулись. Осмотрев проход, я убедился, что подобная функция у этих ворот отсутствовала с самого момента создания. Похоже, это была очередная ловушка, но сейчас разбираться в её устройстве мне было лень, так что я банально пошёл вперёд, оставив каменные створки ворот в новом положении.

Впереди шла прямая дорожка, выложенная каменными плитами. Запретный Замок был уже совсем рядом, так что я ускорил шаг. Высокие стены, украшенные орнаментом, вздымались в небеса. Разноцветные витражи сверкали в лучах солнца, а невысокие фруктовые деревья росли по обе стороны от дороги, образуя небольшой сад. Я отметил, что это первые растения, встреченные мной в этом мире, но отвлекаться не стал, потому что прямо передо мной начали открываться высокие ворота, ведущие в замок.

С тихим рокотом створки ворот раскрылись, и из них вышел десяток призрачных солдат в доспехах и с мечами, сопровождающих такого же призрачного мужика в парадных одеждах.

— Приветствую тебя, странник, в Призрачном Замке. Что привело тебя сюда? — Обратился ко мне глава комитета по встрече.

— Меня привёл сюда путь. — Озвучил я очевидную вещь. Впрочем, под словом путь можно было понимать не только дорогу, но и Судьбу, управляющую тем, кто по этой дороге идёт.

— Давно уже наш замок не посещали люди, идущие по Пути. — Последнее слово явно прозвучало так, что писать его следовало с большой буквы. — Но мы всё ещё свято чтим договор. Прежде чем ты продолжишь свой путь, странник, я бы хотел задать тебе вопрос.

— Задавай. — Согласился я после небольшой паузы.

— Не доставил ли тебе проблем наш изгнанный сородич, что живёт недалеко отсюда? Это что ли тот самый хрыч, которого я прикончил, походя?

— Не-е, не доставил. — Ответил я. — Совершенно никаких проблем.

— Хорошо. — Удовлетворённо кивнул призрак. — Иногда он бывает по-настоящему несносным. Но всё-таки он один из нас.

Ага, был одним из вас. А теперь он одна из жертв демонов, которые уже наверно до икоты обожрались от того потока жертв, которым я их обеспечиваю. Я не стал акцентировать внимание на судьбе их сородича, а прошёл в замок. Двери за моей спиной захлопнулись, и мне оставалось только идти вперёд, выбирая свой Путь, ориентируясь на показания внутреннего компаса.

— Надеюсь, вы не против, если я буду сопровождать вас в пределах замка? — Обратился ко мне глава теперь уже конвоя сопровождения.

— Нет, конечно. Если у меня возникнут вопросы, то было бы лучше, чтобы рядом находился тот, кому я смог бы их задать.

— Замечательно. — Кивнул призрак.

Тем временем, мы прошли через длинный коридор и вышли в большой зал, в котором всякому нормальному человеку нужно было чувствовать себя муравьём. Похоже, строители этого замка страдали гигантоманией. Ну или были раз так в пятьдесят выше нормального человека.

— Не могли бы вы вкратце рассказать об этом месте? — Решил я нарушить тишину.

— С удовольствием. — Обрадовался мой спутник. — Тут давно уже не было новых лиц, которым стоило бы что-то рассказывать. Итак, наш замок...

Если выжать из последующей речи всю воду и восхваления, то получалось, что этот замок являлся «транспортным узлом» мира снов, созданным в незапамятные времена. Раньше тут сновали разного рода путешественники и даже караваны, «срезающие» путь через Призрачный Замок. Это было особое сооружение, которое одновременно существовало во множестве мест мира снов. Так что войдя через один вход в пустыне, можно было через десять минут выйти посреди болотистых джунглей, на крайнем севере, а то и в каком аду.

Вот только с тех счастливых пор минули эпохи веков, и мир снов изменился, а с этим изменились и торговые маршруты, так что теперь Призрачный Замок являлся скорее вселенским тупиком, попасть в который можно было всего из нескольких мест.

Пока я выслушивал эту занимательную лекцию, ноги несли меня по залам, переходам, галереям и лестницам. Наконец, я вышел в очередной зал, свернул к стене, пробрался через незаметный проход за одной из колонн и оказался в длинном узком зале, где типичные для этого места голубые узоры сплетались с серебряным растительным орнаментом.

— Это здесь. — Выдал я, рассматривая высокие серебряные врата, увитые серебряными и золотыми ветвями. С двух сторон от врат стояли по два серебряных стража, держащих в руках длинные копья с серебряными же наконечниками. Казалось, что в любой миг эти фигуры могут ожить и наставить своё оружие на пришельцев, защищая вход в свой мир. В статуях я узнал эльфов с их спесивыми рожами и заострёнными ушами. Всё как в сказках.

— Прошу простить меня, но через эти врата уже давно никто не проходил. — Смущённо обратился ко мне сопровождающий. — Даже я не помню, куда они ведут. Прошу вас немного подождать, пока я не позову нашего Хранителя Путей.

— Хорошо. — Кинул я, и принялся обходить помещение, осматривая красивые узоры и изображённые в виде барельефов сцены с участием эльфов.

Минут через десять в зал зашёл ещё один призрак. По совершенно непонятной мне причине он изображал из себя глубокого старца, хотя призраки вроде как не должны стареть как раз из-за отсутствия тела. Впрочем, кто этих мерзких ксеносов разберёт.

— Приветствую тебя, путник. — Обратился ко мне старикашка. — Я Хранитель Путей Призрачного Замка. Я знаю всё о каждом входе и выходе. Ты желаешь услышать историю этих врат?

— Я желаю пройти через них. Но и историю тоже не прочь услышать.

— Замечательно. — Вдохновился моим ответом призрак. Видимо, им тут действительно не с кем поболтать. — Эти врата были одними из первых, созданных после постройки Призрачного Замка. Они вели в Серебряный Лес — обитель высших эльфов. Это!

чудесный народ происходил от самих богов. Они были бессмертны. Когда эльф уставал от жизни, он не умирал, а засыпал вечным сном, и его душа отправлялась в мир снов в Серебряный Лес. Это было славное время. Долгие миллионы лет длилась эпоха владычества эльфов. Даже в мире снов они смогли создать своё государство, и их страна была наполнена множеством чудес. Увы, однажды всему этому великолепию пришёл конец. В Серебряный Лес проникла Скверна, которая поглотила и извратила всё живое, превратив хозяев этих мест в уродливых монстров, алчущих чужой крови. С тех пор эти врата были запечатаны, дабы не позволить Скверне проникнуть в Призрачный Замок. Серебряный Лес был уничтожен, и вот эти четыре эльфа, оставшиеся охранять врата, являются последними эльфами Серебряного Леса во всём мироздании. Позднее до меня дошли слухи, что Скверна была уничтожена, но я не могу дать гарантии их правдивости. Если ты, странник, решишься пройти через эти врата, то знай, что обратного пути уже не будет. Печать на этом пути позволяет двигаться только вперёд.

— Замечательно. То, что надо. — Высказал я своё брызжущее энтузиазмом мнение.

— Что ж, в таком случае я начну ритуал открытия врат.

Дальше призрак начал махать руками, выкрикивать длинные заклинания и другими способами изображать важность и значительность этого момента. После того, как цирковое представление закончилось, он подошёл к вратам и набрал код доступа на почти незаметной панели. Если бы я не сталкивался ранее с такими штуками, то мог бы поверить, что призрак просто приложил руку к стене.

Увитые лианами врата вздрогнули и начали медленно раскрываться. Четыре статуи эльфов повернули головы и уставились на меня, но спустя секунду опять вернулись в прежнее положение. Из прохода за вратами лился ослепительный свет, мешающий рассмотреть, что там находится. Впрочем, я и так уже знал. Это были ещё одни Звёздные Врата.

Пройдя через портал, я оказался в центре бескрайней пустыни. Кругом был лишь песок, а стоявшее в зените солнце изливало свои лучи на раскалённую землю. Обернувшись я увидел торчащую из песка скалу, на поверхности которой были нарисованы врата. Даже внимательно присмотревшись, я не смог обнаружить в этом рисунке ни капли магии. Отвернувшись от обглоданного песком каменного клыка, я направился вперёд, внимательно осматриваясь по сторонам.

Это место было опасным. Хотя взгляду моему представал только лишь песок, инстинкты буквально кричали, что оставаться здесь нельзя. Просканировав окрестности, я понял, что угроза исходит из-под земли. Скверна всё ещё была здесь. Она пряталась под песком от палящих лучей солнца, но была готова заразить зазевавшуюся жертву.

Осознав это, я тут же поднялся в воздух и полетел вперёд. Высоты в пять метров оказалось достаточно, чтобы интуиция прекратила орать благим матом и успокоилась. Дальнейший путь был не менее интересным, чем в предыдущем мире. Кругом был песок, и ничего кроме песка. Сколько бы я ни летел вперёд, в округе ничего не менялось. Впрочем, через несколько часов на небе появилось ещё одно солнце. Первое всё так же стояло в зените, а вот второе, более хилое, поднялось из-за горизонта и принялось двигаться по пологой дуге, более характерной для приполярных широт.

Так я летел вперёд почти две недели, за это время натренировавшись в полёте настолько, что уже смог бы обогнать автомобиль. Появление на горизонте каравана я чуть было не проморгал. Только когда он уже оказался сбоку от меня, я обратил внимание на

небольшой «дефект» в бескрайних песчаных барханах.

Поменяв направление движения, я приблизился к каравану и увидел десяток верблюдов, медленно и печально бредущих по песку. На каждом из верблюдов восседал погонщик. А на втором верблюде с головы каравана сидел человек, закутанный в тряпки, разукрашенные хитрым узором. Посчитав это за признак лидера, я направился к нему.

Караванщики давно уже заметили меня, потому что я двигался им навстречу. Как только я приблизился на достаточное расстояние, они тут же начали приветствовать меня, не слезая с верблюдов.

— Приветствуем тебя, о могущественный дэва. — Молитвенно сложил руки глава каравана. — Я смиренный купец Хасуп Ибн Марап, глава этого каравана, направляюсь в город Санагар. Чем я могу служить тебе?

Похоже, этот торговец знал, как следует обращаться к могущественным магам, что говорило о богатом опыте общения с ними.

— Я последую вместе с тобой в Санагар. — Уведомил я его.

— Как будет угодно великому магу. — Ещё раз поклонился купец. — Для меня будет честью, если вы сопроводите наш небольшой караван. Хотя вдоль Пути пустыня и безопасна, защита мага от блуждающих порождений скверны никогда не будет лишней.

Услышав упоминание некоего пути, я принялся сканировать окрестности и обнаружил, что караван и впрямь движется вдоль некоего магического образования, которое не позволяло Скверне приближаться к поверхности.

— Расскажи мне об этом пути. — Приказал я Хасупу.

— Как будет угодно великому магу. С незапамятных времён, с самого появления Великой Огненной Пустыни людям стало известно о магических путях, ведущих через бескрайние пески. По воле богов эти пути были защищены от влияния скверны, позволяя караванам пересекать пустыню, не рискуя превратиться в уродливых монстров и сгореть под палящими лучами великого солнца. Раньше людям были известны путевые песни, которые позволяли сократить путь, так что он занимал не месяцы или годы, а всего лишь часы.

— Годы? — Удивился я. — А сколько тебе добираться до Санагара?

— О великий маг, я следую из города Харшута в свой родной Санагар. Этот путь занимает шесть месяцев. Уже почти четыре месяца я нахожусь в дороге, так что если будет на то милость богов, примерно через семьдесят дней впереди появится Великая Стена и врата в ней, ведущие в Санагар.

Меня перспектива хромать по пустыне больше двух месяцев не радовала совершенно. Кроме того, мой «компас» начал давать сбои, отказываясь показывать направление. Оставалось только добраться до обитаемых мест и попытаться спросить дорогу у людей.

— Скажи, купец, слышал ли ты о Кристальных Горах, где обитает подземный народ?

— Кристальные горы? — Задумался караванщик. — Я слышал о хрустальных холмах, но горами их не смог бы назвать даже поэт. И там точно нет никакого подземного народа, потому что эта местность кишит смертоносными зугами, являющимися врагами всего живого.

— А слышал ли ты о Серебряном Лесе, что раньше был на месте этой пустыни? — Продолжил допытываться я.

— Серебряном лесе? — Ещё больше удивился купец. — Никогда я не слышал ни одной истории о том, что в этом месте существовало что-то, кроме скверны. Вот историй о том, как Праведный Бог породил Великое Солнце, чтобы выжечь скверну, я слышал множество. И

все они в один голос твердили о том, что скверна существовала в этом месте испокон веков с самого создания мира. Тогда один из Иных Богов уронил на землю каплю собранного им зла, от которого он очистил только что сотворённый мир. И эта капля упала на бесплодную тогда ещё землю, породив сонмы кошмаров и богомерзких чудовищ. Впрочем, что может знать о тех далёких временах простой караванщик? Если вас интересует, как был сотворён этот мир, и что было на этой земле до того, как Иной Бог заронил в неё семя Зла, то вам лучше будет обратиться в храм богов в Санагаре. Жрец этого храма слышит мудрым человеком, так что может быть он сможет ответить на ваши вопросы.

На этом словоизлияние купца закончилось, и тот впал в задумчивое молчание. Но я не дал ему уснуть, задав следующий вопрос.

— А что за путевые песни ты упоминал? — Меня не прельщала перспектива плестись вместе с караваном. Теперь, зная о существовании пути, я смог бы пролететь вдоль него куда быстрее. Но ещё одним вариантом была активация вложенной в путь магии, ускоряющей передвижение.

— Я слышал, что когда первые люди появились в этих местах после отступления скверны, великие маги прошлого смогли придумать песни, которые активировали скрытую магию путей. Но увы, с течением времени эти песни были забыты, и последние несколько тысяч лет о них ходят лишь басни среди караванщиков.

На этот раз воспринял тишину более благосклонно, сканируя образы, сложенные в структуру пути. Было очевидным, что создали их не боги, а эльфы Серебряного Леса. Скверна уничтожила эльфов и сам лес, но магия дороги смогла сохраниться. Вполне вероятно, что путевые песни активировали определённые образы, вложенные в них эльфами. Так что можно было попытаться просто подобрать уже известную мне песню, а караванщики выступили бы необходимым ментальным усилителем, выдающим правильные эмоции.

— Хасуп, ты говорил, что Санагар — это твой родной город.

— Да, так и есть. — Кивнул тот.

— Ты скучаешь по нему?

— Да. Дома меня ждёт жена и дочка. На этот раз я везу ей приданное, так что если боги будут благосклонны, то вскоре мы сможем сыграть свадьбу. — Караванщик улыбнулся своим мыслям.

— Тогда думай о своём доме. — Отдал я приказ, выбирая нужную песню.

— О доме?

— Да. Этот Путь ведёт тебя домой.

С этими словами я начал воспроизведение песни, которую я слышал ещё при жизни. Это был мир снов, так что через несколько секунд в воздухе раздались звуки музыки, а затем и голос. Это была песня «Дорога» группы «Любэ».

https://www.youtube.com/watch?v=Qe_nUCmgPS8

Зачарованные необычной музыкой караванщики впали в оцепенение. Верблюды спокойно шли вперёд, но местность вокруг нас проносилась с невероятной скоростью. Барханы сменялись равнинами, на смену которым опять приходили барханы. Но помимо этого, вокруг мелькали призрачные образы Серебряного Леса. Огромные деревья, цветущие луга, хрустальные реки — все эти красоты на миг появлялись в виде миражей, чтобы тут же исчезнуть, оставляя впечатление мимолётного чуда.

Уже через пять минут впереди нас выросла невероятная светящаяся пелена,

вздымающаяся от песков к самому небу. А ещё через несколько секунд мы добрались до величественного строения, располагающегося впритык к этой призрачной стене. Песня закончилась, и ошалевшие караванщики принялись озираться, пытаясь понять, что произошло.

— Бог мой, это же была путевая песня! — Заверещал купец. — О великий маг, твоё могущество безмерно! Даже в самых чудесных историях путевые песни сокращали путь до часов, но никак не минут.

— Это Санагар? — Уточнил я. Помимо одного здания впереди я не видел никаких строений. Даже за светящейся пеленой была видна лишь та же пустыня.

— Да. — Немного успокоился купец, отправляя караван вперёд. — Этот проход через Великую Стену ведёт в Санагар. Боги создали это чудо, чтобы защитить внешний мир от беспощадного солнца пустыни. Благодаря вам, о великий, мы смогли достичь цели гораздо быстрее. Я буду рассказывать истории об этом, выпивая вино за ваше здоровье. Ведь благодаря вам в этот мир вернулась путевая песня. Я запомнил каждое её слово, каждую ноту. Теперь мой путь домой всегда будет быстр и весел.

Я на это лишь хмыкнул, внимательно осматривая арку ворот, за которой были видны улицы города и снующие туда-сюда люди. Проход через это сооружение оказался на редкость обыденным. Я даже не почувствовал никаких пространственных искажений. Вот мы идём под палящим солнцем пустыни, а через десяток метров оказываемся на улицах города, и в лицо нам ударяет довольно прохладный ветерок.

— Где находится храм? — Обратился я к караванщику, окинув взглядом добротные трёхэтажные каменные дома и выложенную брусчаткой улицу.

— Не извольте беспокоиться, господин. Я лично провожу вас к храму. — Засуетился купец.

Он отправил караван со своими работниками, а сам соскочил на землю и шустро засеменял вперёд, указывая путь. Я спустился пониже, но предпочёл по-прежнему лететь над землёй, а не перебирать ногами, подобно жалкому смертному. К хорошему быстро привыкаешь, и за это время я уже привык передвигаться с помощью левитации.

Пока мы шли, купец устроил небольшую экскурсию, рассказывая о самых важных магазинах и достопримечательностях. Небольшую, потому что уже через пару сотен метров мы вышли к большому белому зданию, украшенному позолотой.

— Это и есть храм Немошных Богов. — Указал на него караванщик.

— Немошных? — Удивился я, впервые услышав подобный эпитет по отношению к почитаемым богам.

— Вам лучше спросить о богах у жрецов. Кто я такой, чтобы обсуждать столь высокие материи. — Тут же повинулся купец.

— Прощай, Хасуп. — Кивнул я и направился ко входу в храм. Караванщик остался стоять на месте, вежливо кланяясь мне вслед.

Храм оказался пустым, что довольно хорошо согласовалось с характеристикой «немошные» по отношению к богам, которым он был посвящён. Какой дурак будет ходить молиться немощным богам? Спустившись на бrenную землю и пройдя вперёд к алтарю, я увидел мужчину, одетого в украшенные золотом одежды. Тот услышал мои шаги, обернулся и явственно вздрогнул, пялясь на меня со встревоженным выражением лица.

— Чем я могу помочь вам? — Обратился он ко мне.

— Меня зовут Фредди Крюгер. — Представился я. — Я хотел бы задать вам несколько

вопросов об истории этого места. Говорят, что вы — самый просвещённый в этом вопросе человек в этих краях.

— Ну что вы, я просто скромный жрец Немошных Богов. — Потупился тот, не сводя при этом с меня глаз. — Меня зовут Кербхол. Прошу вас, пройдёте во внутренние покои храма, где нам никто не будет мешать.

— Да вроде и здесь толп страждущих не наблюдается. — Усмехнулся я, следуя за жрецом.

— Увы, богобоязненность не является популярной чертой у местного населения. А ведь только благодаря Немошным Богам мы можем жить в этом мире, не испытывая всех тех ужасов, что выпали на долю других земель.

С этими словами мы зашли в небольшой альков, наполненный неземным светом. Здесь божественная сила изливалась из большого огранённого топаза, вделанного в стену. По краям помещения были установлены две скамьи. Я присел на одну из них, а жрец уместился напротив меня.

— Как вам это место? — Поинтересовался он, внимательно наблюдая за мной.

— Довольно мило. Эта божественная энергия бодрит и освежает. — Улыбнулся я, поглощая халявную силу.

— Прошу простить меня. — Склонил голову жрец. — Ваши глаза заставили меня подозревать, что вас поразила Скверна. Но если вы чувствуете здесь себя хорошо, то волноваться неочем. Итак, о чём вы хотели меня спросить?

Хех, нашёлся тут проверяльщик. Свободно текущая энергия Порядка могла бы навредить только самым слабым тварям Хаоса. Конечно, Скверна не была Хаосом, но между ними было много общего, так что источник этой заразы вопросов не вызывал.

— Меня интересует история этого места до появления тут Скверны. — Огорошил я жреца. У того после моего вопроса возникло пустое выражение лица.

— Честно говоря, это первый раз, когда мне задают вопрос, на который мне просто нечего ответить. — Признался он после длительной паузы. — Все наши священные писания начинаются с того момента, когда Праведный Бог узрел Изначальную Скверну в этих землях и решил избавиться от неё. Как вы понимаете, слово «изначальная» говорит о том, что она существовала тут всегда. Конечно, я слышал истории о том, как боги создали этот мир и заронили семя зла, но эти истории не принадлежат к канону, так что я не могу гарантировать, что они имеют хоть какое-то отношение к реальности.

Меня подобное откровение не обрадовало. Гадское Существо вложило в мою голову информацию об этом отрезке пути, согласно которой я должен был попасть в Серебряный Лес, а оттуда добраться до Кристальных Гор, где искать дальнейший путь в подземельях гномов. Вот только ни леса, ни гор в округе не наблюдалось, плюс мой внутренний компас находился внутри «магнитной аномалии», постоянно указывая в разные места.

— А слышали ли вы что-то про Кристальные Горы или подгорный народ? — Сделал я ещё одну попытку.

— Кристальные Горы? Нет. Тут не так далеко находятся хрустальные холмы, но высота самых высоких из этих холмов не превышает полутора сотен метров. А из подземных жителей там водятся только зуги. Эти мерзкие твари сжирают всё живое, так что передвигаться за пределами города можно только под защитой магов. Честно говоря, про существование гор я читал только в книгах. На многие тысячи километров вокруг простираются лишь равнины, пустоши и холмы.

Да уж, новости были совсем печальными.

— А вы можете рассказать известную вам историю этого мира? — Сделал я последнюю попытку получить полезную информацию.

— Я так понял, вас интересует лишь древнейшая история? — Кивнул жрец. — С незапамятных времён в этом месте правила Скверна, раскинувшая свои нечестивые щупальца на многие тысячи километров. Но однажды Праведный Бог, имя которого мы недостойны знать, узрел Скверну и решил искоренить её. Для этого он создал Великое Огненное Солнце, которое навечно разместил прямо над источником Скверны. Лучи этого светила сожгли всю Скверну, загнав её под землю. Но вместе с тем, этот безжалостный свет уничтожил всю жизнь на огромной территории, обратив её в пустыню. Эта пустыня росла с каждым часом, и когда она дошла до обжитых земель, люди взмолились Немошным Богам, и те в ответ на эти молитвы создали Великую Стену, которая отгородила пустыню от прочих земель. С тех пор люди живут в городах на границе с пустыней, используя караванные тропы для перемещения между населёнными пунктами.

Мдямс. История была поучительная, но толку от неё было немного. Впрочем, она задавала два направления будущих поисков. Можно было искать нужные мне горы в пустыне или за её пределами.

Увидев проявившиеся на моём лице тяжкие думы, жрец решил дать совет.

— Хотя люди говорят о моей мудрости, я всего лишь обычный жрец Немошных Богов. Но я знаю, что брат Сенан, живущий в монастыре в двух неделях пути отсюда, всю свою жизнь занимался исследованием истории и древних свитков. Вполне возможно, что он сможет помочь вам в ваших поисках.

— И где находится этот монастырь? — Поинтересовался я.

— В окрестностях города Харшута. Время от времени туда идут караваны, и вы наверняка сможете присоединиться к одному из них.

— Харшут? — Удивился я. — Караванщик, которого я встретил в пустыне, сказал, что путь до него занимает полгода.

— Да, это если идти по пустыне. — Согласился Кербхол. — Но там все расстояния увеличиваются в десятки раз. А за пределами Великой Стены между городами Санагар и Харшут проходит дорога, которую пеший человек проходит за четыре дня. Это если идти не останавливаясь днём и ночью. А если следовать обычному темпу каравана, да ещё и защищаться от нападков зюгов, то путь занимает две недели.

— И какой тогда смысл водить караваны через пустыню? — Поинтересовался я.

— Этот путь безопасен. — Вздохнул жрец. — По крайней мере, пока вы следуете вдоль путеводных троп. А путь напрямик возможен только под защитой мага, и то далеко не всегда весь караван добирается до пункта назначения. Иногда обглоданные скелеты неудачников находят другие караванчики. Так что многие предпочитают не рисковать, а просто потратить больше времени, тем более, что пока человек находится в пустыне, он не стареет, не испытывает голода и жажды, не нуждается во сне и так далее.

Хм, ну тогда да. В таких условиях длительные переходы по пустыне становятся не настолько ужасными.

— Нужно будет подумать над этим. — Нахмурился я. Если путь через пустыню безопаснее, то может быть быстрее будет провести ещё один караван, используя путеводную песню.

— А ещё прямой путь проходит рядом с Хрустальными Холмами. — Добавил жрец. —

Возможно, они имеют какое-то отношение к цели вашего поиска.

А вот это замечание было довольно ценным. Кристальные горы и хрустальные холмы описывали слишком похожие образы, чтобы просто так отмахнуться от такого совпадения.

— Хорошо, спасибо за ответы. — Кивнул я жрецу. — А где можно узнать, собираются ли в ближайшее время идти караваны в Харштут?

— Всеми караванами управляет Караванная Башня. Спросите любого прохожего, и вам укажут путь. Тут идти минут десять, не заблудитесь. Это высокое и широкое круглое здание, которое не совсем похоже на башню, но спутать его с чем-то другим будет сложно.

— Ещё раз благодарю вас за эту беседу.

Я поднялся с лавки и отправился к выходу. У меня не было ничего, чем бы я мог заплатить за информацию, а создавать из ничего образ золотых слитков я считал моветоном. Жрец тоже этот вопрос не поднял, так что я счёл его закрытым.

Выйдя из храма, я осмотрелся, а потом воспарил к небесам. Стоило мне только подняться над крышами домов, как я тут же увидел строение, описанное жрецом. Оно больше походило на Колизей, чем на башню, но его действительно сложно было спутать с любым другим зданием в городе. Отправившись туда, уже через пару минут я влетел в широкие двери, приветливо распахнутые для посетителей. Караваны с верблюдами и телеги направлялись в здание через отдельный вход, и я решил, что пока мне туда не надо.

Как ни странно, моё появление переполоха не вызвало. Более того, никто на меня внимания и вовсе не обратил. Видимо, купцы были более привычны к появлению нечеловеческих существ. Я подлетел к стойке, за которой оформлял какие-то документы молодой парень, и обратился к нему, игнорируя стоящую рядом очередь.

— С кем я могу поговорить относительно участия в караване в качестве мага?

Парень вывел предложение на бумаге, поднял на меня недовольный взгляд, после чего вздрогнул и испуганно пролепетал.

— Всеми вопросами, связанными с магами, занимается владыка Парталан. Его можно найти на последнем этаже башни.

Раздражённо фыркнув, я вылетел наружу, поднялся до уровня верхних этажей, после чего влетел в одно из окон. Несмотря на прохладную погоду и ветерок, стёкол в окнах верхнего этажа почти не было. Возможно, причиной тому был тот факт, что маги предпочитали входить и выходить через окна.

На этаже оказалось на удивление пусто. Комнаты и коридоры были обставлены с роскошью и помпезностью, но я не увидел ни одного посетителя или слуги. Несколько минут я бродил по помещениям, пока не услышал голоса людей. Подойдя поближе, я остановился, не входя в комнату. Из-за раскрытой двери доносились голоса двух людей, обсуждающих интересный вопрос.

— ...склады, так что нам нужно решать вопрос с отправкой каравана. — Сухой старческий голос принадлежал подчинённому, который говорил уважительно, хоть и с раздражением.

— Удалось что-нибудь выяснить о судьбе каравана старины Эйзехария? — Второй голос лучился начальственной ленью и властностью.

— Ничего. Как сквозь землю провалился.

— Не пугай меня так. В наших краях такой напасти отродясь не бывало.

— Простите. Никаких следов каравана найти не удалось. Группа магов прошла по всему маршруту, но не обнаружила ни остатков повозок, ни признаков применения

разрушительной магии. Как сквозь... э-э-э... следов не обнаружено.

— Как же так? Старина Эйзехарий был очень опытным магом. Да и зуги никогда не были замечены в поедании металлических повозок.

— Может, остатки каравана нашёл и присвоил кто-то другой?

— Кто, например? Я говорил с ханом Харшута. Он клялся, что ни один караван в нашу сторону из его города не выходил. Они до сих пор сидят там и ждут, пока кто-нибудь не выяснит, что произошло с их предыдущим караваном. Так что исчезновение двух караванов подряд не может быть случайностью.

— Может, нам стоит отправить с караваном не одного мага, а двоих или даже троих?

— А если они тоже исчезнут, то что нам делать тогда?

— До меня дошли слухи, что один из караванщиков пустыни услышал путевую песню и смог добраться до нашего города всего за несколько минут.

— Уже минут? Эти истории рассказывают уже тысячи лет, и с каждым годом скорость движения с помощью путевой песни только увеличивается. Скоро мы услышим, что, спев частушку из двух строк, караван может мгновенно переместиться на другой конец пустыни.

Ответом на эту претензию была виноватая тишина. Я посчитал этот момент подходящим, чтобы зайти в комнату и увидеть, наконец, обладателей голосов.

— Добрый день. — Поздоровался я, осматривая двух магов. Жирный «босс» лежал на диване, лениво поедая виноград, а его худой подчинённый стоял перед ним на вытяжку, поедая начальника преданным взглядом.

— Ох нет, не добрый. — Не согласился со мной тучный мужчина, принимая вертикальное положение. — Ты кто такой?

Учитывая не самые вежливые нотки в голосе, я решил, что соблюдение этикета в данном случае будет непозволительной роскошью.

— Я величайший маг всех времён и народов! Гроза морей и ураган пустынь Фредди Крюгер. Я явился в ваш провинциальный городок, чтобы облагодетельствовать вас своим присутствием и подавить своим величием.

С этими словами я снял маскировку и начал давить на мир снов своим эго. Два мага передо мной тоже попытались проявить свои силы, но на моём фоне они смотрелись довольно блекло.

— Ох! Постойте, мы же можем договориться. — Закудахтал худой маг.

— Договаривайтесь. — Благосклонно кивнул я, снижая давление и усаживаясь в одно из кресел. Ответом мне была поражённая тишина. Два мага переглядывались, пытаясь понять, что делать дальше. — Ну же, я слушаю. — Поторопил я их.

— С какой целью величайший маг прибыл в Башню Караванов? — Прогнул передо мной худой маг, взяв на себя инициативу. Его жирный коллега сделал вид, что всё идёт «по плану», опять улёгся на диван и принялся обглаживать гроздь винограда.

— Мне нужно попасть в Харшут, так что я милостиво решил сопроводить один из ваших караванов, идущих в этом направлении.

— Мне кажется подозрительным, что такой великий маг появился из ниоткуда как раз в тот момент, когда у нас исчезли уже два каравана на пути между Санагаром и Харшутом.

— Восславьте же Немошных Богов, что они прислали меня в это тяжёлое для вас время.

Босс от такого предложения ажно виноградом подавился.

— Кхе-кхе-кхе! Нет!

— Что нет? — Мрачно переспросил я.

— Мы не будем нанимать тебя для сопровождения каравана.

— Тогда ваш город обречён. Ладно, я и без вас разберусь. Мне не нужен караван, чтобы добраться до соседнего города.

— Да, отправляйся. — Самодовольно махнул рукой жиртрест. — Зуги будут рады сожрать тебя.

— Что за зуги? — Поинтересовался я. Я уже слышал упоминание о них, но всё ещё не представлял себе, что это за твари.

— Вон, можешь полюбоваться. — Махнул рукой маг, указывая на клетку, висящую в углу комнаты.

Я подошёл к ней и увидел странную помесь крота, летучей мыши и акулы. Эта тварь была размером с крысу и имела странно вывернутые передние лапы. На спине у неё была дополнительная пара конечностей в виде кожистых крыльев. Но самой примечательной частью её тела была огромная зубастая пасть, напоминающая пасть акулы.

— Милая зверушка. — Похвалил я питомца.

— Ха-ха! Когда на тебя налетают миллионы таких тварей, выжить можно, только используя тайные магические знания потомственных магов. — Принялся хвастаться жиробас.

— Пфе! Подобные тайные уловки нужны только слабакам. — Отмахнулся я. От подобного наезда жирный маг опять подавился. Я не стал ждать, пока он прокашляется, а вылетел в окно.

На улице я спустился на землю и низенько-низенько полетел, осматриваясь по сторонам. Но не успел я пролететь и сотни метров, как мои раздумья прервал звонкий детский голосок.

— Что будет угодно великому магу?

Я обернулся и увидел пацана лет четырнадцати, смотрящего на меня честными глазами.

— Хо? А ты никак разбогатеть хочешь? — Спросил я его.

— А кто не хочет? Надеюсь, великий маг сможет отблагодарить меня за мою посильную помощь. — Парень поклонился, молитвенно сложив руки. Похоже, тут это был общепринятым способом выражения почтения.

— Может и сможет... — Протянул я. — Тебя как зовут, кстати?

— Я Камхеа сын Адхамха.

— А я Фредди Крюгер. Скажи-ка, Камхеа, в этом городе можно купить карту окрестностей?

— Карту? — На секунду задумался парень. — Думаю, нужно спросить в Доме Тайных Путьей у господина Кахала. Я лично внутри никогда не был, но говорят, что он торгует информацией о караванных тропах и дальних странах.

— Хм... А какие деньги тут у вас в ходу?

Глаза парня округлились от удивления.

— Господин Крюгер, в нашем городе ходят два вида денег. Первый — это монеты торгового дома Харшуга. Они бывают медные, серебряные и золотые. А второй — это Сон Души. Не знаю, почему они так называются, но выглядят они как светящиеся камешки. Говорят, с их помощью маги могут продлить человеку жизнь. Один Сон Души стоит больше тысячи золотых монет.

— А можно где-нибудь увидеть эти камешки? — Поинтересовался я, оглянувшись и убедившись, что мой разговор с парнем никого не интересует.

— Увидеть? Вряд ли. — С сомнением протянул Камхеа. — Но их можно купить у городского менялы за золотые монеты.

— А где можно увидеть золотую монету? — Продолжил я допрос.

— Думаю, в лавке драгоценностей Золотой Поток. Её хозяин часто пересчитывает монеты на виду у покупателей, чтобы казаться богаче. А зачем вам это? — Во взгляде парня загорелся интерес.

— Так, пошли. — Я осмотрелся, и пошёл в сторону тихого переуллка, чтобы не маячить под взглядами прохожих. — У тебя есть медная монета?

— Есть... — С сомнением ответил парень.

— Давай сюда.

Тихо вздрогнув, Камхеа полез в карман и вытащил одну маленькую монетку, отливавшую жёлтым металлом с зеленоватым налётом. Я взял её, покрутил в руках, внимательно рассматривая, подбросил в воздух поймал правой рукой, а потом создав в кулаке левой руки точно такой же образ. В мире снов любой предмет был всего лишь мыслью. В этом месте образы сна отличались изрядной стабильностью, заставляя верить в то, что мир вокруг материален. Для меня материальность этого города была обманом. Я мог верить в неё, мог не верить... а мог сам обмануть. Всё что нужно было сделать, это создать образ в своём уме, а потом напитать его необходимым количеством «законов», взятых из мира Порядка. За счёт этого работала моя «магия», так что создание монеты не отличалось от создания огненного шара.

Раскрыв обе ладони, я сравнил две монеты, лежащие на них. После этого я сложил руки коробочкой, потряс их и отдал разинувшему рот пацану две монеты.

— Какая из них настоящая? — Спросил я.

— Обе! — Правильно ответил тот, внимательно осмотрев монеты.

— Теперь ты понимаешь, зачем мне нужно увидеть золотую монету?

— Да, господин маг. — Кивнул парень, пряча монеты в карман и озорно улыбаясь.

— Тогда веди.

Мы вышли из переуллка и принялись петлять по городу. Собственно, само поселение было небольшим, так что добрались до нужного места мы минут за пять. Лавка Золотой Поток полностью оправдывала своё название. На витрине были выставлены позолоченные украшения. То, что на самом деле они сделаны из меди, я понял с первого взгляда.

Зайдя в лавку, я увидел упитанного мужчину в цветастых одеждах, который тут же бросился мне навстречу, слегка кланяясь.

— Чего желает благородный господин?

— Господин желает продать драгоценный камень за справедливую цену.

С этими словами я выложил на прилавок небольшой камешек размером с ноготь мизинца. Это был образ огранённого изумруда травяной окраски. Торговец тут же схватил его и принялся разглядывать через лупу. После этого он взвесил его и проверил с помощью какого-то магического артефакта. Пока проводились все эти процедуры, я обратил внимание на витрину, где за стеклом на двух чашках весов лежали золотые и серебряные монеты, выложенные красивыми столбиками. Мне не нужно было держать монеты в руках, чтобы снять с них слепки образов. Я банально скопировал их один к одному, создав горсть золотых монет у себя в кармане.

Тем временем, купец оценил мой камень и с важным видом сделал щедрое предложение.

— Я дам вам за этот камень две золотые монеты.

— Ясно-понятно. — Ответил я, стремительным движением забирая камень. — Пойду поищу другой магазин.

Только я развернулся, как торговец тут же закудахтал, почуяв уходящую прибыль.

— Стойте, господин, стойте. Двадцать... я дам вам сорок монет. Лучшей цены вам не предложит никто в этом городе.

— Двадцать раз по сорок золотых монет? — Переспросил я. Торговец от названной цены ажно икнул.

— Помилуйте, этот камень не стоит восьмисот монет. Сон Души стоит тысячу монет. А это просто маленький изумруд. Он отличного качества и необычной огранки, но я предлагаю вам отличную цену. Сорок монет. Вот, посмотрите, кольцо с изумрудом, только чуть похуже, стоит шестьдесят монет. Но тут учитывается цена золота, работа ювелира, да и моя небольшая наценка.

— Если мой камень стоит сорок монет, то эта мутная стекляшка не может стоить больше десяти. — Не согласился я.

— Ох, господин, прошу вас. Это отличная цена. Ради наших хороших отношений я могу предложить вам сорок пять золотых монет. Мне уже придётся торговать себе в убыток, но иногда ради получения расположения нужных людей приходится идти на это. Сорок пять монет. Что скажете?

Я просканировал эмоции торговца и убедился, что сейчас в нём на равных борются жадность и желание получить камень любой ценой. А ещё в нём ощущалось сожаление, что приходится называть реальную цену.

— Хорошо, уговорили.

Я вложил в камень побольше энергии Порядка, чтобы тот не исчез через пару часов, после чего вернул его торговцу. Тот опять исследовал камень всеми возможными и невозможными способами, после чего отсчитал мне сорок пять монет, всеми силами изображая, как ему жалко расставаться с этими золотыми кругляшами.

Забрав деньги, я вышел на улицу, нашёл взглядом своего «подельника», подмигнул ему и направился в ближайшую подворотню.

— Держи. — Кинул я парню только что созданную из воздуха золотую монету.

— Благодарю вас, господин. — Засиял тот, рассматривая золотой кругляш, после чего тут же спрятал его у себя в штанах.

— А теперь отведи меня к меняле.

Мы прошлись по городу в другой конец, после чего я зашёл в красивое помпезное здание, больше похожее на банк. Тут я изъявил желание купить Сон Души. Только услышав эти слова, меня тут же окружили почтением и заботой, после чего озвучили цену в тысячу сто золотых. Поскольку деньги я всё равно создавал из воздуха, то торговаться не стал, а сразу согласился и начал выкладывать на стол золотые монеты по десять штук за раз. Когда образовался прямоугольник в десять на одиннадцать столбиков, мне тут же принесли небольшую шкатулку, в которой лежал один небольшой камешек, светящийся... энергией Порядка. Я чуть не расхохотался, увидев его. На создание золота я потратил в десять раз больше энергии, чем было заключено в камне. Разве что из золота её уже было никак не извлечь, а этот камешек являлся простеньким накопителем энергии. Да и спектр энергий всё-таки тут был несколько необычный, так что я не был уверен, смогу ли создать точно такой же камень. А то вдруг моя энергия Порядка окажется нестандартной?

Выйдя из банка, я опять подозревал парня, и тот повёл меня к Дому Тайных Путьей. Это действительно оказался магазин карт, где я смог купить карту всех окрестностей Великой Пустыни всего за триста двадцать золотых монет. Тут ясно было видно расположение городов Санагар и Харшут, а также Хрустальных Холмов между ними. После этого я отсыпал своему проводнику ещё горсть меди, после чего направился к выходу из города.

Как оказалось, город был окружён высокой каменной стеной, а сверху накрыт защитным магическим куполом. Так что выйти из него можно было только в пустыню через уже знакомую мне арку, или через ворота попроще, ведущие в суровый внешний мир. Вот только стоило мне подойти к этим воротам, как мне наперерез бросился человек.

— Господин Фредди Крюгер, прошу вас уделить мне немного внимания. — Склонился он в поклоне. — Меня зовут Маркас Туриан. Я торговец из города Харшут. Мой караван застрял в Санагаре из-за неведомой напасти, что бесследно поглотила уже два каравана. Я собрал команду из двух магов и услышал о том, что вы тоже желаете направиться в Харшут. Как вы смотрите на то, чтобы присоединиться к моему каравану и добраться до города в безопасности? Всё-таки отряд вооружённых охранников и три мага — это куда лучше, чем один маг.

— И когда вы выступаете? — Поинтересовался я.

— Если вы согласитесь принять моё предложение, то завтра утром на рассвете.

— ...Хорошо. — Согласился я, осмыслив ситуацию. — Только я направляюсь не в Харшут, а в монастырь неподалёку от него. Так что рядом с городом наши пути разойдутся.

— Конечно, господин маг. Монастырь находится в пригороде, так что там караван уже будет в безопасности.

— Тогда мне нужно будет где-то переночевать. — Озвучил я свои мысли.

— Не извольте беспокоиться, господин маг. Вы можете остаться в доме услад, где я сам снимаю комнату. Я обо всём позабочусь.

Следуя за услужливым купцом, я направился к богато украшенной гостинице, совмещённой с борделем и рестораном. На ужин я не остался, от блядей отказался, а вместо этого заперся в выделенном мне номере, чтобы помедитировать и подготовиться к дальнейшему пути. Честно говоря, это был первый раз за весьма долгое время, когда я решил действительно отдохнуть. До этого, не испытывая потребности в сне, еде и отдыхе, я всё время находился в пути. Впрочем, не в последнюю очередь это было вызвано тем, что безопасных мест на этом пути просто не было.

Утром, едва забрезжил рассвет, в мою комнату постучался слуга, который сообщил, что караван уже собирается выступать. Я не стал медлить, и вышел на улицу, где пристроился в воздухе рядом с телегой, на которой должен был ехать купец. Минут через пять туда же подошли ещё два мага, которых я опознал по характерным искажениям реальности вокруг них.

— Так это и есть великий маг, спевший путевую песню? — Громко спросил у своего спутника один из магов.

— Нет. — Ответил я ему. — Я не великий маг. Я величайший маг всех времён и народов.

— Ха-ха. Как он тебя? — Рассмеялся второй маг. — Я Урхас. А это Тибресах.

— А я Фредди Крюгер.

— Из каких вы краёв к нам забрели? — Продолжил разговор Урхас.

— Из дальних. — Уклончиво ответил я. — Настолько дальних, что вы о них никогда не

слышали.

— Не удивлён. Ваш внешний вид слишком необычен для этих земель. Кое-кто даже поговаривает, что вы заражены Скверной.

— Этот кое-кто, случайно, не Парталан? — Назвал я имя толстяка из Коллизея.

— Да, именно он. — Подтвердил мои опасения маг.

— У нас ведь есть ещё минут пятнадцать? Думаю, мне стоит навестить этот бурдюк с жиром и объяснить ему, насколько он неправ.

После моих слов все люди вокруг замерли, а потом с ужасом посмотрели на меня.

— Вы... вы хотите устроить битву магов в городе? — Обратился ко мне как раз подошедший купец.

— А в чём проблема? — Удивился я. — Он даже не успеет понять, что его убило. Разрушений после этого в городе будет минимум. Ну, разве что эта ваша башня развалится.

— Если вас так задели гнусные слухи, распускаемые главой Караванной Башни, то вам стоит вызвать его на дуэль. — Посоветовал Тибресах. — Обычно, дуэли проводятся прямо за стеной города.

— И сколько мне нужно будет ждать, пока он согласится на дуэль?

— Нисколько! — Раздался громкий голос Парталана. — Я вызываю тебя на дуэль, мерзкое порождение скверны.

Я обернулся и увидел жиртреста в окружении пятёрки магов. Из всей этой толпы он был самым сильным, что явно льстило его самолюбию.

— О, бурдюк с жиром пожаловал. — Удивился я. — Что ж, пойдём выйдем. А вы тут пока продолжайте подготовку к походу. Я как раз успею расправиться с этой свиньёй, когда вы доберётесь до городских ворот.

Парталан от моих слов весь покрылся красными пятнами и начал пыхтеть как паровоз. Я даже подумал, что его сейчас удар хватит, но он смог взять себя в руки, после чего направился к выходу из города. Я последовал за ним, а два караванных мага увязались за мной.

Через десять минут мы уже стояли за границей города на большой каменной площадке, на которой кое-где были видны следы применения боевых заклинаний. Как оказалось, прохладный климат в городе был следствием работы защитного заклинания, накрывавшего его. А вот снаружи свирепствовала зима. Правда, снег лежал как-то странно — отдельными сугробами. Впрочем, это же был мир снов, так что температура для меня значения не имела. Хоть минус миллион градусов.

Правила поединка оказались простыми. Два участника занимают отмеченные на арене места, после чего секундант бьёт в колокол. А дальше всё решают сила и опыт магов. В конце в живых должен остаться только один. Я не стал напрягаться, а просто занял указанное место и начал ждать начала дуэли. Как только молоточек коснулся колокола, я тут же использовал свои способности, чтобы максимально ускорить время рядом с собой. После этого я быстро пролетел расстояние между мной и жиробасом, зашёл ему за спину и вонзил в его жирное тело уже отлично зарекомендовавшие себя когти. В последнюю секунду маг смог ускориться и заметить меня, но сделать уже ничего не успел. Сила ритуала выдернула душу из его тела и отправила её к демонам.

Я отменил ускорение времени, и до моих ушей донёсся звон колокола. Присутствующие только и успели ахнуть, как труп главного мага Санагара рухнул на землю.

— Всё, пошли к каравану. — Прокомментировал я результаты дуэли. — И так уже пять

минут потеряли. А ведь пять минут моего времени стоят больше, чем жизнь местного мага.

После таких слов «секунданты» как-то резко потеряли задор и с вытаращенными глазами уставились на труп своего предводителя. Я не стал разбираться с тем, что мне положено за эту победу в качестве трофеев, а направился к городским воротам, из которых уже показалась первая телега.

Двое сопровождавших караван магов настолько впечатлились моей мгновенной победой, что резко потеряли всякое желание говорить со мной. Они только тихо шептались между собой, что меня полностью устраивало. Так и пролегал наш путь по зимним полям и зарослям кустарников. Деревьев или каких-то признаков человеческой деятельности вокруг не было, так что путешествие было довольно скучным.

Весь день мы шли без остановки, а под вечер караван остановился и устроил небольшой лагерь, который маги накрыли защитным пологом. Зачем понадобилась такая магия я понял утром, когда за пределами щита обнаружился небольшой рой зугов. Эти крылатые бестии безуспешно пытались пробиться через защитное поле. Судя по их действиям, мозгов у них было как у мухи. Маги показали класс, уничтожив всех зугов всего парой площадных огненных заклинаний. После этого караван собрался и продолжил путь, но сегодня все уже внимательно смотрели по сторонам, чтобы не прозевать нападения мелких хищных тварей.

Второй день прошёл без происшествий, как и третий. А вот в середине четвёртого дня на горизонте появилась чёрная туча. Все тут же засуетились и принялись сгонять телеги в круг, а маги начали устанавливать своё защитное поле. Приглядевшись, я увидел, что туча является роем зугов, которые летели в нашу сторону с приличной скоростью.

Как только эти твари добрались до нас и окружили барьер, я использовал свою огненную магию, чтобы запустить несколько огненных лент, которые начали вращаться вокруг купола. Подобно дворникам на лобовом стекле ленты очищали купол от наседаящих на него зугов, чтобы спустя долю секунды их сородичи опять прилипли к нему.

На этот раз мы застряли на месте до конца дня. Мой огонь не просто обжигал зугов, а мгновенно испепелял их. Если бы трупы этих тварей не исчезали, то нас бы буквально похоронило под горой мёртвых тел. Все караванщики как один твердили, что таких нападений зугов они ещё ни разу не видели. В самых худших случаях рой «заканчивался» уже через полчаса. Мы же любовались моей иллюминацией часов восемь. Под конец уже даже у меня рябило в глазах от бегущих светящихся полос.

На следующее утро мы уничтожили ещё один небольшой рой, после чего караван медленно пополз вперёд. В движении купол поддерживать было невозможно, так что теперь нам ещё приходилось развлекаться уничтожением одиночных шальных зугов, так и норовящих вцепиться во что-нибудь съедобное с их точки зрения.

К вечеру седьмого дня на горизонте слева от нас появились сверкающие на солнце огромные кристаллы. Это были те самые хрустальные холмы, о которых мне говорил жрец в храме. Я даже не поленился слетать к ним и рассмотреть поближе, но увы, мой внутренний компас всё так же молчал, не желая указывать направления. Зато, когда я возвращался от холмов, за мной увязался ещё один огромный рой, из-за которого караван остался на месте весь вечер этого дня и весь следующий день. И только на девятый день мы смогли продолжить путь, отбиваясь от изрядно поредевших полчищ этих мерзких тварей.

Я, честно признаться, уже проклял тот день, когда согласился помочь с охраной каравана. Если бы не это, я смог бы добраться до Харшута за день. В конце концов, скорость моего полёта была порядка шестидесяти километров в час.

Наконец, полчища зугов остались позади, и караванщики слегка расслабились. Все уже обсуждали, как они отдохнут в Харшуте после этой поездки, а маги уже не так часто крутили головами по сторонам. Так уж вышло, что именно я первым заметил грозящую нам опасность. Зуги были для меня просто мелкими животными, хотя и обладающими слабой магией. А вот впереди в кустах рядом с дорогой я почувствовал высокую концентрацию энергий Хаоса. Я тут же сообщил купцу о том, что впереди нас ждёт засада с участием магов, после чего все шутки тут же закончились. Более того, караван остановился, сбился в кучу, а сверху маги поставили свой коронный купол.

Так мы и просидели под ним полчаса, пока у бандитов в паре сотен метров от нас не сдали нервы, и они не выскочили на открытую местность, приближаясь к нам длинными прыжками.

— О боги, что это за твари? — Закричал купец.

Я был с ним солидарен в этом вопросе, потому что нападали на нас вовсе не люди. Это были странные гуманоиды в чёрных узких халатах, у которых вместо лиц извивался пучок щупалец. Кожа их была чёрной как ночь и отвратительно блестела подобно маслу. А ещё, каждый из почти сотни нападавших был магом. Похоже, мы только что выяснили причину исчезновения двух других караванов.

Я мгновенно ускорился и начал атаковать этих тварей огнём, но толку от этого было мало. Непонятные ктулханоиды были на редкость огнеупорными, и от самых сильных моих заклинаний разве что слегка дымились. Стоило первому из монстров добраться до купола, как тот тут же лопнул с высоким мелодичным звоном, не задержав врагов даже на секунду. Я бросился к авангарду и всадил в самого шустрого ктулханоида свои стальные когти, но увы, толку от этого было немного. Нет, сами лезвия отработали нормально и проткнули мерзкую тварь, вот только приноситься в жертву демонам она не пожелала. Судя по энергетике, передо мной и так находился демон Хаоса, да ещё и не самый слабый. Он предпринял попытку схватить меня своими бесформенными руками, больше напоминающими щупальца, но я успел отпрыгнуть назад, за одно разрезая противника когтями.

А дальше начался форменный ад. Демоны накинулись на караванщиков, стремясь не столько убить их, сколько обездвигить и... сожрать. Мне приходилось вертеться как ужу на сковородке, потому что минимум пара десятков ктулханоидов выбрали меня своей целью. Хорошо хоть холодное оружие исправно рубило этих уродов на куски, что явно не добавляло им здоровья.

Караванные маги тоже не смогли ничего противопоставить противникам. Уже через пять секунд Тибресах попал в «горячие объятия» ктулханоида и завопил от боли и ужаса. А вот дальше произошло довольно неожиданное для меня событие. Маг вытащил из кармана сияющий камень, в котором я узнал Сон Души. Высвободив энергию, заключённую в накопителе, он направил её на своего противника и тот с диким визгом сдох. При этом выглядело это так, будто его растворили в кислоте. Соседние ктулханоиды тоже такому подарку не обрадовались, и бросились прочь, теряя разлагающиеся куски своих тел.

Я ещё раз окинул взглядом поле боя, новыми глазами смотря на своих противников. Я сам, а также нанятые мной демоны в мире Евангелиона с лёгкостью переносили воздействие энергий Порядка и Хаоса одновременно. Это было не очень комфортно, но в целом не так уж страшно. А вот эти порождения Хаоса, похоже обладали аллергией на Порядок. А значит, борьба с ними должна была быть довольно простой.

Я взлетел повыше, вырываясь из окружения, после чего сосредоточился и направил вниз

чистый поток энергии Порядка. Светящийся водопад энергий обрушился на землю, уничтожая ктулханоидов и оставляя невредимыми людей и груз. Я начал двигать зону нанесения удара по спирали, выжигая мерзких порождений Хаоса. Уйти не удалось ни одному из противников. Я уничтожил даже наблюдателей, сидевших в кустах поодаль и следивших за ходом боя.

Удостоверившись, что нападение отбито, я вышел из боевого режима и устало плюхнулся на одну из обитых железом телег. Свет Порядка медленно истаивал вокруг, растворяясь подобно утреннему туману. Я с интересом наблюдал за побочными эффектами своего воздействия. Всё это место, караван и даже люди теперь казались слишком реальными. Более реальными, чем сам мир вокруг. Похоже, все они теперь стали магами по местным меркам. Но я знал, что подобный «дар» достался им отнюдь не бесплатно. Люди не могли контролировать законы Порядка, так что тот достаточно сильно изменил их, как внутренне, так и внешне. Впрочем, это были не мои проблемы.

Справившись с последствиями нападения, караван пополз вперёд. В живых осталась едва ли половина людей, а из этой половины треть была тяжело раненой. Оба мага выжили, так что защитой от зугов было кому заняться. Теперь на меня смотрели не с уважением и страхом, а со священным трепетом и ужасом. Тихие шепотки, услышанные мной, говорили о том, что меня принимают чуть ли не за Праведного Бога.

Остаток пути прошёл без особых происшествий. Нападения зугов для меня теперь были рутинной, более того, занимались этими мелкими тварями караванные маги, так что я на них даже не отвлекался. Когда впереди показались стены города, купец поблагодарил меня за своё спасение и указал на небольшой замок поодаль. Это и был нужный мне монастырь. Я попрощался с попугчиками, взлетел в воздух и со всей доступной мне скоростью направился к очередной цели своего путешествия.

Поиск брата Сенана не затянулся, хотя встреченный мной наставник монастыря выглядел недоумевающим от того, что незнакомому магу понадобился этот сумасшедший, а не такой святой и важный он. Сенан оказался худым и вёртким старичком, с горящими силой Порядка глазами. Магом он не был, а таким образом, похоже, проявлялось увеличение долголетия за счёт энергии Сна Души. Мы прошли в каморку монаха, где тот с интересом уставился на меня, ожидая вопросов.

— Приветствую вас, брат Сенан. Я прибыл к вам, потому что вас порекомендовали как знатока древней истории этой земли. — Старичок с энтузиазмом кивнул. — Меня интересует, где находятся Кристальные Горы и подземелья подгорного народа, что жил тут в незапамятные времена.

— Что? Вы знаете о подгорном народе? — Подскочил Сенан, начав ходить по комнатухе из угла в угол. — Удивительно! Это первый раз за всю мою жизнь, когда кто-то может подтвердить достоверность тех знаний, что я по крупицам собирал в древних писаниях, легендах, а то и просто письмах. Вы можете рассказать, что вам известно о тех временах? Я просто хочу сравнить ваши знания со своими, чтобы сразу выявить все расхождения или неточности.

Судя по бившей из этого типа энергии, он был увлечённым историком, с радостью вгрызавшимся в любые знания о древних временах.

— Честно говоря, я знаю не так уж много. — Ответил я. — Насколько мне известно, раньше на месте пустыни находился Серебряный Лес, в котором жили бессмертные эльфы. А где-то недалеко от леса находились Кристальные Горы, внутри которых в пещерах и

подземельях жил подгорный народ. Потом кто-то занёс в Серебряный Лес Скверну, из-за чего вся эта райская земля была уничтожена. А вот что произошло с Кристальными Горами мне непонятно. Судя по картам, в округе нет ничего, достойного называться горами.

— Да, так и есть. — Кивнул Сенан, уже записывая мои показания с какой-то свиток. — Вы можете добавить что-то ещё? Любую даже незначительную деталь?

— Ну, говорят, что эльфы были детьми богов. А ещё в их лесу находились врата в Призрачных Замок.

— Призрачный Замок?!! — Взвился монах, начав копать в завалах макулатуры в книжном шкафу. — Я только однажды читал упоминание о нём, но так и не понял, что это за замок такой.

— Это место, через которое можно было быстро добраться в дальние земли. Настолько дальние, что любым другим способом добраться до них было невозможно.

— Да! Вот оно что! — Сенан уже опять строчил что-то в своём свитке. — Теперь многое становится понятным.

Через пару минут он отвлёкся, глянул на меня, тяжело вздохнул, отложил перо и свиток, после чего начал свой рассказ.

— Итак, я расскажу вам историю этих земель, а вы уже сами решите, что ещё вам нужно знать. В незапамятные времена эта земля служила домом для двух великих народов. Высшие эльфы и истинные гномы были потомками Немощных Богов. Неизвестно, что тут было до их появления, но некоторые летописцы утверждают, что эти земли были созданы из первозданного Хаоса первыми эльфами и гномами. Эти две расы жили рука об руку и создали мир, наполненный удивительными чудесами. Но однажды эльфы прогневили Иных Богов, и те наслали на их землю неведомую напасть. В одном из древних текстов говорилось, что, возможно, Скверна пришла в Серебряный Лес через Призрачный Замок.

На этих словах монах отвлёкся, чтобы записать какую-то свою мысль в свиток.

— Так или иначе, Скверна поглотила и Серебряный Лес, и Кристальные Горы и ещё тысячи стран вокруг. Безраздельно царствовала она в этом мире неисчислимы века. Под воздействием Скверны все живые существа на этих землях изменились до неузнаваемости, превратившись в страшных чудовищ. А потом случился Третий Удар. Не спрашивайте меня, что это был за удар, почему он был третий, и когда произошли два предыдущих. Всё что мне известно, это что Третий Удар сместил пласты реальности нашего мира, а за одно нанёс смертельную рану Источнику Скверны, что обосновался на месте бывшего Серебряного Леса.

— После этой катастрофы сила Скверны начала уменьшаться. Она ещё боролась за жизнь, но уже была обречена. Территория под её контролем начала неуклонно уменьшаться, а освободившиеся земли стали заселяться людьми. То была эпоха героев. После ухода Скверны, поражённые ей существа обретали свободу воли, но по-прежнему оставались страшными монстрами. Первые Люди, появившиеся в этих местах, были как один могущественными магами. Они очищали земли от сонмов чудовищ и селились в сияющих городах. Но однажды и эта эпоха подошла к концу.

— Добравшись до Источника Скверны, люди встретили неодолимого врага. Хотя эта сила уже была почти мертва, она всё ещё с лёгкостью могла поработить любого героя, превращая его в непобедимого монстра. И однажды в своей глупости Первые Люди обратились за помощью к Праведным Богам. Откликнувшийся на их молитвы бог не соизволил даже назвать своего имени. Но он узрел всё ещё живую Скверну и решил добить

её, для чего создал Великое Огненное Солнце, которое и подвесил прямо над бывшим Серебряным Лесом. От лучей этого солнца все поражённые Скверной твари тут же сгорали в жарком пламени. Первые Люди возрадовались этой победе, но как оказалось, их радость была преждевременной.

— Великое Солнце сжигало не только Скверну. Оно иссушало землю, обжигало кожу и слепило глаза. Всего через несколько лет огромная территория превратилась в выжженную пустыню. В пламени этого солнца сгорели все города Первых Людей, а сами они превратились в обожжённых уродов, кутающихся в тряпки и прячущихся в тени. Но и это было ещё не всё. Сила солнца была настолько велика, что само пространство стало искажаться. Пройдя по одной дороге человек становился великаном, а свернув на другую превращался в карлика. Пути, что раньше преодолевались за неделю, теперь требовали годы путешествий и наоборот. Жизнь в этом месте стала настолько невыносима, что последние из Первых Людей добровольно принесли себя в жертву Немошным Богам, чтобы те спасли их потомков — обычных людей, коими мы и являемся. И Немошные Боги ответили на последнюю молитву своих детей.

— Силой своей веры они создали Великую Стену, что отделила пустыню и её Великое Огненное Солнце от остальных земель. Вместе с солнцем за стеной остался и разлагающийся труп Источника Скверны, спрятавшийся под землёй. Но после того, как Великая Стена разделила пространство этого мира на две области, выяснилось, что земли вокруг пустыни уменьшились в десятки раз. Или можно сказать, что это выжившие люди и растения увеличились. Так или иначе, все расстояния во внешнем мире изменились, так что Кристальные Горы превратились в Хрустальные Холмы. Оценить истинный размер этих гор теперь можно только пройдя по пути между Санагаром и Харшутом по пустыне. Там это занимает полгода, в то время как тут это расстояние можно пройти за несколько дней.

Я от подобной новости нахмурился, потому что моё посещение Хрустальных Холмов ничуть не помогло в понимании того, что делать дальше.

— А ещё одним интересным последствием этого чуда стало появление зугов. — Продолжил между тем свою историю монах. — Говорят, что эти твари произошли от самих Изначальных Гномов. Скверна изменила их, но благословение Немошных Богов всё ещё поддерживает их потомков. Когда боги воздвигли стену, зуги прятались от света Великого Солнца в подземельях Кристальных Гор. Даже Первые Люди не смогли искоренить эту заразу. Но после того, как горы уменьшились почти в пятьдесят раз, вместе с ними уменьшились и зуги, превратившись в мелких, но от того не менее опасных тварей. Более того, уменьшившись в размерах, они получили возможность быстро размножаться. Всего за несколько лет они заполнили все окружающие земли и с тех пор являются настоящим бичом этих мест. Чтобы добраться из одного города в другой людям приходится полагаться на помощь магов, которые являются дальними потомками Первых Людей, сохранившими свою силу. До меня дошли слухи, что в последнее время количество зугов, нападающих на караваны, увеличилось. Возможно, какая-то новая напасть гонит этих тварей прочь из подземелий.

После этих слов мне пришли на ум ктулханоиды, напавшие на караван. Вот уж кто смог бы потеснить зугов, совершенно не напрягаясь. Ведь все они были магами. Хотя, был ещё вопрос о том, насколько эффективна их магия Хаоса против порождений Хаоса, коими и были зуги.

— То есть подземелья подгорного народа находятся под Хрустальными Холмами. —

Резюмировал я речь моего собеседника.

— Да, несомненно. — Кивнул тот. — Вот только вам проникнуть в эти подземелья не удастся.

— Почему? — Мрачно нахмурился я.

— Дело даже не в полчищах зугов. Что они для мага? Дело в том, что подземелья тоже уменьшились. Самые большие проходы зуги используют в качестве нор, в которых они и живут. А в те ходы, которыми пользовались рядовые гномы, теперь смогут пролезть разве что черви.

Да, подобный казус делал проникновение в нужные мне подземелья невозможным. Даже если бы я разрыл холмы и докопался до нужных мне проходов, это всё равно ничем бы не помогло.

— Что интересно, я помню семейную историю одного охотника, чей дом находится недалеко от Хрустальных Холмов. Дед его отца утверждал, что его отец однажды ушёл на охоту, а спустя неделю вернулся в виде крошечного человека. По его словам, он прошёл через какую-то пещеру и уменьшился. После этого охотник ушёл из дома, чтобы пройти по пещере в обратном направлении и вернуть свой настоящий размер, но обратно уже не вернулся.

Идея о том, что есть способ стать «мальком-с-пальчиком» вернула мне былую уверенность в завтрашнем дне.

— А где живёт этот охотник? И как его зовут? — Спросил я у монаха.

— Где живёт, я не скажу. У этой семьи есть какой-то свой секретный способ скрываться от зугов, так что они построили себе дом недалеко от Хрустальных Холмов и охотились, если можно так сказать, на редкие грибы и растения, растущие в тех местах. А зовут каждого представителя этого рода Ингеус сын Ингеуса. Поспрашивай о нём в городе. Может, кто-нибудь сможет подсказать тебе, как его найти.

Получив цель для поисков, я воспрял духом и вскочил на ноги. Впрочем, прежде чем идти дальше, можно было отблагодарить монаха, тем более, что у меня уже был в наличии подходящий подарок.

— Брат Сенан, вы очень помогли мне в моих поисках. Так что прошу вас принять этот скромный дар в качестве моей благодарности. — С этими словами я протянул монаху Сон Души, купленный мной в Санагаре. Не выбрасывать же эту вещицу. А мне она даром не нужна.

— Это же... — Потерял дар речи монах. — Вы уверены? Эта штука стоит тысячу золотых монет.

— Уверен. — Отмахнулся я. — Для мага вроде меня тысяча монет — это сушая мелочь.

— Что же, тогда я принимаю ваш дар. Лишняя сотня лет жизни ещё никому не помешала. — С этими словами Сенан взял камушек и спрятал его в небольшой деревянной шкатулке, вынутой из ящика стола.

Распрощавшись с историком, а потом и с настоятелем монастыря, которого я благодетельствовал десятком золотых, я направился к городу. Как и Санагар, Харшут примыкал к светящейся пелене Великой Стены, за которой находилась Великая Пустыня, освещаемая Великим Солнцем. Создавшие всю эту ересь боги явно страдали манией величия. Впрочем, судя по описанию этих тварей, они ей не страдали, а наслаждались.

Едва пройдя через ворота города, я столкнулся с угодливым стражником, который тут же изъявил желание помочь мне с решением любого вопроса. А поскольку ему даже было

известно моё имя, то становилось понятным, что караванщики уже успели распространить слухи о моём величии.

Стоило мне только заикнуться о том, что я ищу Ингеуса сына Ингеуса, как охранник сообщил, что знает, где его искать, и повёл меня в какие-то трущобы. Там в одном из грязных кабаков моему взору был представлен пьяный в хлам мужик, неспособный даже стоять на ногах. После того, как я удостоверился, что данный индивид и вправду откликается на имя Ингеус, я применил к нему страшную кару в виде заклинания протрезвления. А поскольку использовал я при этом магию Порядка, то эффект получился постоянный и пожизненный. С этого дня охотник, сам того не желая, стал убеждённым трезвенником, потому что алкоголь на него больше не действовал.

После небольшой воспитательной беседы со стражником, подтверждённой профилактическим ударом кулака в печень, охотник предстал передо мной, готовый ответить на любой вопрос великого мага. История жизни этого охотника оказалась нетривиальной. Как и многие поколения до него, он родился и жил в охотничьем домике рядом с Хрустальными Холмами. Бизнес его шёл ни шатко, ни валко, но собираемых растений хватало на весьма комфортную жизнь. Вот только два месяца назад в его доме появились, как он сказал, «отвратительные черви с щупальцами вместо головы», которые буквально изъели его дом, разрушив магическую защиту этого места. После этого охотнику и его семье пришлось срочно бежать в город. С собой они смогли забрать только самое необходимое, а всё нажитое непосильным трудом сгинуло, будучи сожранное ордами зугов. С тех пор охотник начал катиться по наклонной на самое дно общества, пропивая последние деньги.

На мой вопрос об истории с уменьшившимся прапрадедом, Ингеус подтвердил, что такая семейная история действительно есть, вот только он не знает, где находится та самая «волшебная пещера». Эта информация оказалась настолько секретной, что была утеряна ещё пару поколений назад. После этого я заставил охотника отметить на моей карте положение его дома, обрадовал золотой монетой и оставил убеждаться в том, что напиток ему больше не суждено.

После этого мне оставалось только отправиться прочь из города напрямик к отмеченной на карте точке. По пути я думал о том, как мне искать заветную пещеру. Согласно истории, главный герой отсутствовал дома неделю. С учётом его размеров, уменьшился он примерно в пятьдесят раз. За неделю он не мог пройти больше трёхсот пятидесяти километров, что в нужном масштабе даёт круг радиусом в семь километров максимум. А скорее всего речь идёт о круге радиусом в четыре километра или даже меньше. В целом, не так уж и много. Конечно, для того, чтобы обшарить такую территорию нужно будет приложить массу усилий, но ведь у меня есть магия. Так что оставалась надежда, что я застрял тут ненадолго.

Дом охотника был затерян между оврагами, заросшими густыми кустами. Эти растения были настолько горькими, что даже зуги отказывались их есть. С высоты в пару сотен метров найти нужно место было несложно. Конечно, попутно мне пришлось отбиваться от зугов, но мой опыт путешествия в караване не пропал зря, так что ни одна тварь не смогла добраться до меня.

Уже возле самого дома я заметил внизу несколько ктулханоидов, после чего резко сбросил высоту и постарался максимально замаскировать свою энергетику. После этого я прокрался к руинам дома и принялся наблюдать за тварями, проводящими на этом месте

какие-то раскопки. Сейчас у меня было достаточно времени, чтобы понаблюдать за ктулханоидами «в естественной среде обитания». Эти твари, похоже, не имели костей, потому что их вытянутые тела и конечности могли изгибаться под любыми углами в любом месте. Кроме того, их кожа выглядела лоснящейся, потому что была покрыта отвратительной слизью. Из-за этого слизь оставалась там, где они ходили или что-то трогали. Только посмотрев на эти отвратительные потёки, я сразу понял, что мне нужно искать.

Охотник говорил об «отвратительных червях», но при этом описывал он типичного ктулханоида. Путём нехитрых предположений выходило, что вначале эти твари проникли в дом в своём истинном обличье, в смысле размере. А потом они нашли «волшебную пещеру», с помощью которой увеличились и стали сравнимы с человеком. Так что мне нужно было просто следовать за следами слизи на земле, чтоб найти нужное мне место.

Вокруг дома было «натоптано», так что я даже с расстояния понял, куда ведут эти следы. Я спустился на дно оврага чуть в стороне, нашёл уже не такие заметные остатки слизи и пошёл по ним, внимательно поглядывая по сторонам. Обычно, зуги летали стаями, но иногда встречались и одиночки. Подобные «сюрпризы» не давали расслабиться, заставляя контролировать окрестности. Вот только через пятнадцать минут мне навстречу попался одинокий зуг, с которым явно было что-то «не то». Если быть точнее, то он был размером со слона.

Едва завидев меня, эта тварь рванула вперёд, с треском сминая кустарник. Под конец этого спринта она взмахнула крыльями, сделала длинный прыжок и уже почти добралась до меня, когда я встретил её магией. С увеличением размера, у зуга увеличились и магические способности, так что первой атакой мне его убить не удалось, и пришлось срочно лететь назад и в сторону. Но потом я приноровился и прожёл в тупой башке этой твари дыру, после чего она уже не думала о нападении, так как думать было нечем.

Приняв эту встречу за благоприятный знак, я опять направился вперёд, ориентируясь уже на чёткие следы многотонного зуга. Через полчаса я добрался до места, где отвесные стены очередного оврага расступались, оставляя округлую площадку. И на этой площадке сейчас шла эпическая битва ктулханоидов с зугами. Последние так и пёрли из приличных размеров пещеры в стене оврага. Я не стал ждать, чтобы выяснить, кто победит, а банально ударил огнём и энергиями Порядка, выжигая это гнездо мерзости. Убедившись, что выживших не осталось, я пошёл внутрь пещеры, опять ориентируясь на следы слизи и лап зугов.

Тут по дороге мне встретилось ещё несколько мутировавших гномов, которых я испепелил почти не напрягаясь. Главное было просто приноровиться. Кроме размеров и дикой ярости зуги не могли похвастаться особыми бойцовскими качествами.

Путь по пещере продолжался почти час, но в конце концов я вышел наружу, оказавшись посреди горного склона рядом с ущельем, где бесчисленные рои летающих зугов бились с не менее бесчисленными толпами ктулханоидов, кишущих на земле. Едва только выйдя на свет солнца, я тут же ощутил, что это и есть те самые Кристальные Горы, которые были мне нужны. По-видимому, размер имел значение.

Я не стал вмешиваться в битву двух армий, а быстро проскользнул в сторону. «Компас» опять вёл меня, так что проблем с выбором пути у меня не было. Пробежавшись по открытой местности и отбившись попутно от десятка летающих зугов, я нырнул в небольшой проход в скале. Стены здесь были украшены многочисленными узорами и надписями, оставшимися ещё со времён гномов. Несмотря на прошедшие миллионы лет, рунная магия всё ещё

продолжала действовать.

Ход, который я выбрал, был слишком узким для зугов, так что дальнейший мой путь проходил в безопасности, тьме и тишине. Шаг за шагом я спускался в самые глубины гномьих шахт. Спустя некоторое время отделанные узорами проходы сменились просто прямоугольными коридорами. А ещё глубже им на смену пришли едва обработанные шпореки, прорубленные в сплошном камне гор. Ещё через час я уже шёл по природным пещерам, где лишь время от времени встречались следы работы киркой или магией.

В этих запутанных мрачных ходах царила особая атмосфера. Даже во времена гномов эти проходы уже были древними, как сама земля. Тут властвовали не гномы, а древние обитатели подземелий, что вечно слонялись по запутанным пещерам с одной им понятной целью.

В подтверждение моих мыслей, из-за поворота выползла отвратительная огромная туша каменного червя, который тут же попытался сожрать меня. Пара ударов магией оставила от этого монстра быстроразлагающиеся ошмётки, после чего я продолжил путь.

Чем дальше я шёл, тем больше ощущал безнадежность, пропитавшую каждый камень этих бесконечных подземелий. Компас уже не мог указать мне путь, и мне оставалось только бесцельно плутать в природном лабиринте, раз за разом уничтожая кошмарных монстров, обитающих тут.

Я потерял счёт времени, проведённом в этом царстве кошмаров, когда удача улыбнулась мне. В одном из проходов, куда я свернул по наитию, я услышал звуки схватки и боевой клич. Поспешив вперёд, я увидел, как гигантская слизневая сороконожка нападает на гнома. Да-да, самого обычного бородатого гнома с киркой в руках. Я тут же бросился ему на помощь и всего парой заклинаний обратил его противника в прах, который тут же впитался в стены, чтобы мгновение спустя воскреснуть ещё одним монстром в другой части лабиринта.

Как ни странно, гном не обрадовался появлению неожиданного спасителя и теперь направил своё примитивное оружие уже на меня.

— Успокойся, я не буду тебя есть. — Обратился я к нему.

— Уверен? — Переспросил тот.

— Ну, если ты настаиваешь, то я могу откусить от тебя кусочек.

— Я так и знал, что ты просто ещё один кошмар!

С этими словами гном выкрикнул какой-то боевой клич и бросился на меня, замахиваясь киркой. Увы, к его сожалению, на этом вся битва и закончилась. Каменные ветви выросли из стен пещеры и спеленали его так, что он не мог даже двинуться.

— Что же ты такой невежливый? — Злобно улыбнулся я, заглядывая ему в глаза. — Я всего лишь собираюсь сожрать твоё сердце.

Окончание своей речи я уже не говорил, а кричал голосом, вселяющим ужас в тех, кто его слышал. Эта фраза, а также ощущение беспомощности вселили в сердце гнома такой ужас, что тот завопил и... проснулся. А вместе с ним проснулся и я, оказавшись в материальном мире.

Сейчас гном лежал на каменном ложе, а я нависал над ним. Моя жертва открыла глаза, увидела мою физиономию и громко завопила, отбрыкиваясь от близости со мной руками и ногами. И будто вторя этому воплю, повсюду начали раздаваться гневные и испуганные выкрики. Я принял вертикальное положение и упёрся макушкой в каменный потолок. Сейчас я находился в помещении, где располагалось множество кроватей, на которых вплоть

до этого момента тихо мирно спали гномы. Но услышав крики, они просыпались, видели меня, после чего сами начинали орать, будто им приснился Чужой.

Всего через несколько секунд самые храбрые и безрассудные из коротышек попытались напасть на меня. Вот только в этом мире под моим контролем была настоящая магия, которую я не постеснялся применить, чтобы мгновенно обездвигить всех присутствующих и прекратить их раздражающие вопли.

Только в помещении установилась тишина, как со стороны входа послышались новые вопли, и спальню вломилась одетые в броню и вооружённые топорами бородачи. Их постигла та же участь, после чего я запугал всех присутствующих, настав на них соответствующее заклинание. А дальше мне оставалось только задавать правильные вопросы, выпытывая из обезумевших гномов нужные мне ответы. Спустя примерно сутки я уже знал всё, что мне было нужно, а гномы смирились с тем, что к ним в пещеры проник кошмар из снов, с которым они совершенно ничего не могли сделать.

Гном, которого я встретил в мире снов, оказался в подземелье с монстрами не просто так, а вследствие действия древнего проклятья Иного Бога. Эти гномы были дальними потомками тех самых Истинных Гномов, которые во сне попадали в Кристальные Горы. Вот только после осквернения мира снов, бывшие приятные сны превратились в смертельно опасные кошмары. Когда гном попадал в это место, его душа пожиралась кошмарами, а тело умирало. Из-за этой напасти средняя продолжительность жизни гнома снизилась до шестидесяти лет и продолжала уменьшаться.

Вслед за проблемами во сне, гномов преследовали беды и в реальной жизни. Они растеряли многие свои древние знания, и сейчас просто ютились в бывших шахтах своих предков. Их промышленность находилась в упадке, а еды хватало только для того, чтобы свести концы с концами. Кроме того, горные гоблины и лесные орки были не прочь отведать гномьего мяса, постепенно загоняя тех в самые дальние и опасные части подземелий. В общем, цивилизация гномов скатывалась в бездну, и тем оставалось только ныть о несправедливости судьбы и терпеливо сносить невзгоды.

Посочувствовав страдальцам, я сделал им предложение, от которого они не смогли отказаться. С моей стороны я дал им магическое огнестрельное оружие, плюс описал, как сделать автомат Калашникова самостоятельно. А в ответ я потребовал от них выделить мне отряд гномов, которые должны были провести меня к Отвесным Скалам — горному массиву в нескольких сотнях километров к востоку от их нынешнего места жительства. Сами гномы в тех местах не были уже тысячи лет, но знания о географии окружающего мира у них всё ещё имелись. Самым важным в моём требовании было то, что в поход должен был отправиться тот самый гном, которому я приснился. Именно через него я пробрался в этот мир, а потому не мог удалиться от него на длительный срок.

Увидев в действии моё оружие, гномы тут же согласились на все условия. Если бы было нужно они даже согласились бы принести весь отряд в жертву тварям Хаоса, потому что дал я им не какие-то там мечи или арбалеты, а настоящие автоматы, способные превращать в пули любые подручные материалы и стрелять ими, разгоняя до скорости километр в секунду. Конечно, работа этого оружия обеспечивалась зарядом магии в накопителях, но можно было и принести в жертву какого-нибудь разумного, чтобы использовать его душу в качестве источника энергии.

В результате, сотня магических автоматов осталась у гномов в пещерах, а со мной отправился отряд в тридцать смертников, вооружённых не только автоматами, но и

гранатомётами, пистолетами и огнемётами, швыряющимися зарядами термитной смеси. Этого арсенала гномам должно было хватить, чтобы начать отбивать подземелья и постепенно освоить собственное производство огнестрельного оружия, благо с помощью простейшей рунной магии им удалось в кратчайшие сроки начать производство бездымного пороха на основе нитроцеллюлозы.

Когда наш отряд добрался до поверхности, я выяснил неприятную для себя вещь. Моё тело сна не могло находиться на солнечном свете. В этом отношении я был подобен вампиру. Пришлось нам вернуться, чтобы я смог создать себе полностью герметичный доспех из воронённого металла. Мне даже не пришлось ничего особо изобретать, потому что у гномов в загошнике уже валялся такой доспех, ранее бывший «оболочной» для магического голема. В обмен на этот металлолом я рассказал гномам идею двигателя внутреннего сгорания и тяжёлой бронетехники, способной сравнять с землёй целое поселение орков силой десятка гномов на пяти танках.

После этого мы опять вернулись на поверхность, где я провёл «полевые испытания» своей новой одежды. Далее наш отряд двинулся по горам в нужную сторону, попутно уничтожая всех встреченных существ. Орки, гоблины, люди, тролли, оборотни, вампиры, кентавры и прочая нечисть разлетались в кровавый фарш, едва только входили в зону видимости отряда. Довольно быстро всё оружие получило постоянную подпитку магией от порабощённых душ противников, после чего гномы могли палить во все стороны, ничуть не ограничивая расход боеприпасов. Для особо стойких противников были припасены свинец, вольфрам и ванадий, а всякую шваль они расстреливали стальными пулями, которые хоть и не обладали большой пробивной силой, но этот недостаток компенсировался высокой начальной скоростью и шквальным огнём на подавление.

После того, как наш отряд вышел из гор на равнинную местность, я познакомил гномов в таком чуде инженерной мысли, как БТР. Правда, в нашем случае машина была рассчитана на комфортную перевозку тридцати пассажиров, так что получившийся монстр был поистине огромен. Зато восемь его гигантских колёс позволяли преодолевать любые препятствия, включая болота и реки.

С использованием техники наша скорость передвижения заметно возросла. Правда, средняя скорость движения к цели изменилась не сильно, потому что гномы решили по пути «обкатать» машину в боевых условиях, уничтожая все селения разумных существ, которые им только удавалось обнаружить. Против массивного артиллерийского и миномётного обстрела никакая магия не помогала, и противники гномов за место под солнцем отправлялись «в поля вечной охоты».

В общем, впереди нас всё дрожало, а позади пылало. Так, оставляя за собой след в виде сожжённых деревень и городов, мы и прибыли в окрестности нужных мне Отвесных Скал. Этим поэтическим именем называлась высокая цепь заснеженных гор, где жили крылатые люди. Назывались эти горы отвесными, потому что они возносились на большую высоту практически без предгорий, из-за чего их снежные пики были видны на огромном расстоянии.

Вдоль горной гряды тянулся тракт древней дороги, построенной гномами в незапамятные времена. Раньше он больше напоминал высокую стену, возвышавшуюся над равниной. За прошедшие годы пыль и растения подняли уровень равнины на десятки метров, но до сих пор дорога возвышалась над ней, очищаемая от пыли и мусора могучей рунической магией.

Нам пришлось ехать вдоль этой дороги километров пять, прежде чем мы добрались до специального съезда, по которому смогли бы забраться на неё. Тут гномы обнаружили целую плиту, в которой были высечены имена строителей этой дороги и объяснялось, как и зачем она была сделана.

Пока бородачи прыгали рядом с этой археологической находкой, я посматривал на небо, в котором заметил одинокого разведчика крылатых людей. А примерно через полчаса, когда гномы немного успокоились, к нам с небес спустилась целая процессия людей, одетых в красочные доспехи и вооружённых луками.

— Согласно указу нашего короля Мирсратдхруна сто девятнадцатого, каждый, кто воспользуется этой дорогой должен заплатить дань крылатому народу в размере десятины от стоимости перевозимых товаров. — Пафосно возвестил нам посланник, наивно полагающий, что расстояние в десять метров позволяет ему находиться в безопасности от «глупых коротышек».

Не успел я ответить на это заявление, как слово взял предводитель отряда. Обычно, именно он занимался всякими текущими проблемами, так что и на этот раз решил, что моего внимания эта проблема с пернатыми выскочками не стоит.

— Слушай сюда, пернатый. Эту дорогу построили гномы для гномов, и прямо вот здесь об этом написано. Вы не имеете никакого права что-то требовать от гномов за проход по их собственности. Так что вали отсюда, тупая курица, пока я тебе перья не повывёргивал.

Гном не знал этого, но своей речью он дважды сумел смертельно оскорбить крылатых людей, которые не терпели сравнения с курицами, а вывёргивание перьев считалось у них самым позорным видом наказания. Так что «горячий житель гор» не стал раздумывать, как бы ответить на эти оскорбления, а быстро сдёрнул с плеча лук и начал натягивать стрелу. Увы, на этом его успехи закончились, потому что вся эта группа парламентёров давно находилась под прицелом автоматов и пушки БТР. Так что как только стали понятны его намерения, тело крылатого человека буквально разорвало пулями в клочья. А через ещё пару секунд та же участь постигла и всю остальную делегацию.

Я горестно вздохнул и направил свой взгляд в небеса, где парила «группа поддержки», сейчас на всех парах улепётывающая в сторону гор. Вообще-то, моей целью были как раз эти крылатые люди. Я должен был проникнуть в их сон, чтобы через него добраться до следующей «контрольной точки». Вот только гномы порешили всех потенциальных жертв моих ночных кошмаров, из-за чего мне теперь требовалось попасться на глаза ещё одной группе аборигенов.

Я провёл внушение своим спутникам, заставил их залезть внутрь машины и принялся ждать развития событий, поглядывая на небо. Развитие не заставило себя долго ждать, потому что через час со стороны гор появилось целое облако, состоящее из крылатых людей, собирающихся покарать бескрылых агрессоров. За это время я успел допросить душу одного из парламентёров, так что знал, что подобная реакция была закономерной. Если крылатые люди встречали сопротивление, то они летели на войну всем своим народом. Мужчины и женщины, воины и крестьяне, дети и старики — все они сбивались в одну стаю, после чего налетали на врагов, подавляя их своей численностью и яростью.

Эта стратегия работала достаточно хорошо, потому что зная о ней, никто из обитателей равнин не рисковал задирать пернатых маньяков. Вот только на этот раз орешек оказался им не по зубам. Хотя эта раса и владела магией, как и вся магия этого мира, она была довольно слабой. Более того, большая часть магических способностей крылатых людей была

направлена на поддержание себя в воздухе. Поэтому, в бою они предпочитали использовать луки и копья, просто бросая их в противников с безопасной высоты.

Вот только в данном случае стрелы и копья не могли даже поцарапать броню или пробить армированную резину колёс. В то же время пушка и два пулемёта с дистанционным управлением, установленные на крыше БТР, могли уничтожать любые цели на высотах менее одного километра. Так что чем в более плотные стаи сбивались нападающие, тем проще гномам было их убивать. Через несколько часов мне даже пришлось отдать приказ начать стрелять резиновыми пулями, чтобы не прикончить вообще всех крылатых людей этого мира.

В конце концов, за полчаса до заката солнца остатки летучей армии убрались прочь, оставив на поле боя более девяноста процентов представителей своей расы. Назвать это разгромом я не мог, потому что скорее это было массовым самоубийством. Что самое смешное, высшие чины, управлявшие действиями армии, сами в бой не лезли, а потому остались в живых.

Когда за землю опустилась ночь, и тупые курицы завалились спать в своих гнёздах, я отдал приказ гномам возвращаться домой после восхода солнца, а сам устремился к горам. Там я под покровом тьмы просочился в спальню самого Мирсратдхруна сто девятнадцатого, после чего проник в его сон. Мне нужен был носитель королевской крови, имеющий доступ к особому пространству мира снов, которое он вроде как должен был охранять. Увы, как и весь этот мир, традиция сноходчества у этой расы пришла в упадок, так что зажавшийся петух не смог сопротивляться моему влиянию. Так что всего через пять минут пыток и кошмаров он поддался моим уговорам и переместился в нужное мне место мира снов.

Обитель Звёздной Пыли была небольшой горной долиной, затерянной в бесконечном море облаков. Тут жили остатки когда-то великого народа Крылатых Людей. Только здесь в мире снов они ещё помнили о былом величии своей расы, в то время как в реальном мире их потомки выродились до уровня антропоморфных куриц с куриными же мозгами. Приведший сюда представитель «королевской династии» тоже не отличался наличием мозгов, так что сразу же после нашего появления в этом месте начал орать на всю округу, зовя на помощь. Пришлось мне осуществить свою угрозу и отправить его душу на корм демонам. С учётом того, что сегодня днём погибли все его прямые потомки, королевский род полностью прервался. Впрочем, это были не мои проблемы.

Между тем, в мире снов меня окружила толпа крылатых людей, ощетилившаяся различным колюще-режущим инвентарём.

— Давайте, договоримся. — Сделал я попытку провести мирные переговоры. — Вы даёте мне уйти отсюда, а взамен я оставляю вас в живых.

Увы, все представители летающих королей отличались изрядной склочностью, так что на моё щедрое предложение они ответили угрозами, к исполнению которых тут же и приступили. Конечно, среди местных обитателей были довольно сильные маги, работающие с силами Порядка, вот только я к этому моменту уже «сменил ориентацию» и встретил их мощнейшим потоком энергий Хаоса. Как я и подозревал, с подобным подарком никто из нападавших справиться не сумел, так что данный мирок внезапно лишился всего населения.

Я немного не рассчитал свои усилия, и после моей атаки всё это место начало разваливаться на куски, растворяясь в облаках. К счастью, я успел ступить на нужный мне Путь и отправиться дальше, нисколько не заботясь о судьбе всей этой тупой крылатой расы и их наследии, чем бы оно ни являлось.

Дальнейшее моё передвижение проходило по весьма живописным местам. Радужная дорога вела меня меж облаков от одного летающего острова к другому. Неудивительно, что крылатые люди видели во снах такое место. Земли под ногами тут не бывало в принципе, и даже летающие острова вряд ли смогли бы успокоить приступ страха высоты из-за своего небольшого размера.

Спустя примерно неделю, все эти «райские красоты» уже изрядно мне поднадоели и вызывали лишь раздражение своими слишком яркими красками. Но не успел я заскучать, как «на горизонте» появился огромный летающий остров, всю поверхность которого занимал прекрасный сияющий город. Добравшись до его белоснежных стен, я смог окунуться в атмосферу настоящей развитой цивилизации, более подходящей не этому фэнтезийному миру, а каким-нибудь Звёздным Войнам.

Дело было в том, что по улицам города разгуливали не только люди, но и прочие весьма странные существа совершенно невообразимых форм и расцветок. Кто-то из них шёл, кто-то летел, третьи плыли, делая вид, что вокруг них вода. И весь этот паноптикум куда-то спешил, о чём-то договаривался и за что-то торговался. Стражники на входе в город просветили меня, что данный топографический элемент местности является нейтральной территорией и находится под защитой великого духа мира снов Эфириона. Запрещалось под любым предлогом нападать на жителей и гостей города. А карой за подобное нарушение была встреча с самим владыкой города, пережить которую дано было не каждому.

Что самое интересное, я видел на улицах не только представителей сил Порядка или нейтральных существ, но и настоящих демонов Хаоса, которые ничуть не скрывали своей характерной ауры. Я решил пройтись по городу и посмотреть, чем тут вообще живут разумные. Учитывая множество каких-то непонятных для меня товаров, это место было довольно интересным, и можно было задержаться тут на некоторое время.

Так, блуждая по улицам города, я вышел на небольшую площадь с фонтаном, где неожиданно столкнулся с... Кёльдруном. Тот самый охотник, что провалился в море тьмы, вдруг вынырнул из толпы и как ни в чём не бывало поздоровался со мной и просил, как дела. Меня подобный поворот сюжета не обрадовал совершенно. Особенно учитывая тот факт, что прежде пронзительно голубые глаза этого индивида вдруг стали угольно чёрными, так что невозможно было даже отличить зрачок от радужки. Последовавшая за этим просьба опять стать моим спутником меня уже не удивила.

Здесь замышлялось что-то весьма дурно пахнущее, так что я решил пока подыграть неожиданно воскресшему знакомому, а потом увести его за границу города, где и прикончить по-тихому. В своём стремлении изобразить моего лучшего друга, Кёльдрун был слишком навязчивым, так что я уже начал задумываться о том, чтобы прикончить его прямо здесь, дабы не нагружать свою хрупкую психику.

За всей этой говорильней, я и не заметил, как согласился зайти в один магазинчик, где бывший охотник видел что-то очень интересное. И только заметив «продавца», я понял, что вот оно — то, ради чего был устроен весь этот цирк. Дело было в том, что продавцом в магазине был типичный ктулханоид, от которого так и несло энергией Хаоса. Причём не чистого, а какого-то искажённого. Можно даже сказать Осквернённого Хаоса.

Мерзкая тварь приблизилась ко мне и протянула отвратительный кусок слизи с чёрной личинкой внутри, навязчиво пытаясь всучить мне её в руки. А когда ктулханоид попытался незатейливо ткнуть этой мерзостью мне в грудь, я мгновенно применил силу Порядка, чтобы уничтожить зарвавшуюся тварь.

Я мысленно перевёл дух, после чего схватил за шкурку находящегося в прострации Кёльдруна и потащил его к нужному мне выходу из города. Тот был в таком шоке, что даже и не подумал сопротивляться. Народ на улицах тоже смотрел на меня с ужасом в глазах, расступаясь при моём приближении. Так в тишине, окружённый благоговением и почитанием, я добрался до врат и ступил на Путь, ведущий в нужную мне сторону. Всё это время паразит коварно наблюдал из своего логова, распространяя эмоции удовольствия от удачно проведённой аферы.

Примерно через полчаса, когда я немного отошёл от всей этой невероятной истории, я остановился на одном из небольших летающих островов и обратил своё внимание на Кёльдруна, являвшегося виновником того, что меня чуть не убила какая-то зарвавшаяся амёба.

— Ну давай, рассказывай. — Приказал я ему, выпуская воротник куртки из своего захвата.

— О Крюгер, не губи! Прошу твоей милости. — Бухнулся тот на колени.

— Что-то поздновато ты спохватился. — Скрестил я руки на груди, встав в позу оскорблённой невинности.

— Я же не знал, что ты носитель Неназываемого! — Опять возопил этот олух, так что у меня зазвенело в ушах. — Смилуйся, прошу!!!

— Рассказывай. — Опять приказал я.

Вылитая на меня слезливая история была довольно банальной. Упав в море тьмы, по факту оказавшееся той самой Скверной, Кёльдрун попал в плен к ктулханоидам. Те сначала просто пытали его из любви к искусству, после чего впечатлились его историями обо мне и донесениями своих шпионов о том, как я расправился с засадой на караван. Зная о том, что конечной точкой моего пути будет Ультар, эти твари вычислили, что я непременно пройду через город Эфириона, где и решили устроить мне ловушку.

Нападавший на меня ктулханоид с самого начала был смертником. Он должен был или подселить в меня зародыш Скверны, или спровоцировать на «немотивированное» нападение, после чего подкупленный ими Эфирион должен был приговорить меня опять-таки к заражению Скверной. Вот только я спутал ктулханоидам все карты, так что сейчас охотник должен был находиться рядом со мной и играть роль их агента. А по факту эта продажная тварь начала умолять меня спасти его от новых хозяев, которые обещали за провал операции подвергнуть его душу бесконечным мучениям.

Выслушав всю эту ахинею, я успокоил заливающегося слезами охотника.

— Не беспокойся. Я знаю, как избавить тебя от власти этих порождений Скверны.

— Правда? Ты сделаешь это? — Воссиял он надеждой.

— Конечно. — Уверил его я. — Чтобы спасти от этих порождений искажённого Хаоса, нужно принести тебя в жертву обитателям Хаоса Изначального.

С этими словами я выдвинул стальные лезвия из своей правой руки и воткнул их Кёльдруну прямо в сердце. Тот непонимающим взглядом уставился на мою руку, а потом его глаза расширились от ужаса, когда он осознал смысл моих слов. А через секунду его душа отправилась на корм демонам Хаоса, чтоб им вечно сыто икалось во тьме.

Дальнейший мой путь к Ультару не был омрачён какими-либо проблемами или сложностями. Я просто шёл по радужной дороге по облакам. Спустя некоторое время дорога превратилась в дорогу из жёлтого кирпича, которая вилась по живописным полям и лесам мимо деревеньки городов. Эта местность удивительно напоминала обычный материальный

мир, радующий своих обитателей цветущей аграрной экономикой. Не обременённый наличием всяческих спутников, я летел над дорогой на своей максимальной скорости, минуя всех тех, кто нуждался в помощи и поддержке со стороны случайных странников. Некоторые особо ретивые индивиды даже пытались поймать меня на лету, одновременно умоляя о помощи, но не умея замедлять течение времени, шансов на это они не имели.

Так я и добрался в Ультар, образ которого горел в моём сознании. Только приземлившись на околице этого небольшого городка, я понял, что в своём путешествии несколько выбился за временные рамки, на которые рассчитывало Существо. Впрочем, как говорится, лучше поздно, чем никогда. Как подсказывала мне моя пятая точка, явись я сюда раньше, проблем бы у меня было куда больше.

По улицам города я пошёл уже не торопясь, стараясь полностью насладиться незабываемой атмосферой. Мне на ум даже пришла вполне подходящая песня, описывающая впечатления от моего попадания в это место.

<https://www.youtube.com/watch?v=E-H3Vxm7p80&t=112>

Самым удивительной и притягивающей мой взгляд особенностью этого города были конечно же кошки. Они бегали, лежали, сидели, играли и умывались, создавая непреодолимый образ бесконечного кавая. Не удержавшись, я присел на небольшой каменный парапет возле дороги и принялся гладить подвернувшуюся под руки мурку. Видя её забалдевшую физиономию, ко мне стали подтягиваться и другие кошки, тоже желающие внимания и ласки. Через десять минут я сидел в окружении ласкового мурчащего воинства, которое умиляло меня одним своим видом, не говоря уже о мягкой шёрстке и бархатистом мурчании.

Неожиданно, ко мне подошёл парень лет восемнадцати, который обратился ко мне обеспокоенным голосом.

— Странник, ты находишься в опасности! Эти воплощения дикого кавая стремятся подчинить тебя. Если ты не опомнишься, то весь остаток вечности будешь гладить их, чесать животики, носить на руках и выполнять все их капризы. Странник, ради твоего будущего я готов пожертвовать своей жизнью. Не упusti этот шанс. Беги!

С этими словами парень раскинул руки и плашмя упал спиной на землю. Усевшиеся рядом со мной кошки тут же напрыгнули на него и принялись тереться, мырлыкая и вылизывая свою жертву. Я посмотрел на освободившийся «путь к спасению», перевёл взгляд на лежащую у меня на коленях кошку и... продолжил чесать ей горло. Вся героическая жертва моего «спасителя» пропала втуне, когда вокруг собралось ещё больше кошек.

Наконец, через несколько часов я удовлетворил свою страсть к кошачьим нежностям, аккуратно отложил повисших на мне кошек в сторону, после чего подлетел к парню и выкопал его из-под целого мурчащего одеяла. Довольная рожа этого «спасителя» говорила о том, что спастись он совершенно не желает.

— Тебе ещё нужно расти над собой, чтобы выработать иммунитет перед всепоглощающим каваем. — Заявил я ему, ставя на землю в месте, где концентрация кошек на квадратный метр была минимальной. Но даже так, стоило ему только прийти в сознание, как одна из кошек сама запрыгнула ему на руки и потребовала гладить себя.

— Благодарю тебя, странник. — Кивнул парень, соглашаясь с должностью гладильщика кошек и приступая к выполнению своих обязанностей. — Я буду вспоминать о твоей железной воле, чтобы однажды стать таким же великим, как ты.

Я на такое заявление лишь рассмеялся.

— Меня зовут Минакис. — Представился парень.

— Фредди Крюгер. — Ответил я. — Скажи, Минакис, где в этом городе можно найти Вечную Провидицу?

— Вечную Провидицу? — Переспросил тот. — Никогда не слышал о такой. В нашем городе вообще нет никаких провидиц, предсказательниц и ясновидящих. Единственное, чем знаменит Ультар — это кошками и тем, что в местной гостинице иногда останавливаются весьма странные личности... вроде тебя.

— Хм... — Недовольно хмыкнул я.

— Думаю, если ты кого-то ищешь, то тебе лучше спросить о нём у Атала — жреца Немощных Богов. Его можно найти в храме на главной площади города. — Добавил парень, немного подумав.

— Спасибо за совет. — Улыбнулся я, наблюдая за разомлевшей кошкой на руках у собеседника. После этого я безжалостно развернулся и оставил его прозябать в вечном рабстве у этих пушистых бессердечных созданий.

Храм и жрец нашлись довольно быстро. Собственно, ошибиться было сложно, потому что храм был самым заметным зданием на площади, а жрец был единственным человеком в храме. Собственно, храмом было небольшое прямоугольное строение, внутри которого был только один большой зал. Тут стояло несколько скамеек и большой белый алтарь, рядом с которым и обнаружился жрец, одетый в типичную жреческую хламиду.

— Здравствуйте, это вы Атал? — Обратился я к мужчине, читающему какую-то книгу. Тот закрыл свой талмуд и обратил на меня свой взор.

— Да. Чем могу служить?

— Мне нужно встретиться с Вечной Провидицей.

— Хорошо, она говорила, что вы придёте. — Кивнул он. — Следуйте за мной.

Отложив книгу в сторону, Атал поднялся со скамьи и направился к алтарю. Зайдя за него, он нажал на незаметный выступ, и в алтаре открылся проход, из которого так и повеяло духом таинственности и загадочности. Спустившись по лестнице, мы некоторое время блуждали по запутанному лабиринту подземелий.

— Провидица не любит незваных гостей? — Поинтересовался я, поглядывая по сторонам и запоминая дорогу.

— Попасть к ней можно только если она сама этого захочет. — Согласился жрец. — Таков уговор.

Что это за уговор, кого и с кем, он тактично умолчал. Через пару минут, мы наконец подошли к дверному проходу, занавешенному потёртой тряпкой. Отодвинув эту своеобразную дверь в сторону, я зашёл в небольшую комнату. Моему взору предстала пожилая женщина, сидящая за низеньким столиком. Вдоль стен комнаты тянулись шкафы и полки, на которых были свалены кучи разнообразного хлама. В основном это были всякие мелкие безделушки, типа амулетов «на удачу» или «для защиты от сглаза». Быстро осмотрев комнату, я уселся на низенький пуфик, расположенный как раз напротив стола. Жрец остался снаружи, так что мне можно было сразу переходить к делу.

— Добрый день. — Поздоровался я. — Существо велело передать вам вот этот предмет в качестве оплаты за некие услуги. — Я отдал команду паразиту, и тот вытолкнул наружу светящийся шарик, который аккуратно плюхнулся на стол и превратился в сушёный кусок чего-то весьма отвратительного на вид.

— Сердце феникса. — Благоклонно кивнула провидица, до этого рассматривающая

меня с доброй улыбкой. Она подняла мой «дар», осмотрела его, а потом не глядя бросила за спину куда-то в недра стоящего там шкафа. — А вот то, что Существо хотело купить.

Подняв ладонь лодочкой, она подула на неё, и с руки сорвался поток светящегося пуха, который собрался в ещё один светящийся шар, переливающийся загадочным мерцающим светом. Он висел передо мной, изображая из себя шар для лазерного шоу, потому что выпускаемые им разноцветные зайчики беспорядочно бегали по стенам комнаты.

— Что это? — Поинтересовался я.

— Это координаты места, в котором заточена могущественная игровая фигура, которая сейчас принадлежит Существу.

— Оно хотело, чтобы я передал ему эти координаты? — Недоумённо спросил я. Тут явно был какой-то подвох.

— Зачем это игроку? — Рассмеялась женщина. — Оно отлично знает, где находятся его игровые фигуры. Более того, эту фигуру оно заточило в тюрьме лично. Правда, в тот момент она ещё не принадлежала Существу.

Тараканы быстро забегали в моей голове, производя нехитрые вычисления. Если эта информация не нужна Существу, то она нужна мне. Ну, по крайней мере это оно так думает. А с учётом его намёков на мою инициативность, становится понятным, что оно хочет, чтобы я освободил эту фигуру. Правда, открыто отдать такой приказ оно не может или не имеет права. Остаётся только рассчитывать на мою инициативность. Вот хитрый жук.

— А можете рассказать мне об этом месте? — Кивнул я на шар, аккуратно беря его в руки и раздумывая над тем, что делать с ним дальше.

— В мироздании существует множество душ, чьё могущество не позволяет так просто посадить их в тюрьму, а ценность делает расточительным простое уничтожение. — Начала рассказ провидица. — Для таких бунтарей и была создана особая тюрьма. Этот город в мире снов называется Неведомый Кадаф. Как ты уже мог убедиться, обычная магия в мире снов не работает. А в Кадафе не работает вообще никакая магия... кроме магии вероятностей. Там-то и содержатся души величайших преступников, гениев и идиотов. Правила этого места таковы, что попасть туда почти невозможно. Единственный способ — это использовать Звёздные Врата, набрав на них особый адрес. Время в этом месте течёт по кругу, так что попасть в Кадаф можно только один раз. Даже боги не могут попасть туда дважды. Чтобы освободить кого-то, нужно добраться до пленника и подобрать ключ для открытия клетки. Сильных магов вероятностей в мире не так уж много, и просто так их в эту тюрьму никто не пустит. Ну а выбраться из Неведомого Кадафа довольно просто. Нужно всего лишь ещё раз использовать Звёздные Врата, чтобы переместиться в другое место в мире снов.

После того, как я выслушал это подробное объяснение, мне даже стало немного стыдно. Мне буквально по шагам расписали всё, что я должен сделать... по собственной инициативе, ага. Что ж, раз уж я тут оказался, то нужно использовать ситуацию по максимуму. Передо мной сидит личность, которая явно знает довольно много. Думаю, Существо не обидится, если я «за его счёт» задам несколько вопросов.

— А вы можете сказать, что за паразит прописался в моей душе, и как от него избавиться? — Задал я свой самый животрепещущий вопрос.

Женщина печально улыбнулась и покачала головой.

— Ты знаешь, кто такой Ктулху? — Ответила она вопросом на вопрос.

— Э-э-э... — Опешил я от неожиданной смены темы разговора. — Это такой огромный морской монстр, который спит на дне моря. И когда он проснётся, то уничтожит весь

мир. — Выдал я известную мне историю.

— Это не совсем так. — Покачала головой провидица. — Ты говоришь лишь о самом известном Ктулху, о самом первом из них. Ктулху — это не имя, а должность. Так называют жрецов Азатота. Этот величайший из Иных Богов обитает в самых глубинах Хаоса и бесконечно пожирает миры и их обитателей. Но иногда ему хочется съесть что-нибудь вкусненькое, и тогда на помощь Азатоту приходят его жрецы. Они хватают души смертных и передают их своему владыке. Изначально, жрецами Азатота становились его преданные последователи. Но его неуёмный голод приводил к тому, что большинство жрецов пожирались им ещё до того, как они успевали принести кого-то в жертву. И тогда Великий Бог Хаоса всемогущий Азатот начал отделять части себя, делая их своими жрецами. Когда такой Ктулху пожирает душу, она попадает прямоком в желудок Азатота, где будет перевариваться весь остаток вечности. А поскольку эти отделённые части не отличаются умом, то их подселяют в душу носителям, которые и должны решать, кто достоин быть принесённым в жертву Иному Богу, а кто нет. Как ты понимаешь, Азатот является самым могущественным существом в мироздании. Сравниться с ним может лишь Владыка Порядка Йог-Сототх. Зная об этом могуществе, никто не согласится помочь тебе избавиться от Ктулху в твоей душе. Ведь это будет прямым оскорблением Азатота и проявлением бунта против высших сил. Любая такая попытка закончится лишь тем, что Азатот лично сожрёт наглеца, используя отделённую часть самого себя. Надеюсь, теперь тебе всё понятно?

От заданного вопроса у меня мурашки по коже пробежались. Да уж, теперь мне всё понятно. Видимо, моё отношение ко всей этой ситуации проявилось на моём лице, потому что провидица добавила.

— Впрочем, в твоём случае всё не так уж плохо. Ты получил своего Ктулху, когда Азатот решил принять участие в одной из игр в качестве источника свержил. Он добровольно принял на себя обязательства следовать правилам Игры, так что пока ты участвуешь в очередной игре, он не будет тебя пожирать. Кроме того, ты можешь прислушиваться к настроению своего симбионта. Если он тобой недоволен, то значит ты собираешься нарушить правила игры. Если же он наблюдает за тобой, то значит твоя игра привлекла божественное внимание самого Азатота, и ты должен продолжать прилагать все усилия, чтобы победить. Ну а когда придёт твоё время... вполне возможно, что Азатот позволит тебе жить дальше и развлекать его своими поступками.

Да уж, отличная перспектива, что сказать. У меня прям слов нет, одни маты. Что ж, по крайней мере теперь у меня есть бесплатный датчик «законности» моих действий. Если Азатот не будет против того, что я выпущу игровую фигуру, то кто посмеет оспорить его решение? А уж такой вопрос, как освобождение пленника из самой надёжной тюрьмы в мироздании, всяко не пройдёт мимо его внимания.

— Что ж, спасибо за ответ. — Кивнул я.

— Обращайся. — Улыбнулась Вечная Провидица. — Я отвечаю на любые вопросы о будущем и прошлом. Правда, согласно уговору, делаю я это только в обмен на соответствующую плату. Твои сегодняшние вопросы были оплачены Существом с помощью сердца феникса. Если же ты когда-нибудь решишься посетить меня снова, то тебе стоит припасти что-нибудь ценное, вроде твоих хвостов.

Э, нет, не дождётесь. Мои хвосты мне дороги как память. В общем, намёк я понял, так что стоит закругляться.

Я схватил светящийся шарик с координатами и разместил его в своём разуме. Поскольку

это был просто набор информации, то «копирование» прошло без проблем. Правда, как и в случае с другими адресами Звёздных Врат, имеющийся у меня адрес был одноразовым и должен был стереться после использования. Так что я разместил всю выданную мне информацию в совершенно изолированном участке памяти, чтобы мне попутно не стёрли чего-нибудь нужное.

Попрощавшись с провидицей, я откинул закрывающую вход тряпку, вышел на улицу и прищурился от яркого солнечного света. О том, что вообще-то я должен был оказаться в подземелье, я вспомнил только через несколько секунд. Обернувшись, я закономерно не обнаружил за спиной никаких дверей. Только сплошную стену какого-то дома.

Двинувшись по улице, я стал продумывать план своих дальнейших действий. Если честно, то я не горел желанием совать голову льву в пасть. Вот только выбора у меня особого не было. Не Ктулху, так Существо обязательно меня сожрут. И ещё неизвестно, что лучше. Остановившись посреди улицы, я посмотрел на играющих в тени дерева кошек, плюнул на всё и отправился к пушистым охотникам. Никуда это Существо не денется. А меня уже достало бегать, высунув язык. Так что устрою себе небольшой отпуск в Ультаре.

С этими мыслями я улёгся на травку и принялся наблюдать за кошками. Парочка котят тут же избрала меня в качестве средства маскировки, за которым можно было спрятаться от «добычи». Правда, я и сам оказался «хищником» и отловил одного самого наглого котёнка, чтобы обласкать его и потискать. Пока я развлекался, таким нехитрым образом снимая стресс, на улицах города поднялась какая-то суматоха. Кто-то куда-то бежал, что-то кричал, но я не обращал на это внимания, погружившись в свой мир развлечений.

Через несколько часов солнце село, наступили вечерние сумерки, и пушистые хищники вышли на охоту. На удивление, в кустах и траве оказалось множество мышей и птичек, которых кошки ловили и пожирали целиком и по частям. Некоторые особо храбрые из котов пытались охотиться и на меня, но в наказание за подобную попытку они подвергались принудительному тисканию, после чего «хышники» сбегали от меня в расстроенных чувствах от осознания моего превосходства над ними.

Только спустя примерно неделю я почувствовал себя достаточно отдохнувшим, чтобы продолжить выполнение «квеста эпического уровня сложности». За это время вся непонятная суэта вокруг улеглась и город опять превратился в сонное царство кошек.

Поднявшись с травы, я направился в ближайший лес. Вслед за мной увязалась пара любопытных кошек. Одного из «шпионов» я поймал и понёс дальше на руках, слушая его мурлыканье. В лесу примерно в получасе ходьбы от города я нашёл небольшую полянку и использовал магию Порядка, чтобы создать тут самые настоящие Звёздные Врата с дизайном Древних. Правда, тут отсутствовало «наборное устройство», потому что адрес следовало вводить самому с помощью магии.

Убедившись, что устройство соответствует «спецификации», я отпустил кошку, отошёл на несколько метров и использовал адрес Неведомого Кадафа. Сзади послышались какие-то выкрики, но я не обратил на них внимания, а быстро прошёл через портал.

Вышел я из светящегося круга, сияющего внутри ещё одного порталного устройства, подозрительно похожего на всё те же Звёздные Врата дизайна Древних. Я находился на выложенной камнем площадке, вокруг которой шла колоннада. Место выглядело каким-то пустынным и запущенным. Небо было скрыто облаками, а земля была сухой и бесплодной. Насколько хватало глаз, всё вокруг было усеяно странными светящимися кристаллами, внутри которых застыли разного рода «пленники».

Я отправился вперёд, следуя по указанному в послании провидицы пути, заодно осматривая содержимое ловушек стазиса. Как меня и предупреждали, магия тут не работала вообще. Даже Хаос и Порядок были мне сейчас недоступны. А вот дизайн установок стазиса подозрительно напоминал творения Древних. Скорее всего, это Древние копировали дизайн с ещё более древних образцов технологий. А сейчас я мог наблюдать тот самый изначальный эталон внешнего вида «древней и продвинутой техники».

К моему удивлению, в стазисных ловушках находились не только живые существа, но и разного рода артефакты. К каждому «пленнику» прилагалась табличка с кратким описанием его имени, достижений и преступления, за которое он сюда угодил. И если мимо всяческих монстров я проходил без особого интереса, то «божественные артефакты» моя жаба настойчиво предлагала «освободить» и использовать в собственных целях.

Помнится, Существо говорило, что если я справлюсь с заданием, то смогу получить награду. То есть оно не обещало наградить меня, а только говорило о такой возможности. Так что стоит «проявить инициативу» и взять себе награду самому. Ведь именно этого от меня и ждут? Я задал этот вопрос паразиту, но тот как всегда проигнорировал меня. Что ж, будем считать, что разрешено всё, что не запрещено.

Через несколько часов я добрался до нужного мне места. По дороге мне скучно не было, потому что я чувствовал себя тут как в музее. Экспонаты были весьма интересными, и я особо не торопился, читая тексты на табличках и рассматривая самые интересные экземпляры.

Моей целью оказалась довольно симпатичная девушка. Фигурка и лицо у неё были что надо. Немного портили образ идеальной любовницы только большие загнутые рога на голове, кожистые крылья за спиной и тонкий чёрный хвост с «сердечком» на конце. Но больше всего меня удивило её оружие. Это было что-то вроде базуки с неё саму размером. Вещь была явно высокотехнологичная. Впрочем, пока мы находились в мире снов, это был всего лишь образ. А в этом месте оружие и вовсе не должно было работать.

Фото

Я глянул на табличку, прилагающуюся к экспонату, и прочитал текст.

«Зиновия Рейнхардт. Игровая фигура. Выиграла девяносто девять высокорейтинговых игр подряд. Осуждена за обещание засунуть своё духовное оружие в зад Йог-Сототху».

Уа-ха-ха! Отличный повод для того, чтобы засадить без пяти минут чемпиона в тюрьму. Чувствуется рука опытных интриганов. Но победить в девяносто девяти играх — это довольно неплохо. Я принимал участие в шестнадцати, но из них всего одна была рейтинговой.

Я присел и стал изучать устройство стазиса. На нём располагался небольшой экран и клавиатура. Быстро пробежавшись по опциям, я выяснил, что для отключения ловушки нужно правильно ввести пароль, при том, что сам пароль менялся с периодичностью тысячу раз в секунду. То есть нужно было или научиться вводить двадцатизначное число менее чем за одну тысячную секунды, или... заранее предсказать нужную комбинацию и ввести последнюю цифру в точно определённый момент времени.

Теперь понятно, почему тут требуется маг вероятностей. Воздействовать на будущее я не мог, но у меня всё ещё был опыт просмотра и выбора нужных вариантов грядущего. Хотя это и был мир снов, законы этого места формировали определённую реальность, и предсказание будущего тут было вполне возможным.

Я уселся в удобную позу и погрузился в медитацию, чтобы просмотреть варианты

будущего. Задача, конечно, была не из лёгких. Подбор пароля осложнялся ещё и тем, что при каждом нажатии на кнопку, введённое число влияло на генерацию будущих паролей, что делало подбор нужной комбинации ещё более сложным. Количество вариантов будущего было при этом настолько огромным, что любой нормальный маг сошёл бы с ума от одной попытки их просмотреть. Но поскольку я был ненормальным, то сразу задался вопросом: если боги захотят освободить какого-то пленника, то они что, будут сидеть тут и угадывать пароль?

Было очевидным, что нормальный бог посчитает это ниже своего достоинства. А значит, всё куда проще. Существует один единственный пароль, который сам подбирает себя в процессе набора его на клавиатуре. Так что тут нужно было или заранее знать правильный код, или просто увидеть вариант будущего, где код набирается сам по себе, просто потому что он должен набраться. Тут шансы угадать пароль довольно простые. Или я его угадаю, или нет. Пятьдесят на пятьдесят. Не раздумывая больше ни секунды, я начал набирать код, ориентируясь на свою интуицию. В конце концов, я достаточно долго наблюдал за действиями Алекса Браунинга, чтобы понять, как это делается. А ведь он-то как раз был Избранным Магом Вероятностей, который никогда не ошибался.

Спустя пару секунд, устройство стазиса тихо пикнуло и отключилось. Светящийся «кристалл» медленно растаял, освободив свою начинку.

— Привет. — Поздоровался я с Зиновией, поднимаясь на ноги. — Я Атман. Тебя начальство на работу вызывает.

Та похрустела шеей, осматривая меня и окружение, после чего поудобнее перехватила своё оружие и сошла со стойки устройства стазиса.

— А кто у нас нынче начальство? — Поинтересовалась она неожиданно жёстким голосом. Не такое ожидаешь от девушки, чей внешний вид так и кричит «возьми меня».

— Существо.

— Что за существо? — Не поняла меня девушка.

— Существо высшего порядка, осознать величие которого ты просто не в состоянии. — Дословно повторил я фразу, которую мне сказал сам обладатель этого имени.

— Ах, это Существо. Вот же хитрый жук. Сам же меня сюда засадил.

— Ты знакома с ним?

— Встречались. Не самый худший вариант игрока, кстати. По крайней мере он не даёт заведомо невыполнимых заданий, плюс не надоедает своими советами и поучениями, что и как делать.

— Да, это про него. — Согласился я, осматривая почти обнажённую фигурку своей коллеги.

— Ну, давай уже. — Потребовала от меня Зиновия.

— Что давать? — Не понял я.

— Давай уже начинай требовать, что раз ты меня освободил, то я должна отдаться тебе прямо здесь и сейчас.

Честно признаться, мелькала у меня такая мысль в голове. Вот только ситуация и окружение были не совсем располагающими к подобному развитию событий.

— Может, как-нибудь в другой раз. — Отказался я. — Я бы тебя с удовольствием трахнул, но не вижу смысла заниматься сексом в мире снов. Тут всё картонное и придуманное. Одна видимость кругом.

— Это ты мне что, одолжение делаешь? — Рассердилась девушка, правдоподобно

разыгрывая оскорблённую невинность. — Думаешь, я так сильно этого хочу?

— Да-да, именно так я и думаю. — Поспешил согласиться я. — Давай уже выбираться отсюда.

Девушка мило надула губки и пошла в сторону портала, эротично виляя попкой.

— Сможешь сама отсюда выбраться? — Крикнул я ей вслед.

— Разберусь. — Раздражённо ответила она.

Ну, никто её за язык не тянул. А я, пожалуй, останусь и подберу себе «награду» помощнее. Я отправился в противоположную сторону подальше от портала. Как показывали результаты наблюдений, чем дальше в лес, тем толще партизаны. В смысле, с каждым шагом экспонаты в музее вокруг становились всё более продвинутыми и многообещающими.

Теперь вокруг встречались не только работающие установки стазиса, но и бездействующие. Их я тоже аккуратно обходил. Не хотелось бы «влипнуть» в одну из ловушек просто по неосторожности. Существо от такого финала просто лопнет от смеха. Уж меня-то спасти никто не будет.

Так, постепенно продвигаясь вперёд, я зашёл на территорию, где начиналось уже что-то похожее на остатки того мира, из которого сделали тюрьму. В окрестностях портала не было вообще ничего, кроме теснящихся друг к другу установок стазиса. А тут стали встречаться какие-то руины, полусгнившие пни и просто неровности рельефа. Сами «камеры хранения» тоже встречались куда реже, прячась от взглядов прохожих за всевозможными препятствиями.

Ещё раз осмотрев открывающиеся мне горизонты, я заметил примерно в километре от себя более-менее сохранившиеся развалины. Заинтересовавшись, я направился напрямик к ним, лишь краем глаза оценивая содержимое окрестных ловушек.

Развалины оказались довольно неплохо сохранившимися. Если быть точнее, это были даже не развалины, а недостроенный храм, у которого отсутствовала крыша и часть стен. По крайней мере я не видел никаких признаков обрушения конструкций. Всё вокруг было чистеньким и аккуратным, что несколько выбивалось из образа тех развалин, что я видел до этого.

Зайдя внутрь храма, я увидел очередную стазисную ловушку. Вот только тут она стояла на постаменте, изображая из себя чуть ли не объект поклонения. Осмотревшись, я увидел на соседней стене надписи, вырезанные в камне. Обычно, в мире снов я с лёгкостью мог читать и говорить на любом языке. Но этот язык в список «автопереводчика» не входил. Зато я знал его сам по себе. Это были письма Нерубов. Даже в мире разумных пауков этот язык считался «мёртвым» и использовался только для ритуальных целей и важных мероприятий. Но поскольку в моей голове находились копии всех знаний из библиотеки пауков, то нашёлся там и словарь, совмещённый с простейшим грамматическим справочником.

Текст на стене был довольно архаичным и выпранным, но мне удалось прочитать большую его часть. В нём говорилось, что в этом храме заточён образ Пламени Небытия, отразившегося в мире снов. Несмотря на то, что по сути это было всего лишь воспоминание о том, как выглядело оригинальное пламя, могущество последнего лепестка Призрачного Огня было настолько велико, что Иные и Праведные Боги совместно постановили запечатать этот участок мира снов самой сильной из доступных им печатей, чтобы не допустить попадания Призрачного Огня в руки смертных.

У меня даже зародилось подозрение, что именно из-за этого предмета Неведомый Кадаф и стал вселенской тюрьмой. После этого руки у меня так и зачесались от желания

экспроприировать эту замечательную вещь. Я мельком взглянул на паразита, но тот счастливо давил храпака, не обращая на мои действия никакого внимания. Это шанс!

Воровато осмотревшись по сторонам, я подошёл к установке стазиса и набрал код на клавиатуре. Опять раздался тихий писк, и светящаяся пелена исчезла, открывая вид на трепещущий лепесток пламени. Он был куда меньше, чем я себе представлял. Пламя такого размера даёт отсыревшая спичка. Но вокруг этого пламени находился довольно мощный барьер на основе Бахиони, который позволял перемещать его, изолируя при этом от внешнего мира.

Я схватил светящуюся сферу, нашёл место, где усесться, и погрузился в медитацию, пытаясь понять, что это такое я урвал. Сначала я хотел инициировать с помощью этого пламени один из своих хвостов, но изучив структуру ловушки, в которую он был помещён, понял, что этот фокус вряд ли удастся. Этот огонь уничтожал всё, к чему прикасался, так что в первую очередь он должен был сжечь меня самого. Только благодаря особому «барьеру отрицания» на основе Бахиони пламя можно было изолировать.

А ещё, как оказалось, этот клочок пламени был что называется «на последнем издыхании». Он мог вспыхнуть в последний раз, спалив дотла всё что угодно, после чего должен был погаснуть окончательно. Осознать «суть» этого пламени мне тоже не удалось, так как оно сжигало все мои мысли. Более того, чем больше я пытался на него медитировать, тем меньше этого пламени оставалось. Так что в конце концов мне пришлось лишь горестно вздохнуть и запечатать сферу с Призрачным Огнём внутри своей души, используя накопленные запасы Бахиони. Хорошо хоть я мог менять свою собственную душу, даже находясь во сне.

Как только я закончил возиться со своим «утешительным призом», как паразит недовольно завозился в моей душе, намекая на то, что больше мне тут делать нечего. Пришлось брать ноги в руки и в темпе валить в сторону портала. Добравшись до него, я набрал адрес тех самых Звёздных Врат, что я создал в окрестностях Ультара. Зиновии вокруг видно не было, так что я не стал задерживаться, а сразу прыгнул в открывшийся портал.

Оказавшись в лесу, я был неприятно поражён выстроившимся впереди целым «комитетом по встрече». Тут были и порождения Хаоса, и ангелы Порядка, и ещё всякие твари. Но всех их объединяло то, что они были невероятно могущественными и дико злобными, а объектом их злости был я собственной персоной.

Вот только не успел я даже подготовиться к неминуемой смерти, как меня выдернуло в Пустоту, где я смог лицезреть радостно улыбающееся Существо.

— Да, у тебя всё получилось. — Рассмеялось оно. — Знал бы ты, сколько нервов извели себе мои недруги, когда узнали, что именно ты можешь сделать. Они устроили ловушку в Ультаре и больше сотни лет безуспешно ждали тебя там, пока ты бродил кругами по Дремучему Лесу. Потом ты совершил дерзкое убийство в городе Эфириона, из-за чего все они ломанулись туда, чтобы подловить тебя в тюрьме. А за это время ты успел добраться до Ультара, поговорил с провидицей, а потом неделю прятался в траве у шпионов под носом, играя с кошками подобно коренному жителю города. И в конце ты использовал кошку для сокрытия своей ауры, и отпустил её только когда уже был готов открыть портал. Я сам поражаюсь, как тебе удаётся провернуть такое, не прилагая при этом никаких усилий.

А уж как я поражаюсь. Оказывается, я всё это время буквально ходил по лезвию ножа. Неужто я такой везунчик? А вроде и не скажешь. Особенно на фоне того, что я «профукал» сто лет своей жизни, и теперь от выяснения отношений с Азатотом меня отделяет чуть

меньше восьмисот лет.

— В общем, всё так удачно сложилось, что я решил сделать тебе небольшой подарок.

— Что? Зачем? — Испугался я. Знаем мы эти подарки.

— Как ты смотришь на то, чтобы сыграть в настоящую компьютерную многопользовательскую онлайн игру?

— Хм... вроде в своё время это помогало расслабиться. — Нехотя признал я.

— Вот, я тоже так подумал. Тебе стоит расслабиться. — После этих слов я ещё больше напрягся. Ага, ждите. Ща расслаблюсь. — Но вначале тебе нужно будет поприсутствовать на небольшом судебном заседании в качестве свидетеля. Только не ляпни там чего-нибудь.

Не успел я возмутиться смене своего статуса из безвольного инструмента до ажно свидетеля, как оказался в огромном зале, где обретались могущественные существа, по сравнению с которыми даже Существо выглядело плюгавым и затюканным.

— Рассматривается дело о восстановлении в правах игровой фигуры Зиновии Рейнхардт, принадлежащей Существу на правах собственности. — Донёсся до меня далёкий голос. — Данная игровая фигура была освобождена из безвременного заточения в Неведомом Кадафе, что, согласно законам мироздания, расценивается как оправдание по всем пунктам обвинения.

Существо удовлетворённо кивнуло, соглашаясь с этими словами.

— Протестую! — Раздался ещё один голос, обладателя которого я не видел или не мог определить. — Её освобождение скорее следует рассматривать как побег, организованный новым хозяином.

— Что вы можете сказать в своё оправдание?

Вопрос предназначался Существу, так что оно на него и ответило.

— Данное событие было результатом самостоятельных действий слепой игровой фигуры, принадлежащей мне. Я не отдавал ему приказов освободить Зиновию. Он должен был только доставить оплату за услуги Вечной Провидице.

— Тогда это деяние может быть расценено как преступление, совершённое одной игровой фигурой по сговору с другой.

— И в чём же заключался этот сговор, если Зиновия находилась в стазисе и в принципе не могла ни о чём договориться. — Удивилось Существо. После его слов в зале послышались сдавленные смешки.

— Неважно. — Продолжил наседать неведомый прокурор. — Он мог потребовать от неё оплаты своих действий уже после совершения преступления.

— Какой оплаты? — Уточнило Существо. — Давайте говорить о реальном мире, а не о том, каким вам бы хотелось его видеть. — На этот раз смешки были более явственными.

— Он что, даже не потребовал секса с ней? — Забеспокоился прокурор.

— Нет. — Гордо заявило Существо.

— А я б ей вдул. — Раздался тихий шепоток, после которого смешки волной прокатились по залу. — После сотой победы.

— И всё равно, освобождение из Неведомого Кадафа возможно только с санкции Высших Сил. А без неё выход из тюрьмы будет считаться побегом.

— За освобождением Зиновии Рейнхардт следил сам Владыка Хаоса Азатот через свою проекцию в душе у слепой фигуры. — Выдало свой «козырный» аргумент существо.

После этого в зале установилась могильная тишина. На мне сосредоточились взгляды могущественных существ. Всё что я мог сделать, это выставить своего паразита «напоказ»

и попросить его «помахать ручкой». Эффект был ошеломляющим. Всё взгляды тут же потупились и исчезли.

А примерно через минуту раздался голос судьи.

— Решением суда игровая фигура Зиновия Рейнхардт полностью восстанавливается в правах. В её личном деле будет отмечено, что на данный момент она одержала девяносто девять квалификационных побед подряд, набрав в общей сумме 93 258 очков. Следующая рейтинговая игра для неё будет Определяющей Судьбу.

На этом судебное заседание закончилось, и меня уже привычным образом понесло к месту следующей игры.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Мир Стихий — Часть 1

Очнулся я в сияющей пустоте, которая через несколько секунд сменилась бархатной тьмой. Чувствовал я себя при этом как-то странно. Спустя некоторое время, в пространстве передо мной возникли слова на незнакомом языке, который я при этом отлично понимал. Похоже, я опять вселился в чьё-то тело с уже сформированным разумом. Вот только где же это тело — было непонятно, потому что ощущал я себя точкой в пространстве, а никак не человеком или каким ксеноморфом.

Отбросив лишние мысли в сторону, я сосредоточился на тексте.

— «Добро пожаловать в Мир Стихий». — Гласила надпись.

Я мысленно согласился с этим высказыванием, и оно сменилось интерфейсом трёхмерного моделирования.

— «Выберите свой внешний вид».

В интерфейсе передо мной вращалась мужская фигура. Я осмотрел её со всех сторон, подправил морду лица и длину члена, нарастил мускул и мысленно кликнул «Ок».

— «Введите имя персонажа». — Появилась надпись. — «Ошибка. Имя будет задано из системных настроек». — Обрадовало меня ещё одно сообщение. — «Добро пожаловать в Мир Стихий, Читер».

— Читер? Читер?!! Эй, не палите поляну! — Закричал я. И только через секунду до меня дошло, что теперь у меня есть физическое тело.

Увы, мои возражения никого не интересовали. Интерфейс передо мной исчез, а меня неожиданно переместило каким-то видом портала, после чего я оказался в маленькой комнатухе, стены которой были выложены из больших каменных блоков. Окна тут не было, но зато был дверной проём, ведущий в коридор. Из «мебели» в комнате присутствовала только кровать, сделанная из всё того же камня. Собственно, это была даже не кровать, а такая «ступенька» мне по колено, возвышающаяся над полом. Если бы в проходе наружу была дверь или решётка, то я однозначно принял бы это помещение за тюремную камеру.

Осмотрев себя, я убедился, что имею то самое тело, которое создал в редакторе внешности. Из одежды на мне были холщовые штаны, рубашка и простенькие сандалии.

— Интерфейс. — Тихо произнёс я.

Перед моими глазами тут же появился интерфейс, характерный для компьютерной игры. Разве что тут он располагался несколько непривычно, потому что я смотрел на мир своими глазами, а не через монитор. Быстро пробежавшись по функционалу, я убедился, что в целом он соответствует обычной РПГ. После этого я зашёл в технические настройки, где обнаружил интересующий меня пункт: Выход.

Щёлкнув по этому пункту и подтвердив своё намерение, я на несколько секунд потерял ориентацию в пространстве. А потом неожиданно осознал, что лежу на спине в полной темноте. Мне в рот и нос входили какие-то трубки. В районе прочих «физиологических отверстий» тоже ощущалось некоторое неудобство. Я пошевелил пальцами, ощущая, как напрягаются атрофировавшиеся мышцы в руке. А через секунду передо мной зажёгся небольшой экран, на котором присутствовали три пункта меню: вернуться в игру, позвать на помощь, выйти из капсулы. Я не стал ничего выбирать, а сосредоточился на исследовании своих сил.

Спустя полчаса я знал, что магия и чакра в этом мире не действуют. Псионика тоже была почти бесполезна, но что-то всё же могла. В принципе, спустя некоторое время я должен был приспособиться к этому миру, и тогда даже этих крох должно будет хватить для использования Магии Вероятностей. Хаос и Порядок в каком-то виде тут присутствовали, но я ощущал, что напрямую эти силы в данном мире никто не использовал, так что их применение будет ну очень заметным. Да и без магии сложно будет до них достучаться. Это ведь не мир снов, где для получения результата достаточно было его себе представить. Симбионта я не трогал вообще. Как относиться к тому, что в моей душе живёт проекция самого могущественного существа мироздания, я ещё не определился. Как говорится, минуй нас пуще всех печалей и барский гнев, и барская любовь. А уж припрягать Азатота для решения своих проблем было не самым разумным поступком.

Разобравшись со своими возможностями, я немного помедитировал, приводя в порядок связь сознания и мозга. Одновременно я просмотрел ошмётки памяти донора тела. Судя по всему, я являлся «новорождённым» клоном, едва прошедшим курс обучения основам виртуального существования. Что за Матрица тут творится, и нафига всё это нужно, я не разбирался.

Под конец я использовал псионику, чтобы просканировать окружающее пространство. Моему мысленному взору предстали ряды капсул, в которых лежали люди. Выбраться из капсулы можно было только если извлечь её из специальной ниши, в которой она подключалась к разного рода коммуникациям. Моя капсула находилась чуть в стороне от стройных рядов с сотнями таких же капсул. Похоже, тут сплетались разного рода коммуникации. Вокруг было полно всяческих труб, проводов и электронного оборудования. А мою капсулу сюда воткнули, просто потому что здесь образовалось немного свободного места, которое и решили использовать самым рациональным способом.

Разобравшись с реальностью, я решил вернуться в виртуальность. Меня опять замутило, а через десяток секунд я уже ощущал, что нахожусь всё в той же комнатке в игре. Но при этом я псионикой ощущал своё настоящее тело и протекающие в нём процессы. В мой мозг было вживлено огромное количество проводов, которые теперь стимулировали разные нервные окончания, создавая образ трёхмерной реальности и игрового тела. Впрочем, техническая сторона игры меня волновала не очень сильно. Работает, и ладно. Сейчас нужно разобраться в самой игре.

Ещё раз осмотрев комнату и привыкнув к виртуальному телу, я уселся на «кровать» и занялся вдумчивым изучением игрового интерфейса. Добравшись до списка активных заданий, я обнаружил там одну запись.

— «Организуйте свою гильдию и захватите Башню Тёмного Властелина. Вы должны удерживать башню под своим контролем в момент окончания выделенного срока. Времени осталось: 364 дня 22 часа 48 минут 17 секунд».

Похоже, у меня есть целый год на то, чтобы выполнить эту задачу. А учитывая то, что игра вроде как должна быть рейтинговой, стоит ожидать наличия в этом мире других игровых фигур.

Убедившись в том, что игровая справка в интерфейсе отсутствует, я вздохнул, поднялся на ноги и вышел из комнаты. Стоило мне оказаться в коридоре, как по полу пробежала зелёная стрелка, указывающая направление движения. Я последовал за ней мимо множества пустых комнат подобных той, в которой появился я сам. Через пару минут я вышел в широкий коридор, в котором находились другие игроки. Большинство медленно шли в

сторону, куда бежали зелёные стрелки, хотя некоторые удивлённо озирались по сторонам.

Над каждым игроком виднелась полупрозрачная надпись, которая ярко вспыхивала, стоило к ней присмотреться. Имена у окружающих были довольно странные. Весёлый ветер, длинный путь, большой жирный пельмень. По сравнению с ними моё «читер» было не самым плохим вариантом.

Я не стал задерживаться и направился вслед за толпой. Постепенно количество народа всё увеличивалось, и к моменту, когда я добрался до огромного зала с высоким потолком, прущая толпа игроков напоминала первомайскую демонстрацию. Некоторые из игроков переговаривались друг с другом. Я прислушался к разговору, точнее даже монологу, где какой-то мужик выражал свой восторг по поводу открытия нового сервера Мира Стихий. Что ж, если игра только началась, то подобный наплыв новичков не удивителен. То, что я задержался на час, наверняка позволило мне миновать самую толкучку.

В зале народ расходился в разные стороны. Сам зал напоминал по форме огромный крест, в центре которого светилась радужными переливами абстрактная... хрень, напоминающая своим дизайном то ли статую, то ли фонтан. Я направился напрямик к ней, попутно читая описание нового квеста в интерфейсе. Задание было довольно простым: выбрать свою стихию. Вот только никакой информации о сути этого выбора у меня не было, так что следовало вначале разобраться, что тут вообще имеется в виду под стихиями и нафига они нужны.

Возле «фонтана» со мной почти столкнулся мужчина в богатых разукрашенных одеждах, которые сильно отличали его от «босяков» вроде меня.

— Приветствую вас в Мире Стихий. — Начал он свою предвыборную речь, посчитав меня своим электоратом. — Этот мир полон загадок и чудес, могущественной магии и эпических приключений. Сейчас вам предстоит выбрать стихию, которую вы будете использовать на протяжении всей жизни в этом мире. Желаете ли вы узнать побольше о стихиях и о том, как этот выбор скажется на вашей дальнейшей судьбе?

— Желаю. — Согласился я.

— В таком случае, позвольте мне начать свой рассказ.

— Дозволяю. — Милостиво кивнул я, сбив тем самым радостное настроение рассказчика. Впрочем, через секунду слащавая улыбка опять растеклась по его лицу.

Следующие полчаса я дотошно выпрашивал у информатора всю подноготную этой игры. Стихии тут и вправду оказались краеугольным камнем мироздания, от которых зависело буквально всё. Начнём с того, что Стихий было четыре: Огонь, Воздух, Вода и Земля. Вот только следовало различать Стихию и проявление стихии. Маги в этом мире не были ограничены в том, как проявлять свою магическую силу. Другими словами, маг Воды при необходимости мог «зажечь», спалив своих противников дотла. Также как маг Огня мог управлять водой и топить врагов, если того требовали обстоятельства.

Скорее, стихии тут определяли способ восприятия внешнего мира и взаимодействия с ним. Маги Огня ориентировались на простых и понятных действиях с предсказуемым результатом. «Сила есть — ума не надо» — это было про них. Чем сильнее «напрягался» маг Стихии Огня, тем большего результата он достигал. В противоположность им Стихия Воды была связана с течением времени, цикличностью событий, терпеливостью и настойчивостью. Маги Воды могли длительное время подготавливаться к какому-то действию, но когда наступало «обещанное время», их сила была непреодолимой. Маги Воздуха были «ветренными» особами, достигающими результата за счёт случайных

обстоятельств. Они могли в любой момент бросить свои дела и сорваться на другой конец мира, чтобы «поймать удачу за хвост». Маги Земли же наоборот подходили ко всему основательно, уделяя внимание множеству мелочей, следуя различным правилам и ограничениям.

Стихия была не только каким-то психологическим приёмом. Она реально задавала способ, с помощью которого игрок должен был идти к вершине своего могущества. Для начала, выяснился важный момент в игровой механике. Игроки могли изучить огромное количество заклинаний и способностей, но в бою они могли использовать лишь восемь из них. Чтобы использовать заклинание, нужно было сначала создать специальный талисман. В бою маг лишь подавал в этот талисман ману и указывал цель для заклинания. Два талисмана можно было установить в оружие, и шесть талисманов в ячейках на поясе.

Каждый талисман игрок должен был создавать лично, используя своеобразную систему крафта и изученные им заклинания. И вот как раз крафт у разных стихий происходил по-разному. Маги Огня должны были создать заготовку талисмана, вложить в него нужные заклинания, а потом начать «паломничество по местам силы» с целью зарядки драгоценных камней, являющихся элементами талисмана. При этом, место совершения ритуала определялось энергиями, текущими в данном святилище, типом используемого драгоценного камня и собственно самим заклинанием. «Святые места» магов Огня были достаточно хорошо известны, и нужно было лишь сопоставить требования талисмана и список нужных мест.

Естественно, энергетика везде была разной. Было известно 22 вида энергий, и общее количество их комбинаций было сложно себе даже представить. Чем ближе энергия места была к «идеалу», тем более сильным получался талисман. А при наличии значительных отклонений можно было не только получить низкую эффективность, но и какой «побочный эффект» в нагрузку.

Ещё одним важным фактором было расположение святилищ Огня. Какие-то из них располагались в городах, другие в диких землях, а третьи в подземельях, пройти которые можно было только в составе рейда. В общем, жизнь мага Огня была нелёгкой, но... предсказуемой. По крайней мере легко можно было понять, как сильно игроку придётся «напрячься», чтобы получить нужный результат.

А вот стихия Воды требовала от своих адептов терпения, терпения и ещё раз терпения. Магам Воды не нужно было никуда идти. Зарядить свои талисманы они могли в любом храме Воды, но... только в определённое время. Существовали различные астрологические циклы, влияющие на силу проявления 22 видов энергий. Так что для зарядки талисмана нужно было всего лишь выяснить его требования и составить астрологический прогноз на будущее, после чего дожидаться нужного момента, заранее запланировав проведение ритуала.

От силы мага тут зависела точность и «дальность» предсказаний. Плюс, продвинутые маги Воды могли забирать энергии не только из настоящего, но и из прошлого, хотя и ценой некоторого падения эффективности. Так что им уже не нужно было волноваться о проведении ритуала точно в момент «наивысшего напряжения сил». Можно было подождать полчаса, а потом выбрать самый лучший момент и использовать энергии из него, потеряв всего десятые доли процента эффективности талисмана.

Маги Воздуха были самыми «свободными» в своих действиях. Они использовали не мировые течения эфира, как маги Воды, и не фиксированные земные потоки, как маги Огня, а случайные флуктуации энергий на местности. Маг Воздуха мог просканировать

окружающий мир и понять, подходит ли в данный момент это место для ритуала создания талисмана или нет. Если ответ был отрицательным, то можно было подождать или... свалить в другое место с более подходящим энергетическим фоном.

Естественно, площадь сканируемой территории была ограниченной, а пространства мира огромными. Поэтому, маги Воздуха могли устанавливать в произвольных местах специальные «маяки», которые в автоматическом режиме отслеживали ситуацию вокруг себя. И как только один из маяков обнаруживал подходящее сочетание энергий, маг Воздуха тут же получал уведомление об этом. После этого он мог использовать «небоевое» заклинание для телепортации к выбранному маяку. Это делало магов Воздуха крайне мобильными. Ведь телепортировать они могли не только себя, но и свою команду. А за одной такой тип «крафта» делал магов Воздуха крайне непостоянными. Они могли в любой момент обнаружить «счастливый шанс» и свалить за тридевять земель, оставив союзников громко материться. Впрочем, уже через пять минут они могли вернуться и продолжить игру в команде, как ни в чём не бывало.

Стихия Земли была самой требовательной из всех стихий, потому что энергию для зарядки талисманов маги этой стихии получали из разного рода «алхимических препаратов». Это было похоже на то, как китайские алхимики в мирах культиваторов создавали свои «волшебные пилюли». Нужно было заранее рассчитать, каким должен быть конечный результат, потом продумать откуда можно взять исходные энергии, и как правильно объединить нужные компоненты, используя различные ограничения на их совместимость.

Иногда приходилось изготавливать несколько пилюль-полуфабрикатов, чтобы уже из них создать конечный продукт. Некоторые талисманы в результате требовали длиннейших и сложнейших технологических цепочек и просто тонны исходных реагентов. Задания типа «собери хвосты 10 000 зайцев» были для магов Земли совершенно обыденными. Они фармили всё и вся, собирая всякий ливер, когти, шкуры, травы, минералы, сушёных жаб и толчёное дерьмо Ядовитой Виверны.

В общем, какую бы гадость ни выбил игрок из очередного монстра, он мог быть уверен, что маги Земли купят её, возможно за хорошие деньги. Соответственно, хороший маг Земли просто обязан был быть сказочно богатым и смертельно жадным типом. Чтобы суметь скопить нужную сумму денег, маги Земли занимались производством разного рода зелий, которые позволяли восстанавливать ману, здоровье и выносливость, повышали эффективность заклинаний, защищали от определённых типов урона и так далее.

В результате получалось, что маги Огня и Воды горбатились, выбивая золото из монстров, чтобы потом отдать все эти богатства магам Земли в обмен на пару склянок мутного пойла. Маги Воздуха в этом процессе почти не участвовали, потому что зелья, созданные с помощью магии Земли, для них были чистым ядом. А мысль о том, что как минимум четверть всех мировых денег проходит мимо, злила магов Земли просто до пены у рта, заставляя их ненавидеть магов Воздуха, на что те отвечали полной взаимностью. Точно также у магов Огня была причина ненавидеть магов Воды, которые вместо того, чтобы взять и сделать дело, сидели и ждали непонятно чего, оправдываясь многовековыми традициями.

Ещё одной причиной, заставляющей магов разных стихий относиться друг к другу с прохладцей, был тот факт, что сила заклинаний зависела не только от силы талисмана, но и от концентрации энергии соответствующей стихии в пространстве. Где-то подобный «сдвиг энергий по Стихии» был естественной характеристикой места. К примеру, внутри

извергающегося вулкана энергии Стихий Огня и Земли были проявлены сильнее всего. Это увеличивало в таких местах силу магов Огня и уменьшало силу адептов Воды.

Но был и ещё один эффект. Если в каком-то месте маг длительное время применял магию своей стихии, то энергетика этого места «пропитывалась» эманациями заклинаний этой стихии, делая её сильнее. А теперь, представьте себе рейд, в котором есть маги Воздуха и Земли. Чем больше «магичат» одни, тем слабее становятся другие. Если же устанавливается некоторое равновесие, то усиления не получает никто из них. Поэтому, маги противоположных стихий общались друг с другом только через «прицел пулемёта».

Но и это было ещё не всё. Маг каждой стихии привыкал жить в местах, где энергии этой стихии были сильно проявлены. И когда он попадал в место, где действовали энергии других стихий, то... сама реальность начинала угнетать этого мага, снижая его скорость передвижения и нанося урон. В результате, маг Воды, попавший в место силы Огня, мог сдохнуть, даже не вступая в бой. Или можно было убить мага Земли, подобравшись к нему вплотную, а потом начав исцелять себя мощными заклинаниями Воздуха. В общем, борьба Стихий друг с другом, в мире людей проявлялась в виде борьбы магов этих стихий.

Осмыслив всю выплеснутую на меня информацию, я решил ответственно подойти к вопросу выбора своей Стихии. Правда, тут возникали некоторые сомнения, что же именно мне выбрать? Какая стихия подойдёт мне лучше всего? И тут мой «гид по игре» выдал довольно интересный совет.

— Иногда игроки не могут сразу решить, какая же стихия им подходит лучше всего. А ведь сделав первый неправильный выбор можно загубить себе всю последующую жизнь. Поэтому, я предлагаю таким людям ориентироваться «от противного». Найдите Стихию, от которой вас буквально выворачивает наизнанку. И вы можете быть уверенными, что ваша стихия — противоположная.

Подобное замечание имело смысл, так что я тут же попрощался с таким полезным «неписем», после чего направился в нужную сторону. Зал имел форму креста, и в конце каждого «ответвления» находился портал, переносящий игроков в следующую локацию.

Мой выбор был обусловлен тем, что мне сразу было понятно, каким видом крафта я не собираюсь заниматься даже под угрозой расстрела. Сбор разного мусора с целью создания из него «чудесных эликсиров» был на мой взгляд худшим из всех способов провести время. Соответственно, получалось, что моей стихией являлся Воздух, откуда было рукой подать до Хаоса и горячо любимого мной Азатота.

Пройдя через портал, я оказался на открытой местности. Спускаясь по ступеням, ведущим к порталу с этой стороны, я просмотрел уведомления о выполнении предыдущего задания и ещё одним новым: выбрать основную профессию. Ещё сверху я заметил толпу игроков и снующих между ними неписей в военной форме. Добравшись до этого места, я остановился и принялся искать свободного «гида». Один такой тут же нашёлся. Более того, он сразу направился прямо ко мне.

— Добрый день... Читер. Вы пришли сюда чтобы выбрать профессию? — Задал мне тупой вопрос этот «Капитан Очевидность».

— Не, я тут просто мимо проходил. — Открестился я, вгоняя своего собеседника в ступор. — А что за профессии? Можете рассказать мне о них?

Услышав «правильный» вопрос, непись тут же отмер и заулыбался, будто за каждого просвещённого игрока ему дают мешок золота. Впрочем, кто его знает, вдруг действительно

дают.

Из последующей лекции я уяснил, что выбрать мне нужно одну из трёх профессий: мага, воина или разведчика. В последствии каждая профессия становилась ступенькой для следующего выбора из двух профессий второго уровня, после чего можно было выбрать профессию третьего уровня, коих всего было двенадцать штук. Я спросил, есть ли где-то информация о профессиях в текстовом виде, и расстроившийся непись указал мне на некое подобие компьютерных терминалов, одиноко стоящих рядом со зданием, напоминающим казарму. Только пара человек причащались к этой технике, а остальные дикари предпочитали выяснять все подробности в личной беседе.

Поблагодарив Капитана Очевидность, я направился терзать компьютер. Через несколько часов изучения различной документации и описаний я смог более-менее понять, как обстоят в этом мире дела с профессиями.

Как уже говорилось, все профессии разделялись на три большие группы. Маги магичили разные заклинания, нанося урон врагам и исцеляя союзников. Воины дрались в ближнем бою, и их целью было удержание врагов на расстоянии от хилых «тряпок». А разведчики занимались разного рода диверсиями, вредительством и заказными убийствами.

Каждая профессия имела ограничения на то, адепты какой Стихии могли её изучить. То есть была «рекомендуемая» стихия, две побочные и, соответственно, запретная. Профессии были следующие: Разрушитель специализировался в прямом нанесении урона с помощью заклинаний. Демонолог призывал демонов и прочих тварей, которые и делали за него всю работу. Друид мог приручить одного питомца, а также выращивал разного рода флору, которая могла лечить и калечить в зависимости от вида. Жрец поклонялся избранному им богу, а в миру лечил и защищал союзников, накладывал на них благословения, но при необходимости мог и приложить врагов лопатой по горбу.

Оборотень кидался в гущу битвы и отличался огромной регенерацией здоровья. Безумцы тоже рвались вперёд, а их умения отрицали сами законы этого мира, позволяя совершать невозможное. Паладины имели самый большой арсенал для сдерживания врагов и очень хорошую защиту от всех видов урона. Фанатики боролись с врагами, повергая их не только мечом, но и силой своей веры.

Убийца бил в спину, и спастись от его атак было крайне сложно. Гипнотизёр был очень неудобным врагом, так как его способности могли заставить врага раскрыться даже для самых примитивных атак. Охотник был мастером по выслеживанию добычи, использующим лук и стрелы в дальнем бою, и короткий меч в ближнем. Плюс он также как Друид мог «усыновить» одного питомца. Снайпер был настоящей головной болью для всех, потому что мог стрелять по противникам с огромного расстояния, игнорируя большую часть видов защиты.

Помимо основной профессии в будущем игрок мог выбрать дополнительную, таким образом создавая гибридного или специализированного персонажа. Таким образом получалось, что существует 12 профессий и 144 их комбинации. При этом, к примеру, демонолог-оборотень не был равнозначен оборотню-демологу, потому что у них был разный набор заклинаний. Кроме того, игрок мог выбрать одинаковую основную и дополнительную профессию, получая от этого доступ к уникальным заклинаниям, доступным только таким «двойным» классам.

Мне с моей Стихией Воздуха были противопоказаны профессии Жреца, Фанатика и Снайпера. При жизни, когда я играл в компьютерные игры, то как правило выбирал для себя

роль мага. Не собирался я изменять этому правилу и сейчас. Так что выбор основной профессии для меня сводился к выбору между Разрушителем, Демонологом и Друидом.

Последний особенно привлекал меня тем, что был классом, способным лечить других игроков. Мой опыт в сетевых играх говорил, что целитель является центром любой группы. Даже танк не всегда был нужен для эффективной прокачки и прохождения подземелий, но отсутствие целителя делало игру подобной пытке. Более того, судя по описанию, друиды специализировались на массовых исцелениях, что делало их незаменимыми в рейдах.

Демонолог тоже был «петоводом», но с уклоном в нанесение урона. Он был более мобилен, чем друид, и даже мог призывать лечащих петов, которые правда лечили только его самого и других призванных существ. Эта профессия лучше всего подходила для игры в одиночку, потому что хороший демонолог был сам себе командой. Кроме того, он не только полагался на призванных существ, но мог и сам «зарядить» магией в лоб.

Разрушитель был, пожалуй, слишком прямолинейным персонажем, чтобы я выбрал его в качестве основной профессии. Он мог наносить урон и... всё. Защита у него была никакая, средств контроля противников было мало, так что Двойной Разрушитель был самым легкоубиваемым персонажем в игре. Но зато за спиной слаженной команды именно Разрушители могли выдавать урон, способный обратить в прах целую толпу врагов. Хотя в игровом задании говорилось о том, что я должен создать гильдию, мой стиль игры и жизненная позиция не позволяли мне зависеть от других. Так что Разрушитель из списка исключался.

Таким образом, реальный выбор для меня состоял между Друидом и Демонологом. Но поскольку оба они были магами, то выбор профессии первого уровня был предопределён. Придя к такому решению, я отправился к неписю, который вроде как должен был присвоить мне звание мага. Вот только я ошибался, когда считал, что мне достаточно будет лишь изъявить своё желание, и меня тут же сделают магом.

— Ну что, ты готов приступить к выбору своей основной профессии? — Спросил меня улыбающийся мужик. Его голос был наполнен таким количеством бодрости и энтузиазма, что он начал напоминать мне Майто Гая.

— Готов. Я хочу стать магом. — Ответил я ему.

— Э нет, не так быстро, Маленький Читер. — Обломал он меня, за одно коверкая моё имя. — Ты должен не только выбрать профессию, но и изучить прочие свои игровые способности. Для начала открой окно своего персонажа и найди там раздел «Характеристики».

— Нашёл. — Мрачно подтвердил я.

— Там ты увидишь четыре характеристики: силу, ловкость, выносливость и стойкость. Эти параметры не влияют напрямую на урон от заклинаний или защиту, но тем не менее они очень важны. Сила определяет массу экипировки, которую ты можешь одеть на себя. Она не влияет на вес, переносимый в рюкзаке, но если ты захочешь облачиться в тяжёлый доспех, то тебе понадобится быть достаточно сильным. Ловкость определяет твою способность использовать различные приёмы уклонения, а выносливость — то, сколько раз подряд ты сможешь уклониться, прежде чем у тебя закончится бодрость. Ну и стойкость влияет на твоё сопротивление различным эффектам оглушения и ограничения передвижения.

Я просмотрел краткое описание каждой характеристики и тут же пришёл к выводу, что для мага имеет значение только стойкость. Между тем «Майто Гай» продолжал свою лекцию, постепенно скатываясь в какую-то дикую ересь.

— Каждая характеристика может принимать значение от нуля до ста. Но всего в твоём распоряжении имеется только сто очков характеристик, так что тебе придётся учитывать, которые из них для тебя важнее. К примеру, если ты собрался быть магом, то тяжёлая броня тебе не нужна, так что силу можно сделать равной нулю и пяти. Ловкость является самой важной характеристикой для всех профессий, потому что позволяет уклоняться от атак. Сделай её равной пятидесяти. Выносливость тоже важна, потому что если у тебя закончится бодрость, то ты не сможешь уклоняться. Вложи в неё все оставшиеся очки. Ну и стойкость совершенно бесполезна, потому что если ты уклоняешься от атак, то и оглушить тебя не смогут.

Что за баран поставил сюда этого дебила обучать новичков? Впрочем, чего это я переживаю? Чем больше идиотов последуют этому совету, тем проще мне будет потом их убивать.

— Изначально у тебя в каждую характеристику вложено по 25 очков. Ты можешь изменить это распределение, но чтобы оно вступило в силу, тебе нужно будет потренироваться. Когда ты бегаешь или участвуешь в бою, то твои характеристики постепенно меняются в нужную сторону. Поскольку у новичков не так много времени, мы создали специальную беговую площадку для ускоренной тренировки. — Лектор указал мне на «стадион», по которому сломя голову носилось порядка сотни игроков. — Итак, твоё задание заключается в том, чтобы выставить правильные значения характеристик, довести их реальные значения до запланированных, а потом пройти тренировку по использованию навыков уклонения у наставника. Подробное описание задания появилось у тебя в игровом интерфейсе. Тебе всё понятно, Маленький Читер?

— Зови меня Господин Всемогущий Читер. — Ответил я ему высокомерным тоном. — На первый раз я тебя прощаю, но в случае ещё одной ошибки мне придётся преподать тебе урок.

С этими словами я развернулся и пошёл в сторону «бегового стадиона». Для начала я решил последовать совету этого горе-учителя и выставить ловкость и выносливость на 50. Немного побегав по стадиону, я убедился, что нужный результат достигнут, после чего отправился к Наставнику Уклонения. Судя по указателям на карте, находился он в помещении, зайти в которое можно было через портал.

Пройдя через светящуюся пелену, сквозь которую сновали толпы людей, я оказался на пустой тренировочной площадке, заросшей травой. Похоже, портал вёл в персональную тренировочную зону. В воздухе передо мной появился тренер, который сходу начал перечислять доступные мне приёмы уклонения, которые тут же стали появляться в списке моих способностей. Приёмов было много, но все они сводились к нескольким категориям: прыжок, уклонение, кувырок и блок.

Прыжки были прыжками в разные направления, отскоками, подскоками, сальто в разные стороны и так далее. Под уклонением как правило имелись в виду разного рода стремительные шаги. Они выполнялись куда быстрее, чем прыжки, хотя сдвигали тело не очень далеко. Сюда же относились наклоны и всякого рода акробатические трюки, вроде вставания на мостик. Кувырки позволяли мне кататься по земле подобно колобку, а также резко вставать на ноги, если меня опрокинули. Блок заключался в блокировании удара руками, что никак не влияло на получаемый урон, но позволяло противодействовать эффектам отталкивания и оглушения.

После изучения базовых движений, тренер начал учить меня применять связки навыков.

Например, можно было уклониться от удара в голову, используя это движение как начала переката в бок, после чего резко подпрыгнуть, дополнительно разрывая дистанцию и поворачиваясь лицом к врагу. Тут уже важно было вовремя активировать умения, за одно правильно задавая направление движения или «настраиваемые» параметры. Например, во время прыжка вперёд можно было дополнительно указать, что тело должно повернуться на сорок пять градусов влево или вправо.

А в конце от меня потребовали сдать «зачёт БГТО». Тренер гонялся за мной, используя разные опрокидывающие, парализующие и удушающие приёмы, а я должен был уклоняться от них. Более-менее освоившись с движениями, я отказался от завершения задания и решил потренироваться самостоятельно.

Вернувшись обратно на «стадион», я вложил все сто очков в стойкость, после чего пробежал пару кругов, наблюдая за окружающими игроками. Некоторые из них тоже занимались отработкой навыков уклонения и их связок.

Убедившись, что мои ловкость и выносливость ушли в ноль, я принялся повторять уже освоенные мной связки уклонения. И тут стала очевидной разница. Низкая ловкость увеличила время реакции моего тела на команду уклонения. Перед каждым прыжком я немного «задумывался», как бы решая, а стоит ли мне вообще прыгать. А самым отвратительным был тот факт, что время этой задержки было плавающим. При этом сама техника выполнения движения никак не менялась. Недостаток выносливости приводил к тому, что бодрость у меня испарялась слишком быстро, так что я даже теоретически не мог совершить три уклонения подряд. Правда, на скорость восстановления бодрости низкая выносливость почти не влияла. Разница была, но не критичная.

После того, как я понял принцип работы всей этой механики, я решил попробовать совершать эти действия самостоятельно. Ведь каждый раз, когда я делал, к примеру, кувырок, моё тело само совершало нужные действия, игнорируя все мои потуги помешать правильному исполнению приёма.

Самостоятельное управление телом столкнулось с неожиданными препятствиями. Во-первых, я «не умел» правильно двигаться. Да и вряд ли простой нетренированный человек сможет сходу сделать даже простой кувырок. Я тоже не смог, просто потому что не знал нужной последовательности движений и не мог своевременно исполнять их. Увидев мои неуклюжие конвульсии, должны изобразить кувырок с подскоком, окружающие игроки как один начали ржать, показывая на меня пальцами. Я просто проигнорировал их и решил потренировать что-нибудь более простое. Например, скользящий шаг в сторону.

Примерно через полчаса я выяснил одну вещь. Обычные тренировки тела в виртуальной реальности смысла не имеют. Да, я смог научиться выполнять движение, похожее на нужное. Но вот «запомнить» это движение мой «организм» не мог. И причина этого была довольно банальной. При обычных тренировках последовательность движений запоминается на уровне спинного мозга. Именно он отвечает на подобные «условные рефлексy». Головной мозг только отдаёт приказ «выполнить движение», а спинной мозг уже управляет синхронным движением мышц.

Я же сейчас лежал в капсуле виртуального погружения, а всяческая электроника напрямую подключалась к моему головному мозгу, создавая «альтернативное» тело. Это было похоже на осознанное сновидение, в котором человек может ощущать своё тело и управлять им, но при этом данное тело никак не связано с физическим. Поэтому, все наработываемые мной движения проходили мимо спинного мозга. А компьютерная техника

в принципе не имела функционала для того, чтобы запоминать мои действия, а потом воспроизводить их. В конце концов, это была именно игра, а не стопроцентно достоверная виртуальная реальность.

Впрочем, обнаружилась и положительная особенность. Хотя всё моё тело было довольно «деревянным» и управлять им без использования умений было сложно, движения рук отличались высокой скоростью и точностью. При этом я не «запоминал» нужное движение на уровне рефлекса, но мог осознанно управлять этими движениями, таким образом создавая «рефлекс» уже в самом мозгу. Это было немного непривычно, но в целом довольно полезно.

Наконец, осознав все плюсы и минусы виртуального тела, я опять отправился «сдавать экзамен». На этот раз меня не учили делать три уклонения подряд, потому что на это у меня банально не хватало бодрости. Наставник, конечно, посокрушался на эту тему, но лезть со своими советами не стал.

А вот когда пришло время практической отработки навыков, я просто встал на одном месте и смотрел на прыгающую вокруг меня макаку, лишь изредка блокируя её удары.

— Почему ты не уклоняешься? — Наконец задал свой вопрос учитель, прекратив своё цирковое представление.

— А зачем? У меня стойкость равна ста. Ни одно ваше умение контроля на мне не сработает. — Сломал я ему весь шаблон мышления.

— Но... но... тогда давай я буду атаковать тебя умениями, наносящими урон.

— В такой проверке нет никакого смысла.

— Почему?

— Потому что я-то вам урон нанести не смогу. В реальном бою урон определяет, кто из противников раньше умрёт. Если я не могу повредить вам, то заранее уже ясно, что умру я.

На этом мозг у наставника сломался, и он завис, уйдя в свои мысли. Хорошо хоть через десяток секунд мне предложили завершить квест, на что я с радостью и согласился. Вообще, судя по реакции, роль «неписей» тут исполняли настоящие люди, выполняющие свою «работу». Вот только их хрупкая психика не всегда справлялась с моим нестандартным мышлением.

Вернувшись к «Майто Гаю», я сообщил ему о выполнении задания.

— Отлично, ма... э-э-э... Мастер Читер. Теперь тебе нужно научиться обращаться с оружием. Пройди к Мастеру Оружия и попроси его дать тебе урок. Будь внимательнее, то оружие, которое ты сейчас выберешь, будет твоим основным оружием, пока ты не сможешь купить другое. А на это может уйти довольно много времени.

— Хорошо. — Кивнул я. — Отправляюсь.

Нужный мне непись обитал в том самом сарае, рядом с которым находились компьютерные терминалы. Зайдя внутрь через очередной портал, я обнаружил большое помещение со множеством стеллажей и подставок, на которых располагалось всевозможное оружие. Правда, выглядел этот хлам как... хлам. Сырое железо, кривые лезвия, весьма условная заточка. Единственным оружием, которое можно было считать качественным, были несколько молотов. Их банально сложно было сделать «не качественно» просто из-за примитивности конструкции.

Когда я добрался до Мастер Оружия, тот тут же отправил меня обратно, дав задание выбрать себе оружие «по руке». Никаких дополнительных требований озвучено не было, так что я решил разобраться во всём сам. Увы, обойдя всё помещение, я не смог обнаружить

автоматов Калашникова, магических жезлов или даже банального лука или метательных ножей. Тут было только холодное оружие, которое требовалось крепко держать в руках.

Единственным исключением из этой концепции были щиты, которые вроде как тоже расценивались в качестве оружия для левой руки. Я попытался было взять по щиту в каждую руку, но система выдала мне сообщение о невозможности экипировать предмет. При этом, я без проблем мог взять щит в правую руку, и лёгкий меч в левую.

Перебрав имеющийся арсенал, я сначала остановился на двух кинжалах. Но потом подумал, что возможно первое время мне придётся сражаться с монстрами врукопашную. С этой позиции было правильнее взять что-то дальнобойное, так что в конце я остановился на коротком копье с длинным и широким клинком. Чем-то эта штука напоминала протазан, но вместе с лезвием в длину она была мне по плечо. Небольшой размер позволял использовать оружие не только как копье, но и как посох.

— Чего это ты выбрал? — Удивился моему решению завскладом.

— Копье нищего гнома. — Проинформировал я его, прочитав название предмета, выданное игровым интерфейсом.

— Это я вижу. Ты хоть знаешь, как им пользоваться?

— Там разберёмся. — Хмыкнул я.

— Ну-ну. Ладно, иди на тренировочную площадку. Найди там чучело и нанеси ему по десять ударов в каждую зону, отмеченную красным цветом. — На этом мужик опять потерял ко мне всякий интерес и усталился в какую-то книжку.

Я мысленно пожал плечами и отправился выполнять задание. Прочитав описание в интерфейсе, я выяснил некоторые моменты, которые не упомянул злобный кладовщик. В одно место нельзя было наносить более двух ударов подряд, и больше трёх ударов из десяти. Обнаружив чучело, изображающее человека, я заметил на нём двенадцать пронумерованных зон, выкрашенных в красный цвет. Добавляло проблем то, что располагались они по всему телу, в том числе на спине, так что чтобы нанести удары, нужно было обойти цель по кругу. Ну и все удары, не соответствующие условиям задания, просто игнорировались, а не сбрасывали счётчик в ноль. Иначе мне помимо тренировки движений пришлось бы ещё решать соответствующую логическую задачу.

Я не стал торопиться, а просто начал отработку ударов в «свободном режиме», в основном добиваясь точного попадания при движении с элементами уклонения. Через час, когда задание уже давно было выполнено, ко мне подошёл один из игроков и начал наблюдать за моими движениями. К этому моменту я уже приноровился тыкать копьем в беззащитную неподвижную жертву, сейчас отрабатывая скорость выполнения атаки. Виртуальное тело не уставало и не испытывало неудобств, так что я протыкал чучело со скоростью швейной машинки, каждый раз попадая точно в центр круга.

— У тебя отличные механические навыки. — Похвалил меня зритель. Не останавливая атаки, я бросил на него взгляд и прочитал имя: Небесный Красный Журавль. — Ты собираешься стать безумцем?

— Нет, вообще-то я буду друидом. — Ответил я, прекращая тренировку.

— Друидом? — Не поверил тот. — С такими способностями ты можешь стать отличным воином.

— Могу, но не хочу. — Усмехнулся я.

— Никто не любит друидов. — Попытался отговорить меня «эксперт».

— Почему? — Удивился уже я.

— Ты ведь не знаком с Миром Стихий? — Спросил Журавль, после чего продолжил, не дожидаясь ответа. — Всё дело в том, что друиды могут выращивать хищные растения, а потом просто уходить прочь, оставляя их расти сами по себе. Такие «бесхозные» растения становятся нейтральными монстрами, и борьба с этими сорняками отнимает кучу времени у других игроков. При этом за них почти не дают награды. Раньше на первом сервере друидов было много, и они любили так «шутить» над остальными. Но в конце концов они так всех достали, что игроки начали убивать друидов, едва только видели их. В результате, многие друиды пересоздали своих персонажей и стали жрецами или демонологами.

— Ага, а кто потом лечил рейды в подземельях? — Усмехнулся я.

— Ну, у сильных гильдий свои друиды остались, а всем остальным пришлось набирать побольше жрецов.

— Пха-ха-ха. Отличное доказательство того, что толпа людей по интеллекту скатывается на уровень самого тупого своего члена. Большие гильдии таким образом устранили всех конкурентов, забрав себе возможность проходить серьёзные подземелья. — Раскрыл я глаза этому недоумку на истинную природу вещей. — Так что, если кто-то не любит друидов, это лишь показатель его недалёкого ума.

— Что? — Выпал в осадок Журавль.

— Да, такова правда жизни. Общественное мнение чаще всего является лишь результатом манипуляций со стороны тех, кто мнит себя «истинной властью».

— Народная мудрость не может ошибаться. — Возразил мне этот чудак.

Я не стал с ним спорить, а лишь усмехнулся, махнул рукой и отправился сдавать квест.

Мастер Оружия принял мой отчёт не глядя, даже не потрудившись оторваться от чтения своего порноромана. Впрочем, больше мне от него ничего и нужно не было. В конце концов, я тут не корову покупаю. Будет у меня ещё возможность выяснить, зачем вообще в этой игре нужно оружие магам.

Следующее задание уже имело более-менее приближённое к выбору профессии отношение. Мне выдали три тренировочных талисмана с умениями мага, воина и разведчика. Их мне нужно было протестировать в реальном бою против... кроликов. Почесав затылок, я согласился и отправился «бить дичь» в ближайший лес.

На данный момент в моём распоряжении было только копьё, в котором был один слот для талисмана. Задачей было убить по сто кроликов, используя каждый из талисманов. Заменить талисман можно было только в мирной зоне, так что мне предстояло минимум три похода в лес и обратно.

Начал я с заклинания, полагающегося магу. Оно называлось «Магическая стрела» и было доступно магам всех стихий. Правда, для каждой стихии оно имело разные внешние эффекты и тип наносимого урона. Маги Огня наносили огненный урон, маги Воздуха били электричеством, маги Воды замораживали цель, а маги Земли кидали в неё каменный шип.

Вообще, с типами урона в игре всё было довольно логично. Урон от способностей и заклинаний был только «материальным». То есть меч наносил рубящий урон, булава дробящий, копьё колющий, сабля режущий. Огненный шар наносил термический урон высокой температурой. А «Снежная Буря» тот же термический урон, но только холодом. Каменный шип, созданный и брошенный магией, наносил обычный колющий урон, а водяная удавка, сдавливающая горло, дробящий. Можно было отравить врага ядом с помощью отравленного лезвия. Но что-нибудь вроде заклинания «Гниющая Плоть» тоже по сути наносило ядовитый урон. Кислоту тоже, как ни странно, записали в класс ядов.

Электрический урон стоял особняком, поскольку «внутри» он состоял из термического урона огнём и ядовитого урона от прохождения шокового разряда по телу. Но внешне этого разделения не показывалось. Защита от электричества рассчитывалась по сложной формуле, где учитывалась «заземлённость» цели, её электропроводность, защита от огня и защита от яда.

Единственным видом «магического» урона являлось получение повреждений от нахождения в зоне с несовместимым стихийным сдвигом. Этот урон не имел дополнительных градаций. Но рядом с ним находился «астральный» урон, наносить который могли только призраки. Защиты от этих двух типов урона не существовало, что делало их весьма коварными.

У меня была выбрана стихия Воздуха, так что теперь моё копьё могло шмалять молнией на расстояние в десять метров, нанося при этом десять единиц урона. Заклинание можно было использовать раз в секунду, а его активация длилась всего четверть секунды, что было равнозначно «мгновенному касту». Заклинания с такой скоростью активации было невозможно прервать.

Потребляло это заклинание две единицы маны, при том что запасы энергии и здоровья у меня были равны сотне. То есть моих запасов маны должно было хватать на ведение безостановочного огня на протяжении примерно минуты. Вот только восстанавливалась энергия довольно вяло, всего по единичке в пять секунд. То есть по факту моя «скорострельность» составляла один выстрел в десять секунд. А в случае полного расхода энергии её восстановление занимало более восьми минут.

Завершил я все эти теоретические расчёты уже рядом с лесом. Кроликов тут оказалась тьма-тьмушая, так что далеко бегать за ними не было никакой необходимости. Я правда всё равно зашёл в лес подальше, чтобы не толкаться среди нубов. Я не один был такой умный, но метров через триста у меня наконец перестало рябить в глазах от количества игроков.

Как я уже сказал, Магическая Стрела наносила 10 единиц урона электричеством. Удар копьём наносил столько же колющего урона. Каждый кролик имел 40 жизней, то есть требовал четырёх ударов. Исходя из моей магической скорострельности и скорости движения копьём, выходило, что магию имеет смысл использовать только для «приманивания» жертв.

Я рассчитывал, что вести себя кролики будут так же, как и в обычных компьютерных играх. То есть после первого удара они должны были начать атаковать меня. Вот только после того, как я «приголубил» одного кролика молнией, тот резво побежал прочь, из-за чего мне пришлось бежать за ним, параллельно добивая его магией. После четвёртого заклинания пушистый трус благополучно сдох, оставив на память о себе пару ушей. Я закинул добычу в инвентарь, после чего задумался над новой стратегией.

Следующую жертву я проткнул копьём, предварительно подобравшись к ней вплотную. Вот только на этот раз кролик попытался вцепиться мне в ногу, из-за чего я чуть не свалился. Зато уже на уровне инстинктов я применил прыжок назад, уклонившись от атаки. После этого кролик сразу попытался убежать, но я пару раз ударил его копьём, после чего добил магией.

Спустя некоторое время я наловчился бить кроликов копьём, используя магию только для добивания тех, кому удавалось удрать. Нападали эти пушистые сволочи только если подойти к ним слишком близко. Будь у меня в руках кинжал или меч, это могло бы стать проблемой. Но моё копьё позволяло держать дистанцию, контролируя перемещение

противника.

Изредка я применял умения Шаг Вперёд и Шаг Назад, которые позволяли контролировать расстояние до противника. Использование умений вместо того, чтобы просто сделать шаг самому имело смысл, потому что срабатывали они при любом положении ног. В результате, вместо того, чтобы следить за равновесием и точностью действий куда удобнее было начать двигаться в нужную сторону, одновременно активируя умение, после чего управление телом брала на себя игра, оставляя меня в конце в устойчивом положении. В результате способности по уклонению оказывались своеобразной заменой для тренированных движений профессиональных убийц. Правда, я до сих пор считал, что смысла качать ловкость только ради этого нет никакого.

Нафармив нужное количество зверья, я направился обратно в лагерь, чтобы сменить талисман. Из сотни кроликов выпало двенадцать пар ушей и один хвост. А ещё я выяснил, что за убийство этих животных опыт мне не дают. Точнее, что в игре вообще нет никакого опыта или его аналога. Единственное, на что влиял длительный фарм, так это на перестройку вложенных в характеристики очков. Но поскольку их количество в принципе увеличиться не могло, то получалось, что убийство обитателей этого мира имеет смысл только ради выпадающих из них предметов. А ещё, мне было непонятно, как можно увеличить свой уровень. Он-то у меня имелся и был равен гордой единичке.

Сменив заклинание мага на умение воина «Заряженный клинок», я отправился обратно, изучая описание своей новой способности. Честно говоря, по сравнению с магами войны на первом уровне выглядели куда более суровыми. Использование умения «заряжало» копьё аурой, которая наносила дополнительные 10 урона молнией при следующем ударе. Вроде, это не сильно отличалось от заклинания мага. Вот только аура держалась на оружии пять секунд и могла складываться до трёх раз. А ещё, она потребляла всего единичку маны.

Добравшись до ближайшего кролика, я решил испытать это умение. За три секунды я трижды наложил ауру на копьё, после чего ударил им кролика. В результате, тот тут же сдох, не успев даже дёрнуться. И затратил я на это три единицы маны, которые восстановились за пятнадцать секунд. В принципе, это было не очень практично. Но когда я скомбинировал удары копьём и применение способности в режиме: два обычных удара, плюс усиленный удар, то я начал убивать кроликов до того, как те успевали убежать за зону досягаемости копья. При этом расход энергии у меня был в два раза ниже, чем у мага, что позволяло гнобить мохнатую живность практически без остановки.

Со следующей сотни мне упало девять пар ушей и «счастливая кроличья лапка». В чём именно заключался эффект этого счастья я не понял, но сунул конечность в рюкзак к остальной добыче. Или игрок должен был испытывать счастье только от того факта, что ему удалось выбить очень редкий мусор?

Сменив талисман на умение разведчика «Ядовитое прикосновение», я тяжело вздохнул. Это по сути заклинание требовало приблизиться к цели вплотную, что явно противоречило моим религиозным убеждениям, поскольку я не горел желанием быть покусанным каким-то жалким кроликом. Заклинание вешало «дот», который наносил 5 урона ядом в секунду на протяжении двух секунд. А его «супер-фишкой» являлось то, что это «проклятье» можно было повесить на одну цель до десяти раз. При этом, каждый раз время действия всех предыдущих применений обновлялось.

Другими словами, если использовать это заклинание каждую секунду, то сначала оно нанесёт 5 урона, потом 10, потом 15 и так до тех пор, пока не наберётся десять применений.

После этого заклинание в течение двух секунд наносило уже не 50, а все 100 урона в секунду, после чего цель получала иммунитет к яду на 5 секунд. Итого, за полный «цикл» использования Ядовитого прикосновения за 11 секунд жертва получала 425 урона или в среднем 38 урона в секунду. Правда, с учётом времени иммунитета к яду этот урон снижался до 26 в секунду.

Подобная способность была бы очень полезной при битве с боссами, но против кроликов она была пустой тратой маны и времени. Поскольку задание не требовало обязательного использования этого заклинания, то я просто протестировал его пару раз, после чего стал убивать кроликов только с помощью копья. У меня уже получалось наносить четыре удара за полторы секунды, так что смысла применять магию я не видел. Правда, последний удар приходилось использовать одновременно с Шагом Вперёд, чтобы догнать улепётывающую добычу.

К моменту, когда мне засчиталось выполнение задания, я выбил из кроликов 31 пару ушей, один хвост и одну счастливую лапку.

Добравшись до всё ещё полного энтузиазмом непися, я сообщил ему о выполнении очередного задания.

— Итак, ты смог ощутить вкус победы, приправленной могуществом трёх профессий. Какая же из них понравилась тебе больше всего?

— Маг. — Недовольно ответил я на этот каверзный вопрос.

— Поздравляю, ты получаешь профессию мага.

Как я и подозревал, эта скотина не предлагала выбрать профессию, а спрашивала, что мне понравилось. Это была настолько явная ловушка, что мне захотелось прямо сейчас взять своё копьё и воткнуть его этому уроду в пасть. Тот, видимо, что-то такое увидел в моём взгляде, потому что резво отошёл назад на пару шагов, используя те самые умения уклонения.

— А теперь тебе предстоит отправиться на Остров Крабов, где ты сможешь начать свой путь в Мире Стихий.

С этими словами мой «гид» юркнул куда-то в толпу, скрывшись с моих глаз. Я раздражённо фыркнул, после чего отправился вслед за зелёной стрелкой, указывающей путь к порталу. Заглянув в инвентарь, я убедился, что талисманы с заклинаниями воина и разведчика бесследно испарились. Так что я вставил заклинание Магической Стрелы в Копьё Нищего Гнома и отправился навстречу приключениям.

Остров Крабов встретил меня гомоном толпы крабов. Название этого места было довольно символичным, потому что крабами обычно называли неумелых игроков, у которых вместо рук растут клешни. Именно такие «профессионалы» меня и окружали.

Осмотревшись по сторонам, я направился вперёд, высматривая какого-нибудь полезного непися. Первой моей жертвой стал стражник, следящий за толпой первоуровневых игроков с выражением вселенской печали на лице.

— Здравствуйте. Не подскажете, где я могу получить информацию по профессиям и способам развития? — Обратился я к нему.

— О! Неужто мне попался ещё один человек, способный задать правильный вопрос? — Огорошил меня стражник встречным вопросом. — Ты за сегодня второй. И тебе нереально повезло, потому что во всём городе только я знаю ответ на этот вопрос.

— Я уже весь горю желанием причаститься к вашей мудрости. — Улыбнулся я.

— Всю нужную тебе информацию можно найти в библиотеке. Это вон то деревянное

здание с высоким шпилем. Специально таким построили, чтобы всяким неучам было проще его заметить.

— Спасибо. — Поблагодарил я неожиданно полезного стражника.

— Обращайся. — Кивнул тот и опять воззрился на беспорядочно бурлящую толпу, из-за чего его улыбка опять стала сменяться выражением уныния.

Я поспешил в библиотеку, за одно смотря по сторонам. Тут кто-то из игроков крикнул «Украли!», после чего немного в стороне от моего пути началась суматоха. Один игрок бросился оттуда прочь, а второй рванул вслед за ним. Я не стал вмешиваться в эту ситуацию, но на всякий случай заглянул себе в сумку. А там меня ждал сюрприз. Нет, мою счастливую лапку никто не украл. Наоборот, в инвентаре переливался мистическим светом предмет под названием «Алмазный Кристалл Славы». Зачем и для чего эта штука нужна было непонятно, но судя по виду, она явно была очень дорогой. Впрочем, также в описании предмета значилось «нельзя украсть, нельзя передать, нельзя продать, нельзя уничтожить». Весил он один грамм, так что из всех убытков у меня была только минус одна ячейка в инвентаре. Выбросив нежданный подарок из головы, я направился напрямиком в библиотеку, при этом следя за тем, чтобы меня не обокрали. Не просто так ведь вся эта суматоха поднялась.

Библиотека оказалась именно тем местом, которое мне было нужно. Тут не просто хранились книги. Тут стояли по сути терминалы доступа в местный интернет, в котором можно было найти кучу книг, официальных пособий и пользовательских гайдов. Тут я засел до самой ночи. Только когда голова уже совершенно перестала соображать от количества поступившей в неё информации, я прервался и направился на улицу.

Ночной город оказался довольно тихим, хотя народу на улицах хватало. Сверившись с картой города, которую я просмотрел всё в той же библиотеке, я направился на рынок. Тут я прошёлся по местным лавкам, некоторые из которых находились под управлением игроков. Сравнив цены, я продал уши неписю по цене одна пара за медяк. Хвост достался магу Земли за одиннадцать медяков, а счастливая лапка оказалась действительно счастливой, и её мне удалось сбавить ажно за целую серебряную монету. Весело подсчитав свою прибыль, я направился в местную гостиницу, где и снял до утра самую дешёвую конуру всего за два медяка.

Утром меня разбудил недовольный голос хозяина гостиницы, требующего чтобы я убирался из номера. Поскольку у меня ещё оставалось оплаченное время, я решил заняться изучением «Алмазного Кристалла Славы». Вчера я выяснил, что этот предмет нужен для регистрации новой гильдии, если у тебя нет десяти знакомых, желающих стать её членами. Бывали Кристаллы Славы разного качества: бронзовый, серебряный, золотой и алмазный. И не спрашивайте меня, как кристалл может быть бронзовым. Раз написано, значит так оно и есть. Алмазный Кристалл Славы позволял создать гильдию, в которую могло вступить до тысячи человек. С учётом конечной цели Игры, становилось понятным, что это был своеобразный подарок от её организаторов.

В любом случае, я собирался использовать его по назначению для создания своей гильдии. Только не сегодня. И не завтра. И вряд ли в ближайшие пару недель. Почему? А потому что в интерфейсе игры была возможность поиска и просмотра информации по существующим на сервере гильдиям. И среди этой информации был «класс» гильдии и имя её основателя.

Открыв нужное окно, я задал условия поиска и получил тридцать четыре гильдии «алмазного» уровня. Это при том, что игра только началась, и максимум, на который могли

рассчитывать игроки — это получение Бронзового Кристалла Славы. Я тут же просмотрел информацию об основателях гильдий, занося их в список врагов.

Примерно на середине списка меня «обрадовала» гильдия «Век Славы», потому что её основателем оказалась некая Зиновия Рейнхардт. С учётом её послужного списка и усилий, которые Существо затратило на её освобождение, выходило, что меня оно уже списало «в утиль». Если так подумать, то почти все игры, в которые меня отправляло Существо, давали мне ту или иную способность, необходимую для успешного выполнения задания. И вот, в первой же игре после совершения этого, не побоюсь сказать, эпического подвига я оказываюсь противником великого героя.

Ничего, мы ещё посмотрим кто кого. Учитывая имя, которое мне присвоили наверняка с подачи Существа, это именно от меня ожидают победы. А что? Неплохая комбинация. Освободить самую известную игровую фигуру, чтобы объявить её будущим победителем, а под шумок списать в расход, заработав на этом благодарность высших сил, которые точно не ждут её у себя с распростёртыми объятьями. Ну и за одно можно сделать ставку против своей же фигуры и поднять на этом гору бабла. Вот только что-то этот вариант выглядит слишком очевидным. Впрочем, неважно. Моя задача — победить любой ценой. А если этой ценой окажется само Существо, плакать я не буду.

Закончив составлять список будущих жертв, я проверил, всё ли на месте, и направился прочь из гостиницы. Первым делом я направился к Наставнику Магов, у которого изучил заклинания Магическая Стрела, Ожог и Разряд. Хотя у меня уже был талисман с заклинанием магической стрелы, знать это заклинание самому тоже было нужно, потому что оно являлось «проходным» для других умений мага.

Потратив пятьдесят медяков на три заклинания, я отправился к Артефактору, у которого купил две заготовки под талисманы. Чтобы использовать заклинания Ожог и Разряд, мне нужно было для начала найти красный гранат и редкий зелёный ортоклаз. Впрочем, можно было обойтись и жёлтым ортоклазом. Получить эти камешки можно было из боссов подземелий. Хорошо хоть первый босс находился в подземелье, которое легко можно было пройти в одиночку.

Прикупив у непися пару зелий на ману и восстановление здоровья, я отправился в сторону своего первого подземелья в этой игре. Пещера Вонючего Гоблина располагалась в получасе ходьбы от города. Чтобы попасть в неё, нужно было сначала добраться до деревни Пещерной, там взять квест на уничтожение гоблинов, выбить из них карту пещер, после чего этот клочок бумаги можно было использовать для прохода в подземелье. К счастью, проходить подземелье можно было неограниченное число раз. Правда, карту нужно было каждый раз выбивать заново.

Быстрое перемещение в игре было дорогим удовольствием, так что я решил пройтись до нужного места пешком. Точнее, даже не пройтись, а пробежаться, что должно было сократить время в пути с получаса до пятнадцати минут.

Выбравшись на нужную дорогу, я включил «режим автобега» и пошёл вперёд, обгоняя тупых нубов. Впрочем, пара ещё более тупых нубов бежала рядом со мной. В большинстве гайдов по Пещере Вонючего Гоблина говорилось только о прохождении пещеры. Но в одном из них я прочитал, что путь до Пещерной деревни следует проходить пешком. Дело было в том, что охраняли эту дорогу как раз те самые пещерные гоблины, и каждый раз, когда они видели убегающего от них человека, они тут же пытались остановить и убить его, крича о том, чтобы он отдал некое сокровище.

Первые пять минут бега всё было нормально. Но потом недалеко от дороги показалась шайка гоблинов. Они тихо-мирно сидели у костра, ожидая, пока их не убьёт какой-нибудь игрок. Дорога находилась за пределами их зоны агрессии. Но вот для бегущих игроков зона агрессии была расширена в четыре раза. В результате, стоило нам только пробежать мимо этой компании, как шаман гоблинов накинул на меня и бегущих рядом со мной нубов площадное заклинание «Ловчие Шипы». Ноги моих «соратников» тут же оказались припилены к земле, из-за чего те грохнулись на землю. А вот у меня стойкость была равна 100, так что я просто проигнорировал эффект контроля, в то время как сама ловушка нанесла мне всего 5 урона.

Оставив двух неудачников разбираться с гоблинами, я побежал дальше. Не прошло и минуты, как я обогнал небольшую группу игроков. Тут же за мной увязались ещё два нуба, которым надоело идти, и они решили бежать вместе со мной. Буквально через сотню метров они поняли, почему этого не стоило делать. Хорошо хоть их товарищи успели догнать «марафонцев» и помогли отбиться от полутора десятков гоблинов.

Вообще, когда я бежал один, то гоблины предпочитали кидать в меня Лассо, которое не наносило урона и не могло меня задержать. И только если кто-то бежал рядом со мной, они использовали Ловчие Шипы. Таким образом я смог быстро добраться до деревни, потеряв всего десять здоровья, которые к этому моменту уже восстановились.

Быстро взяв нужный квест, я бегом отправился в лес, подальше от толп народа. Правда, я не учёл, что тут гоблины встречаются гораздо чаще. Кинув в меня Лассо, они начинали кричать и бежать следом, но довольно быстро отставали, так что я просто не обращал на них внимания. Вот только стоило мне пробежать мимо какого-то игрока, сосредоточенно сражающегося с одиноким гоблином, как сзади послышались крики и маты не на гоблинском, а на человеческом наречье.

Обернувшись, я смог застать картину, как два десятка гоблинов наскочили на подвернувшегося им под руку игрока и вступили в бой, позабыв обо мне. Как говорится, упс! Я посочувствовал несчастному, который даже не имел ни единого шанса сбежать, и двинулся дальше. Уже краем глаза я увидел, как игрок попытался бежать вслед за мной, но его тут же скрутило Лассо, после чего упавшее тело буквально поглотила толпа радостных гоблинов.

По пути к пещерам я «обрадовал» свои паровозом ещё пару счастливиц. Эти двое были в команде и даже вовремя успели увидеть несущуюся к ним угрозу в моём лице, но деваться им было просто некуда. Любая попытка бегать по лесу заканчивалась десятками Лассо, вернуться от которых они не могли. А просто идя пешком, они не успевали выбраться из зоны агрессии толпы гоблинов.

Добравшись до нужного места, я «внезапно» обнаружил, что не могу остановиться. До меня только сейчас дошло, что если я это сделаю, то мне придётся встретиться с толпой гоблинов. А стряхнуть их с хвоста было невозможно, потому что пока одна группа решала вернуться, другая обнаруживала бегущего меня. Хорошо хоть гоблины «агрились» только когда я убегал от них, а не к ним. Так по крайней мере я мог огибать группы противников, и те начинали бежать за мной, уже заранее безнадежно отставая.

Следующие полчаса я беззаботно бегал по лесу, стремясь двигаться по территориям, которые другие игроки уже зачистили. Вот только мне ни разу не удалось окончательно избавиться от преследования. Зато я встретил минимум пару десятков команд разного состава, которые были очень «рады» увидев мою группу сопровождения. Постепенно

глобальный чат локации начал заполняться стенаниями убитых игроков, которые требовали покарать меня всеми возможными способами. Вот только чтобы сделать это, меня нужно было сначала догнать, а любая попытка сделать это тут же заканчивалась схваткой с гоблинами.

Я было попытался вернуться в деревню, но там меня встретила целая толпа жаждущих моей смерти игроков. Пришлось мне резко развернуться и бежать обратно в лес. Игроки бросились за мной, но тут им наперерез выбежали три группы «местных» гоблинов, плюс ещё десяток групп тех, что пытались догнать меня. Я даже специально начал бегать кругами вокруг места битвы, чтобы посмотреть, кто выйдет победителем в этой схватке «толпа на толпу». Вот только траектория моего движения привлекла ещё больше гоблинов, которые в итоге все присоединились к забаве.

Примерно в тот момент, когда умер последний игрок, я осознал, что за мной никто не гонится. Я уже расчистил приличную территорию от гоблинов, и сейчас они находились в центре большого круга. Так что я снизил скорость движения и медленно пошёл по лесу, оглядывая гоблинов и читая в чате ещё более злобные обещания найти меня и покарать. Жаль, конечно, что так получилось. Ведь за всей этой суетой я потерял почти сорок минут времени.

Забравшись в дикий бурелом, я начал потихоньку фармить гоблинов. Хотя ходили и стояли они группами, если не бегать рядом с ними и не врубаться сразу в толпу, гоблинов можно было «вытаскивать» по одному, используя Магическую Стрелу. Ужаленный зарядом электричества, гоблин тут же бросался на меня, вопя что-то на своём суахили. После этого мне оставалось лишь держаться от него на расстоянии, шинкуя копьём. Когда жизнь гоблина падала до 10 %, тот начинал убегать, но я добивал его ударом магии.

Жизней у гоблинов, как и у меня, была всего сотня. А вот их оружие снимало максимум 5 единиц урона за удар, плюс махали они оружием с такой скоростью, будто находились под водой. С таким «мастерством» мне не составляло никаких усилий увернуться от их атак. Увы, маги становились магами только где-то на седьмом уровне. А до этого момента мне придётся махать разного рода колюще-режущим инвентарём и уклоняться от противников.

Вообще, с набором уровней в этой игре была интересная история. Их давали не за тупое убийство энного числа врагов, а за... сдачу экзамена. Да-да, именно так. Нужно было прийти к экзаменационной комиссии, после чего победить в схватке против врагов. В зависимости от пожеланий «заказчика» можно было выбрать разные типы противников: одного толстого и медленного, но сильного; одного быстрого и сильного, но быстродохнущего; толпу мелких тварей, нападающих стаей; поединок со средними по силе врагами, следующий из которых появлялся сразу после смерти предыдущего; и так далее.

Каждая такая битва оценивалась системой, после чего игроку повышали уровень или признавали его подготовку недостаточной. Чтобы получить второй уровень, нужно было сделать себе талисманы с заклинаниями первого уровня. Некоторые гении могли сразу же после второго получить и третий уровень. А те, у кого руки росли из жопы, или из плеч, но вместо рук были клешни, должны были собрать себе обмундирование для игроков второго уровня, чтобы достичь необходимой эффективности.

Нужная мне карта выпала на двадцать восьмом гоблине, что заняло почти двадцать минут. Чтобы убить одного гоблина, не дав ему добраться до моего тела, мне нужно было применить магию минимум четыре раза. Это восемь единиц маны или сорок секунд на её восстановление. Тратить ради жалких гоблинов зелья я считал сушим расточительством. Так

что приходилось обходиться естественной регенерацией.

За время фарма мне досталось двенадцать медных монет, двадцать восемь квестовых зубов гоблина и четыре оловянных кольца, которые не давали никаких плюсов, кроме понтов. Ну и, естественно, мне досталась карта, на которой была нарисована схема расположения портала, ведущего в нору босса. Каждый такой портал был виден только обладателю карты, так что конкуренции за них с другими игроками не было никакой.

Совместив свою карту местности и карту гоблинов, я медленно двинулся в нужную сторону. Пару раз я встречал игроков, с остервенением рубящих гоблинов, но те не заметили меня, так что выяснение отношений с жертвами моего марафона пока откладывалось.

Добравшись до нужного места, я увидел, что путь к portalу перекрывает группа гоблинов. Осмотрев окрестности, я нашёл подходящее место и решил вытянуть туда гоблинов из этой компании одного за другим.

Но тут моё внимание привлекли звуки битвы и выкрики:

— Вон он! Не дайте ему сбежать.

Обернувшись, я увидел семерых игроковдвигающихся ко мне быстрым шагом. Одновременно с движением они били четверых гоблинов, оказавшихся у них на пути. Местность вокруг была изрыта оврагами и холмами, так что бежать мне по большому счёту было некуда. Только если мимо группы игроков. Но те явно не станут просто стоять и смотреть, как их «добыча» скрывается за горизонтом. Даже если каждый из них кинет в меня одно дистанционное заклинание, это уже будет 70 урона. А через секунду прилетит ещё 70, и я труп.

Приняв решение, я бросился прямо к ближайшей группе гоблинов. Проскользнув между ними, я одним прыжком добрался до входа в подземелье, после чего не глядя прыгнул в него, соглашаясь с вопросом, действительно ли я хочу в него зайти.

— «Вы зашли в блуждающее подземелье Земляного Крайт-Червя».

Что?! Какой червь? Чёрт, похоже я что-то напутал с картой. В конце концов та давала лишь приблизительное местоположение входа. Между тем передо мной появилась следующая надпись.

— «Данное подземелье рассчитано на группу из 5 человек. Пока ваша группа не закончит его прохождение, вход в подземелье будет заблокирован».

Ну, замечательно. Обернувшись, я увидел «серое» полотно портала, что говорило о его неактивности. Теперь я даже не смогу отсюда выйти. Мне остаётся или сдохнуть, или пойти и убить группового босса.

Вчера в библиотеке я краем глаза глянул информацию по этому боссу. Он был рассчитан на группу первых уровней, так что должен был быть довольно простым. Но поскольку я не собирался играть в группе, то и не читал о подземелье и боссе. Нужные мне камни падали именно из боссов, которых можно было убить только одному или в составе группы из двух человек. Связываться с групповым боссом, от которого мне ничего не было нужно, я не собирался. Но сейчас уже поздно было пить боржоми. Нужно было идти и пытаться пройти это грёбанное подземелье. А потом мне ещё нужно будет думать, как избавиться от ждущих меня преследователей.

Взяв копьё двумя руками, я приготовился к бою и начал медленно идти вперёд. Подземелье и вправду выглядело как нора земляного червя. Стены были сделаны из осыпавшейся почвы и глины. Правда, не совсем к месту были протянутые через проход паутинки, но они почему-то проходили через тело, совершенно игнорируя моё

существование.

Первую сотню метров я буквально крался вперёд, ожидая, что вот сейчас на меня ка-а-а-ак напрыгнут. Но что-то никто не спешил на меня нападать. Далее я ускорил шаг и с некоторым раздражением пошёл вперёд, продираясь через паутину. Через пять минут, когда я уже должно быть прошёл метров четыреста, впереди показалась большая пещера, в центре которой «спал» тот самый босс, свернувшийся в фигуру, которую часто изображают, когда хотят сказать «вот дерьмо». Надпись над боссом однозначно идентифицировала, что он является моей целью.

Я не стал пороть горячку, а начал медленно обходить помещение по кругу, изучая окружение. Как оказалось, сделал я это не зря. С противоположной стороны зала имелся большой «бульжник», куда вполне можно было попытаться забраться. Я посчитал, что это ж-ж-ж тут неспроста, так что запрыгнул на камень, используя выступы на нём в качестве ступеней. Вот только забравшись на эту деталь рельефа я не обнаружил ничего достойного моего внимания. Ну камень, ну и что?

Решив, что спрыгнуть я всегда успею, я повернулся к боссу, выбрал его целью и кинул в него заклинание Магической Стрелы. Червь тут же встrepенулcя, поднял голову и завопил так, что у меня чуть череп не треснул. Три секунды этого дикого визга были, пожалуй, перебором. Но стоило только рёву червя затихнуть, как из коридора, откуда я недавно вышел, послышался многоголосый дикий визг похожих голосов. А секундой спустя оттуда вылетел буквально поток червей, каждый из которых в диаметре был не меньше пятнадцати сантиметров, а в длину больше метра.

Я уже было подумал, что мне хана, как мелкие черви внезапно набросились на большого и начали рвать его на части. Тот пытался сопротивляться, но силы были слишком неравны. Всего за минуту жизнь босса снизилась до нуля, после чего он в последний раз завизжал и взорвался потоками кислоты, которая убила всех мелких червей, набившихся в зал. Я всё это время сидел на камне, так что не получил даже единицы урона. Наконец, дикие вопли затихли, и на зал опустилась тишина.

И что это такое вообще было? Но не успел я ничего предпринять, как передо мной высветилась надпись:

— «Поздравляем с прохождением подземелья Земляного Крайт-Червя. Вплоть до выхода всех игроков из подземелья оно превращается в безопасную зону».

А следом за этим в мировом чате тут же выскочили ещё два сообщения, подсвеченные анимацией «пылающего огня».

— «Игроки Читер первыми на сервере прошли подземелье Земляного Крайт-Червя».

— «Игроки Читер установили новый рекорд прохождения подземелья Земляного Крайт-Червя. Новое время прохождения: 10:07. Полученный игроками урон: 0. Смертей: 0. Предыдущее время прохождения подземелья улучшено на 1:19:53».

Я уже не знал, радоваться мне или плакать, как появилась ещё пара уведомлений.

— «За первое убийство Земляного Крайт-Червя вы получаете постоянный бонус +1 % к урону ядом».

— «За установление нового рекорда в подземелье Земляного Крайт-Червя вы получаете бонус +5 % к урону ядом. Бонус действителен, пока кто-нибудь не превзойдёт ваш рекорд».

Да уж, привалило счастье. Судя по всему, рекордом считается прохождение подземелья менее чем за полтора часа. Я его прошёл за десять минут и даже не понял, что пошло не так. Впрочем, думать об этом буду потом. Пора собирать ништяки.

Я спрыгнул с камня и направился к трупу босса, медленно истаивающему туманом. Уже привычно протянув руку я активировал сбор лута, и передо мной появилось окно, аналогичное инвентарю, в котором лежал один предмет. Не глядя я нажал «Ок», после чего полез в инвентарь смотреть, чего это мне выпало.

Наградой оказалось «золотое» копьё, рассчитанное на первый уровень. Тут же взяв его в руки, я убедился, что и внешне это оружие выглядит так, будто сделано из золота. Классы оружия подразделялись на: серый, белый, зелёный, синий, фиолетовый, золотой, алмазный. Золотые вещи считались практически потолком того, что может получить игрок. Только редкие счастливики могли завладеть алмазной экипировкой, и таких всегда были сущие единицы. Что касается золотых вещей, то они были «масштабирующимися», и их урон зависел от уровня игрока и «качества» вставленных в него талисманов. Даже сейчас, без талисманов и на первом уровне это копьё наносило 50 единиц урона за удар.

Осмотрев безумно дорогую цацку, я обратил внимание на её название. «Копьё Первого Гнома». Пипец! Если кто меня с этим копьём увидит, то тут же зароет в могилу, просто чтобы усмирить терзающую его жадность. Мне хана!

Я вытащил талисман с заклинанием Магической Стрелы из своего обычного копья и вставил его в золотое. Урон тут же прыгнул с 50 до 62. И это всего лишь от одного самого слабого заклинания в игре. А если я вставлю туда талисманы с заклинаниями Ожог и Разряд? Я опять тяжело вздохнул, вытащил талисман и воткнул его в Копьё Нищего Гнома.

Не сегодня. И не завтра. Нужно положить эту вещь в сундук и забыть о ней до момента, пока я не достигну десятого уровня. Потому что иначе мне просто не дадут жить. Правда, тут встаёт вопрос, а дадут ли мне жить, даже если я не буду светить таким богатством? Сообщения о моих достижениях видели все игроки на сервере. Более того, их может увидеть любой желающий, глянув на таблицу рекордов. Ох, сходил на босса, называется.

Я обошёл весь зал, но больше не обнаружил ничего ценного. Даже денег ни копейки с этих червей не выпало. Впрочем, откуда у них деньги то? Наверняка копьё гнома оказалось в желудке у червя только потому, что тот раньше сожрал труп бывшего владельца. Ага. Первый Гном при встрече с червём скопытился, а я его одним ударом завалил. Я крут, что сказать.

Усевшись спиной к камню, я начал думать, что делать дальше. Золотое оружие не привязывалось к владельцу после получения. Чтобы сделать это, нужно было добраться до города и там заплатить нужному неписю. Только после этого можно было быть уверенным, что это оружие не удастся украсть, потерять или продать. Никто в здравом уме не будет привязывать золотое оружие, потому что после этого его нельзя будет продать. Хотя с другой стороны, даже минимальный шанс потерять такую драгоценность заставит внутреннюю жабу любого человека взбунтоваться и потребует немедленно сделать оружие своим любой ценой.

Сейчас рядом со входом в подземелье наверняка сидит куча народу. Если десять человек кинет в меня Магическую Стрелу, то я буду мёртв через четверть секунды. Шанс выпадения золотого оружия после смерти я не знал. Он мог быть один процент, а мог быть сто процентов. Но даже однопроцентный шанс заставлял моё сердце сжиматься от гнева и жадности. Не дам. Моё!!!

Думаю, скрыться мне всё равно не удастся. На этом сервере были не только новички, но и те, кто пришёл сюда с других серверов. А уж они-то точно знают, что можно получить за установление такого рекорда. Даже если они не подумают про золотое оружие, они точно предположат наличие фиолетового. Подобная ценность в любом случае заставит их

попытаться надавить на меня и вынудить расстаться с оружием или стать их «цепной собачкой», которую они будут использовать для зачистки данжей и убийства боссов.

В общем, получается, что проще всего будет сразу пойти и всех убить. Что ещё мне остаётся? Раз уж я потряс весь сервер своим рекордом, то остаётся только продолжать в том же духе. Пусть лучше они меня боятся. Игра на сервере только началась, так что с этим копьём я могу сразу выйти вперёд по уровням и подавлять противников не только своим величием, но и лучшим шмотом, редкими заклинаниями и так далее.

Правда, есть одна «маленькая» проблема. Их много, а я один. Чтобы нивелировать это преимущество, мне нужно нечто более существенное, чем просто одно копьё. Мне понадобится... магия. Настоящая магия Воздуха, то есть Вероятностей. Именно она может помочь мне добиться успеха там, где все остальные потерпят неудачу. Потому что удача — это и есть один из видов магии.

Приняв решение, я вытащил Копьё Первого Гнома, вставил в него талисман с Магической Стрелой и сосредоточился на своих, пока ещё дремлющих псионических способностях, чтобы увидеть будущее и то, как мои действия могут повлиять на него. Это будет именно то самое «везение», из-за которого я не мог ничего сделать с Алексом Браунингом. Только предвидение будущего и мои собственные действия. Этого будет достаточно, чтобы уничтожить всех врагов на моём пути.

Морально подготовившись, я подошёл к порталу, ведущему из подземелья, покрепче перехватил копьё и прыгнул вперёд. Едва появившись, я тут же сделал широкий замах копьём, поражая сразу трёх противников, не ожидавших подобного нападения. Они-то думали, что я появлюсь и ещё пару секунд буду пытаться понять, что происходит вокруг. Но я уже видел своё ближайшее будущее, и даже доступные мне жалкие три секунды уже позволяли творить чудеса. Ещё один замах по так и не успевшим среагировать противникам, и двое из них отправляются на респ. Один успел отступить, вот только он выбрал неправильный способ — перекат за спину. Да, таким образом он уходил от моего удара на уровне груди. Но перекат был довольно медленным способом уклонения, так что я заранее применил Шаг Вперёд и нанёс колющий удар по скрючившемуся врагу, пытающемуся перекатиться через голову. Минус три.

После этого я сделал длинный прыжок вправо, тратя остатки бодрости. Прямо передо мной застыл ошарашенный маг. Первый удар копьём разрезал его от плеча до паха. В ответ мне прилетела Магическая Стрела, но второй мой колющий удар в шею обнулil противнику жизнь, и тот начал падать на землю. Минус четыре. Против меня остались ещё два мага первого уровня и разведчик второго. Не останавливаясь, я пробежал "сквозь" падающий труп, забирая влево. Ещё один маг наконец-то среагировал на моё появление и кинул Магическую Стрелу. Вот только именно в этот момент я скрылся за ближайшим деревом. Заклинание мага первого уровня было "самонаводящимся", но оно всё-таки имело анимацию каста и полёта. За счёт этого заряд навёлся на меня, но врубился в оказавшееся на его пути препятствие.

Как только я зашёл за дерево, трое противников потеряли меня из виду. Я же остановился, восстанавливая свою бодрость перед ещё одним рывком.

— За ним! — Бросился вперёд самый тормознутый из магов, который даже не успел использовать своё единственное заклинание.

Конечно, он не бросился напрямиком к дереву, за которым я спрятался, а начал огибать его по дуге. Вот только к моменту, когда он увидел меня, я уже находился слишком близко.

Двойной Кувырок сквозь высокую траву опять застал врагов врасплох. Я же скрылся от двух других врагов за телом их союзника и нанёс два удара копьём ему в горло. Сразу же я прыгнул за ещё одно дерево, уже не используя умения, а просто двигая ногами. Эта преграда оказалась похуже, но меня прикрыл не только ствол дерева, но и соседний куст. Хотя двое оставшихся противников и могли меня видеть, этого было недостаточно для использования умений, так как те требовали "прямой линии взгляда". Это было одним из недостатков "самонаводящихся" заклинаний, для которых нужно было выбрать цель.

Самым умным в этой команде оказался маг. Увидев мою скоростную расправу сразу над пятью врагами, он верно оценил свои шансы и попытался отступить, используя такой же Двойной Кувырок, что использовал я. А вот дальше он совершил глупую ошибку, бросившись бежать. Буквально через десяток метров его поймали в Лассо гоблины, после чего я уже мог быть уверен, что если он не сдохнет сам, то как минимум уже никуда не убежит.

Следующей моей целью стал разведчик. Вот только он уже получил второй уровень, плюс был "упакован" в комплект кожанной брони с амулетами, что значительно повышало его выживаемость. В отличие от первоуровневых босяков у него было уже 240 жизни и четыре умения разведчиков. Я не знал точно, какая у разведчика была стихия. В меня прилетел огненный шар и электрический разряд, значит в группе были маги огня и воздуха. Если считать, что в группе были представители только этих двух Стихий, то у разведчика есть Ядовитое Касание, Бросок Камня, Прыжок за Спину и одно из двух заклинаний: Отступление или Коварный Удар.

Прыжок и Касание можно не учитывать. Касание слишком слабое, а прыжок требует двухсекундной подготовки. Коварный Удар наносит неплохой урон. Если бить в спину, то можно нанести 70 урона, плюс урон от оружия. В общем, можно считать что если ему удастся ударить меня в спину, то я — труп. Отступление было самым плохим для меня вариантом. Оно позволяло мгновенно отпрыгнуть на расстояние в 10 метров. То есть неважно, как близко ко мне будет разведчик, после использования этого умения он мгновенно окажется на расстоянии в 10 метров.

Пока я думал, что делать дальше, разведчик пошёл в обход, чтобы суметь выбрать меня своей целью. Куст, за которым я скрылся, был откровенно хилым. В ответ я начал обходить куст и дерево так, чтобы те оставались между мной и противником. Маг сейчас бился с гоблинами и вообще находился за границей действия заклинания, так что его можно было не учитывать.

Увидев мои действия, разведчик ускорил шаг, одновременно приближаясь к моему укрытию. Я в ответ подождал, пока он сделает ещё несколько шагов, после чего кинулся бежать в сторону мага, одновременно скрываясь за деревьями, чтобы не дать разведчику использовать Прыжок за спину. Маг в целом, держался неплохо. Он сливал ману, раз за разом используя Магическую Стрелу на гоблинах. Из пяти гоблинов в живых оставались только трое, и один из них был уже присмерти. Вот только увлечшись уклонением от атак гоблинов, маг не заметил моего приближения. Запоздалый крик разведчика ему уже не помог. Мне хватило всего одного удара, чтобы отправить мага на тот свет. Вторым ударом я прикончил полуживого гоблина, после чего развернулся и бросился в обратную сторону прямо на бегущего ко мне игрока.

Собственно, мне было не очень понятно, на что этот разведчик вообще надеялся. Увидев, как я выскочил из-за куста у него перед носом, он тут же использовал Отступление. Это дало мне понять, что передо мной адепт Воздуха, а значит Удара в Спину у него нет и

нанести мне хоть какой-то урон он не успеет. Вот только после своего стремительного отступления назад, разведчик использовал Бросок Камня и неожиданно опять бросился ко мне. Похоже, Отступление он использовал рефлекторно. Но когда мы сблизились противник неожиданно сильно ускорился. Во-первых, он прыгнул вперёд и сделал перекат, чтобы оказаться у меня за спиной, а во-вторых использовал Лёгкий Шаг — умение разведчиков стихии Воды. Оставаясь у меня за спиной, он мог двигаться более чем в два раза быстрее меня, одновременно используя Ядовитое Касание.

Моё "предвидение" к этому моменту уже почти выдохлось. Я успешно нанёс удар копьём, когда противник колобком проскочил мимо меня, но вот потом он начал бегать у меня за спиной, нанося удары кинжалом и вешая отравление. По моим подсчётам, трёх секунд ему с лихвой должно было хватить, чтобы убить меня. Моя попытка развернуться лицом к противнику провалилась, потому что тот банально положил левую руку мне на плечо и теперь бежал вместе со мной, но только у меня за спиной. Под ускорением он успевал двигаться быстрее, чем я поворачиваться.

Я использовал прыжок вперёд, после чего побежал по лесу что есть сил. Противник тоже сделал прыжок, нагоняя меня, вот только стоило ему сделать пару шагов, двигаясь вслед за мной, как под ногами у нас развернулось заклинание Ловчие Шипы, после чего слишком шустрый бегун грохнулся на землю. Мне это заклинание сняло всего лишь пять единиц здоровья. Быстро использовав зелье лечения, я развернулся и бросился к беспомощному противнику, который не мог даже перекатиться или встать на ноги. Четыре удара копьём и Магическая Стрела прикончили врага, после чего я уже расслабившись порубил в куски парочку бегущих ко мне гоблинов.

Кожаная броня разведчика уже начала играть свою роль, и чтобы прикончить его, в целом мне понадобилось нанести пять ударов вместо четырёх. Если бы не запредельный для первого уровня урон от копья, мне вряд ли удалось бы пережить эту встречу. Отравление вообще чуть меня не прикончило, хотя раньше я считал его слишком слабым. Разведчик успел кинуть его на меня три раза, что в сумме сняло мне 45 здоровья. Плюс, он несколько раз пырнул меня кинжалом, который тоже бил на 15 за удар, а не на 10 как у первоуровневого оружия. В результате только вовремя принятое лечебное зелье позволило мне выжить.

Отойдя от схватки, я вернулся назад, чтобы собрать лут. С гоблинов упало ещё три зуба, а вот с семерых игроков я насобирав почти серебрянную монету, плюс пару зелий на ману. Может, мне стать профессиональным ПК-шером? Прибыльное это дело — игроков фармить. Внимательно осмотревшись по сторонам, я убедился, что рядом нет ни одного игрока. После этого я дождался восстановления здоровья и побежал в сторону Города Крабов.

От места моей эпической битвы до города было бежать минут двадцать. Как ни странно, я не увидел в чате криков о том, какой я читер, или что у меня золотое оружие. Похоже, мои жертвы решили приберечь это знание для себя. Пока я бежал по лесу гоблинов, за мной следовал почётный эскорт, схарчивший по пути две группы игроков. После того, как гоблины остались позади, я уже бежал в гордом одиночестве, огибая изредка встречающихся Диких Волков. Эти твари, пожалуй, смогли бы меня догнать, вот только они были довольно мирными и атаквали только тех, кто подошёл к ним вплотную. Или может дело было не миролюбивости, а в плохом зрении этих хищников.

Когда я уже почти добрался до безопасной зоны, мне навстречу выскочил мужик звероватого вида.

— Куда бежишь? — Обратился он ко мне с интонациями матёрого гопника.

Я не стал останавливаться или что-то отвечать, а достал копьё и нанёс три удара ему в грудь. Гопник не ожидал такого ответа на свой вопрос, так что не смог даже увернуться. Уже убегая, я отметил, что это был воин второго уровня по имени Дикий Зверь. Я занёс этого товарища в список потенциальных врагов и понёсся вперёд, благо граница города уже была передо мной. Но когда до неё оставался буквально десяток метров, мне наперерез метнулся игрок в кожаной броне. Он использовал умение Подножка, но я просто перепрыгнул через него. Хотя умение и сработало, мой иммунитет к подобного рода атакам по-прежнему спасал меня. Правда, продлиться эта лафа должна была недолго. Это только самые слабые заклинания и умения можно полностью игнорировать. Дальше Стойкость будет просто снижать время действия эффектов контроля.

Добравшись до безопасной зоны, я обернулся и проводил взглядом весело машущего мне рукой разведчика 3 уровня, который пытался меня остановить. Возможно, это была просто шутка с его стороны, но я не расслаблялся. Занеся и его тоже в список потенциальных врагов, я уже шагом двинулся по улицам города, пытаюсь вспомнить, кто из неписей занимается привязкой оружия. В конце концов, вспомнить я так и не сумел, так что направился в библиотеку. Там я узнал, кто мне нужен, но раз уж я добрался до источника знаний, то решил сразу глянуть на гайд по прохождению подземелья Крайт-Червя.

Как оказалось, причиной моего нереального везения оказалась всё та же Стойкость равная ста. В подземелье проход перекрывала паутина, с помощью которой охотились детёныши Крайт-Червя. Когда игрок касался паутины, та замедляла его движения, после чего на него нападал один или несколько червей. По гайду игроки должны были стараться миновать максимальное число ловушек, не потревожив их. Тогда после первого удара по боссу черви из этих ловушек забегали в зал и начинали атаковать все цели в зоне досягаемости. Для этого в зале и стоял камень, на котором можно было укрыться... четверым игрокам. Больше туда просто не помещалось. Таким образом, внизу оставался самый "толстый" игрок, как правило воин. После того, как босс убивал всех своих потомков, он брался за игроков. Но самое главное, что в момент смерти босс взрывался потоками кислоты, гарантированно убивая всех вокруг. То есть танк должен был вначале отбиваться от червей, потом танковать босса, не давая ему атаковать союзников, а в конце он и вовсе приносил себя в жертву. Зато с босса гарантированно падало одно оружие, соответствующее типу оружия игрока, нанёсшего больше всего урона. Правда, ценность оружия могла колебаться от белого до синего.

С моей стойкостью паутина просто не могла замедлить меня, так что и черви на меня не реагировали. Когда я ударил босса, все они напали на него и загрызли до смерти, после чего остатки мелких червей были уничтожены взрывом кислоты. Получается, что за всё время ни один игрок не пытался пройти это подземелье, имея сотню стойкости. Учитывая раздутую наставниками "ценность" ловкости, каждый игрок вкладывал в неё хоть немного очков. Это только я настолько отмороженный, что местные "авторитеты" для меня ничего не значат.

Собственно, так же было и во всех других играх. Я никогда не следовал всяческим гайдам. Максимум — это читал их и принимал к сведению точку зрения автора. Тут же ещё одним фактором было то, что подземелье было групповое, то есть брали в него только тех, кто соответствовал неким требованиям по "правильности" билда. А пытаться пройти это подземелье в одиночку "гении" вроде меня не пытались. Во-первых, подземелье было с блуждающим входом и появлялось только раз в три дня. А во-вторых, я сам в него сунулся

только по ошибке. Если бы не преследователи, то я бы не стал пытаться пройти его. Наверное...

Задумавшись о целесообразности следования принципам камикадзе, я решил сразу глянуть, чем мне может грозить смерть. Ведь опыта тут нет. Как оказалось, при смерти временно снижалось общее количество очков характеристик, восстановить которые можно было только убивая монстров. Кроме того, шансы на выпадение вещей были довольно высокими, около 20 %. Не выпадали только талисманы и прочие "персональные" вещи. То, что мне достались в качестве трофеев только зелья маны говорило о том, что их специально разложили по одной штуке в каждую ячейку, чтобы снизить шанс выпадения более ценных вещей.

Разобравшись с текущими вопросами, я покинул библиотеку и отправился в храм, где находился священник, занимающийся привязкой предметов. Вот только по пути я обратил внимание, что за мной следует какая-то подозрительная толпа. А когда из переулка впереди вынырнул Дикий Зверь, всё стало на свои места. Та встреча рядом с городом была неслучайной. Разве что этот перец не ожидал того, что у меня окажется настолько сильное оружие.

— А ну стой. — Преградил мне путь гопник.

В ответ я демонстративно сделал Скользящий Шаг, чтобы обойти его, после чего продолжил путь.

— Стой, кому говорят!!! — Заревело это животное. Вот только город был безопасной зоной. Хотя, и тут можно было создавать людям проблемы.

Толпа игроков, идущая вслед за мной, бросилась бежать, явно намереваясь окружить меня. Таким образом они хотели заблокировать моё передвижение. Вот только я предвидел этот их шаг и тоже ускорился, используя Двойной Прыжок. У моих преследователей было больше бодрости, так что я не собирался соревноваться с ними в скорости передвижения. Вместо этого я резко свернул в узенький переулок и аккуратно прошёл между двумя стражниками, что-то обсуждающими друг с другом.

Когда я "просмотрел" будущее, в котором убегаю в этот переулок, то выяснил, что бегущего человека стражи хватают и пытаются арестовать. Так что сейчас я медленно прошёл мимо, изображая обычного законопослушного пешехода. Преследователи кинулись вслед за мной, но неожиданно нарвались на двух стражников, преградившим им путь. Я же в этот момент опять сделал Двойной Прыжок и побежал со всех ног.

Успешно сбросив хвост, я добрался до храма. Уже на подступах к нему я заметил знакомые имена, отмеченные мной как враги. Но остановить меня они не смогли. Я прошёл в храм, добрался до нужного непися, после чего обратился к нему с просьбой привязать ко мне один предмет. Данная услуга обошлась мне в одну серебряную монету. На более высоких уровнях это обошлось бы мне в приличную сумму, но на первом нубам делалась скидка.

Мысленно вытерев пот, я отправился прочь из храма. На улице меня уже поджидал Дикий Зверь в окружении своей своры шакалов.

— Стой, поговорить надо. — Опять попытался он остановить меня, пока шакалы начали окружать нас.

— Отвали. — Отбил я его руку.

— Ты хоть знаешь, кто я такой? — Взъярился гопник, видя моё пренебрежение.

— Ты никто и звать тебя никак. — Выразил я своё мнение. — Дай пройти.

— А то что? — Ухмыльнулся бандит. — Мамочке пожалуешься?

Похоже, это животное было одной из игровых фигур. Если бы он немного знал правила Мира Стихий, то не стал бы вести себя настолько вызывающе. С того момента, когда я понял, что за мной следят, я начал запись видео, одновременно помечая "подозрительных" игроков. Сейчас у меня уже была готова достаточная "доказательная база" для оформления жалобы. Осталось только дожать этого идиота до явного проявления агрессии в мою сторону, и в ближайшие несколько дней его можно будет не опасаться. В правилах поведения, которые я прочитал всё в той же библиотеке, было сказано, что в безопасных зонах запрещается создавать помехи другим игрокам "неигровыми методами". Блокировка пути и навязывание разговора были двумя пунктами "расстрельного списка".

— Ты и твоя стая шакалов мешают мне пройти. — Начал я терпеливо объяснять свою позицию. В конце концов "умеренные" оскорбления никаких правил не нарушали. — Если ты боишься встретиться со мной за границей города, то не стоит изображать из себя крутого в безопасной зоне.

— Чё сказал?!!

Бандит попытался схватить меня "за грудки", но его рука соскользнула с моей одежды. Этого уже было более чем достаточно, так что я приложил видеозапись к жалобе и отправил её администрации игры. Результат последовал незамедлительно. Проверкой жалоб занимался специальный Искин. Думаю, он и так уже заметил, что тут происходит нарушение правил, но моя жалоба стала отличным поводом незамедлительно свершить правосудие. Дикий Зверь и его шакалы начали исчезать во вспышках света. Теперь их ждёт заключение на рудниках сроком на несколько дней. Исчезли далеко не все из "подозреваемых", но главное, что путь передо мной освободился, и я смог направиться к следующей цели.

На этот раз целью был рынок — специальная зона, где игроки могли продавать разные вещи, рекламировать себя и свои услуги и так далее. Миновав ворота рынка, я сразу погрузился в многоголосый шум толпы. Тут я начал искать жёлтый ортоклаз. Изначально я хотел выбить его сам, но с учётом начинающейся на меня охоты имело смысл купить его на остатки денег и создать себе хотя бы один дополнительный талисман. Вот только найдя нужный камень, я внезапно осознал, что делать талисман сейчас будет потерей денег. С моим копьём я могу сразу сдать экзамен на третий уровень. А на этом уровне появляется возможность создавать талисманы с двумя кристаллами. Правда, на второй кристалл тоже нужны будут деньги, да и заготовку придётся покупать новую.

Раздражённо вздохнув, я отправился... нет, не сдавать экзамен, а в библиотеку. Мне срочно нужны были деньги, так что я хотел узнать, где их лучше всего зарабатывать. Пока у меня первый уровень, шанс выпадения ценностей из монстров будет выше. Так что имеет смысл вначале заработать свой "миллион", потом сдать экзамен на третий уровень, а потом сразу затариться всей необходимой экипировкой и расходниками, и идти заряжать талисманы.

Сейчас на сервере игровая экономика ещё только начинала формироваться, так что денег у народа было мало. Добывать их можно было тремя способами: выбивать деньги напрямую из монстров, выбивать деньги в виде хлама, который потом можно продать неписям, выбивать что-то полезное, а потом продавать это что-то другим игрокам, которые заработали деньги с помощью двух первых методов. Вот только сейчас в игре была слишком высокая потребность в базовых расходах, чтобы кто-то мог позволить себе покупать что-то действительно дорогое. Да и первые уровни проходились довольно быстро, делая начальную

экипировку бесполезной. Уже на третьем уровне все талисманы первого-второго уровней превращались в хлам. Так что попытка заработать на нубах могла обернуться тоннами "неликвидного" товара.

Мне как магу Воздуха не пристало опускаться до уровня жалких торгашей, так что моим выбором стали первый и второй способ заработка. Вот только выбивание денег напрямую оказалось гиблой затеей. Самыми "богатыми" в местных лесах были пещерные гоблины, с которыми я уже успел познакомиться. С них падало примерно половина медной монеты с носа. Может, чуть меньше. Итого, для заработка хотя бы десяти серебряных монет мне придётся прикончить две тысячи гоблинов. Даже если в среднем тратить на одного гоблина двадцать секунд, мне понадобится шесть часов непрерывной резни. Хотя с убийством гоблинов проблем особых не было, в лесу их было не так уж много. А бегать и собирать их толпой, чтобы потом мочить оптом у меня что-то нет настроения.

Изучив возможные варианты фарма и популярные гайды, я нашёл интересный вариант. Остров Крабов назывался так конечно же не из-за игроков, а из-за множества крабов, обитающих в его окрестностях. На одном из маленьких островов, добраться до которого можно было телепортом, находилась зона, где обитали крабы третьего уровня, панцирь которых стоил ажно серебряную монету. Правда, на самом острове жадные торговцы покупали их всего за десять медных монет. Сейчас до третьего уровня добрались ещё немногие, так что имело смысл наведаться туда, набрать панцирей, а потом вернуться в город и продать их оптом. Потом-то наверняка такое прибыльное место будет забито толпами игроков, и за крабов начнётся натуральная война.

Выйдя из библиотеки, я отправился к сети порталов, с помощью которой простые игроки могли перемещаться на дальние расстояния. Стоимость "проезда" до нужного острова меня не обрадовала. Пятьдесят медных монет. А у меня их всего семьдесят две. Горестно вздохнув, я заткнул пасть своей жабе и расстался с означенной суммой, после чего прошёл через портал.

Спустя миг я оказался в месте, которое любой житель Земли назвал бы райским. Море, мягкий песчаный пляж, пальмы и... сотни крабов. Я тут же бросился к ближайшему из них, но обнаружил, что это не тот краб, которого я искал. Мне нужен был Большой Королевский Краб, а тут был Малый Малиновый Краб. Пришлось мне временно отодвинуть исполнение мечты стать миллионером, после чего отправиться искать местных жителей.

Один из рыбаков любезно проинформировал меня, что нужная мне добыча обитает на небольшом островке, до которого можно добраться вплавь. Или на лодке за 50 меди. Посмотрев на его хитрые глаза, я осознал, что меня уже начинают терзать смутные сомнения в успешности этой авантюры. От услуг лодочника я отказался и пошёл для начала посмотреть, что тут вообще в этой деревеньке есть. На удивление, игроков я не увидел ни одного. Видимо, никто не горел желанием платить половину серебряного, чтобы отправиться невесть куда. А пешком путь тут был неблизкий. Несмотря на то, что это была компьютерная игра, расстояния тут были весьма реалистичными. Хотя и не везде.

Исследовав местность, я отправился к мысу, с которого открывался отличный вид на нужный мне островок. От цели меня отделяло всего метров двести-триста. Правда, вода впереди выглядела подозрительно тёмной. Как бы там не обитали какие акулы. Но ничего угрожающего я не увидел, так что ещё раз осмотревшись, я зашёл в воду и поплыл вперёд. Метров через сто я понял, почему рыбак так хитро улыбался. В этом месте проходило мощное течение, которое начало сносить меня в сторону. К счастью, мне удалось перебороть

его и выбраться на нужном острове, хотя и совсем не там, где я рассчитывал оказаться. Добравшись до берега, я посмотрел на море, но не увидел ни малейших признаков того, что в этом месте проходит течение. В следующий раз нужно будет учесть его, чтобы не утонуть в открытом море.

Обойдя остров по кругу, я выбрался на нужный пляж, после чего осознал, почему панцирь этих крабов такой дорогой. Они были размером с танк. Ну, не совсем с танк, но три метра в длину в них было точно. А их клешни были размером с меня. Кроме того, у каждого краба третьего уровня было 600 здоровья. Подбодрив себя видениями моих будущих миллионов, я рванул к ближайшему крабу, заходя сзади. Спереди эти монстры выглядели угрожающими, а вот сзади были беззащитны. Кроме того, задняя часть почти касалась земли, так что я не стал долго раздумывать и запрыгнул своей жертве на спину.

Краб заволновался и начал крутиться на месте, грозно щёлкая клешнями, но достать меня он не мог в принципе. Я добрался до центра "танцпола" и принялся наносить удары по панцирю, работая со скоростью швейной машинки. Три удара в секунду. Каждый снимал где-то 30 хитов из-за прочной брони краба, снижающей урон. Жертва попробовала скинуть меня со спины, устроив подобие танца, но моё "боевое предвидение" позволяло мне оставаться "на коне". Через семь секунд краб не выдержал издевательств и сдох. Вот только я рано обрадовался, потому что "выпали" из него только восемь "осколков панциря" и три куска "мяса королевского краба".

Я озадачено почесал голову, загребая лут в свой инвентарь. В гайде было сказано, что при осторожном ведении боя шанс выпадения панциря почти стопроцентный. Может, мне не повезло? Я перевёл взгляд на следующего краба и направился к нему. Но и следующая жертва оставила меня только с осколками разбитого корыта, в смысле панциря. Заподозрив неладное, я решил следующему крабу бить по ногам. Вот только чем ближе я подходил к "краю" краба, тем сильнее становилась качка, так что даже просто оставаться на ногах было сложно. Пришлось и этого краба пустить на мясо.

Когда я запрыгнул на спину четвёртой жертве, то сразу же почувствовал обращённый на меня взгляд. Как оказалось, глаза у краба были "выдвижные", так что он с лёгкостью мог посмотреть себе за спину. Ощущение взгляда мне не понравилось, так что я подскочил к голове краба, увернулся от клешни, а потом быстрым движением копья снёс оба отростка. Каково же было моё удивление, когда от таких незначительных повреждений крабу снесло треть жизни, плюс на него повесило трёхсекундное Оглушение. Я не стал терять время, а подскочил к обрубкам глаз и всадил копьё прямо в выемку в панцире, из которых они росли. Мои ожидания оправдались, и я нанёс ещё один критический удар на 200 урона. Следующий удар в районе второго глаза окончательно прикончил краба. А спустя секунду, я увидел окошко сбора лута, которое предлагало мне забрать целый Панцирь Королевского Краба.

— Яху-у-у!!! — Выкрикнул я, после чего нажал "Ок".

Вот только спустя секунду я почувствовал, как на мои плечи упал тяжкий груз долга перед Родиной. Буквально распластавшись по песку, я заглянул в инвентарь, и у меня чуть глаза на лоб не вылезли, как у краба. Панцирь занимал не одну ячейку, а все шестьдесят, оставляя совсем немного места для других вещей. Если эти панцири не складываются, то утащить второй у меня уже не получится. Но главным был вес этого панциря. Похоже, он был сделан из чистого золота, потому что весил 150 килограмм. Интересно, с таким панцирем в рюкзаке я смогу пройти по дну пролива? Проплыть то мне точно не светит.

Через десять минут я сидел на берегу моря и думал о том, как же несправедлива жизнь.

С таким грузом я сразу шёл на дно, после чего у меня начинались проблемы с дыханием. Чтобы перевезти этот панцирь, нужна была лодка. Вот только найм лодки стоит 50 меди. И возвращение в Город Крабов ещё 50. После чего я смогу продать панцирь за 1 серебряную монету, получив в результате выхлоп в ноль золотых. Правда, был ещё один вариант. Угнать пиратский корабль, загрузить его под завязку панцирями крабов, приплыть на этом корабле в Город Крабов, сдать панцири, пиратов и корабль местным властям и сразу стать миллионером. Эх, мечты-мечты.

А составителя гайда нужно будет найти и сжечь. Живьём!

Я поднялся на ноги и пошёл в местные "джунгли", где и выгрузил панцирь в кустах, где его не было видно уже через пару метров. Больше здесь делать было нечего, так что следовало вернуться на соседний остров и начать думать, где заработать денег на телепорт в столицу. Сплошное разочарование с этими крабами.

Добравшись до стороны острова, которая была обращена к мысу на Острове Крабов, я отошёл чуть в сторону, чтобы компенсировать течение, и смело нырнул в воду, загребая руками изо всех сил. Во время заплыва я предавался мрачным размышлениям на тему "кто виноват, и что делать", так что не сразу обнаружил, что морское течение тащит меня не в ту сторону. К тому времени, когда я понял, что что-то не так, меня буквально втянуло внутрь быстрого потока, который понёс меня в сторону открытого моря. Мысленно прокляв разработчиков игры, я начал грести поперёк течения, пытаюсь выбраться в спокойные воды, но все мои усилия были напрасны.

Более того, прекратив бессмысленную греблю руками, я смог понаблюдать за удаляющимся берегом и осознал, что скорость моего движения сейчас была сравнима со скоростью движения поезда метро. Всё что мне оставалось сделать в этой ситуации, это расслабиться и получать удовольствие. Ну или утопиться с горя. Я посчитал, что второй способ решения проблемы пока ещё преждевременен, так что просто принялся ждать, временами выпрыгивая из воды, чтобы осмотреться.

Через полчаса, когда Острова Крабов уже даже не было видно на горизонте, я увидел, что течение тащит меня напрямик к небольшому острову вулканического происхождения. Судя по его форме, это был потухший вулкан, сейчас заросший джунглями по самую макушку. Чем ближе становился остров, тем медленнее двигалось течение. В конце концов я оказался в километре от острова и решил начать грести в его сторону. Несмотря на не такое уж и большое расстояние, добрался я до острова только через час. Местные подводные течения и ветер были довольно коварными, и мне пришлось буквально прорываться сквозь прибрежные воды, за одно составляя карту местных течений.

Наконец, я почувствовал под ногами дно и из последних моральных сил выбрался на берег через зону прибой. Сейчас я находился в некотором подобии бухты на песчаном пляже. Стоило мне только подняться на ноги и немного пройтись по пляжу, как я неожиданно наткнулся на... пирата. Судя по его внешнему виду, треуголке и деревянной "ноге", передо мной был типичный "морской волк". Не хватало только попугая на плече и бутылки рома в руке. Но самое главное, данный персонаж являлся нейтральным по отношению ко мне, о чём свидетельствовал жёлтый цвет надписи над его головой: "Пират, 4 уровень".

Я столкнулся с пиратом практически нос к носу, когда вывернул из-за очередного куста. Тот также увидел меня, осмотрел с некоторым недоумением, после чего обратился с вопросом:

— Ты кто такой?

— Да я тут мимо проходил. — Попытался отмазаться я.

— Ага, понятно. — Тут же понял тот. Правда, я лично не понял, что он понял. — Тогда проходи мимо прямо к нашему капитану. Иди вот по этой дорожке до каменного здания с флагом на крыше. А там спроси, где найти Эреда, Кривого Меча.

— Спасибо. Пойду искать.

Отделавшись общими фразами, я свернул на указанную тропинку, которая углублялась в местные джунгли. Местами дорога была выложена камнями, что говорило о том, что её как минимум поддерживают в "проходимом" состоянии. Вскоре тропинка начала забирать в горы, изгибаясь серпантинном между тёмных камней. Время от времени я встречал других пиратов, но все они провожали меня равнодушным взглядом.

Забравшись метров на триста, я добрался до поселения пиратов. Тут были и землянки, и деревянные дома, и каменные, и какие-то шатры, и навесы. В общем, народ обустроивался как мог, используя все подручные материалы. Дом с флагом на крыше обнаружился не сразу, но по его внешнему виду сразу можно было понять, что тут живёт Босс. Именно так с большой буквы, или даже с четырёх больших букв, напечатанных с золотым тиснением. Пяток охранников приветливо поздоровались со мной и отправили прямо в дом, где собственно и обитал Эред.

— Здравствуйте. — Поздоровался я, зайдя в просторный кабинет, где за массивным столом из красного дерева сидел главный пират этого острова. Что характерно, стол был вырублен из толстого ствола дерева. Но при всей нарочитой грубости работы, выглядел он лучше, чем если бы был сделан из золота.

— И тебе не хворать. — Поднял на меня глаза Эред, отвлекаясь от изучения какого-то документа. — Решил стать пиратом? — Сразу взял он быка за рога.

— Нет, ещё не решил. — Пошёл я на попятный. Игра на стороне "плохих парней" была возможной, но создавала некоторые проблемы польстившимся на это игрокам.

— Тогда чего ты пришёл сюда? — Нахмурился пират.

А чего я сюда вообще пришёл? Задался я вопросом.

— Хочу разбогатеть. — Раскрыл я свою сокровенную мечту.

— О как! А мы-то тут при чём? — Поинтересовался пират, откладывая в сторону бумаги и с интересом смотря на меня. Честно говоря, глядя на него сложно было себе представить, что это просто "непись", за которого играет искусственный интеллект.

— Пираты же должны быть богатыми. — Начал я нести чушь, чтобы сказать хоть что-то. Честно говоря, шёл я сюда просто, чтобы посмотреть, что тут вообще происходит, и как на этом можно заработать, а главное, чтобы узнать, как отсюда можно выбраться. — Вот я и подумал, что смогу помочь вам и заработать на этом.

— Что ж, есть у меня работёнка для такого ушлого парня, как ты. — Покивал себе Эред Кривой Меч. — Недавно в нашем отряде произошёл бунт. Часть команды решила сделать капитаном Урга Кровавое Сердце. Убить меня они не смогли, но части мятежников удалось сбежать в пещеры и засесть там. В результате, они прячутся внизу, а мы сторожим их наверху. Идти на штурм мне не выгодно, потому что в результате мы можем потерять слишком много бойцов. Но и просто игнорировать мятежников я не могу. Из-за этого мне приходится держать все силы на острове, так что я даже не могу отправить корабль в рейд, чтобы они захватили добычу. Еда и бухло заканчиваются, а денег, чтобы их купить, у меня нет, потому что Ург, паскуда, утащил казну. Сейчас он сидит и ждёт, пока мои люди не взбунтуются против меня, после чего он просто выйдет наружу и купит их с потрохами.

Я выслушал всю эту "санту-барбару", делая вид, что мне интересно. Какие бы проблемы не были у этого непися, всё равно мне придётся решать их, убивая противников.

— В общем, ты можешь пойти в пещеры и начать убивать мятежников. Деньги у них есть, можешь забирать их себе. Ха-ха. А если прикончишь Урга Кровавое Сердце, то я выплачу тебе награду в один золотой.

— Один золотой? — Оскорбился я, внутренне истекая слюной. — Я думал, ты предложишь за его сердце минимум сундук золота.

— Ха-ха-ха! Сундук. — Залился смехом пират. — Могу предложить тебе сундук меди. Десять тысяч медных монет.

— Десять тысяч? Это же совсем другое дело! Берусь. — Ответил я.

На самом деле, конечно, десять тысяч медных монет и были равны одному золотому. Судя по всему, пираты пошли настолько нищие, что больше денег у этого главаря просто не было. Он же сам сказал, что у них нет денег даже на еду. Так что грабить лучше тех, кто умыкнул всю казну.

— Отлично! — Потёр руки пират. — Глотка Кита, отведи этого новобранца ко входу в пещеры. — Выкрикнул он.

Дверь тут же раскрылась, и в кабинет ввалился толстый мужик в засаленном кителе. Он кивнул Эреду, после чего обратился уже ко мне.

— Пошли.

Судя по тону, этот пират был поклонником Чехова, так что был он предельно краток, а за одно считал себя очень талантливым. Презрение к ограниченному плебсу в моём лице читалось даже не в каждом его слове, а в каждом звуке, который он издавал. Каждое его движение было наполнено высокомерием. А взгляд лучился такой силой, что только слепой не понял бы, что все люди делятся на две группы — обладателя этого взгляда и ожившее антропоморфное дерьмо.

Последовав за этим воплощением таланта, я минут за пять добрался до входа в пещеру. Рядом с ней "в засаде" сидели союзные пираты, к которым меня и привели. А в пещере, судя по всему, сидели уже враги. Правда, для меня и те, и другие отмечались жёлтым цветом, так что понять, кто есть кто, я не мог.

— Вот! — Кратко охарактеризовал ситуацию Глотка Кита, после чего развернулся, намереваясь уйти.

— Постой. — Окликнул я его, заработав ещё один наполненный презрением взгляд. — Как мне отличить противников от союзников? — Задал я свой вопрос. В ответ пират просто продолжил тупо пялиться на меня. Похоже, чтобы быть достойным ответа, мне придётся проявить свой талант красноречия. — Смотри, ты пират. Они пираты. Как мне понять, каких пиратов можно убивать, а каких нет?

— Шапка. — Разродился гениальным ответом пират, после чего развернулся и пошёл прочь.

Шапка? Я присмотрелся и обнаружил, что все пираты носили тот или иной головной убор. У Глотки Кита и других пиратов с поверхности на шапке обязательно присутствовал элемент красного цвета. А вот у двух пиратов, охраняющих вход в подземелье, на треуголках были голубые ленты. Что ж, мочить голубых — богоугодное дело. Теперь для меня очевидно, на чьей я должен быть стороне. В конце концов, как начинающий пират я должен стремиться убивать богатых. Потому что только их жирные тела содержат достаточное количество золота и прочих ценностей.

Определившись с вопросами экзистенциального характера, я начал рассматривать двух своих противников. Оба они были четвёртого уровня и имели в районе 250 здоровья. Судя по внешнему виду, из брони на них были только "тряпки", так что защита должна была быть минимальной. У одного пирата в руках был тяжёлый палаш, а второй был вооружён шпагой и пистолетом.

Подобравшись поближе, я начал просматривать варианты будущего, где я атаковал этих двух противников. Во-первых, сразу выяснилось, что они состоят в группе, и при атаке одного, второй тут же идёт ему на помощь. Во-вторых, противники как правило использовали умения, связанные с атаками оружием. Из "магии" они использовали только заклинания, контролирующие противника. Из-за моей стойкости эти заклинания срабатывали через раз, плюс время действия контроля было минимальным. Для убийства противника мне достаточно было нанести 4–5 ударов, на что тратилось менее двух секунд. За это время пираты успевали только разок-другой взмахнуть мечами. От этих выпадов я мог банально уклониться. Ведь видел я их заранее. Кроме того, мои удары было сложно заблокировать, потому что бил я не в туловище или голову, а по ногам. Копьё вообще очень хорошо подходит для подобных ударов, при том, что защититься от них очень сложно.

Прокрутив несколько вариантов развития событий, я бросился вперёд и напал на "голубых" пиратов. Первым я прикончил того, что был вооружён пистолетом. Вначале я отбил в сторону его выпад шпагой, а потом в последний момент уклонился от выстрела в упор. В атаку я зашёл так, что второй пират оказался отгорожен от меня его напарником, а пока он обходил препятствие, я уже прикончил одного пирата и взялся за второго.

Через четыре секунды я вышел из транса прогнозирования будущего и "облутал" валяющиеся на земле тушки. На удивление, с одного пирата упало 24 медные монеты, а со второго аж 51. Только за один бой я вернул все свои "транспортные" расходы и даже немного заработал. Со вспыхнувшим энтузиазмом я рванул в пещеры, выискивая следующую жертву. Ещё пара пиратов обнаружилась за ближайшим углом. При этом они уже были "красными", так что атаковали меня, как только я вышел из-за угла. Вот только это не стало для меня сюрпризом, так что на эту парочку я потратил всего пять секунд.

Увы, дальнейший мой путь не был столь прибыльным, как в самом начале. Пираты действовали согласно легенде, то есть активно прятались и даже убегали, едва услышав звук моих шагов. Но стоило только подобраться к ним поближе, как они тут же бросались на меня, пытаясь порубить на куски. Мне приходилось проявлять чудеса изворотливости, чтобы уклоняться от всех ударов. Ведь даже один удар пирата снимал около 70 очков жизни. Так что два словленных удара гарантированно отправляли меня на перерождение. А выстрелы из пистолетов, которыми были вооружены некоторые из бунтарей, убивали меня с одного попадания. Из-за разницы в уровнях и особого умения Снайперов попадание из пистолета всегда наносило критический урон.

В среднем, с каждого пирата падало 40 медных монет. Встречались они группами подвое, иногда потрое. Мне приходилось обходить группы, где было два Снайпера. Эти гады действовали в унисон, так что едва я уклонялся от выстрела первого, как в меня прилетала пуля от второго. Причём подлавливали меня прямо на середине движения уклонения, когда я не мог повлиять на свои действия. А движения без использования умений уклонения были слишком медленными, чтобы вообще суметь уклониться. В конце концов, стреляли по мне практически в упор. Кроме денег с пиратов изредка падало оружие. Оно было "белым" и "зелёным", но по факту являлось просто мусором из-за отсутствия слотов для талисманов.

Мои блуждания по пещерам были бессистемными. Тут был настоящий трёхмерный лабиринт, в котором было сложно разобраться, даже имея карту. Так что я просто блуждал в случайных направлениях, стараясь не ходить кругами. Пираты "возрождались" только через час, так что "нон-стоп" фарма у меня не получалась. Сеть пещер была просто огромной, так что если направляться из одного конца в другой, то пираты встречались довольно стабильно. А если я "застревал" в каком-то участке лабиринта, то приходилось выбираться оттуда, чтобы найти следующую цель.

Пещеры были многоярусными, от полузатопленных "кротовых нор" внизу, до прилично отделанных "царских палат" наверху. Забравшись в "цивилизованную" часть подземелья я неожиданно наткнулся на ещё одного игрока. Это был Волшебник 4 уровня по имени Драмг Великолепный. Я заметил его в одной из линий будущего и тут же свернул навстречу, но остановился за углом, лишь чуть-чуть выглядывая, чтобы посмотреть, что он делает. А Драмг использовал простую и можно даже сказать примитивную стратегию, применять которую могли только маги Земли.

На втором уровне Маг получал заклинание Паралич, которое кастовалось две секунды, после чего погружало противника в состояние "потери сознания" на 10 секунд. Нанесение урона по этому противнику прерывало контроль, так что обычно это заклинание использовалось для того, чтобы "заморозить" одного врага и за это время прикончить его союзников. На четвёртом уровне Маг мог сменить профессию и стать Лекарем или Волшебником. Волшебник стихии Земли получал возможность использовать заклинание "Каменный Снаряд", которое кастовалось три секунды, и легко могло быть прервано. Плюс, всё это время цель должна была находиться внутри сектора с углом 90 градусов. Зато, когда заклинание срабатывало, то в противника летел огромный булыжник, наносящий 400 единиц урона.

Волшебник, которого я встретил, начинал свою атаку с максимального расстояния в 20 метров, используя Каменный Снаряд. Учитывая тот факт, что пираты имели в среднем по 250 здоровья, судьба первой цели была очевидной — её буквально размазывало по стене. После этого сокрушительного удара второй пират бросился к магу, но тот использовал Паралич, тратя на его подготовку всего секунду. После того, как жертва замирала, маг дождался отката Каменного Снаряда и использовал его повторно.

Если бы Драмгу нужно было 2 секунды, чтобы скастовать Паралич, то второй пират успел бы добежать до него на расстояние в 10 метров и использовать какое-нибудь своё умение, что прервало бы использование заклинания. Ведь у этого Волшебника скорее всего было вложено ноль очков в Стойкость, так что его заклинания прерывались от любого толчка. Достигалось увеличение скорости использования заклинания использованием дополнительного заклинания-модификатора, которое вкладывалось во второй кристалл талисмана. Причём, на 4 уровне это заклинание можно было получить, только выбив особый кристалл, в котором это заклинание уже было. Подобные "магические кристаллы" были одной из самых ценных вещей в игре, потому что именно так можно было использовать самые сильные заклинания, которые не мог изучить ни один игрок.

Получалось, что индивид передо мной за два дня смог выбить очень редкий кристалл, взять четвёртый уровень, а потом добраться до этого "хлебного" места, куда я попал практически случайно. Я решил, что с таким товарищем стоит познакомиться. Правда, была одна проблема. Если бы тот сумел использовать на мне Паралич, то это фактически означало бы мою смерть. Значит, я должен был появиться рядом с ним практически

"вплотную", чтобы иметь возможность выйти из зоны атаки и порубить этого мага в капусту. Учитывая мой первый уровень, подобная задача была нетривиальной. Так что я планировал активно просматривать будущее и сбежать ещё до того, как маг решил напасть на меня.

— Привет. — Поздоровался я с магом, выныривая из прохода.

— Э-э-э... привет. — Опешил тот. — Ты чего тут делаешь?

— Пиратов бью. — Признался я.

— На первом уровне? — Не поверил тот.

— А чего? Легкотня.

— Да? Ты, я вижу, непрост.

— Сам такой. — "Обиделся" я.

— Ха-ха. Точно. Меня Драмг зовут.

— Читер. — Представился я.

— А ты где пиратов в основном бьёшь? — В голосе волшебника почувствовалась ревность.

— Внизу. Сюда случайно забрёл.

— А я наверху. — Вздохнул он. — Только тут проходы достаточно длинные.

Услышав его речь, я понял, что этот Волшебник действительно ограничен в использовании своей стратегии. Я предпочитал нижние уровни пещер, потому что там все ходы были извилистыми. Это позволяло мне неожиданно выскакивать прямо перед носом у жертв, не давая им возможности использовать дистанционные атаки. А Драмг наоборот должен был начинать атаку на расстоянии минимум 18 метров, чтобы противник не успел приблизиться.

— Не покажешь, как ты убиваешь пиратов? — Спросил меня игрок.

— Нет. Это коммерческая тайна. — Отказался я.

Ишь чего захотел! Сейчас я разговаривал с ним, "спрятав" своё оружие, так что определить наличие у меня золотого копья было невозможно. Я вообще предпочитал перемещаться именно в таком режиме, вырабатывая привычку "маскироваться". Обнажение оружия происходило практически мгновенно, плюс его состояние никак не влияло на использование заклинаний. Светить своим оружием перед незнакомцем я не собирался.

— Да, понимаю. — Согласился с моим аргументом маг Земли. Для людей вроде него слова "коммерческая тайна" означали самое ценное, что только может быть у игрока. Ведь именно умение заработать деньги определяло успешность адепта Земли.

— Слушай, а как ты сюда попал? — Решил я уточнить важный для себя момент.

— На лодке. На севере острова есть пристань, с которой можно добраться до Острова Крабов.

— Супер! — Обрадовался я. — Теперь хоть смогу отсюда выбраться.

— Правда билет стоит десять серебра.

Я от такой суммы чуть не начал "кашлять кровью". За три часа я выбил чуть больше тридцати серебра.

— Блин! Как можно быть таким жадным? Десять серебра за поездку!

— Зато такая цена конкурентов отсеивает. — Пожал плечами Драмг. — А ты как сюда тогда попал?

— Меня течением занесло. — Улыбнулся я.

— Ты смог поймать приливное течение? — Удивился Волшебник.

— Скорее это оно меня поймало.

— То есть... тебе просто повезло? — В голосе моего собеседника чувствовалось разочарование.

— Что значит, "просто" повезло? Везение — это основная характеристика магов Воздуха. — Оскорбился я.

— Так ты маг Воздуха? — Спросил маг Земли с опасными нотками в голосе.

— Ты что ли из этих? — Поспешил уточнить я.

— Из каких? — Вылупил глаза Драмг, отчего-то засмутившись.

— Воздухоненавистников?

— А-а-а... нет. Это вообще сложная тема. Вот что ты думаешь обо мне?

— Ну-у-у... думаю, что ты зануда, но в целом общаться с тобой можно.

— Зануда? — Непонимающе переспросил он.

— Да. Все адепты Земли занудные типы, уделяющие слишком много внимания мелким однообразным деталям.

— А маги Воздуха всегда думают только о великих вещах? — Усмехнулся мой оппонент в неожиданном философском диспуте.

— Нет. Маги Воздуха уделяют внимание мелким, но уникальным подробностям, способным перевернуть всю ситуацию. О великих свершениях мечтают адепты Огня. Этих хлебом не корми, дай какой-нибудь подвиг совершить.

— Ха-ха. Это точно. — Рассмеялся Драмг. — У тебя получается описать суть стихий всего в нескольких словах.

— Ну так... — Подбоченился я. — ...талант не пропьёшь! Ладно, думаю нам пора возвращаться к зачистке местности от пиратов. Пойду дальше чистить катакомбы. Удачи.

— Счастливо. — Кивнул Волшебник уже в пустоту, потому что я стремительным перекатом скрылся в одном из коридоров.

Следующие пять часов я продолжал фармить пиратов. Занятие это было довольно унылым, но зато прибыльным. Попутно я пытался найти, где прячется местный "босс подземелья", но встретить его не смог. Я уже облазил все пещеры сверху донизу, но не смог найти ни главного бунтаря, ни его сокровищницы. Выбраться из пещер я решил, потому что мой инвентарь полностью забился оружием, выпадающим из пиратов. Обнаружил я это, только когда не смог подобрать очередной "зелёный" пистолет. Пришлось мне просмотреть содержимое своего "рюкзака" и выбросить оттуда невесть как затесавшийся "серый" кинжал. Серым цветом обозначались "сломанные" или "изношенные" вещи. Их можно было только выкинуть или продать неписям.

Проверив ценность каждой вещи в инвентаре, я решил выбираться наружу. Следовало найти непися, который смог бы купить весь этот мусор. Хотя пираты были "нейтральными" существами, это лишь означало, что их можно атаковать и убивать. Но можно было и торговать с ними, если это позволяла "репутация". Мне за каждого убитого бунтаря падала единичка репутации с пиратами клана Кривого Меча. Судя по показаниям этого "счётчика", я убил уже 196 пиратов. По пути наружу я зачистил ещё две пары бунтарей, доведя репутацию до красивого числа 200.

В деревне пиратов я начал расспрашивать жителей о том, кто может купить хорошее оружие. Большинство пиратов просто отмахивались от меня, но несколько сподобились объяснить, что в селении есть торговец, проживающий на окраине с северной стороны. Точного места никто не указал, но я просто внаглую вламывался в один дом за другим, пока не наткнулся на землянку, внутри которой передо мной оказался типичный прилавок и

хитромордый мужик за ним.

Я торговался за выбитое оружие как лев, но в конце торговец накинул мне на первоначальную цену только одну медную монету. Всего за 90 единиц оружия я получил чуть меньше 11 серебра. Это было намного меньше ожидаемого, но с учётом отсутствия в этом оружии слотов для талисманов, оно действительно стоило не больше 12–13 медных монет за штуку.

— А у вас есть в продаже жёлтый или зелёный ортоклаз. — Поинтересовался я. Обычно, кристаллы выпадали только из боссов, но в высокоуровневых областях низкоуровневые кристаллы можно было купить просто у торговца. Правда, это никоим образом не нарушало баланса игры, из-за довольно простого обстоятельства.

— Есть. Жёлтый ортоклаз стоит пять серебра, а зелёный отдам за тридцать.

На первом уровне цена в пять серебра была просто неподъёмной, так что проще было выбить камень из босса или купить у другого игрока. На рынке я видел жёлтый ортоклаз за 50 меди. Но пронзила моё сердце цена второго камня.

— Тридцать серебра?! — Воскликнул я, хватаясь за сердце. — Да откуда такие цены?

— А чего ты хотел? — Спокойно возразил торговец. — Жёлтые встречаются довольно часто. А вот достать зелёный почти невозможно. Тридцать — это ещё хорошая цена. Бери, пока я не передумал.

Вот жук, пытается растряссти на деньги, используя такие грязные приёмы.

— Хорошо. — Горестно вздохнул я. — Мне один жёлтый ортоклаз.

Пять серебра появились на прилавке и тут же были сметены рукой непися.

— Держи.

Я тоже схватил камень и принялся изучать его характеристики. Жёлтый ортоклаз нужен был для создания талисмана с заклинанием Разряд. Оно наносило 30 урона, а за одно на полсекунды вешало состояние паралича, что отлично подходило для прерывания использования способностей. Это заклинание использовалось мгновенно и имело три секунды перезарядки. Если же использовать зелёный ортоклаз, то время оглушения возрастало до одной секунды, делая это заклинание куда более полезным. Ведь это означало, что одну секунду из трёх противник будет просто стоять на месте. Правда, была у этого заклинания и отрицательная сторона. Оно применялось только на дистанции в один метр и не имело цели, так что при его использовании легко можно было промахнуться. Ведь "мгновенный" каст означал длительность каста в четверть секунды. А в ближнем бою это довольно много.

— А у тебя, случайно, красного граната нет? — Спросил я торговца, закинув ортоклаз в инвентарь.

— Есть, как не быть. Семь серебра.

— Сколько?! — Закричал я. Красный гранат хоть и считался камнем более высокого класса, но встречался он куда чаще. — С такими ценами можешь продавать камни своим соклановцам. Много они купят?

В сердцах я развернулся и направился к выходу из магазина.

— Хорошо, пять серебра. — Донёсся мне в спину обеспокоенный голос торговца. Вот же жук.

— Пять серебра, и ты даёшь мне красный гранат и пояс для талисманов. — Выдвинул я встречное предложение.

— Пояс с двумя ячейками. — Тут же уточнил торговец.

Подобная экипировка была предназначена для игроков первого уровня, и стоила она сущие копейки.

— Уговорил. — Согласился я с условиями сделки, выкладывая деньги на прилавок.

Через секунду я получил камень и пояс. Талисманы можно было размещать в оружии и на поясе. Начиная с шестого уровня пояс имел шесть ячеек, а оружие две ячейки. На десятом уровне можно было взять пояс с восемью ячейками, но при этом в оружие талисман уже нельзя было вставить. Максимум игрок мог иметь восемь активных талисманов. Некоторые виды высокорангового оружия не имели слотов, и тогда игрокам приходилось прилагать массу усилий для того, чтобы найти пояс с восемью ячейками.

Пояс с двумя ячейками был стандартом для первого уровня. Каждый класс имел возможность изучить три умения. Два размещались в поясе и один в оружии. У меня в оружии можно было разместить два талисмана, и ещё два можно было впихнуть на пояс. При необходимости можно было использовать все талисманы с одинаковыми заклинаниями в них. Для меня это означало, что я могу взять два или даже три заклинания Разряд и непрерывно удерживать врагов в состоянии оглушения. Правда, в механике игры была особенность, которая не позволяла держать врагов под непрерывным контролем. Ведь тогда получалось, что, нанеся первый удар, агрессор получал гарантированную победу просто потому что жертва в принципе не могла выйти из стана, и восемь талисманов позволяли поддерживать это состояние контроля бесконечно.

Чтобы избежать подобного, каждый раз после выхода из "бессознательного" состояния цель получала полусекундную неуязвимость для любого типа контроля, кроме замедления. А после этого ещё полторы секунды действовала неуязвимость к конкретному виду контроля. Заклинание Разряд парализовало цель электричеством. То же самое делало заклинание Паралич, только его эффект длился десять секунд, но мог быть снят получением урона. А вот умение Воина — Оглушение оглушало цель на одну секунду. Это был другой тип воздействия, так что в командной схватке можно было парализовать противника на полсекунды, а ещё через полсекунды оглушить на секунду. В результате можно было организовать цикл длительностью две с половиной секунды, в котором противник не мог ничего делать полторы секунды.

Разряд вешал паралич на полсекунды, потом шли две секунды неуязвимости к параличу, а ещё через полсекунды Разряд можно было применить повторно, потому что время перезарядки у него было равно трём секундам. Итого, получалось, что иметь два Разряда большого смысла не имеет. Зато можно было взять два Ожога, которые наносили 30 урона сразу и ещё 20 на протяжении трёх секунд. В целом же, урон от этих заклинаний был меньше, чем один удар копьём. Поэтому, нужны они мне были для другого. Поскольку моё копьё было золотым, то его урон зависел от моего уровня и "силы" вложенных в него талисманов. Стандартный талисман с Магической Стрелой увеличил урон копья на 12 единиц. Сейчас я хотел сделать два талисмана с разными заклинаниями и посмотреть, сколько каждое из них даёт прибавки к урону. Если разница будет слишком большой, то можно будет сделать два талисмана одного типа, смысл которых будет только в увеличении урона копья. Впрочем, пока всё это были лишь теоретические размышления.

Выйдя из лавки, я присел в тенёчке под кустом и быстро "состряпал" две заготовки для талисманов, вложив в них нужные камни и заклинания. Теперь нужно было добраться до места с правильным распределением мировых энергий и там завершить ритуал создания талисмана. Всего в игре было 22 мировые энергии. Чем больше был порядковый номер

энергии, тем проще было найти подходящие условия. Вообще-то, у каждой энергии было своё название и описание, но для меня это были просто числа от одного до двадцати двух. На данный момент я не видел, как название вроде "Поток Зелёной Жизни" может помочь мне в достижении нужных характеристик.

Заклинание Разряд требовало особой комбинации трёх энергий. Для каждой энергии была указана "интенсивность" её проявленности в процентах. Итого получалось: 17 на 26 %, 21 на 8 %, 22 на 61 %. Значение прочих энергий при зарядке этого талисмана не учитывалось. А вот с заклинанием Ожог всё было несколько интереснее. Талисман с этим заклинанием можно было создать, используя разные камни. Большинство игроков использовали дешёвый аметист. Вот только при использовании аметиста нужно было учитывать три энергии. А при использовании красного граната значение имели всего две, что значительно упрощало поиск места для создания талисмана. Ожог: 19 на 57 %, 21 на 42 %.

Все эти подробности я прочитал в гайдах, написанных игроками других серверов. Сейчас я открыл интерфейс создания талисманов и разместил заготовки в специальных слотах. При выборе слота, в отдельном окне отображалась карта местности, на которой можно было посмотреть распределение нужных энергий и их общее соответствие шаблону. В зависимости от сочетания энергий, результирующая эффективность талисмана могла получиться от нуля до ста процентов. Урон Разряда в 30 единиц мог получиться только у талисмана с эффективностью 97 % или выше. И если на начальных уровнях это значение эффективности достичь было довольно просто, то талисманы с "продвинутыми" заклинаниями можно было пытаться создавать месяцами. Довольно часто игроки останавливались на эффективности в 80 %. 90 % считалось уже очень круто. А 97 % и выше получалось или из-за счастливого стечения вероятностей, или в результате очень долгого подбора условий и... опять-таки везения.

Просканировав окрестности селения пиратов, я направился обратно в подземелья. Сейчас в моём кошельке звенели 82 серебряные монеты, так что по местным меркам я уже был олигархом. Но на этом я не собирался останавливаться, поставив перед собой планку в три золотых. Моя жадность была настолько велика, что я даже начал сомневаться, а не поторопился ли я с выбором стихии. Может, у меня Земля?

Впрочем, эти малодушные метания уже ни на что не влияли, так что я просто продолжил фарм. Едва войдя в пещеры, я отметил, что в одной области подземелья имеется примерно подходящее мне сочетание энергий для зарядки талисмана с Ожогом. На данный момент предполагаемая эффективность уже была в районе 70 %. Так что я направился туда и начал бить пиратов в этом районе, постоянно посматривая на карту.

Мои ожидания оправдались примерно через полчаса, когда рядом со мной появилась зона с эффективностью в 90 %. Направляясь туда, я за одно пытался просмотреть один вариант будущего, но на несколько минут вперёд. Таким образом мне удалось увидеть момент, когда в одной из точек энергии совпали на 95 %. Заранее добравшись до этого места, я приготовился к зарядке талисмана.

Как только «звёзды совпали», я тут же активировал зарядку, и через тридцать секунд у меня в руках был готовый талисман с эффективностью 95 %. Ожог наносил 28 единиц урона при использовании и ещё 19 в течение 3 секунд. Итого, каждые 3 секунды я мог мгновенно использовать это заклинание на противнике, находящемся на расстоянии одного метра. Правда, стоило использование этого заклинания пять единиц энергии, так что на первом

уровне с ним было не разгуляться.

Но главное, как я уже сказал, было совмещение талисмана и копья. Чтобы вытащить талисман из ячейки оружия или пояса нужно было зайти в безопасную зону. А вот вставить его можно было в любом месте. Главное было при этом находиться вне боя. Засунув талисман в копьё, я увидел, как его урон увеличился с 62 до 83. Разница в 21 была довольно существенной. Тут же я бросился в бой, чтобы проверить свою возросшую эффективность. Теперь я мог убить пирата за три удара. А если этого не хватало, то Ожог позволял увеличить урон. Ведь использовать заклинание я мог одновременно с атаками копьём. Зная свой урон и уровень здоровья противника, я заранее мог сказать, нужно мне использовать магию или нет.

Увы, несмотря на увеличение наносимого урона, пиратов я продолжал убивать с той же скоростью. Ведь в среднем мне встречалась одна пара пиратов в пять минут. Так что большую часть времени я носился по коридорам, просматривая линии будущего, чтобы «прочесать» и соседние коридоры. Думаю, без подобного чита мне не удалось бы заработать столько денег.

За два часа я добил заработанную сумму до одного золотого, после чего решил прерваться. На часах было уже девять вечера, так что следовало уже озаботиться местом для ночлега. Несмотря на нахождение в капсуле, мне всё ещё нужен был сон.

Выйдя из пещеры, я уже привычно посмотрел на карту и заметил, что в одном месте образовалась непонятная «энергетическая аномалия», в которой идеально соответствовали условия для создания талисмана с Разрядом. Я тут же устремился туда, позабыв про сон и отдых. Нужное мне место оказалось скрыто со всех сторон камнями и колючими кустами, а когда я нашёл проход внутрь, то к своему удивлению обнаружил давешнего мага Земли, занимающегося каким-то непотребством.

Драмг стоял рядом со столом, на котором находился походный набор алхимика. При этом он раз за разом использовал заклинание Каменный Снаряд, отправляя булыжники в небольшую скалу, выступающую из земли. Булыжники раз за разом разбивались в пыль, не нанося скале ни малейшего урона. Но главное, сверившись с картой, я выяснил, что нужная мне зона находится точно на линии полёта снаряда.

На моих глазах Драмм достал зелье восстановления маны, выпил его, а потом опять начал использование заклинания.

— А чего это ты тут делаешь? — Поинтересовался я, заходя со спины мага. Поставляться под его заклинание мне не хотелось. Кто его знает, что он в нём «улучшил»? Вдруг это угол атаки, и «под обстрелом» находится вся зона перед магом?

Будущий Разрушитель вздрогнул от звука моего голоса и прервал каст, после чего с подозрением уставился на меня.

— Не подходи. — Быстро сказал он. — Мне нужно сдвинуть энергии этого места по стихии Земли. А твоё тлетворное влияние Воздуха может всё испортить.

— Окей. — Ответил я, останавливаясь на дистанции в 11 метров. Если маг попытается использовать на мне Паралич, то я сделаю шаг вперёд и прерву его Магической Стрелой. Он же меня ничем другим внезапно атаковать на такой дистанции не сможет. — Меня собственно тоже интересует энергетика этого места. Твоё использование магии сместило баланс мировых энергий, и вдоль траектории полёта Каменного Снаряда находится нужная мне зона. Не против, если я займусь своими делами рядом с твоей мишенью?

— Разве заклинания влияют на распределение мировых энергий? — Проигнорировал

мой вопрос маг, задав свой.

— Ну а почему нет? Думаю, это как раз тот случай, когда магии противоположных стихий влияют друг на друга.

— А по каким энергиям произошёл сдвиг? — Продолжил свой допрос Драмг.

— По семнадцатой.

— Чего? — Мой ответ, похоже, сломал магу Земли шаблон.

— Порядковый номер энергии в игровом справочнике.

— Зелёный Поток Жизни?

— Да-да, именно он. Номера вполне достаточно, чтобы идентифицировать энергию, так что ориентироваться по ним мне куда проще.

— Так, для создания Каменного Снаряда я использовал энергии 17, 20 и 22. — Начал бормотать маг, что-то разглядывая в интерфейсе. — Зелёный Поток Жизни был установлен на уровне в 22 %.

— Да, а мне нужно 26 %. — Отметил я. — На поверхности острова этой энергии слишком много, а в пещерах слишком мало. А вот здесь в самый раз.

Маг спохватился и опять начал каст заклинания, целясь в скалу.

— Это же очевидно. — С укором пробормотал он. — Эта энергия связана с жизнью растений. На поверхности всё заросло зеленью, а в пещерах, наоборот, ничего не растёт.

— То есть если сжечь гектар-другой джунглей, то можно будет спустить уровень энергии? — Сделал я предположение.

— Нет. — Авторитетно отверг мою версию маг. — Этот способ исследовался магами Воздуха, и они не смогли достичь внятных результатов. А вот использовать заклинания магов Земли никто не догадался, из-за противостояния между адептами этих стихий.

— Ну так что, дашь мне использовать это место? А я взамен не буду приближаться к твоему столу с аппаратурой.

— Это больше похоже на ультиматум, чем на просьбу. — Усмехнулся маг.

— Я бы назвал это взаимовыгодным сотрудничеством. — Не согласился я.

— И в чём моя выгода? — Очередной Каменный Снаряд улетел вперёд, чтобы разбиться вдребезги при столкновении со скалой.

— Ты узнал от меня о том, что твои заклинания влияют на мировые энергии, используемые магами Воздуха.

— Хм... ну ладно. — Кивнул Драмг. — Я всё равно заканчиваю подготовку через пару минут.

Я остался стоять на месте, от нечего делать рассматривая одежду мага. Мои стартовые «обноски» были светло-серого цвета, а вот он был обряжен в подобие мантии тёмно-серого цвета с синеватым оттенком. Не знаю, что даёт этот набор тряпок, но к внешнему виду он давал минус десять.

Наконец, маг Земли перестал насиловать скалу и повернулся к своему лабораторному столу. Я глянул на карту и отметил, что вокруг Драмга действительно находится небольшая область, сдвинутая в сторону стихии Земли. Причём, если мировые энергии сдвигались на траектории полёта снаряда, то стихии только вокруг самого мага.

Быстро обойдя своего «благодетеля», я добежал до скалы. Энергетическая аномалия уже стремилась рассеяться, так что я подождал несколько секунд, а потом активировал зарядку талисмана. Результирующая эффективность получилась равна 91 %. Не супер, но в целом неплохо. Итого Разряд наносил 27 урона, плюс вешал паралич на 0.5 секунды.

Правда, прямо сейчас проверить, какую прибавку к урону копьё даёт этот талисман я не мог. Местность кругом не была условно безопасной. Но я знал пару мест поблизости, где подобную замену можно было произвести. Нападать на других игроков нельзя было в «хоромах» местного босса и внутри магазина.

— Спасибо за помощь. — Бросил я Драмгу, направляясь прочь. Тот даже не обернулся в мою сторону и ничего не сказал, будучи полностью сосредоточенным на своей «алхимической стряпне».

Я направился напрямик в магазин. Там я сбагрил несколько выбитых за пару часов экземпляров оружия и заменил в копьё талисман с Магической Стрелой на Разряд. Итого, атака увеличилась с 83 до 89. Слезы. Впрочем, и так сойдёт. Этой малости как раз хватало на то, чтобы исключить необходимость добивания противника с помощью заклинаний. Эх, когда я уже стану настоящим магом? Не царское это дело — копьём махать.

Выйдя на улицу, я вспомнил, что вообще-то хотел отдохнуть. Вернувшись в магазин, я узнал, что недалеко есть и аналог таверны, где можно было прикупить еды и остаться на ночлег. Там я снял какую-то конуру за один серебряный и лёг спать.

Утром я выбрался из своего закутка и зашёл в главный зал таверны, обнаружив там помятого Драмга. Тот сидел за столом и наворачивал кашу. Я просмотрел меню и выяснил, что каша даёт увеличение регенерации маны на две единицы на 24 часа. То есть энергия у меня должна была восстанавливаться на 3 каждые 5 секунд. Это было в три раза больше, чем сейчас, так что я тоже заказал у трактирщика каши и сел напротив Драмга.

— Доброе утро. — Поздоровался я. — Как успехи?

— Всё отлично. Я уже заработал 50 серебра и собираюсь возвращаться на Остров Крабов. — С гордостью заявил Драмг.

Пятьдесят серебра? Я чуть не рассмеялся. Я за вчера набил в два раза больше.

— О, круто. — Поддержал я его. — Слушай, а ты не в курсе, где можно найти босса подземелья? Этого Урга Кровавое Сердце.

— А зачем он тебе? — В голосе мага Земли почувствовались нотки подозрительности.

— Хочу его убить.

— Пха-ха-ха!!! — Залился смехом Драмг. — Это пятизвёздочный рейдовый босс. Как ты его один убивать собрался?

— Ну, хоть гляну на него.

Маг демонстративно зачерпнул ложку каши, положил её в рот и прожевал.

— Этот босс — часть глобального квеста. Чтобы он появился, нужно убить четыреста пиратов.

— Что за квест? — Спросил я, когда убедился, что продолжать рассказ маг не торопится.

— Согласно истории, тут произошёл бунт, и этот Ург сбежал в пещеры с казной. Вначале нужно убить пиратов, а потом самого Урга. Из него выпадает карта места, где он спрятал казну пиратов. После этого есть два варианта. Можно с этой картой вернуться к Эреду, и тогда тот даст по одному золотому каждому участнику рейда, убившего босса. А можно найти тайник самому. Там лежит 50 золота и какая-нибудь фиолетовая вещь. Но в этом случае все пираты на поверхности становятся врагами участников рейда, а радиус их агрессии увеличивается до двухсот метров. Вся эта история повторяется раз в месяц, так что Ург считается редким боссом. Обычно, на него ходят рейды игроков десятых уровней и выше, потому что уровень фиолетовой вещи зависит от уровня участников рейда.

После этой небольшой лекции мне всё стало понятно с этим квестом. Более того, суммарно мы с магом выбили полтора золотых, что требовало убийства 375 пиратов. То есть их оставалось убить всего ничего, и дальше появится босс. У меня уже слюна начала течь, когда я подумал о том, что смогу получить 50 золотых, убив его.

— Ты хорошо умеешь объяснять. — Кивнул я магу. — Откуда у тебя такие познания?

— Я десять лет играл на первом сервере. — Самодовольно ответил маг, доедая остатки каши. — За это время я изучил все задания, подземелья, боссов и механику игры. Так что на этом новом сервере я обязательно стану одним из самых сильных игроков.

— Десять лет? Круто.

Внешне я изображал уважение, а внутри же смеялся над этим идиотом. Можно подумать, что знание всей этой информации может сделать кого-то профессиональным игроком. Все эти знания — это сборная солянка чужого опыта. Кроме того, опыт не имеет ценности, если человек не может его применить, например, из-за кривых рук или ограниченности мышления. А тут можно было увидеть и то, и другое.

Я открыл интерфейс игры и кинул Драмгу приглашение в друзья. Тот удивлённо посмотрел на меня, но потом согласился.

— Ладно, пойду я дальше на билет с острова зарабатывать. — Сказал я, вылезая из-за стола. — Удачи.

Судя по самодовольному виду Драмга, он пропустил уведомление о моём установлении рекорда. Если бы он знал о нём, то как минимум поинтересовался бы, не собираюсь ли я и в этот раз убить босса, установив рекорд. Плюс, он вряд ли поверил бы, что я не заработал даже 10 серебра.

Я вышел из таверны и отправился в пещеры. Честно говоря, меня уже достало лазить по этим катакомбам в поисках пиратов. Но раз убить их осталось всего 20–30, то можно и потерпеть. Главное, подождать, пока Драмг не уберётся с острова. Именно ради этого я и добавил его в друзья. Хотя игра не позволяла отслеживать местоположение друзей, когда они находились в той же зоне, что и ты, можно было писать им «бесплатные» текстовые сообщения. Если же они находились слишком далеко, то отправка сообщений стоила 10 медных монет.

Забравшись в пещеры, я убил пару пиратов и сел на камушек, дожидаясь отбытия Драмга. Наконец, через полчаса цвет его имени поменялся, и я направился в пещеры дальше. Всего мне пришлось убить 17 пиратов, прежде чем передо мной появилось системное сообщение:

— «Ург Кровавое Сердце вышел на охоту».

После этого я ещё час бегал по подземельям, пока не нашёл свою цель. В одной из линий будущего я беспечно вылетел ему прямо под ноги, после чего меня убили одним ударом. У босса оказалось 25 000 здоровья. Одет он был в качественную кожаную броню, а вооружён странным клевцом, окружённым опасной фиолетовой аурой. У обычных пиратов профессию можно было определить только по используемому ими оружию и умениям. А вот в окне информации о боссе можно было увидеть, что его профессия Фанатик-Жрец. Соответственно, он мог не только биться врукопашную, но и лечить сам себя. Это получался настоящий боепоп, убить которого можно было только вливанием запредельного дамага в короткий промежуток времени.

Побежав рядом с боссом, я выяснил его «радиус агрессии». Завидев меня, он не бросался вперёд, а начинал просто идти в мою сторону. Атаковал же он только если я наносил ему

урон или попадал в радиус атаки оружием. Видимо, разработчики игры предполагали, что босс может бродить по подземельям довольно долго, так что не имело смысла портить из-за этого жизнь обычным игрокам. При соблюдении определённых мер осторожности, уклониться от схватки с боссом было довольно просто.

Босс не просто стоял на месте, а именно бродил по подземельям, «охотясь» на тех, кто посмел убивать его подчинённых. Теперь, примерно представляя себе, что из себя представляет противник, я мог подумать, как его можно убить. Очевидно, что такая вещь, как убийство редкого рейдового босса одним человеком, не была предусмотрена игрой. Но, как я уже успел убедиться, дыры в механике игры встречались, так что их можно было как-то использовать.

Ещё немного поэкспериментировав с боссом, я выяснил, как можно гарантированно захватить его внимание. У меня было всего одно дистанционное заклинание с радиусом действия 10 метров. Это расстояние было слишком маленьким. В ответ на удар Магической Стрелой босс лупил своим заклинанием, убивая меня с одного удара.

Я знал, что у Разведчиков есть умение «Бросок Камня», которое позволяло им атаковать цель на расстоянии в 20 метров. Урон там был смешным, но главным в нём было именно привлечение внимания цели. Я тоже попробовал кидаться камнями, и это сработало. Конечно, урона при этом я не наносил никакого, но босс после этого использовал умение «Притяжение Веры». Если оно срабатывало, то меня притягивало к боссу. А если контроль блокировался моей Стойкостью, то уже босс летел ко мне, нелепо размахивая руками и плюхаясь на живот прямо передо мной. Это было бы забавно, но после этой секунды позора он вскакивал на ноги и убивал меня одним ударом.

Обдумав эту особенность, я набрал пяток камней про запас и побежал к одному месту в пещере, которое в своё время заставило меня подивиться достоверности изображения пещер в игре. Добравшись до нужного участка лабиринта, я принялся осматривать проход, в центре которого зияла широка дыра в полу. Миновать её можно было только по узкой тропинке, идущей вдоль стены. Колодец был довольно глубоким. Его, пожалуй, можно было назвать «лифтом» способным переместить вас с верхнего уровня пещер в самый низ. Правда, перемещаться по нему можно было только в одном направлении, а на дне вас приветливо встречали пики сталагмитов.

Я заглянул в колодец, после чего в одной из линий вероятностей спрыгнул вниз. Летел я быстро, но мне всё-таки хватило времени, чтобы убедиться, что в результате я попал именно в то место, на которое и рассчитывал. А дальше следовало провести небольшой эксперимент. Что будет, если сбросить босса вниз? Вопрос был интересным, но была одна проблема — я не мог ответить на него, просто просмотрев линии вероятностей. Поэтому, мне пришлось спуститься вниз, ещё раз найти блуждающего босса, после чего «привести» его к нужному месту.

Последнюю сотню метров Ург шёл за мной нехотя, и постоянно «срывался», сворачивая в сторону. Мне приходилось приближаться к нему на опасное расстояние, балансируя буквально на границе его радиуса атаки.

Наконец, мне удалось подвести босса к колодцу. Дальше я быстро пробежал по тропинке вокруг провала, достал из инвентаря камень и бросил его в босса. При этом мне пришлось манипулировать вероятностями, подбирая правильные параметры броска, потому что запустить камень точно в цель было довольно сложно. Ещё я подобрал место и время броска так, чтобы при атаке босса у меня гарантированно сработала защита от эффектов

контроля.

В результате, босс словил камень прямо в лоб, использовал на мне своё умение «Притяжение Веры» и... ухнул прямиком в колодец, забавно вопя на протяжении всего пути вниз. Помимо броска камнем я успел кинуть в него Магическую Стрелу, нанося ажно 3 единицы урона.

Грохнувшись вниз, босс остался жив. Более того, со своего места я увидел, что он не попал на так опасно торчащие сталагмиты, а просто ударился об пол, что сняло ему всего пять процентов здоровья. Поднявшись на ноги, он использовал лечение, полностью восстановив себе жизнь, после чего с диким рёвом унёсся по коридорам прочь. Правда, уже через пять минут ожидания я вновь увидел босса, бегущего ко мне по коридору.

Едва выйдя на дистанцию атаки, босс опять использовал «Притяжение Веры», ухнул в колодец и... опять выжил. Пока эта удачливая зараза бежала по пещерам второй раз, я начал настраиваться на манипуляцию вероятностями так, чтобы при падении босс точно попал на остриё одного из сталагмитов.

Через пять минут босс опять появился, вот только бежал он уже с другой стороны, так что мне пришлось срочно оббегать провал. У меня было всего несколько секунд для прогнозирования вариантов будущего, но в конце концов я смог подгадать такое своё положение, при котором босс почти попал на противоположный конец колодца, но поскользнулся на его краю и полетел вниз, немного оттолкнувшись от стены. Из-за этого неловкого движения босс полетел не сбоку колодца, а прямо посередине, в финале закономерно насадившись на сталагмит.

Но даже так он не умер, а лишь потерял треть здоровья. Игра всё-таки была в некоторой мере «песочницей» и вполне позволяла определённые манипуляции с физическими объектами с учётом законов физики. Сталагмит проткнул босса насквозь, и тот не имел никакой возможности выбраться. Более того, с каждым движением ему наносился урон, который он немедленно исцелял.

Понаблюдав за этой сценой пару десятков секунд, я бросился бежать по коридорам, спускаясь на нужный уровень. Там я осторожно приблизился к боссу и выяснил, что тот не может атаковать меня, если я захожу со стороны его головы и не атакую копьём. А после этого началась довольно унылая история.

Босс постоянно дёргался и терял примерно один процент здоровья в секунду. Но раз в четыре секунды он использовал исцеление с длительностью каста в полсекунды. В этот момент я и использовал свой Разряд, чтобы прервать заклинание. Из-за слабой эффективности заклинания первого уровня, паралич срабатывал далеко не всегда. В этом случае здоровье босса поднималось на десять процентов. К счастью, неудачи происходили не так уж часто, так что в целом, здоровье босса падало.

Мне пришлось «стоять над душой» босса больше пяти минут, прежде чем он, наконец, сдох. Последние две минуты он постоянно оказывался на грани смерти, но успевал использовать лечение, даже несмотря на моё вмешательство. И вот, последний раз дёрнувшись, босс громко завопил и сдох. Я перевёл дух и протянул свои жадные загребущие руки к ещё не успевшему остыть трупу.

Тем временем передо мной появились системные сообщения.

— «Рейд под командованием игрока Читер первым на сервере убил босса Ург Кровавое Сердце».

— «Рейд под командованием игрока Читер установил новый рекорд убийства босса Ург

Кровавое Сердце. Новая длительность боя: 23:11. Полученный игроками урон: 0. Смертей: 0
Предыдущая длительность боя улучшена на 36:49».

— «За первое убийство Урга Кровавое Сердце вы получаете постоянный бонус +3 % к силе оглушения».

— «За установление нового рекорда убийства Урга Кровавое Сердце вы получаете бонус +6 % к силе оглушения. Бонус действителен, пока кто-нибудь не превзойдёт ваш рекорд».

Открыв окно сбора лута, я нашёл там 25 серебра, красивую треуголку голубого цвета, рассчитанную на игроков 4 уровня, и идеальный большой сапфир. Драгоценные камни, из которых изготавливались талисманы, имели разные показатели «качества». Я в своих талисманах использовал маленький камень обычного качества. С такими характеристиками можно было рассчитывать только на максимальную эффективность в 100 %. Но если использовать камни высокого качества, то можно было получить бонус к урону или эффектам контроля. Плюс, для некоторых заклинаний обязательно нужно было использовать камни большого размера. Идеальный большой сапфир был ресурсом для игроков 10 уровня и выше, что делало его чрезвычайно ценным.

Помимо эти трёх вещей, мне досталась квестовая карта, на которой было указано местоположение тайника. Я тут же совместил её со своей системной картой и получил примерную область поисков. Я тут же отправился туда, за одно рассматривая доставшуюся мне «шляпу». Она было довольно стильной, украшенной позолотой и имела большой слот для амулета. Амулеты были подобны талисманам, только вложенные в них заклинания действовали постоянно и исключительно на того, кто носил данный предмет одежды. Качество у треуголки было «синим», а защита и вес соответствовали кожаной броне.

От разглядывания трофея меня отвлекло личное сообщение в чате от Драмга Великолепного.

— Как????!!!!

Видимо, он был в состоянии полного офигевания, потому что потратил 10 меди на такой бесполезный вопрос. Впрочем, у меня денег тоже было достаточно, так что я мог потратить немного меди на то, чтобы похвастаться перед другим игроком.

— Коммерческая тайна. Сколько ты готов заплатить за эту информацию? Учти, у меня скоро на руках будет 50 золотых, так что серебро можешь даже не предлагать.

Ответ пришёл через пару минут.

— Предлагаю встретиться.

Хо! Неужто он хочет выбить из меня всё дерь... то есть всё золото?

— Я напишу тебе, когда вернусь в столицу.

Ответил я. Прежде чем идти на встречу, я собирался зайти в банк и положить «на склад» деньги и ценные вещи.

— Буду ждать. — Пришёл ответ от Драмга.

Видимо, совсем его припёрло, что он тратит деньги на такую бесполезную фразу. А ведь он адепт Стихии Земли, которые все поголовно скряги и жадины.

Тем временем я забрёл в коридоры, которые до этого ни разу не посещал. Тут был хитрый закуток, проход в который было почти не видно со стороны. Внутри я встретил группу из четырёх пиратов, с которыми мне пришлось повозиться. Хорошо хоть там был только один Снайпер, так что уклонение от атак было не таким уж сложным. Точное место расположения тайника было неизвестным, так что мне пришлось почти час обстукивать и обнюхивать около сотни метров проходов.

Наконец, я смог найти камень, вставленный в выемку в стене. За ним оказалась ниша, в которой стоял небольшой сундучок. Открыв его, я обнаружил 50 золотых монет и... фиолетовый жезл для мага 1 уровня. Он позволял стрелять Магической Стрелой без затрат маны. Для первого уровня это, может, и было круто, но по сути этот жезл был мусором. Десять урона в секунду? Бугага. В утиль.

Разочарованно сунув жезл в инвентарь, я ещё раз проверил содержимое сундука и ниши, но ничего нового не обнаружил. Зато мне пришло ещё одно системное сообщение.

— «Эред Кривой Меч объявил вас своим врагом. Берегитесь! Время до окончания вражды: 20 дней».

Собравшись, я сунул всю добычу, включая сундук, в инвентарь и поспешил наружу, собираясь выйти из системы пещер через один из прибрежных выходов у самой кромки берега. На этот выход я натолкнулся вчера, пока искал пиратов. От него можно было пробраться по берегу до места, где находилась пристань с лодочником. С учётом наложенного на меня дебафа «Враг Эреда Кривого Меча», пробежка мне предстояла ещё та.

Несмотря на смерть босса, в подземелье всё ещё встречались пираты-бунтари. Вот только теперь после смерти они оставляли не 40 медных монет, а в лучшем случае парочку. С таким доходом убийство пиратов не имело никакого смысла, так что я поспешил наружу, убивая противников только если их нельзя было обойти.

Выйдя из пещеры, я оказался на голых камнях рядом с линией прибоя. Слева хмурилось море, а справа возвышался каменный берег вулкана. В этой части острова пляжей не было, и местами скалы обрывались прямо в воду. Осмотревшись, я нашёл едва заметную тропинку, по которой начал подниматься вверх, внимательно осматриваясь по сторонам.

Но как бы я ни был внимателен, пираты обнаружили меня первым. В один прекрасный момент на тропинке впереди показалась четвёрка пиратов, торопящихся добраться до меня. Снайпера среди них не было, так что атаковать они могли только холодным оружием. По непонятной мне причине среди пиратов не было ни одного мага. С таким подбором состава я смог уничтожить противников, искусно лавируя между камнями и деревьями.

Вот только к моменту, когда я положил эту четвёрку, на горизонте появились ещё два пирата. Этих я уже привычно прикончил за четыре секунды. Проблемы с четвёркой у меня были только из-за того, что я был вынужден уклоняться от все их ударов. Если бы не Разряд, то мне не удалось бы уйти живым. После того, как я расправился со второй группой, впереди показалось ещё две двойки. Для кого-то другого подобная битва «на истощение» могла бы показаться сложной, но я использовал только простые атаки копьём и Разряд, так что продолжать бой в таком режиме мог хоть сутки напролёт.

Через пять минут поток пиратов прекратился, и я смог перевести дух. Но стоило мне сделать пару десятков шагов вперёд, как впереди послышались еле различимые выкрики. Подождав минуту, я дождался появления двух групп пиратов из двоих и троих бойцов. К счастью, между ними было некоторое расстояние, так что пока вторая группа добралась до меня, я успел убить двух пиратов из первой тройки.

Судя по всему, пираты замечали меня на большом расстоянии, а потом спешили мне навстречу. Их передвижение по лесу занимало некоторое время, так что я их замечал с опозданием. Если идти слишком быстро, то можно было привлечь слишком большую толпу врагов. А если идти медленно, то можно было дожидаться воскрешения противников позади.

Я подобрал правильный темп движения, при котором я не терял много времени на ожидание прибытия противника. Правда, я подозревал что тут может быть заложена

ловушка. Привыкнув двигаться с постоянной скоростью, я мог зайти в зону агрессии сразу большого количества врагов. Поэтому, я не только шёл вперёд и бился с пиратами, но и прислушивался к окружающим звукам. Каждый раз, когда пираты чувствовали моё приближение, они вскрикивали, и эти крики можно было разобрать.

Пару раз мне пришлось побегать, спасаясь от десятка врагов, но в целом путь оказался довольно простым. За пару часов я «прорубил» себе проход среди пиратов, выбравшись к заветной пристани. Вот только когда деревянный настил оказался в пределах видимости, я заметил, что «лодочника» там нет. Зайдя на саму пристань, я увидел системное сообщение, которое говорило, что вернётся он только через полтора часа.

Посчитав подобную ситуацию за возможную ловушку, я направился прочь от пристани, намереваясь забраться на заметную скалу, с которой можно было осматривать окрестности. Моё движение опять сопровождалось столкновением с аборигенами, но сюрпризов не произошло. Через пятнадцать минут я сидел на вершине скалы, осматриваясь по сторонам. Вид отсюда был замечательный. А ещё через десять минут я удостоверился в наличии ловушки на пристани. По главной дороге к ней неожиданно подошла целая толпа пиратов, которая бестолково потопталась по берегу и отправилась обратно.

Следующие три часа я сидел на скале, время от времени отбиваясь от воскресающих пиратов. Как оказалось, патрулей по главной дороге ходило несколько, и появлялись они с нерегулярными промежутками. Но поскольку состав у этих групп был разный, то я смог идентифицировать их и составить «расписание» их движения.

К моменту, когда я решил действовать, лодочник уже давно скучал на пристани. Путь до цели занял у меня десять минут. Я специально подгадал время, чтобы успеть добраться в тот момент, когда патрули пойдут прочь. В прошлый раз мне просто повезло добраться до этого места как раз, когда в расписании патрулей оказался большой перерыв.

Добежав до лодочника, я тут же задал ему вопрос:

— Сколько стоит поездка до Острова Крабов?

— Десять серебра. — Ответил мне скучающий голос.

— Поехали. — Достал я деньги.

— Куда торопишься? Сядь, отдохни.

— В морге отдыхать будем. — Ответил я, забираясь в лодку под изумлённым взглядом лодочника. Теперь, чтобы взять деньги ему тоже нужно было спуститься с пристани в лодку. А поскольку серебро манило его своим блеском, то моя поездка началась уже через десяток секунд. Уже когда мы поворачивали на курс к Острову Крабов, к пристани подбежала толпа пиратов, которые что-то громко кричали и даже прыгали от ярости. Но меня весь этот цирк уже не интересовал.

Путь до острова оказался небыстрым. Мы плыли больше часа, пока не пристали к берегу возле небольшой деревушки. Тут даже пристани не было, так что мне пришлось прогуляться по воде, что, впрочем, ничуть меня не расстроило. Время уже было за полдень, так что следовало поторопиться, чтобы попасть в столицу, сдать там экзамен, а потом купить необходимую экипировку.

Судя по карте острова, мне нужно было добежать до той деревни, где началась моя охота на крабов, после чего использовать портал. Подумать только, тогда для меня пятьдесят меди были большими деньгами. А сейчас у меня в кармане лежит пятьдесят золота. Правда, с такими деньгами стоит быть осторожнее в десять раз. Или даже в тысячу раз.

Но все мои опасения оказались напрасными. За всю дорогу мне так никто и не

встретился. А вот в деревне, едва я приблизился к portalу, мне навстречу вышел нейтральный непись. Всем своим видом он показывал собственную важность. Преградив путь, он наставил на меня свою руку, указывая указательным пальцем, и заявил:

— Читер, вы обвиняетесь в браконьерской охоте на Больших Королевских Крабов, а также в сговоре с пиратами клана Кривой Меч. За это я приговариваю вас к штрафу в размере...

Размер штрафа этот бюрократ назвать не успел, потому что я банально отрубил ему голову одним ударом. Непись был первого уровня и имел 50 здоровья. Весь его вид и нахальное поведение так и говорили: убей меня. И я не стал отказывать себе в этом удовольствии.

В гайдах говорилось о том, что в мире есть несколько сил, являющихся альтернативой законной власти. Игрок мог вступить в конфронтацию с этими силами, но при этом сохранял доступ к основным городам и неписям. Даже если ты был кровавым головорезом, никто не мог помешать тебе сдать экзамен на повышение уровня или воспользоваться ячейкой в банке.

Убитый мной непись был представителем Королевского Двора. Король Острова Крабов был номинальным правителем, имевшим самый минимум власти. Но это не мешало ему вести себя так, как будто он повелевал армией галактического масштаба.

Сделав ещё несколько шагов, я добрался до портала, заплатил обслуживавшему его магу и перенёсся в столицу. Тут меня сразу же окружил гомон и толпы игроков, носящихся в разные стороны.

Первым делом я направился в банк, где арендовал «личный склад», в который тут же загрузил золото, шляпу и фиолетовый жезл мага. Себе я оставил только пару десятков серебра, чего должно было хватить, чтобы скупить весь местный рынок.

Следующим пунктом назначения стало отделение Совета Магов, в котором можно было сдать экзамен на поднятие уровня. Для сдачи экзамена я выбрал бой с неповоротливым, но «жирным» противником. С моим предвидением я с лёгкостью должен был уклониться от его атак. Собственно, биться с ним надлежало с помощью базовых заклинаний мага, так что он в принципе не мог быть сильным противником. По крайней мере вряд ли битва с одним монстром может сравниться с битвой с четырьмя пиратами сразу.

Вот только первый бой тут же показал, что пока мне ещё рано радоваться. Его я позорно слил. Противником был большой и жирный тролль, у которого было 500 здоровья. Я добрался до его туши, увернулся от нелепого взмаха рукой, после чего нанёс три удара копьём. В итоге, я снял ему чуть больше 150 очков здоровья. А потом тролль топнул ногой. Я посчитал, что это просто очередной скил на «контроль толпы», вот только это оказалась круговая АОЕ-атака, которая снесла мне все 100 здоровья за раз.

Воскреснув на точке возрождения, я отправился в библиотеку. Там я подробно прочитал обо всех противниках на испытаниях за разные уровни, их характеристиках, умениях и стратегии убийства. Прохождение экзамена оказалось нетривиальной задачей, и без соответствующих знаний можно было пытаться сдать его очень долго. При этом, следовало учесть, что сдача экзамена была платной, так что каждая провальная попытка была дорогим удовольствием. По крайней мере для тех, кто не был магом Земли.

Вернувшись в Совет Магов, я оплатил ещё один экзамен с тем же самым типом противника. Вот только на этот раз против меня вышел энт. Это ожившее дерево имело всего 200 очков здоровья, что компенсировалось хорошей бронёй и магической защитой. Энт

атаковал своими ветвями, коих у него было около десятка. Также, он использовал замедляющие и останавливающие заклинания. На этот раз я не стал расслабляться, а сразу включил свою интуицию и убил противника, не получив ни единицы урона.

Выйдя с арены, я прочитал уведомление о получении второго уровня, после чего тут же подал заявку на прохождение испытания на следующий уровень. Тип противника я выбрал тот же самый. Для меня это был самый лёгкий тип врагов.

На арене я встретил уже знакомого мне тролля. Вот только на этом экзамене тролль мог использовать заклинание «Огненной Ауры», которая наносила урон всем целям в радиусе пяти метров. При этом во время подготовки к использованию ауры, тролль уже начинал полыхать огнём, так что нужно было или очень точно выбрать момент для применения Разряда, или использовать Паралич, чтобы «усыпить» тролля, не дав ему гоняться за тобой со включённой аурой.

Впрочем, все эти знания мне не пригодились. Этот противник имел 600 здоровья, но сильно это ему не помогло. За один удар копьём я наносил ему 52 урона. Подбежав к троллю, я использовал стратегию, которую пытался применить на мне Разведчик. Зайдя противнику за спину, я начал колоть его прямо в задницу. Когда тот попробовал применить Сотрясение Земли, я использовал Разряд. После этого он три секунды беспорядочно крутился и бегал, пытаясь убежать от меня, и к моменту, когда противник решил использовать Огненную Ауру, у него оставалось жизни всего на один удар копья.

Получив третий уровень, я тут же подал заявку на следующий экзамен. Она стоила уже одну серебряную монету, но для меня это были копейки. Выйдя на арену, я увидел Большую Ядовитую Жабу. Она имела 600 здоровья, могла атаковать языком и ядовитой аурой, плюс могла прыгать на приличное расстояние, стремясь при этом свалиться игроку прямо на голову. Подобное «накрытие» приравнивалось к бомбардировке местности и гарантированно убивало игрока, нанося ему почти тысячу урона.

Тут мне пришлось побегать, банально долбя противника Магической Стрелой. При попытке подобраться вплотную, жаба тут же «пердела» ядом, так что мне не удавалось нанести ей больше одного удара подряд. Маг третьего уровня имел заклинание Бомбардировка, которое наносило 30 урона в секунду по всем целям в заданной области. Это заклинание относилось к типу «непрерывного использования». То есть маг мог стоять на месте и постоянно кастовать его. А можно было даже не просто стоять на месте, а использовать различные уклоняющиеся умения из группы шагов. Но поскольку у меня этого заклинания не было, то мне приходилось просто тупо сливать ману в Магические Стрелы. Вот где мне пригодился бы мой фиолетовый жезл. Вот только сейчас он сиротливо лежал в банке. Оружие нельзя было сменить во время боя, но перед нападением на жабу я вполне мог бы заменить копьё на жезл.

В общем, выиграл я только из-за того, что мог предугадывать «выстрелы» языком, плюс имел «баф» от каши на регенерацию энергии. После победы я сходил в банк за жезлом, после чего подал заявку на получение пятого уровня. Как оказалось, моё решение взять жезл оказалось правильным, потому что мне опять встретилась жаба. Вот только на этот раз её аура была куда сильнее, плюс она могла прыгать во время действия ауры, так что уклониться от «токсичной бомбы» было очень нелегко. Но поскольку на этот раз я мог наносить не 10, а все 20 урона в секунду, то 800 очков жизни жабы съёс всего за минуту. Какое-то время мне пришлось потратить на уклонение, да и с учётом времени активации Магической Стрелы, я мог стрелять ей раз в 1.25 секунды, а не раз в секунду.

Как только жаба сдохла, я сразу получил уведомление о получении 5 уровня. А секунду спустя в мировом чате всплыл ещё один мой рекорд.

— «Игрок Читер установил на сервере рекорд набора уровней, поднявшись на 4 уровня за 18 минут».

Пипец котёнку. Вот почему, стоит мне только чем-то заняться, как я тут же устанавливаю какой-нибудь рекорд? А ведь мне совершенно не хочется привлекать к себе внимание.

Но не успел я посокрушаться, как на экране появилась ещё одна надпись.

— «Игроки Белая Лилия, Толстый Жирный, Драгг Великолепный, Многодум, Острый Длинный Меч первыми на сервере прошли подземелье Бездонный Провал».

Ну вот, кто-то ещё сподобился установить рекорд. И что-то я вижу тут знакомое имя. Драгг-то, оказывается, крут. Пока я выбирался с острова пиратов, он сумел пройти подземелье. Правда, рекорда установить не смог. Видимо, на своём горбу тащил сокомандников.

Но не успел я порадоваться за своего знакомого, как в глобальном чате появилось платное сообщение от игрока Толстый Жирный. Стоило это удовольствие один серебряный, и нельзя было отправлять больше одного сообщения в сутки.

— Не играйте с Драггом. Он восемь раз чуть не угробил всю команду.

Бугага. А вот это неувидительно. Если человек за десять лет ничего не смог добиться на первом сервере, то каковы шансы на то, что он станет гением, просто перейдя на новый сервер?

— Ты где? — Получил я личное сообщение от Драгга.

— Прохожу экзамен на 6 уровень. — Ответил я, оплачивая следующую битву.

Честно говоря, я не был уверен в том, что смогу победить. Мне и так повезло с этой жабой. Она считалась самым «примитивным» противником. Но пока есть возможность, нужно пытаться идти дальше. Вплоть до седьмого, все уровни были «проходными». То есть взять их можно было с минимумом способностей. А вот с восьмого по десятый, уровни уже доставались с потом и кровью. Всего в игре было пятнадцать уровней, и выше десятого поднималась только «элита». Там сложность повышалась по экспоненте, и в гайдах говорилось, что за десять лет существования игры на первом сервере, пятнадцатый уровень получили всего пара десятков игроков.

Следующим моим противником стала Гигантская Летающая Медуза. Она была парализующим ядом, и пыталась скрутить жертву своими щупальцами. Но главным было не это, а то, что медуза могла лечить сама себя, так что для убийства ей нужно было сбивать каст лечащего заклинания. У меня из заклинаний контроля был только Разряд, а значит, мне по-любому придётся подбираться к этой твари вплотную. Так что берём копьё и пытаемся порубить медузу в салат до того, как она убьёт меня.

У этого противника было 1000 здоровья. С одной стороны, это было довольно много, а с другой, у меня копьё за один удар снимает 89. Брони у этого монстра нет. То есть мне понадобится нанести всего 12 ударов, что можно сделать за 4 секунды. Из-за того, что медуза была ядом, её урон был растянут по времени. Оставалось только надеяться, что за 4 секунды она не успеет нанести достаточно урона, чтобы прикончить меня. Под эту тактику я даже приготовил зелье восстановления здоровья. Адептам Воздуха были доступны только зелья, продаваемые неписями, так что особого выбора у меня не было.

Не раздумывая ни секунды, я бросился вперёд. Медуза ударила по мне щупальцами,

вешая отравление и паралич, но последний задержал меня всего не четверть секунды. После этого я буквально подлетел к противнику и начал наносить широкие рубящие удары. К колющему урону у медузы было пятидесятипроцентное сопротивление, а вот рубящий урон входил полностью. Стоило мне приблизиться, как щупальца тут же оплели меня, пытаясь замедлить. Но опять Стойкость проявила себя на отлично, позволив мне проигнорировать этот эффект. А дальше просто пошла борьба на количество урона.

Я использовал все имеющиеся заклинания и наносил удары копьём. Плюс, проглотил банку с исцеляющим зельем, как только здоровье снизилось ниже 90 %. Это зелье восстанавливало 100 здоровья за 5 секунд, так что имело смысл принять его сразу же, чтобы оно успело сработать.

Четыре секунды пролетели в один миг, хотя для меня они показались вечностью. Наконец, медуза испустила дух и расплылась отвратительной слизью. Но бой на этом не закончился, потому что мне продолжал наносить урон яд. Действие лечащего зелья завершилось, а повторно применить его можно было только через 15 секунд. Так что мне оставалось лишь ждать, наблюдая за утекающей жизнью.

В конце концов я выжил. Яд прекратил своё действие, когда у меня оставалось всего два очка здоровья. Ещё секунда, и эта попытка была бы провальной. А так я прочитал уведомление о получении 6 уровня. Кроме того, мне засчитали ещё один рекорд, за поднятие 5 уровней за 21 минуту.

Дальше я не стал пытаться сдать следующий экзамен, а побрёл в город, вспоминая, как нужно проходить квест на выбор профессии Целителя и получение второй профессии Мага. Вообще, со второй профессией я ещё не определился. Тут были разные варианты, над которыми нужно было подумать.

— Ты где? — Получил я ещё одно сообщение от Драмга. Судя по списку друзей, он уже был в городе.

— Иду в библиотеку. — Ответил я.

— Хорошо, буду ждать тебя там.

Вот же всё не уймётся. Чего ему вообще надо?

Перед библиотекой меня уже ждал Волшебник 5 уровня, на этот раз сверкающий более приличным халатом и красивым посохом вместо кривой деревяшки.

— Привет, чего надо? — Обратился я к магу, не останавливаясь и проходя в библиотеку.

— Ты чем сейчас заниматься планируешь? — Тут же начал выпрашивать он. — Хочу вместе с тобой пройтись по квестам с хорошей наградой. По секретным квестам с очень хорошей наградой.

А вот последнее уточнение объясняло, зачем я этому перцу сдался. Он хотел, чтобы я «пропаровозил» его. А взамен он обещал мне доступ к этим самым «секретным» квестам. В целом, обмен нормальный. Моё знание игры позволяет мне надеяться только на удачу. А тут бесплатный источник информации.

— В принципе, можно. — Ответил я. — Но не сейчас. Мне нужно закупиться шмотками, зарядить талисманы и амулеты к ним, пройти квесты на выбор профессии. Точнее, сначала пройти квест на Целителя, а потом заняться всем остальным.

— Ты в друиды хочешь податься? — Удивился Драмг. Мы зашли в зал библиотеки, где я уже привычно занял место перед терминалом. — А вторую профессию какую возьмёшь?

— Ещё не решил. Скорее всего Демонолога. Хотя, может, и Разрушителя.

— А чего не Паладина? — Задумался будущий Разрушитель.

— А что это за билд такой? — Поинтересовался уже я.

— Довольно популярный билд. Танковый друид. Может лечить союзников, бить врагов и помогать танкам держать босса. Используя самые дамажные умения двух профессий можно выдавать неплохой урон. При этом защищает себя с помощью щитов паладина и лечится умениями друида. Можешь глянуть статистику на первом сервере по распределению классов.

— Это как? — Удивился я.

Оказалось, что в терминале и вправду есть функция, позволяющая просматривать общую игровую статистику, рекорды данжей и так далее. По совету Драмга я отфильтровал только игроков, которые имели минимум десятый уровень и были онлайн последние два месяца. По его словам, многие игроки собирали самые причудливые билды, а потом уходили в другие игры или удаляли персонажа. Так что такой фильтр нужен был, чтобы увидеть только тех персонажей, которыми действительно играли.

Среди этих игроков я выбрал только тех, у которых основной профессией был Друид. В топе были варианты Друид-Демонолог, Друид-Палладин, Друид-Жрец и Друид Разрушитель. Остальные вариации встречались заметно реже. А сочетания Друид-Разведчик были в самом конце списка. Подобные комбинации были каким-то экстримом, и прокачивали таких персонажей только те, кто пытался добиться соответствия специфической роли или просто не понимали, что они вообще делают.

— Вот, Друид-Палладин на втором месте. — Показал Драмг.

— Я как-то больше рассчитывал магом стать... — Протянул я, просматривая гайды по предложенной комбинации профессий.

Основной фишкой этих билдов было массовое исцеление и «неубиваемость» персонажа. Для гильдейного целителя выживаемость была очень важной. Но если собрать умения, наносящие урон, то вариант тоже получался неплохим. Правда, я сам всё-таки больше склонялся к тому, чтобы бить врагов с расстояния. Впрочем, у Паладина был ещё один плюс — большой выбор умений контроля.

В Мире Стихий не было такого понятия, как уровень агрессии. Противники были вполне разумными, и могли в любой момент решить, что убийство целителя или мага куда важнее, чем бесплодная борьба с танком. Так что танк должен был контролировать действия врагов, используя разные виды оглушения, удержания, прерывания, ослепления и так далее. Собственно, идеальный танк использовал шесть контролирующих талисманов и пару защитных, которые использовал для спасения союзников. А защитой и лечением танка должен был заниматься жрец или друид. В общем, с тактикой и стратегией ведения боёв мне ещё предстояло разобраться.

— Ну так что? Кем будешь? — Подначивал меня Драмг.

— Там разберёмся. — Отмахнулся я. — Вначале нужно взять профессию Целителя и затариться шмотом и талисманами.

— Это у тебя до конца дня беготня будет. — Сразу поскучнел мой назойливый друг.

— Ну, вот завтра тогда и займёмся твоими квестами.

— Окей. — Повеселел он. — А пока будем ходить, я расскажу тебе, какие вторые профессии друидов для чего нужны.

— Кстати, а что там за награда за эти квесты? — Уточнил я.

— Разные варианты есть. В основном это заклинания для основной профессии, камни, вроде в одном броню давали. Ну и деньги, конечно. — На последней фразе маг сморщился

так, будто лимон съел. Уж сколько у меня теперь денег, он отлично знал. Сам же об этом рассказывал.

— Тогда до завтра. — Очень непрозрачно намекнул я. — Спишемся часов в восемь.

— Хорошо.

Драмг вздохнул и свалил из читального зала, а я принялся изучать гайды по становлению Целителем.

Тут разработчики игры опять извратились. Чтобы стать Целителем, нужно было сдать экзамен на знание «теоретических основ целительства». Вот только эти самые основы были настолько абсурдными, что для сдачи теста нужно было буквально заучивать ответы на вопросы. Или читать и запоминать содержимое десятка безумно тупых книг. Я конечно же не стал ничего заучивать, а банально записал в записной книжке в интерфейсе правильные комбинации вопросов-ответов.

Типичными вопросами ответами были: Сколько хвостов у восьмихвостой рогатой ящерицы? Два. Какого цвета десятипроцентный раствор синего ауктера? Красный. Сколько времени можно хранить замороженный сок Полярного Кактуса? Вечно. Ну и так далее.

Разобравшись с квестом, я задумался над тем, что мне одеть вместо того рубища, что я носил сейчас. Глянув гайды, я за одно нашёл справочник экипировки и заклинаний, составленный игроками. Это было что-то вроде Википедии. Просмотрев варианты, я пришёл к выводу, что стоит купить комплект Одежний Целителя, рассчитанный на 5 уровень. Его можно было носить до 8 уровня, а некоторые меняли его на 10. Вот только одеть этот комплект мог только Целитель, так что сначала мне нужно было им стать.

Впрочем, были вещи, которые я мог одеть прямо сейчас. Это был пояс с четырьмя ячейками под талисманы, браслеты и шапка. Отправившись на рынок, а потом на склад, я купил пояс и два браслета, а шапку взял выбитую из босса.

Следующим пунктом было создание талисманов и амулетов. Из боевых заклинаний Мага мне нужен был Паралич. Бомбардировку, наносящую продолжительный АОЕ-урон я решил не использовать вообще. А больше заклинаний, доступных для изучения в Гильдии Магов для Мага не было. Можно было поискать книги навыков, но лучше это опять-таки делать, когда я уже стану целителем.

С амулетами всё было несколько проще. Их можно было «заряжать» на увеличение здоровья и запаса энергии, регенерацию здоровья и энергии, и защиту от разных видов урона и контроля. Всего на моём уровне можно было записать в одежду семь амулетов: два в ботинки, два в браслеты, и по одному в штаны, рубашку и шапку. Я решил, что стоит сделать три амулета на запас здоровья и четыре на регенерацию энергии.

Заклинания для создания амулетов можно было выучить прямо сейчас, так как они не зависели от профессии. Поэтому, я отправился в Гильдию Магов, где изучил всё, что только можно, а за одно купил заготовки для талисманов и амулетов. Следом я отправился на рынок, где скупил камни для создания амулетов и талисмана с Параличом. Теперь всё это добро следовало зарядить, и к моменту становления Целителем я смогу нацепить на себя уже готовую экипировку.

Также я купил себе Роскошный Пояс Мага на четыре ячейки. В будущем он должен был хорошо сочетаться по виду с Одежнием Целителя. Нацепив на себя браслеты пояса и шапку, я осмотрел себя в зеркале и подивился странному виду. Шапка и пояс выглядели богато, а серое рубище от этого ещё больше бросалось в глаза своей убогостью.

Закончив сприготовлениями, я пошёл в Обитель Жизни, где заседали представители

Целителей, Друидов и Жрецов. Найдя нужного непися, я обратился к нему, чтобы начать квест на смену профессии.

— Я хочу стать целителем.

— Отлично, молодой человек, отлично. Целителей всегда не хватает. Вы же знаете, что для того, чтобы стать целителем, вы должны пройти испытание?

— Да.

— Какое испытание вы хотите пройти?

— А какие есть варианты?

В гайдах говорилось о том, что нужно сдавать письменный экзамен, но ни слова не было о других вариантах прохождения испытания.

— Можно сдать письменный экзамен на знание алхимических реагентов, добываемых в Звёздном Лесу. — Непись сделал паузу, ожидая от меня таких-то слов, а потом продолжил. — Можно отправиться в Звёздный Лес и помочь там магам, выращивающим растения. Можно пойти на охоту в Звёздный Лес. А можно заняться поиском там лекарственных трав и растений.

— Для каждой стихии предусмотрено своё испытание? — Догадался я.

— Да. Но испытание не обязательно должно соответствовать вашей стихии.

— А что выбирают чаще всего?

— Сдачу письменного экзамена. — Подтвердил мои опасения непись.

Похоже, все гайды были написаны идиотами для идиотов, в смысле, магами Земли для магов Земли. Зазубривание разного рода справочников — это их подход.

— А какое испытание предназначается для магов Воздуха? — Уточнил я.

— Охота. — Коротко ответил непись.

— Ого! И что за неведомого зверя мне нужно убить?

— Вы же сами уже сказали. Нужно убить Неведомого Зверя.

— Он так и называется? — Рассмеялся я. — Весьма характерно для магов Воздуха

Хорошо, я выбираю охоту на Неведомого Зверя. — Озвучил я своё решение.

— Тогда отправляйтесь в Звёздный Лес и найдите там охотника Жидкий Полосатый Пух. — Выдал мне направление непись, мгновенно потеряв ко мне интерес.

Я посмотрел на появившийся у меня квест и пошёл к площадке телепортов. После перемещения я оказался в местности, носящей следы вдумчивого развития сельского хозяйства. Кругом был не лес, а скорее лесопарк. Деревья росли достаточно свободно, а между ними находилось множество грядок, на которых росли разного рода растения, цветы, ягоды, травы, кустики и так далее.

Осмотрев всё это хозяйство, я двинулся вперёд по выложенной камнями тропинке. Время от времени я видел людей, ковыряющихся в земле или что-то делающих с растениями. Там были и неписи, и игроки. Путь мой лежал в лагерь Гильдии Магов, где находилось руководство всего это ботанического сада. Минут через десять я добрался до площадки, на которой была установлена пара десятков палаток. Людей тут было заметно большое, и все они носились туда-сюда, словно в жопу ужаленные.

— Кто здесь главный? — Обратился я к одному из неписей.

Тот лишь неопределённо махнул рукой, не отвлекаясь от подсчёта пучков сушёных сорняков. Я прошёл в указанном направлении и задал тот же вопрос другому неписю. Тот соизволил посмотреть на меня, после чего буркнул что-то неразборчивое и отвернулся.

Похоже, тут требуется небольшой пожар. Или большой, но потоп. Но не успел я

придумать, какие кары низвергнуть на головы местных обитателей, как в меня врубился какой-то игрок.

— Ой, прости...

Но только он собрался убежать дальше, как я схватил его за шкурку и крикнул в ухо.

— Стоять, бояться! Кто тут главный?

— Я... я...

— Ты главный? — Спросил я голосом прокурора.

— Нет! Главный — Водопад Мерцающих Звёзд. Он должен быть вон в той палатке с синей полосой.

Увидев нужный объект недвижимости, я отпустил свою жертву и направился к новой цели. Водопад оказался личностью занятой, но через пару минут я смог добиться его божественного внимания, оттеснив не настолько хамоватых посетителей.

— Я пришёл, чтобы пройти испытание на Целителя. Где можно найти охотника Жидкий Полосатый Пух?

— Он где-то... где-то. — Выдали мне предельно расплывчатый ответ.

— А конкретнее?

— Он должен быть где-то рядом с лагерем. Поищите его. Он мастер скрываться с глаз, но если приложить достаточно усилий, то вы обязательно наткнётесь на него. — После этого Водопад Мерцающих Звёзд развернулся и начал разговор с другим посетителем, делая вид, что меня тут нет.

Поискать его. Офигительная помощь. Бросив попытки у кого-то что-то узнать, я принялся ходить кругами, высматривая нужного мне непися, а заодно прислушиваясь к разговорам. Как правило, все говорили о том, что план не выполнен, сроки горят, клиенты ревут, а Неведомый Зверь опять разорил посевы, сожрал озимые и вытоптал урожай.

Заметив игрока в более-менее приличной одежде, я направился к нему. Он говорил с каким-то неписем, в чём-то его убеждая и горестно рвя волосы на своей голове. По пути я посмотрел на имя игрока. Его звали Прямой Чёрный Железный Меч. Прямо не имя, а техническая спецификация. К тому времени, как я добрался до игрока, тот отстал от непися и устоял за горизонт, горестно вздыхая.

— Привет. Ты квест на целителя делаешь? — Поинтересовался я.

— Привет. — Кивнул тот. — О, так ты этот... рекордсмен. — Узнал он моё имя.

— Точно. Если хочешь установить рекорд или совершить подвиг, то можешь обращаться ко мне.

— Да, совершение подвига мне предстоит. Нужно восстановить восемнадцать разрушенных грядок, высадить сорок три куста и полить одиннадцать клумб.

— Это что за задание такое? — Удивился я.

— Помощь магам. Работы навалили столько, что я до завтрашнего вечера буду пахать. А всё этот зверь ихний. Каждую ночь, а иногда и днём, разоряет местные сады. А тем, кто хочет стать Целителем, нужно всё это разгрести.

— А какой смысл во всей этой работе, если на следующий день всё обратно разорят? — Удивился я.

— Ты это меня спрашиваешь? Смысл в том, чтобы мне поставили галочку и зачли квест.

— Бросай это гиблое дело. Пошли, лучше, на охоту за Неведомым Зверем. Нужно не бороться с последствиями, а устранять причину, то есть местного врага народа. Ты ведь хочешь совершить подвиг и стать героем? — Закончил я свою речь провокационным

вопросом.

— Подвиг? Да, подвиг! Я сделаю это!!! — Неожиданно вдохновился маг. — Куда нужно идти? Что делать?

Хех, сразу видно мага Огня. Всё ему объясни и расскажи, чтобы осталось только делать, что говорят.

— Нужно пойти туда, не знаю куда, и сделать то, не знаю что. — Ответил я ему поговоркой в лучших традициях адептов Хаоса. — Но перед этим нужно найти местного охотника по имени Жидкий Полосатый Пух.

— О! А я его вижу. — Выдал маг.

— Где? — Принялся оглядываться я.

— Вон там, между палаткой с красной полосой и берёзой.

Я тут же обнаружил цель и ринулся к ней, сбивая всех несчастных, что посмели встать на моём пути к величию и доминированию. Впрочем, тут все так бегали, так что никто на меня даже внимания не обратил.

— Здравствуйте, я хочу пройти испытание на Целителя. Что у вас тут за охота на Неведомого Зверя, и что нужно сделать? — Сразу выпалил я, буквально хватая охотника за шкуру, потому что перед самым моим прибытием он попытался улизнуть. Железный Меч следовал за мной попятам, не отставая ни на шаг.

Охотник обратил на меня свой взор печального образа, вздохнул и принялся объяснять.

— Неведомый Зверь разоряет посадки алхимических растений в этом лесу. — Охотник взмахнул руками, указывая на окрестности.

— А это лес? — Подозрительно поинтересовался я. Собственно, деревьев в округе было не так уж много, потому что вся поверхность была засажена разного рода алхимической коноплей.

— Раньше тут был лес. — Вздохнул охотник. — Но потом маги Земли выкупили эту территорию и начали выращивать растения для своих нужд. А поскольку денег у них море, то вскоре силами тысяч магов весь лес был превращён в ботанический сад. Но последнее время Неведомый Зверь повадился разорять посевы, из-за чего прибыль магов снизилась до нуля.

— Какой полезный зверь, однако. — Заметил я, злобно ухмыляясь. — Как маг Воздуха я полностью на его стороне. Так что сделать надо?

Охотник странно посмотрел на меня, после чего уныло вздохнул, придерживаясь своего сценического образа.

— Нужно найти Неведомого Зверя и помешать ему разорять посадки. Тогда на некоторое время он спрячется, и маги успеют вырастить хоть что-то.

— И как его искать? — Уточнил я.

— Как получится. — Легкомысленно отмахнулся охотник. — По-ходите по лесу. Обращайте внимание на следы. Возможно, вам удастся обнаружить место, где Неведомый Зверь нанесёт свой следующий удар.

С этими словами охотник внезапно бросился вперёд и скрылся от меня в толпе снующих магов. От, гад! Ушёл!

— Слышал? Перед нами стоит героическая задача найти и обезвредить Неведомого Зверя. — Обратился к Железному Мечу.

— Я тут подумал, может проще будет клумбы вспахать и рассаду полить? По крайней мере там результат гарантирован. Нужно будет лишь поднапрячься и сделать дело.

— Что ты такой трус? — Нанёс я удар ниже пояса. — Испугался препятствий? Боишься сразиться с лесным монстром?

— Ничего я не боюсь. — Начала оправдываться моя бесплатная рабочая сила.

— Тогда, вперёд! Нам всего лишь нужно найти неуловимого Неведомого Зверя в этом бескрайнем лесу. Поскольку деревьев тут почти нет, то спрятаться ему будет негде. Считай, что девяносто процентов работы уже сделали за нас.

— Да, то есть нам осталось только десять процентов?

— Именно! Идём! — Я схватил Меча за руку и потащил вперёд, не разбирая дороги. — Куда идём с Прямым Мечом — большой-большой секрет, и не расскажем мы о нём, о нет, и нет, и нет! — Начал я цитировать Винни-Пуха. Местная цивилизация не была знакома с этим оружием массового уничтожения мозгов, так что моя жертва тут же получила критическое повреждение мозга и последовала за мной, подпевая по мере сил.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Мир Стихий — Часть 2

Поскольку, куда идти, я не знал, то решил за одно глянуть на карту в поиске мест, подходящих для зарядки моих амулетов и талисманов. На удивление, одно подходящее место обнаружилось на краю зоны сканирования, и я рванул туда, попутно внимательно осматривая окрестности в поиске «следов невиданных зверей». А чтобы мой спутник не начал вдруг думать, я бросил ему приглашение в группу и принялся пересказывать «У Лукоморья» Пушкина.

Добравшись до нужной аномалии, я начал нарезать круги, подбирая лучшее место для зарядки амулета на увеличение запаса здоровья.

— А куда мы идём? — Поинтересовался Железный Меч, тоже внимательно осматриваясь по сторонам.

— Мы следуем моей интуиции. — Соврал я, не моргнув глазом, параллельно настраивая карту на более контрастное отображение нужных мне сочетаний энергий. — Туда. — Мы прошли пару сотен метров, и я остановился, изучая карту. — Это где-то здесь. — Произнёс я себе под нос.

— Смотри, следы когтей! — Закричал Железный Меч, указывая на дерево с исполосованной корой.

— Да, это здесь. — Согласился я, подходя к этому месту и активируя зарядку амулетов.

— Э-э-э-э... а что ты делаешь? — Подозрительно поинтересовался мой спутник, видя, что я не обращаю внимания на дерево.

— Советуюсь с духами Воздуха. — Ответил я, начиная зарядку второго амулета.

— А в этой игре есть духи Воздуха? — Недоверчиво удивился маг.

— Ну, воздух-то есть? Мы же им дышим. Значит, и духи воздуха должны быть. И даже если их нет, это не мешает мне с ними общаться. — Мой спутник опять завис, пытаясь понять мою логику. — Кстати, а какие у тебя экипированы заклинания? — Спросил я его, сбивая с опасного хода мыслей.

— Заклинания? В талисманах?

— Ага.

— Все стандартные, доступные магу на четвёртом уровне.

Я отвлёкся от процесса зарядки и обратил внимание, что маг действительно только четвёртого уровня. Именно на этом уровне и можно было выбрать следующую профессию. Это только я получил сразу шестой, не выбирая профессию.

— А стихия какая? — Уточнил я. Обычно, стихию мага можно было определить по его энергетике, но мы давно уже не использовали магию, так что сейчас наша энергетика совпадала с окружающим миром.

— Воздух. — Удивил он меня. А я-то считал, что он больше соответствует магу Огня. Впрочем, в душе он может быть адептом Огня, а в игре выбрал Воздух, чтобы стать Друидом.

— Если вступим в бой, то не используй бомбардировку без моего приказа.

— Почему?

— Пустая трата энергии. Против одной цели её лучше не применять.

Пока шли разговоры, я закончил зарядку трёх амулетов, осмотрел изуродованную кору на дереве и резко развернулся в другую сторону — на карте появилось подходящее место для

зарядки второй партии амулетов.

Вот только стоило мне сделать шаг, как впереди меня колыхнулись ветки кустов и трава. Движение было кратким, но заметным. А поскольку впереди никого не было видно, то вставал вопрос о том, а не преследует ли нас невидимка? Ещё раз взглянув на «следы когтей», я направился вперёд.

На этот раз нам пришлось сделать пару крюков, потому что в стороне обнаружились разорённые грядки. При внимательном осмотре я увидел несколько отпечатков огромных лап на земле. При этом растения были выдернуты с корнем и брошены рядом с местом, где они росли.

На этот раз на месте аномалии ничего примечательного не было, так что я просто замер посреди очередной клумбы, заряжая амулеты.

— Ты что, заряжаешь тут талисманы? — Догадался, наконец-то, мой спутник.

— Ну да. — Кивнул я.

— Кха! А как же квест? Мы же должны искать Неведомого Зверя!

— Мы его и ищем. Прямо тут. Это место ничем не хуже любого другого.

— Похоже, мне лучше вернуться и заняться земляными работами. — Потерял веру в меня Железный Меч.

— Да не расстраивайся ты так. Мне осталось посетить ещё одно место, после чего мы сразу сможем уничтожить этого зверя и станем героями, чьи имена воспоют в легендах.

— Да ты издеваешься? — Вспылил маг, проявляя свою огненную натуру. — Иди один. Зачем ты меня с собой таскаешь?

— Ох, как же трудно с этими нубами. — Вздохнул я.

Одновременно я написал в чате текст:

— «Используй Бомбардировку между большой сосной и кустом рябины».

— «Зачем?» — Так же в чате спросил Меч.

— «Увидишь. Просто делай это».

Маг не стал задавать вопросов, а использовал заклинание. В его зоне действия оказался наш невидимый преследователь, который конечно-же получил урон и вышел из невидимости. Смутная фигура выпрыгнула из зоны действия заклинания, и красное имя над её головой стало жёлтым, что говорило о том, что прямо сейчас этот непись нападать на нас не будет.

— Жидкий Полосатый Пух. — Поприветствовал я невидимку. — Так значит, Неведомый Зверь — это ты?

— Что? — Вылутился Прямой Чёрный Железный Меч.

— Как ты догадался? — Фактически подтвердил мои предположения охотник.

— Как ты и говорил, я изучил следы.

— И что с ними не так? — Нахмурился диверсант-вредитель.

— Они оставлены намеренно. Более того, эти следы не имеют никакого отношения к разрушениям. Например, в одном месте травы были выдернуты из земли человеческой рукой. При этом, рядом находилось множество отпечатков кошачьей лапы, но все эти отпечатки были левыми. Отпечатков правой лапы я не заметил ни одного.

— Да, это сделал я. — Решил облегчить душу чистосердечным признанием охотник. — Раньше этот лес был настоящим раем для животных и растений. Сейчас же это просто большой огород, где растения растут только потому, что им это позволяют. Поэтому, я решил создать магам Земли проблемы, чтобы они отказались от использования леса. Но в

ответ они начали увеличивать площадь посевов, чтобы компенсировать убытки.

— Предлагаю сжечь тут всё. — Охотник и маг одновременно состроили такие рожи, будто я только что дал им по яйцам. — А что? Тогда маги точно отсюда свалят.

— Я хочу восстановить изначальный лес! — Воскликнул Жидкий Полосатый Пух.

— Тогда нужно убить всех магов. — Выдал я ещё одно радикальное решение. По сравнению со мной местные террористы выглядели невинными котятами.

— У меня не хватит на это сил. — Признался охотник.

— Да, я так и подумал. — Кивнул я в ответ. — Раз ты настолько слаб, то тогда мы просто убьём тебя и выполним своё задание. Железный Меч, двинь ему мечом по голове. — Отдал я приказ.

— Что? — Воскликнул тот. — Но тогда мы встанем на сторону зла!

— Именно это зло выдало нам задание. И пока оно не будет удовлетворено, целителем тебе не стать. — Одновременно с этой речью я написал в групповой чат. — «Я отвлеку его, а ты используй на нём Паралич».

Железный Меч опять принял мою игру, на словах изображая сочувствующего охотнику.

— «Хорошо». Но как мы станем героями, если будем сражаться на стороне зла?

— Хм-м-м... Почти без усилий? — Сделал я предположение. — Ты ведь должен понимать, что зло куда охотнее объявит нас героями, если мы выполним приказ. Героические подвиги — они все такие. Главное — хорошая реклама. С правильной подачей любая гнусность может стать подвигом.

— Так ты на их стороне... — Оценил мою речь охотник.

— Эй-эй-эй! Я на стороне закона, на стороне сильного, и на стороне денег. — Я начал обходить охотника по дуге, одновременно приближаясь к нему. — Предложи мне больше, и я встану на твою сторону. Как насчёт какой-нибудь золотой вещи? И тогда я пойду зачищать лес от скверны магов Земли.

— Мне нечего предложить тебе... — Сказал охотник. Он хотел добавить что-то ещё, но в этот момент в него ударила молния, вешая паралич на 10 секунд.

— Тогда ты умрёшь. — Сказал я, быстро сокращая расстояние между собой и целью. — Но могу пообещать, что после твоей смерти я попробую помочь этому лесу. В конце концов, я будущий друид, так что засадить тут всё хищными ядовитыми сорняками будет несложно.

От осознания того, что я собираюсь сделать с его любимым лесом, у охотника округлились глаза. Но поскольку двигаться он не мог, то ему оставалось только смотреть, как я достал своё копьё и атаковал его.

Жизней у этого босса было больше семи тысяч. Это было многовато для одного меня. С другой стороны, этот квест предназначался для магов 4 уровня, так что он не мог быть слишком сложным. Получив удар, охотник попытался отступить и использовать невидимость, но я нагнал его с помощью прыжка и ударил Разрядом, прерывая использование умения. Одновременно с этим я отправил ещё одно сообщение в групповой чат.

— «Бей его Разрядом, когда он будет пытаться уходить в невидимость, а мой Разряд будет на перезарядке. Если и твой будет недоступен, то тогда бей по площади Бомбардировкой».

— «Понял». — Пришёл мне короткий ответ.

К моему удивлению, маг тоже рванул в ближний бой, размахивая свои мечом, который и вправду оказался длинным, чёрным и железным. Я постоянно бегал за дичью и тыкал в неё

копьем, подгадывая использование Разряда для прерывания каста невидимости и используя Ожог по откату. С тремя амулетами на регенерацию энергии в браслетах и шапке я уже мог не заботиться о расходе энергии на эти заклинания. Маг тоже преследовал охотника, раз за разом используя навыки уклонения и весьма умело махая мечом.

Жизнь босса начала проседать. Он постоянно норовил сбежать, но без невидимости шансов на это у него не было. Ответные атаки в мою сторону как правило уходили в пустоту, а своего напарника я атаковать не давал, потому что стоило только охотнику повернуться в сторону, как я заходил ему за спину и начинал атаковать копьем с максимально доступной мне скоростью. Кроме того, маг и сам неплохо уклонялся, используя соответствующие навыки практически без перерыва. Его оружие наносило куда меньше урона, так что боссу не оставалось ничего другого, как пытаться нападать на меня. Ведь во время уклонения я не мог атаковать, а значит урон по нему снижался. Но как бы он ни старался, жизнь охотника только уменьшалась, в то время как наше здоровье замерло на максимальной отметке.

Собственно, босс, рассчитанный на игроков 4 уровня, не мог быть сильным. На этом уровне ещё нет заклинаний исцеления, так что предполагалось, что от всех ударов босса можно уклониться. А уж с моим боевым предвидением и вовсе шансов достать меня у охотника не было. Когда здоровье Жидкого Полосатого Пуха снизилось на треть, тот начал превращаться в животное. Его левая рука обратилась в огромную кошачью лапу, ноги изменились, теперь более походя на лапы оборотня, а на лице проступили черты тигриной морды. Поведение противника тоже изменилось. Он начал двигаться быстрее, плюс использовал свою левую лапу, чтобы проводить широкие круговые удары, от которых мне постоянно приходилось уклоняться.

После этого, как жизнь босса упала ещё на треть, он окончательно превратился в оборотня, вот только его «второй формой» был не волк, а тигр. В результате он сохранял общую гуманоидную форму тела, но при этом его руки теперь напоминали лапы с длинными когтями. Тело покрылось шерстью, а большая часть одежды превратилась в какие-то кожаные полосы, напоминающие не то упряжь, не то БДСМ-костюм. Тут уже мне пришлось полностью сосредоточиться на бое, а мой напарник и вовсе перешёл на использование магии, так как в ближнем бою постоянно получал по морде лица.

Когда здоровье оборотня упало до десяти процентов, он окончательно отбросил человеческую форму и превратился в огромного саблезубого тигра, который носился вокруг с огромной скоростью, уже не помышляя о том, чтобы скрыться под невидимостью или сбежать. Время от времени он издавал громкое рычание, которое парализовало Железного Меча, но ни разу не сработало на мне.

Наконец, я нанёс последний удар копьем, и туша огромного тигра свалилась на землю, издав жалобный рык. Тут же в чате появились системные сообщения.

— «Вы совершили подвиг! За убийство уникального босса Жидкий Полосатый Пух вы получаете постоянный бонус +5 % к запасу здоровья и титул Герой».

— «Игроки Читер, Прямой Чёрный Железный Меч совершили Подвиг, уничтожили уникального босса Звёздного Леса. Их имена навечно будут высечены на Стелле Героев в Аллее Славы».

— Да!!! Подвиг! — Закричал Железный Меч, подпрыгивая в воздух и делая сальто. — Я теперь герой!

Тут же его имя окрасилось золотым цветом, окружённое языками пламени. Помимо этого, над именем появилась надпись «Герой». Я заглянул в настройки своего персонажа и

увидел, что теперь могу выбрать титул, и при отображении титула Герой, включается Героическая Аура, которая меняет отображение имени и окружает игрока «мистическим» сиянием. А что? Неплохо. Понты — наше всё. Я тоже активировал титул и наслаждался картинкой в интерфейсе, показывающей, как я выгляжу для окружающих.

— А что с него выпало? — Поинтересовался Железный Меч, приплясывая рядом с трупом. В настройках группы стояло, что весь лут имеет право поднимать только лидер, то есть я.

Я открыл окно сбора лута, и обнаружил там два предмета. Первым была «Лапа тигра» — квестовый предмет, который мне нужно было сдать, чтобы доказать факт выполнения задания. А вот вторым предметом был фиолетовый браслет. В нём был слот под большой амулет, плюс встроенное активируемое заклинание «Скрыт», которое позволяло использовать невидимость, даже находясь в бою. Судя по всему, именно этот браслет использовал охотник, пытаясь скрыться он нас. И сам факт наличия подобного амулета в игре был тем ещё читом.

Вообще, невидимость была активным заклинанием, получаемым Ниндзя на 7 уровне. Но это заклинание действовало ограниченное количество времени, плюс жрало энергию ударными темпами. Тут же невидимость могла держаться неограниченно долго, плюс расход энергии был совсем небольшим. Его с лёгкостью можно было перекрыть с помощью нескольких амулетов на регенерацию маны.

— Ого! — Раздался голос Железного Меча. — Фиолетовый браслет с невидимостью. Как будем делить?

— Никак. — Ответил я, забирая браслет себе. — Но могу в качестве компенсации выдать тебе фиолетовый жезл для мага.

Я открыл окно торга и вставил туда свой жезл. Железный Меч тут же подтвердил обмен и начал восторженно рассматривать жезл, вертя его в руках.

— Ух, ты!!! Настоящий фиолетовый жезл! Спасибо! Это же офигительная вещь, не хуже, чем браслет. — Голос будущего целителя так и лучился энтузиазмом.

— Правда? — Скептически поинтересовался я. — Он содержит заклинание первого уровня.

— Но на десятом уровне можно пройти квест, и заменить заклинание на высокоуровневое. Ты что, не знал что ли?

Мне оставалось только сделать фейспалм. Кто ж знал, что тут есть такой квест?

— Нет, не знал.

— В общем, там есть квест, который можно взять только один раз, и если его пройти, то можно поменять у фиолетового жезла заклинание. При этом, если жезл подходит магу, то можно взять любое заклинание из любой профессии мага. Волшебники обычно берут исцеление, а целители что-нибудь из заклинаний Разрушителя. Плюс, удары жезлом не расходуют ману, хотя сила заклинания должна соответствовать его уровню регенерации энергии. У этого жезла регенерация — две единицы в секунду.

— Ладно, пользуйся. — Махнул я, одевая браслет и вставляя в него амулет на увеличение запаса здоровья. Все амулеты на регенерацию энергии у меня уже были распиханы по предметам, в том числе один был в том браслете, что я только что снял. Регенерация энергии от трёх амулетов полностью покрывала расход на невидимость, но сейчас на мне было одето только два таких амулета.

— Спасибо! — Ещё раз поблагодарил меня маг.

Я протестировал браслет, убедившись, что невидимость работает именно так, как я и рассчитывал.

— Интересно, мы грохнули этого непися. — Озвучил я свои вопросы, особо не надеясь на ответ. — Кто теперь будет выдавать задание для магов Воздуха? И что вообще произойдёт с лесом, если тут никто не будет заниматься вредительством?

— Раз это был уникальный босс, то он не возродится. — Ответил Железный Меч. — А местные квесты из-за этого поменяются, но в целом всё будет как раньше.

— А тебе квест на профессию засчитали? — Поинтересовался я.

— Не-е-е-ет!!! — Заплакал Железный Меч. — У меня так и висит задание на восстановление грядок. Бли-и-и-ин!!! Ну, зато я героем стал! — Похоже, мой напарник просто не мог долго предаваться унынию.

— А за что титул героя дают? — Спросил я, направляясь в сторону лагеря.

— За совершение подвига, конечно. То есть за убийство уникальных боссов и выполнение уникальных квестов. Стоп, ты что, не знал?

— Нет.

— Ты же сам говорил, что собираешься совершить подвиг.

— Ну, это было образное выражение. Кто ж знал, что убийство этого Неведомого Зверя считается подвигом?

— То есть ты меня обманул?

— Ну, подвиг-то мы совершили.

— Но... — Маг замер с открытым ртом, видимо не имея слов, чтобы выразить обуревавшие его чувства.

— Кстати, а где ты так научился мечом махать?

— А, это? Я два года до открытия сервера играл в Судьбу Меча. Там вся механика заточена на рукопашный бой с холодным оружием. Так что я просто повторяю движения оттуда. Я себе даже ради этого характеристики нестандартно выставил. Семьдесят очков в выносливость. Зато теперь могу постоянно использовать навыки уклонения. Они очень похожи на те приёмы, что я использовал с мечом в прошлой игре. Только тут руками самому махать надо.

— А почему тут решил в Друиды пойти? — Поинтересовался я.

— Надоело мечом махать. Решил в целители податься, а тут и сервер Мира Стихий открылся. Так что до седьмого уровня я мечник, а потом буду только стоять в сторонке, лечить союзников и отдавать команды петам.

— Друид-Демонолог?

— Ага. А ты где учился копьём так управляться? Я наблюдал за тобой, и ты не сделал ни одной ошибки за весь бой.

— Хех. По сравнению с теми играми, в которые играл я, у вас тут просто детский сад.

— Правда? Даже спрашивать не буду, как они назывались. Мне Судьбы Меча хватило.

Так, переговариваясь, мы добрались до лагеря магов. По пути я добавил своего напарника в друзья. А далее Железный Меч пошёл отрабатывать трудовую повинность, а я направился в сторону портала. Я сначала не понял, чего это на меня все так таращатся, а потом до меня дошло, что я не отключил свою Героическую Ауру. И ладно, если бы это были взгляды удивления и восторга, но народ пялился на меня с едва скрываемой завистью и злобой. Так что я отключил свой титул Героя и ускорил шаг.

— Эй, ты, стой! Стой, кому говорю. — Услышал я выкрик.

Тут же развернувшись, я в один прыжок приблизился к нахалу и атаковал его всем, что было в моём распоряжении. Игрок попробовал уклониться, но против моего предвидения его умения были бессильны. В результате, он нанёс мне тридцать урона, а я ему двести, после чего он отправился на точку воскрешения. Подобрал выпавший из игрока лут, я злобно зыркнул на окружающих, после чего побежал в сторону портала. Напасть на меня так никто и не решился, хотя желание во взглядах читалось.

В городе я отправился напрямик в Обитель Жизни, где сдал квест и стал настоящим дипломированным Целителем. После этого я пошёл на рынок, где за пятнадцать минут нашёл все вещи из комплекта Одежний Целителя, далее я надел их и вставил четыре амулета на регенерацию энергии в браслеты и обувь, и три амулета на увеличение запаса здоровья в штаны, куртку и шапку.

С обновлённым видом я теперь притягивал куда больше внимания прохожих, и опять в каждом втором взгляде читалась зависть. Что-то мне эта игра уже перестаёт нравиться. Откуда тут столько мудаков?

Чтобы получить ответ на этот вопрос, я отправился в библиотеку. Там я просмотрел статистику по первому игровому серверу и выяснил интересную вещь. Среди игроков 65 % были адептами стихии Земли. 20 % были магами Огня, 10 % Воды, и только 5 % выбирали Воздух. Судя по этому распределению, культура местного общества соответствовала культуре Китая. А это значит, что главными культурными ценностями тут являются общественное мнение, следование традициям, «культивирование» за счёт тупого бесконечного повторения и... зависть.

Именно последнее чувство определяло отношения людей в обществе. В Европе преобладали люди, имеющие склонность к Огню, так что там в ходу была поговорка «бояться — значит уважают». Тут же она скорее должна была звучать «завидуют — значит уважают». Соответственно, нормально общаться я смогу в лучшем случае с одним человеком из десяти. А это ещё один гвоздь в гроб идеи развить свою гильдию. Мне просто не хватит терпения, чтобы заставить таких мудаков слушаться себя. Проще будет их всех убить. План-минимум мне понятен: всех убью — один останусь.

Остаток дня я посвятил изучению доступных заклинаний для Целителя и зарядке амулетов с ними. В результате, у меня были изучены восемь стандартных заклинаний, и имелось шесть слотов для талисманов. Я выбрал себе заклинания Разряд, Паралич, Бомбардировка, Быстрое Исцеление, Праведный Щит и Вырастить Сорняк. Кроме Разряда и Быстрого Исцеления все остальные заклинания были доступны всем стихиям.

Разряд и Паралич я взял из-за их способности парализовать врага. Бомбардировка хорошо себя показала против невидимок и врагов, скрывающихся за препятствиями. Быстрое Исцеление и Праведный Щит были «профильными» заклинаниями целителя, нужными для игры в команде.

Последнее заклинание Вырастить Сорняк было «пробной версией» будущих умений Друида. Оно позволяло вырастить из семечка растение качества «сорняк». Его я взял для того, чтобы протестировать магию Друидов в боевых условиях. Под это дело я даже купил у игроков семена Лечебной Ромашки и Злой Крапивы. Одна, как понятно из названия, лечила союзников, а вторая хлестала противников, оказавшихся в зоне досягаемости.

Заклинание выращивания растений накладывалось на область, пригодную для садоводства. Ей могли быть и голые камни, но тогда растения получали «дебаф» на уровень жизни и маны. В зоне действия за пять секунд вырастали растения, чья плотность

размещения соответствовала их виду. То есть крапива могла расти чуть ли не зарослями, а баобаб в любом случае вырос бы один.

К моменту, когда я разобрался со всеми текущими делами, солнце уже село, так что я с чистой совестью отправился спать.

Утром я проснулся от очередного вопля трактирщика о том, что мне нужно выметаться. Но желание продолжить нежиться в постели исчезло после того, как я прочитал глобальное текстовое сообщение, всплывшее перед глазами.

— «Игрок Синий Жгучий Перец первым на сервере достиг 10 уровня».

Да уж, не зря говорят: пока ты спишь, враги качаются. Десятый уровень! А у меня всё ещё шестой. Впрочем, это всё понты. До десятого уровня можно добраться практически без усилий за неделю. Нужно прямо сейчас пойти и сдать экзамен на 7 уровень. С заклинаниями лечения и щита это будет легче лёгкого. После этого можно будет пройти квест становления Друидом, и останется только внимательно изучить вопрос, какую профессию мне брать второй. Торопиться тут точно не стоит.

Но не успел я приступить к выполнению этого плана, как получил личное сообщение от игрока Драмг Великолепный.

— «Поздравляю с совершением подвига. Готов пройти по квестам? Я уже план составил. Я в главном зале таверны».

Блин, совсем забыл об этой рыбе-прилипале. Думаю, после того, как я стану Друидом, можно будет заняться выполнением квестов, дающих книжки с заклинаниями. Мне уже нужно начинать собирать умения, которые я буду использовать на 10 уровне.

Выбравшись из кровати, я отправился в холл гостиницы, который по совместительству являлся главным обеденным залом таверны. В городе было множество гостиниц, но я по привычке заночевал в самой дешёвой из них, где провёл позапрошлую ночь. А ведь буквально позавчера я размышлял о том, где заработать десяток серебра. Прогресс очевиден. А уровни — дело наживное.

— Привет. — Подбежал ко мне Драмг. — Приветствую первого героя на сервере.

— Да-да, спасибо. — Отмахнулся я, просматривая меню. Самым дорогим блюдом тут была икра небесного осьминога, которая увеличивала регенерацию энергии на +4 на сутки. Её я и заказал, после чего сел за VIP-столик и обратил свой взгляд на мага Земли. — Ну так чего там за квесты? Они хоть стоят потраченного на них времени?

— Конечно стоят! — Возмутился он, присаживаясь напротив меня. — Эти задания рассчитаны на игроков восьмого-девятого уровня, но их можно пройти и с шестым уровнем, как у нас. — Я обратил внимание, что Драмг сравнился со мной в уровнях. — За это там выдают увеличенную награду. В четырёх квестах дают драгоценные камни, в трёх книги с заклинаниями, ещё в трёх есть шанс получить ключ для открытия портала в скрытое измерение или для призыва босса, и ещё парочка заданий позволяет улучшить репутацию с Гильдией Магов и Гильдией Разведчиков, что потом позволит брать у них выгодные задания. Сейчас многие пытаются как можно быстрее повысить уровень, в то время как задания на Острове Крабов имеет смысл проходить именно на низких уровнях. Это во внешнем мире, чем выше уровень, тем больше награда. А тут всё наоборот.

— Ладно, уболтал. — Кивнул я, рассматривая принесённое мне блюдо.

Внешне оно напоминало красную икру вперемешку со слизью. Эта субстанция находилась в глубокой тарелке и слегка подрагивала, будто живая. Я с подозрением зачерпнул несколько икринок и отправил их в рот. На удивление, вкус был изумительным.

По консистенции и вкусу блюдо напоминало фруктовое желе. Разве что сам вкус не был похож на известные мне фрукты. Распробовав это чудо, я стал наяривать его ложка за ложкой, наблюдая за голодным блеском в глазах у Драмга. Хоть тот и был богатым магом Земли, но тратить три серебряных монеты на завтрак было для него слишком расточительным.

После того, как я доел последнюю икринку, мы отправились выполнять задания. Для этого пришлось воспользоваться системой порталов, чтобы быстро переместиться на другую сторону острова, где находилась зона для высоких уровней. На удивление, хотя толп игроков тут не наблюдалось, они всё-таки присутствовали, сосредоточенно бегая по своим делам.

— Тебя ещё гильдии не пытались вербовать? — Обратился ко мне Драмг, когда мы взяли задание у одного из неписей и отправились по тропинке в лес.

— Хм... может, и пытались. — Выдал я с сомнением.

— Это как? Что значит «может»? — Удивился Драмг.

— Ну, какому-то идиоту что-то от меня потребовалось, и он неуважительно приказал мне остановиться. За это я тут же прикончил его, не дав даже шанса объяснить, что ему было нужно.

— Ну да, это похоже на то, как ведут себя игроки с первого сервера, которые состояли там в топовых гильдиях. В общем, готовься. С твоей аурой героя и рекордами за прохождение подземелья все гильдии будут пытаться заполучить тебя к себе.

— А какая им польза от моих рекордов? — Нахмурился я.

— Ты не знаешь? Если ты состоишь в гильдии и являешься офицером, то твои бонусы распространяются на всех членов гильдии. Точно так же, если ты лидер группы, то эти бонусы получают все игроки в группе. Поэтому, между гильдиями постоянно идёт борьба за рекорды прохождения подземелий. Сейчас ещё этим никто особо не занимается, но после получения десятого уровня у основного состава, они начнут устанавливать рекорды во всех подземельях Острова Крабов. Хотя каждый конкретный бонус не очень большой, если собрать бонусы с сотни-другой подземелий, то можно стать гораздо сильнее.

— И смысл тогда в моей паре бонусов? — Усомнился я в своей ценности.

— Смысл не в бонусах, а в том, что ты смог получить их одним из первых, да ещё и на низких уровнях. Это говорит о том, что ты обладаешь хорошими механическими навыками или глубокими познаниями в игровой механике. И то, и другое — важное требование для элитных игроков.

— А что за механические навыки?

— Это способность быстро применять навыки уклонения и атаковать оружием. Без этого невозможно стать сильным игроком.

— А как же маги? Им-то зачем уклоняться? Стой себе в сторонке и кидайся заклинаниями.

— Это так не работает. — Разрушил мои мечты Драмг. — Даже обычные монстры не дадут тебе спокойно стоять в стороне и бить их. Кто-нибудь обязательно попытается тебя атаковать, вырвавшись из-под контроля воинов. И тогда, если ты не сумеешь уклониться, то скорее всего умрёшь. Именно поэтому нужно иметь пятьдесят ловкости и сорок выносливости. При таком распределении характеристик можно уклониться от семидесяти процентов атак. Когда идёт дуэль между Убийцами, то они могут долгое время просто уклоняться от ударов друг друга, а финал битвы решит всего один удар. Маги слабы против убийц, так что им тоже нужно учиться уклоняться от атак. Воинам уклонение нужно

меньше, но у них тяжёлые броня и оружие, из-за чего приходится вкладываться в силу.

Я прикинул, что с моей стойкостью мне нужно иметь улучшенную защиту, чтобы пережить пропущенную атаку. Всё-таки прогнозирование будущего может помочь не всегда. А значит, второй профессией, действительно, можно взять Палладина. Правда, тогда о нанесении урона можно будет забыть, что не очень хорошо. Наилучшие показатели урона получаются у Друида-Демонолога, потому что растения и призванные существа отлично дополняют друг друга. Плюс, друид может иметь одного пета, который вообще не требует «затрат» талисманов для своего призыва. Собственно, именно поэтому Друиды-Демонологи стоят на первом месте по количеству среди игроков, выбравших Друида в качестве первой профессии.

Вот только растения и демоны не умеют эффективно применять эффекты контроля, так что задержать убийцу или воина на расстоянии они не смогут. Хотя есть призванные существа с нужными навыками, маг не может контролировать время их применения. Подобное управление может быть только у пета. В результате, получается, что в противостоянии с другими игроками значение имеет только наносимый урон. А если это АОЕ-заклинания, то никакое уклонение от них не поможет.

Впрочем, у меня же есть браслет с невидимостью. Можно будет призвать толпу петов и бегать рядом с ними в невидимости, убивая врагов. Решено, второй профессией возьму Демонолога. Нужно будет только выяснить, можно ли оставаться невидимым, когда призванные существа атакуют противника? Для этого можно поискать ответ в библиотеке и провести опыт с крапивой. Правда, в присутствии Драмга я браслет использовать не собирался, так что с проведением эксперимента нужно повременить.

К моменту, когда я добрался в своих размышлениях до этого вывода, мы прошли несколько этапов выполнения задания, и теперь в качестве «финального штриха» нужно было пройти подземелье. Сейчас моё копьё наносило почти двести единиц урона из-за моего шестого уровня и установленных в него заклинаний Праведный Щит и Быстрое Исцеление. Жизней у меня было 700, а регенерация энергии из-за амулетов и съеденной икры была равна «несчастливому» числу 13 единиц раз в 5 секунд.

Я считал себя довольно крутым в плане нанесения урона, но когда мы зашли в подземелье, Драмг показал мне, что такое урон, наносимый Волшебником 6 уровня. Его заклинание Поток Огня наносило 400 урона в секунду, при том, что он находился на расстоянии в 10 метров от цели. По сути, пока противник добегал до Драмга, он превращался в горстку пепла. Уже сейчас было видно, что Разрушитель, которым он в будущем станет, способен наносить просто невероятный урон.

Правда, длилась эта лафа только в бою против первой группы Пещерных Скорпионов. А во второй группе оказался Скорпион-Воин, который резко прыгнул в сторону Драмга, сбил его с ног и чуть не убил парой взмахов клешнями. Похоже, вместо рук у моего напарника тоже росли клешни, так что он даже не смог вовремя уклониться. Пришлось мне лечить его и прикрывать заклинанием щита, одновременно добивая скорпиона. Ещё парочка противников тоже решила, что добить мага будет правильнее, чем бить меня, так что Драмгу пришлось бегать от них по кругу, уклоняясь от ударов. В процессе этого забега он попался на глаза ещё одной группе врагов, так что мне пришлось буквально вытаскивать его с того света.

Теперь мне было понятно, почему его бывший партнёр по команде не пожалел серебряного на то, чтобы написать сообщение в глобальный чат. Драмг был не только

крабом по уровню эффективности своих действий, он ещё и по уровню интеллекта недалеко от таракана ушёл. Эти две группы противников убивал только я. Хорошо хоть все они гонялись за едва живым Волшебником, не обращая на меня внимания, пока я не начинал атаковать их в спину.

Дальше мне пришлось организовать прохождение подземелья, отдавая Драмгу предельно простые и тупые приказы. Кроме того, мне пришлось отслеживать в будущем угрозу не только мне, но и ему. Каждый бой мы начинали с синхронного использования заклинания Паралич, что оставляло нам только одного или двух активных противников, которых мы успевали разобрать за десять секунд действия Паралича. Мы в первую очередь старались уничтожать вражеских лучников и магов, способных атаковать на расстоянии. От их атак Драмг не мог увернуться в принципе, так что мне постоянно приходилось лечить его. А с учётом того, что подземелье было рассчитано на прохождение его полной группой игроков 8 уровня, всё это действие превращалось в какой-то ад, где я вынужден был раз за разом «рвать жопу», чтобы спасти полнейшего идиота.

На финальном боссе Драмг опять успешно «держал» на себе его агрессию, убегая с последними крохами жизни. В это время я бил босса в спину, время от времени подлечивая своего «боевого товарища», чтобы тот с одной стороны не сдох, а с другой продолжал оставаться на грани смерти. Видя «лёгкую жертву» перед глазами, босс не обращал на меня внимания, пока его жизнь не опустилась до 10 %. После этого он уже надел на меня, полностью игнорируя Драмга, который, наконец-то, смог использовать свой Поток Огня для непрерывного нанесения приличного урона.

К моему удивлению, мы не просто прошли подземелье, а ещё и установили рекорд. «Стандартным» временем прохождения было 50 минут группой из 5 человек. Нас было только двое, так что для нас планкой рекорда были 125 минут. Но подземелье мы прошли всего за 45 минут, что соответствовало 18 минутам для полной группы. Подземелье было довольно большим, так что даже просто пройти его пешком за 18 минут было непросто. Это если зачищать все ходы и коридоры.

Теоретически, можно было пройти его за 10 минут. Именно таким был рекорд этого подземелья на первом сервере. Для этого нужно было сразу бегом направляться к боссу, попутно убивая противников. Когда по боссу наносился удар, все обычные обитатели подземелья бежали ему на помощь, после чего их можно было уничтожить площадными заклинаниями. Но это уже был уровень профессиональных игроков, так что наши «виртуальные» 18 минут смотрелись весьма неплохо. Таким образом, мы со своими 45 минутами побили предыдущий рекорд прохождения за 37 минут полной группой.

— Фух, это был самый сложный квест. — Выдал Драмг, когда мы, наконец, выбрались из подземелья и направились сдавать задание.

— Точно? — Усомнился я. С этим ходячим недоразумением любое самое простое задание было равнозначно совершению подвига эпического масштаба.

— Да. Для остальных заданий проходить групповые подземелья не нужно. Там будет парочка совсем простых открытых подземелий, а для всех остальных нужно всего лишь пробежаться по лесу и выбить нужное количество лута.

— Это задания для адептов Земли? — Уточнил я.

— Э-э-э... ну, в целом, да. Для их выполнения достаточно просто проявить настойчивость. А это с подземельем предназначено для адептов Огня. Поэтому, нам и пришлось так сильно напрягаться.

— Да уж, напряглись мы так, что дальше уже некуда. — Подтвердил я.

За выполнение этого задания мы получили книжки с заклинаниями. Мне досталось заклинание Экстренное Спасение. Оно требовало стояния на месте и постоянного использования на союзнике, было довольно дорогим по мане, но зато каждые 0,25 секунды накладывало исцеление и магический щит от физического и термического урона. Более того, эти щиты складывались до ста раз, так что пока использовалось заклинание, цель могла пережить получение довольно большого урона.

Правда, после окончания действия заклинания, щит пропадал всего через секунду. С другой стороны, это означало, что можно было прервать использование заклинания, уклониться от удара врага, а потом продолжить исцеление, сохранив накопленный щит. Более того, можно было применять заклинание на один «тик» раз в секунду, просто поддерживая щит ценой уменьшенного в четыре раза расхода маны.

Вообще, это заклинание больше соответствовало умениям Жреца стихии Воды, но мне оно досталось как Целителю Воздуха, что в целом было очень даже неплохо. Используя книжку и изучив заклинание, я мысленно немного уменьшил «размер морального долга» Драмга передо мной и уже с некоторым оптимизмом отправился выполнять следующее задание.

Следующие шесть квестов мы выполнили без особых проблем. Единственное, что нам угрожало — это скука. Чтобы не умереть от неё, я разводил Драмга на рассказы об игре и достижениях в ней. С моей небольшой помощью разговор перескочил на тему Башни Тёмного Властелина, про которую я смог узнать довольно интересные вещи.

Сама башня изначально была «подземельем» и имела двадцать этажей. Входить в неё можно было только раз в сутки. На каждом этаже башни «жил» босс, убийство которого открывало проход на следующий этаж. За убийство боссов и простых охранников башни давали неплохой лут, так что это было общепризнанное место фарма. Сложность прохождения башни зависела от количества игроков в группе, и с каждым этажом сила противников увеличивалась.

Каждый раз при входе в башню, её приходилось зачищать сначала. Обычные игроки могли добраться максимум до пятнадцатого этажа. Но если в группе были игроки только из одной гильдии, то после убийства босса на 15 этаже открывался вход на 16 этаж. Там все противники уже были рассчитаны на группу в 25 человек. Нужно было убить четверых боссов, чтобы добраться до заветного 20 этажа.

На 20 этаже не было обычных противников, а был только бессмертный босс «Хранитель Башни». Ему в принципе невозможно было нанести урон, в то время как он мог бить игроков в своё удовольствие. Целью на этом этаже был «захват» управляющего кристалла башни. Если игрок мог «использовать» кристалл на протяжении минуты, не получая урона и не прерываясь, то вся башня переходила в собственность гильдии, и начинался следующий этап. Вполне очевидно, что Хранитель Башни всеми силами пытался помешать захвату кристалла, атакуя только того, кто захватывал его в данный момент.

После захвата, посещать башню могли только группы, в составе которых был как минимум один член гильдии, захватившей башню. А раз в неделю башня открывалась для штурма, в котором могли принять участие все игроки сервера. По сути, это была битва «одна гильдия против всего мира». Впрочем, даже в таких условиях шансы на захват башни были не очень высокими.

Во-первых, на стороне защитников были все те элитные монстры и боссы, с которыми

сражались игроки в обычном режиме прохождения башни. Более того, после смерти эти защитники довольно быстро возрождались, так что с учётом постоянных смертей нападавших, в башню должен был втекать широкий поток «мяса», чтобы до 20 этажа добралась хотя бы тоненькая струйка.

Во-вторых, члены обороняющейся гильдии возрождались прямо на 20 этаже, и могли тут же вступить в бой против нападавших. Задержка перед воскрешением у них составляла всего одну минуту. А вот нападавшим приходилось возрождаться за пределами башни и потом ещё пробиваться с боем через 19 этажей. Ну и в-третьих, условия для захвата башни были те же самые — использовать кристалл, не получив ни одного удара в течение минуты. Вот только тут против захватчиков был не один босс, а целая гильдия.

В общем, развлечение с этой башней было ещё то, и каждую неделю десятки тысяч игроков устремлялись в столицу, чтобы принять участие в её захвате. Меня заинтересовала одна особенность, о которой упомянул Драмг в своей речи. Оказывается, бонусы гильдии увеличивали силу не только её членов, но и монстров, защищающих башню. Более того, после первого захвата башни защитники получали особый баф, который усиливал их в зависимости от времени, которое пришлось потратить команде, чтобы добраться с первого этажа до двадцатого и захватить её.

По словам Драмга, на первом сервере башню в первый раз захватили только через год после начала игры. А ещё год все гильдии игры пытались отбить башню у гильдии Небесного Порядка. Но после того, как им это удалось, хозяева башни начали сменяться почти каждый месяц.

После «перезахвата» башни штурм прекращался, и счастливчики получали её в недельное владение. Иногда такими захватчиками становились вообще неизвестные гильдии, потому что захват кристалла производили убийцы, скрывающиеся под невидимостью.

Меня вся эта история заинтересовала именно из-за вот этого «бафа первого владения». Если суметь собрать кучу бафов от прохождения подземелий, а потом в одиночку зачистить всю башню, то в результате все монстры-защитники в ней станут настолько сильными, что захватить её не сможет вообще никто. А это автоматически будет означать мою победу.

Задумавшись над своими дальнейшими планами, я уже выполнял задания на полном автомате. Я даже перестал доставать Драмга вопросами, просто следуя за ним и убивая тех монстров, на которых он указывал. Задания и вправду были муторными, потому что убивать монстров нужно было сотнями.

После очередной зачистки территории, мы подошли к небольшому аванпосту, где находился всего пяток неписей и круг возрождения.

— Так, тут сдаём квесты на пятнадцать серебра и на улучшение репутации с Гильдией Разведчиков. — Начал объяснять Драмг. — Потом пойдём в соседнюю деревню и телепортируемся к следующей точке. За одно можно будет немного отдохнуть.

Слова об отдыхе заставили меня почувствовать нетерпение, так что я быстро подошёл к нужным неписям и начал сдавать им задания, даже особо не вслушиваясь в то, о чём они говорят. Истории у этих квестов были настолько же занудные, как и их выполнение.

В очередной раз утвердительно ответив на вопрос непися о том, желаю ли я и дальше получать вознаграждения от Гильдии Разведчиков, я внезапно получил системное уведомление.

— «Вы выбрали вторую профессию Разведчик».

Пока я пытался понять, что произошло, рядом раздался противный смех Драмга

Великолепного.

— Ха-ха-ха-ха! Попался! Ха-ха-ха!!! Друид-Разведчик! Теперь твой персонаж бесполезен. Ты проиграешь в этой игре. Чтобы захватить башню, нужно иметь сильную гильдию. А кто пойдёт за человеком, с такой профессией? Ха-ха-ха-ха-ха-ха.

Обернувшись, я посмотрел на этого урода. Похоже, это игровая фигура. Вот только почему он настолько уверен, что я тоже принимаю участие в игре?

— Ты реально идиот. — Не унимался Драмг. Видимо, для ощущения собственного величия он обязательно должен был рассказать мне о том, как подловил меня. — Ты разве не видел, что имена обычных игроков следуют определённому соглашению? Они состоят из существительного и нескольких прилагательных. Моё имя как игровой фигуры Драмг. Я добавил описание «Великолепный», но не думал, что это и вправду кого-то обманет. Я узнал, что ты игровая фигура, как только увидел твоё имя. А ты развесил уши и дал заманить себя в ловушку. Теперь ты труп. Ха-ха. Ну, что молчишь? Давай, убей меня. Ты ведь хочешь этого? Давай, убей!

— Как скажешь. — Ответил я, активируя свою псионику.

За прошедшие два с половиной дня она уже достаточно усилилась, чтобы её можно было использовать напрямую. Я настроился на эмоции Драмга и его имя, которое он считал своим. Этого было достаточно, чтобы найти его в мире астрала, и далее дотянуться до его физического тела. Мои силы ещё были малы, но кое-что я мог. Это была почти та же самая магия вероятностей, только я мог менять события всего в нескольких секундах в будущем.

Я уже довольно хорошо представлял себе устройство капсулы погружения. Это была не просто система доступа к виртуальной реальности. В этой капсуле человек рождался, жил и... умирал. А после смерти его тело утилизировалось, для чего даже не нужно было извлекать капсулу. Просто во внутреннюю полость подавался особый растворитель органики, который за несколько минут превращал тело человека в бульон. Конечно, пока человек был жив, эта система не могла активироваться, но тут в работу капсулы Драмга вмешалась псионика.

Я всего лишь устроил небольшой «пробой» электрического заряда на компьютерной плате, из-за чего сработал клапан, подающий «кислоту» внутрь капсулы. Давление в шланге было минимальным, потому что нужный насос не работал, но кислота всё-таки начала поступать в капсулу. Я не мог включить насос подачи кислоты, но зато мог активировать откачку биогеля, который обычно заполнял капсулу. В результате, скорость поступления кислоты увеличилась, и она вступила в контакт с телом моей жертвы.

— Ну, чего ты стоишь? — продолжал надрываться Драмг. — Скажи хоть что-нибудь! Это из-за меня ты проиграешь эту игру. А я выиграю. Я десять лет изучал Мир Стихий. Я знаю всё... А-а-а! — На этом самодовольная речь моего врага прекратилась, и он начал оглядываться по сторонам. — Что происходит? Что ты делаешь?

— Я делаю? — Злобно ухмыльнулся я. — Я ничего не делаю. Ты же сам это сказал. Я просто стою и смотрю на то, как ты умираешь.

Органический растворитель с химической точки зрения не был кислотой, «разъедающей» органику. Он именно растворял стенки клеток, коллаген и кератин. Из-за этого скорость разрушения тела была просто фантастической. Оно растворялось как леденец в кипятке. В реальном мире с Драмга уже слезла кожа. Растворитель попал в его кровь, начал заливать в лёгкие и выедать глаза. Боль при этом он ощущал адскую, и даже виртуальная реальность не могла избавить его от этих ощущений.

Драмг упал на землю и начал кататься по ней, раздирая лицо ногтями. Конечно-же, виртуальное тело не могло получить от этого повреждений. Также как эти действия не могли ослабить боль.

— Ты!!! Я убью тебя! — Прохрипел Драмг, сотрясаясь в конвульсиях.

Сейчас от него по сути остался только скелет, несколько внутренних органов и мозг. Система поддержания жизнедеятельности в капсуле сходила с ума, пытаясь спасти жизнь человека, но всё было напрасно. Специальные клапаны перекрыли поступление крови в мозг и перевели его питание с химического на электрическое, используя внедрённые в мозг контакты нейросети, но это лишь продляло агонию.

Через минуту виртуальное тело Волшебника застыло в странной позе. Технически, Драмг уже был мёртв. Душа игровой фигуры покинула остатки тела и унеслась в загробный мир на встречу со своим хозяином-игроком. В капсуле же остался залитый в пластиковый медигель изуродованный мозг. Он всё ещё как-то реагировал на сигналы нейросети, но это была уже реакция мёртвого организма, в котором принудительно поддерживается обмен веществ. Из-за этого игровой аватар не исчез, а продолжал валяться на земле. Я посмотрел на «труп» своего врага и отправился в близлежащий лесок, чтобы оценить размер нанесённого мне ущерба.

Получение второй профессии нельзя было отменить. А значит, что Друидом-Демонологом мне уже не быть. Я даже с горя попробовал найти способ пересоздать персонажа, но не обнаружил и намёков на это. Выйдя из игры, я опять увидел перед собой три пункта меню. Вот только нажав «Выйти из капсулы», я получил в ответ сообщение «Функция заблокирована». Пункт «Позвать на помощь» позволял добиться того же результата. А когда я выбрал «Вернуться в игру», то получил сообщение: «Функция временно заблокирована. До окончания блокировки 29:41».

Чертыхнувшись, я остался лежать в капсуле, ожидая момента, когда я смогу вернуться в игру. В это время я изучал свои псионические способности. Раз уж у меня проблемы внутри игры, то стоит для их компенсации использовать свои способности в реальности. На данный момент меня интересовала возможность вмешаться в работу компьютера, управляющего игрой. Правда, на уровне астрала компьютер не был виден совершенно, а ведущие ко мне провода соединялись с каким-то сетевым оборудованием, провода от которого тянулись довольно далеко и терялись в хитросплетении других коммуникаций.

Так и не добившись каких-либо результатов во взломе игры, я вернулся в виртуальную реальность. Осмотревшись, я заметил, что рядом в коматозном Драмгом стоит несколько игроков, которые активно что-то обсуждают. Я не стал подходить к ним, а наоборот скрылся в лесу, направляясь в сторону телепорта. Более того, я активировал «Скрыт» на своём браслете, таким образом избегая ненужного внимания. Похоже, мне стоит перестать думать, что это просто игра. Я непозволительно расслабился, хотя, вроде, не собирался этого делать. Нужно срочно составлять план своего развития и план захвата Башни Тёмного Властелина.

В целом, идея сбора рекордов и захвата башни минимальными силами выглядит достаточно интересной. По крайней мере, мне не придётся организовывать гильдию с тысячами игроков, которых нужно будет гнать на войну во имя себя любимого. Конечно, идея захватить башню в одиночку выглядела безумной. Но только до тех пор, пока я следовал стандартным сценариям развития.

Убийство Крайт-Червя показало, что разработчики игры продумали далеко не все возможные варианты развития событий в игре. Эти «дыры в игре» так и оставались, пока их

не замечали администраторы. А поскольку большинство игроков были адептами Земли, но они просто следовали правилам, гайдам и традициям, не пытаюсь «сломать систему». Такое поведение было больше характерно для адептов Воздуха. Но из-за малого их количества, а также влияния «земляной» среды, многие уязвимости в игре так никто и не обнаружил. А это значит, что я могу найти их и использовать. В конце концов, меня зовут Читер, и взлом игровых правил — это именно то, чем я должен заниматься.

Переместившись в Город Крабов, я в первую очередь отправился сдавать экзамен на 7 уровень. Убийство очередного «жирного» босса не вызвало никаких проблем, хотя мне пришлось постоянно исцелять себя, так как противник бил меня магией, от которой нельзя было увернуться. Дальше я не стал брать восьмой уровень, а отправился выполнять квест на Друида. Но перед этим я посмотрел требования к заклинанию Экстренное Спасение. Для создания талисмана с ним требовался аквамарин, который был высокоуровневым ресурсом.

Быстрый поиск на рынке показал, что аквамаринов никто не продаёт. А один из продавцов на мой вопрос, нет ли у него аквамарина, рассмеялся и сказал, что на Острове Крабов таких камней не бывает. А даже если и бывают, то стоимость аквамарина начинается от 10 золотых, и здесь ни у кого сейчас нет денег, чтобы купить его. С утверждением о количестве денег я бы поспорил, но в целом ситуация была ясна. До получения 10 уровня и выхода во внешний мир использовать это заклинание я не смогу.

Добравшись до Обители Жизни, я обратился к неписю, выполнявшему функции администратора.

— Я хочу стать друидом.

— Ты уверен? — Мрачно переспросил он меня.

— Нет, я не уверен! — Психанул я. — Я целитель стихии воздуха. Кем ещё я могу стать? Может, Жрецом? Или у вас тут есть квест на смену профессии целителя на оборотня?

— Ладно, ладно, успокойся. — Ответил мне непись и... замолчал.

— Как стать друидом? — Задал я ему прямой вопрос.

— Нужно быть целителем седьмого уровня и взять у меня квест на смену профессии на друида.

— Ну, и?

— Что? — Сделал непонимающий вид этот гад. Видя его наглое лицо, у меня возникло стойкое желание найти в реальности того, кто играет роль этого непися, и пустить ему кислоту по венам.

— Я целитель седьмого уровня. Дай мне квест на смену профессии на друида. — Повторил я его же формулировку.

— О! Да, конечно. Что же ты сразу не сказал? — После этого он опять замолчал, испытывая моё терпение. — Ладно-ладно, вот тебе задание. На аванпосте у Западных Холмов возникли какие-то проблемы. Отправляйся туда и помоги им. Найди коменданта по имени Пронырливый Хитрый Хвост. Он скажет тебе, что делать дальше.

В интерфейсе динькнуло, и я увидел новое задание. Первым шагом в нём требовалось найти коменданта. Зыркнув на непися злобным взглядом, я отправился к телепорту.

— И ни здравствуйте, ни спасибо... — Донёлся до меня обиженный голос непися.

Ишь, чего захотел. Спасибо ему. За такую халтуру пусть сам мне спасибо говорит, что я его в живых оставил.

Добравшись до нужного аванпоста, я отправился искать Хвоста. Я специально не читал гайдов по прохождению этого квеста, чтобы не зависеть от пагубного влияния адептов

Земли. Я буду выполнять это задание как настоящий маг Воздуха — методом научного тыка.

— Здравствуйте. — Поздоровался я с комендантом, найти которого смог по снующим туда-сюда игрокам, которые тоже проходили здесь квест на смену профессии.

— В наших холмах случилась беда. — Тут же перешёл к делу непись. Судя по его голосу, сегодня он произнёс эту фразу уже в тысячный раз. — Иди и убей. — В подтверждение этих слов в интерфейсе опять динькнуло, уведомляя об изменении в задании.

— Кого убить? Где? А главное, за что? — Не дал я этому халявщику отлынивать от работы. За моей спиной скопился уже десяток желающих взять квест, но я не собирался так просто сдать.

— Ох!... — Тяжело вздохнул Пронырливый Хитрый Хвост. — В наших холмах случилась беда. Пошёл наплыв игроков, желающих сменить профессию. Иди и убей их всех. И тогда я сразу сделаю тебя друидом.

В интерфейсе опять динькнуло, и я прочитал уведомление.

— «Получено альтернативное задание смены профессии. За 24 часа убейте 1000 игроков, выполняющих квест смены профессии. Класс задания: Эпическое. Награда: Эпическая. Дополнительная награда: Смена основной профессии на Друида».

У меня ажно глаз задёргался от произвола, который творили местные неписи.

— А в чём заключалась беда до того, как появилось столько игроков? — Не унимался я, твёрдо решив получить ответ. Народ за моей спиной недовольно зашумел.

— Недавно из пещер под Западными Холмами полезли толпы земляных червей. Тебе нужно отправиться в пещеры, убить минимум сотню червей и выяснить, в чём причина этого бедствия. — Судя по заплетающемуся языку, этот текст комендант повторял с самого утра, так что к полудню он решил сократить его, чтобы ускорить прохождение очереди желающих взять задание.

— Окей... — Кивнул я, разворачиваясь и направляясь прочь. Судя по отсутствующему взгляду коменданта, тут мне подробностей не получить.

Пока я шёл наружу, то посмотрел на описание основного задания и обнаружил там довольно приличный кусок текста, в котором объяснялась вся предыстория квеста. Местные холмы были изрыты целой сетью пещер, в которых обитали Земляные Черви. Эти твари были источником особого дерьма земляных червей, которое было нужно адептам Земли для их крафта. Черви жили в пещерах, неписи время от времени ходили туда, чтобы собрать ценный «ресурс», и все были довольны и счастливы. Но недавно черви взбунтовались и начали нападать на ассенизаторов. А потом они и вовсе поёрли из пещер наружу, заселив местный лес и сожрав все ценные травы в нём.

В общем, игрокам нужно было пойти в пещеры и найти причину возникновения проблем. Судя по описанию, это был только первый шаг, потому что после выяснения причины о ней следовало доложить представителю Гильдии Магов.

В описании говорилось, что этот квест групповой, рассчитанный на команду из пяти игроков. Я решил, что вполне способен справиться с ним самостоятельно, так что направился к указанному на карте входу в пещеры. Подземелье оказалось «персональным», то есть для каждой группы существовал свой экземпляр. Пройдя через портал, я оказался в пещере, созданной талантливymi дизайнерами. Своды пещеры были каменными, из стен тут и там выглядывали разноцветные светящиеся кристаллы, рассеивающие тьму. В общем, место было атмосферным и довольно приятным.

Двинувшись вперёд, я через полсотни метров встретил большого червяка. Точнее, не

просто большого, а просто огромного. В диаметре он был метра два, а подняв голову упирался в потолок на высоте пятиэтажки. Жизней у него было 30 000, что тоже не добавляло мне оптимизма. Если тут все червячки такие, то я умру от старости, пытаюсь убить сотню. Впрочем, размышлять мне было некогда, потому что червь уже заметил меня и бросился в атаку.

Над головой у этой страхолюдины висела надпись: Упитанный Земляной Червь. Судя по карте, слово «земляной» в его названии говорило о стихии используемой магии, потому что рядом с червём «сдвиг по стихии» доходил до четвёрки Земли. Раньше мне как-то не приходилось сталкиваться с такими противниками.

Слова «бросился в атаку» по отношению к червю оказались изрядным преувеличением. Тот полз вперёд довольно медленно, так что я смог отбежать назад и использовать заклинание Вырастить Сорняк, чтобы создать большой круг, заросший крапивой. В оригинале это заклинание было довольно прожорливым по мане и создавало круг диаметром в пять метров. Я при создании талисмана использовал два дополнительных «вспомогательных» заклинания, чтобы снизить расход маны и увеличить диаметр круга. Будь моя воля, то я бы снизил время использования заклинания, потому что пять секунд были просто прорвой времени. Но среди стандартных, такого заклинания не было.

Я завершил использование заклинания в самый последний момент и отскочил в сторону от удара червя, который попытался банально упасть на меня. С учётом его толщины, меня могло от такого удара просто размазать по полу. Круг крапивы получился семь метров в диаметре. В этой области теперь росло множество «петов» с названием Злая Крапива. Они могли наносить всего 1–2 единицы урона в секунду, но зато их там росло довольно много.

Червь заволновался, собираясь атаковать призванную мной флору, но я не дал ему использовать плевков слюной, прервав каст заклинания Разрядом. После этого я побежал вдоль тела червя, тыкая в него копьём. Тот перестал обращать внимание на крапиву и начал изгибаться, пытаюсь достать меня. Будь это реальность, он бы закатал крапиву обратно в землю, просто проползя по ней. Но в игре, ползание не наносило урона, так что сорняки продолжили атаковать.

Я уже было подумал, что эта битва будет довольно простой, как червяк смог удивить меня. На его теле выросли каменные шипы, которые полетели во все стороны. Мне пришлось прекратить атаки и отбежать в сторону, спрятавшись за камнем. Каждый шип наносил свой урон, и если в меня попадал десяток этих снарядов, то я просто умирал на месте.

Следующие минут десять я просто бегал кругами, не имея возможности приблизиться к червяку, чтобы ударить его копьём. Мне приходилось использовать Бомбардировку и бегать так, чтобы хотя бы часть тела червяка постоянно находилась внутри круга с крапивой. Пару раз моя «растительная группа поддержки» срывала на себя агрессию червя и безжалостно уничтожалась плевком кислотной слюны. В этом случае я использовал Паралич, чтобы остановить противника, и потом по-новому создавал круг крапивы.

Самый сложный момент возник, когда червяк убил не всю крапиву, оставив несколько растений. При попытке парализовать его, эта крапива продолжила атаковать врага, тут же скинув контроль. Пришлось мне разбираться, как можно «отменить» выращивание крапивы, уничтожив всю растительность.

В целом, уничтожение Упитанного Земляного Червя было не столько сложным, сколько муторным. Любая попытка сблизиться с ним приводила к атаке шипами, пережить которую

было практически невозможно. В результате я просто бегал по пещере кругами, прячась за камнями от всё тех же шипов и плевков кислотой. Когда червяк, наконец, сдох, из него выпало только несколько медных монет и то самое «Кристаллическое Дерьмо», которое было нужно магам Земли. А ещё, мне засчитали одного червя из сотни, необходимых для выполнения задания.

Переведя дух, я подумал, что убивать сотню таких червячков мне придётся слишком долго. По десять минут на каждого, это тысяча минут или семнадцать часов непрерывной битвы. Ну его нафиг! Проще найти группу, сократив время прохождения квеста в пять раз. Это уже будет три с половиной часа, которые можно как-то пережить.

Развернувшись, я вернулся ко входу и через портал выбрался из пещеры. Аванпост располагался в паре минут ходьбы. По пути к нему мне навстречу прошли семь команд по пять человек, так что я был уверен, что быстро смогу найти себе группу. Добравшись до площади, на которой толпились игроки, желающие вступить в группу, я начал присматриваться к именам и профессиям потенциальных союзников.

Рядом с именем игрока отобразилось количество людей в группе. Стандартная группа состояла из пяти человек. Я мог собрать группу сам, а мог присоединиться к той, где уже было четыре человека. Кроме того, я обратил внимание, что все игроки являются воинами или разведчиками. Это можно было определить по их экипировке. Увидеть же точную профессию можно было только если игрок сам раскрывал эту информацию или входил в ту же группу, что и ты.

— Эй, ты целитель? — Выкрикнул игрок в тяжёлой броне, подбегая ко мне. Я посмотрел на его имя. Звали его Свирепый Бурундук.

— Да. Будущий друид. — Согласился я.

— Стихия?

— Воздух.

— Давай с нами! — Тут же засуетился воин. — Тут друидов вообще не найти. Нас уже четверо. Готовы идти прямо сейчас.

Я получил уведомление, что Свирепый Бурундук приглашает меня в группу и тут же согласился.

— Круто! — Выкрикнул Берсерк. Я быстро окинул взглядом список игроков в группе и увидел там трёх Берсерков и одного Ниндзя. Вторые профессии у них были разными, так что к ним я не присматривался. — Стой. Целитель-Разведчик? — Замер Бурундук, растеряв весь свой энтузиазм. — Что это вообще за билд такой? Друид-Разведчик? Реально? Я не хочу идти в группе с Друидом-Разведчиком.

— Ну и вали нахер. — Ответил я, выходя из группы.

— Чё сказал? — Тут же вызверился воин.

— Чё слышал. Ты вообще в игре не разбираешься, так что вали нахер.

— Эй, все, слушайте! — Закричал Бурундук во всё горло. — Это будущий Друид-Разведчик. Он полный нуб! Не ходите с ним в группе. Если кто пригласит его в группу, то будет иметь дело со мной!

— А ты не охерел, уродец? Давай дуэль, я тебя за пять секунд прикончу. Эй, все. Тут у нас берсерк-идиот, который боится дуэли с целителем. — Тоже закричал я.

— Что?!! — Ажно взвился Бурундук. Окружающие тут же стали показывать на него пальцем и смеяться. Аборигены всегда были рады, когда кого-то публично поливали помоями. — Да я тебя сейчас убью! Берсерк убивает целителя с одного прокаста.

— Меньше слов и больше дела. Или ты только языком чесать мастер? Твои несбыточные мечты никому не интересны. Фантазируй где-нибудь ещё.

Народ окружил нас и активно обсуждал неожиданное развлечение. А после моих слов они и вовсе стали громко ржать, показывая на берсерка и обзывая его фантазёром. Для адептов Земли подобное «звание» было худшим из возможных оскорблений, так что Бурундук весь ажно трястись начал от гнева. Хотя сам он был адептом Огня, общественное мнение формировалось адептами Земли.

— Дуэль! — Выкрикнул он, бросая мне вызов через интерфейс.

Я тут же согласился на приглашение. Толпа начала освобождать небольшое пространство вокруг нас, формируя стихийную арену. Передо мной появилась надпись, уведомляющая о начале дуэли, после чего пошёл отсчёт от пяти до нуля. Сейчас мы находились в безопасной зоне аванпоста, так что использование боевых способностей не могло повредить зрителям. Кто-то тут же начал делать ставки, выкрикивая предложения.

— «5, 4, 3, 2, 1, Бой!»

Как только началась дуэль, Бурундук использовал своё умение, чтобы резко приблизиться ко мне и сбить с ног. Цель этой атаки была именно в эффекте контроля, так как урон она наносила совсем небольшой. Это умение было довольно опасным, потому что сбивание с ног действовало, даже если берсерк просто «пронёсся» мимо. Это усложняло уклонение от этой атаки. Самым оптимальным в таком случае было совершение высокого прыжка, во время которого цель открывалась и не имела возможности уклониться от следующего удара.

Все эти мысли пронеслись в моей голове в один миг, пока я просматривал линии будущего. В результате, я не стал уклоняться, а банально принял удар «на грудь». Со стороны могло бы показаться, что я просто прозевал эту атаку, но когда Бурундук столкнулся со мной, то отлетел не я, а он. Так действовала моя Стойкость. При ударе кто-то должен был отлететь назад, и если это не я, то лететь оставалось только танку.

Не ожидавший такого коварства, Бурундук растерялся, что дало мне возможность провести два удара копьём, одновременно накладывая на себя Быстрое Исцеление. Оно использовалось полсекунды и восстанавливало 85 здоровья. Этого с лихвой хватило, чтобы компенсировать нанесённый мне урон. Жизней у танка было почти две тысячи, то есть примерно в три раза больше, чем у меня. Вот только моё копье наносило примерно двести урона за удар уже с учётом сопротивления брони. Таким образом, всего через секунду после начала боя я смог снести противнику двадцать процентов жизни.

Свирепый Бурундук использовал перекат назад, чтобы встать на ноги и выйти из зоны моей атаки, но ценой этого был ещё один словленный удар копьём. Я быстро побежал вслед ему, а берсерк принялся одно за другим использовать усиливающие умения, что было видно по окружающему его свечению. За одно он быстро пятился, пытаясь выгадать время для использования способностей. Наконец, крепче перехватив меч, воин бросился вперёд, делая широкий замах на уровне пояса. И опять, он рассчитывал, что я отпрыгну. Дело было в том, что у противника была способность, оглушающая цель на расстоянии. И если меня подлавливали во время прыжка, то время оглушения увеличивалось до двух секунд, плюс моя стойкость попросту игнорировалась.

Я опять не стал отступать или уклоняться, а смело шагнул навстречу, нанося ещё один удар копьём. А в момент, когда моё столкновение с опасно сверкающим мечом было практически неизбежным, я использовал Разряд, который парализовал Бурундука на

половину секунды, позволяя мне нанести ещё два удара. Итого, я нанёс уже шесть ударов, уменьшив запас здоровья противника более чем наполовину. А вот у меня по-прежнему жизнь была целой.

Заревев, Бурундук резко развернулся и использовал оглушающую способность, которой он всё это время хотел подловить меня в полёте. Это было заклинание мгновенного каста с самонаведением, так что уклониться от него я не мог. Более того, сила оглушения была увеличенной, так что даже меня это заклинание смогло затормозить на четверть секунды. Этой небольшой задержки хватило, чтобы берсерк смог достать меня мечом.

В момент удара оружие было заряжено двумя умениями, которые в сумме должны были нанести 350 урона, снося мне половину жизни. Вот только я успел применить Праведный Щит, который окружил меня заклинанием щита, поглощающим 100 единиц физического и термического урона. А сразу после получения удара я использовал Быстрое Исцеление и ещё раз ткнул противника копьём. Тот попытался увернуться, но поскольку я заранее предвидел это его движение, то удар нашёл свою цель.

Итого, после этого размена я потерял 170 здоровья из 700, а берсерк 1 260 из 1 940. Ещё четыре удара, и он труп. Противник тоже понял это, поэтому предпринял попытку отступить, чтобы дать время своим умениям перезарядиться. Вот только я ему такой возможности не предоставил. Два Стремительных Шага вперёд сократили расстояние между нами. Бурундук нанёс по мне обычный удар мечом, который снял всего 50 здоровья. Ведь это было обычное зелёное оружие. Я же за это время успел на нести ещё два удара, вгоняя здоровье врага в красную зону.

Извернувшись, воин смог ударить меня ещё раз, оставляя мне всего 430 здоровья из 700. Удары он наносил всё так же широкими замахами из стороны в сторону, от которых было сложно уклониться. В ответ я нанёс ещё один удар, заставляя противника балансировать на грани смерти.

И тут берсерк покрылся красным сиянием, дико заревел и ускорился почти в два раза. Теперь его меч летал как пёрышко, и мне пришлось сосредоточиться на обороне, блокируя его удары своим копьём. Поскольку форма моего оружия отлично подходила для таких задач, то за следующие пару секунд Бурундук так и не смог меня ни разу задеть. Я же в это время не просто защищался, а ещё использовал заклинание Паралич. Наконец, через две секунды противник замер с безумно вытаращенными глазами и разинутым ртом. Сейчас его внешний вид напоминал сцену боевика, поставленную на паузу.

Я нагло улыбнулся в глаза врагу, использовал на себе Быстрое Исцеление, одновременно заходя ему за спину, после чего принялся использовать заклинание Вырастить Сорняк. Как только крапива активировалась, я тут же нанёс удар копьём прямо в спину. Жизнь берсерка опустилась до нуля, но... он не умер. Сейчас он находился под действием ауры «Ярость Мухомора», которая позволяла берсерку оставаться в живых, даже если у него было отрицательное количество здоровья. Правда, этот «кредит доверия» был не бесконечным, плюс требовал соблюдения важного условия — берсерк должен был сражаться с врагом лицом к лицу.

Нанося удар в спину, я рассчитывал, что противник попытается отпрыгнуть вперёд, что будет рассматриваться как «бегство», и действие ауры прекратится. Вот только Бурундук развернулся на месте и попытался нанести мне удар, опять используя широкий горизонтальный замах. Но и на этот раз его удар был заблокирован моим копьём. Сейчас мы стояли в центре небольшой «полянки», заросшей крапивой, и время играло за меня. Просто

блокируя атаки врага, я наносил ему урон. Через пару секунд обмена ударами я заблокировал меч в неудобной для воина позиции и опять использовал Разряд, парализуя Бурундука на полсекунды, после чего нанёс ему два удара в грудь, одновременно смещаясь влево и выходя из зоны досягаемости удара мечом.

Свирепый Бурундук попытался быстро развернуться и нанести мне колющий удар в грудь, но я банально сделал шаг в сторону и уклонился, даже не используя умения уклонения. А следующий мой удар стал в этой дуэли последним. Противник рухнул на землю безжизненной кучей дерьма, а я в очередной раз использовал на себе лечение, доводя запас здоровья до ста процентов.

— Вот так и лежи. — Обратился я к беспомощному противнику. Поскольку это была дуэль, то он не умер, а просто на десять секунд потерял способность двигаться. — Криворукие бараны вроде тебя не имеют право указывать другим, как им нужно развиваться.

Я активировал свою ауру Героя, и народ вокруг ахнул, поровну исходя завистью и восхищением. А через секунду счётчик членов группы над головой Свирепого Бурундука начал уменьшаться, пока не исчез вовсе, что означало, что все три человека вышли из группы. Я не стал дожидаться, пока поверженный краб обретёт способность говорить, а отключил ауру и быстро скрылся в толпе. Некоторые зеваки попытались последовать за мной, но я активировал Скрыт и буквально «растворился» среди людей, заставляя зрителей боя недоумённо крутить головами.

А через пять минут ничто уже не напоминало о прошедшей дуэли. Свирепый Бурундук куда-то свалил, да и половина присутствующих уже нашла себе группу и ушла в подземелье. Это место оказалось настоящим «проходным двором» с большой «текучестью кадров». Наконец, я посчитал себя в относительной безопасности, зашёл в кусты и отменил Скрыт, после чего открыто направился обратно на площадь.

— Целитель стихии Воздуха ищет группу! — Выкрикнул я, поглядывая по сторонам.

На мой голос обернулась четвёрка «суровых» воинов, которые как один глянули на меня с желанием прикончить на месте. Судя по показаниям карты, это были четыре адепта Земли, вокруг которых разливалась энергетика соответствующей стихии.

— Привет, давай к нам. — Подбежал ко мне ещё один берсерк с парными топорами. Вокруг его головы растекалось золотое сияние, а лицо было наполнено энтузиазмом.

Я принял приглашение и оказался в группе, в которой был один берсерк и трое ниндзя. Это была профессия Разведчика, из которой можно было стать Убийцей или Гипнотизёром.

— Пошли, сейчас проведу инструктаж, и пойдём бить червей. — Махнул мне рукой Белый Пушистый Лис. Именно так звали берсерка. Мне это имя уже нравится.

Через десяток шагов мы зашли в узенький переулок, где нас поджидала троица гопников. По крайней мере их внешний вид прямо кричал о принадлежности к этому «сословию». Имена у них тоже были соответствующими: Злобный Сукин Сын, Зубодробительный Кирпич и Последний Яростный Вздох.

— Привет. А вы на какую профессию квест сдаёте? — Поинтересовался я.

— Эти трое убийцы, а я оборотень. — Представил своих товарищей Лис. — А ты друидом будешь?

— Да.

— Так, кто из вас знает, как выполняется это задание? — Спросил Лис. Руку поднял только Сукин Сын. — В общем так, следуйте за мной и выполняйте мои приказы. Если не будете тормозить, то уже через полчаса получите свои сто червей. — Полчаса? Фигасе этот

Лис крутой. Я одного десять минут пилил. — Все готовы?

— Наверно, стоит сделать меня лидером группы? — Высказал я свою идею.

— Почему это? — Обиделся Почти Песец.

— У меня бонус шесть процентов на урон ядом.

— Э-э-э... — Протянул берсерк, с сомнением оглядываясь на троицу головорезов.

Убийцы большую часть урона наносили ядом.

— А ещё, у меня бонус девять процентов к силе оглушения. И плюс пять процентов к запасу здоровья. А ещё я Герой.

С каждым новым аргументом Белый Пушистый Лис выглядел всё более понурым, а последний аргумент и моя Аура Героя и вовсе добились его настолько, что он молча передал мне лидерство группы.

— Окей, теперь можешь вести нас вперёд. — Милостиво кивнул я.

— Так ты ведь лидер... — Окончательно потерял точку опоры берсерк.

— Да. И как лидер я поручаю тебе ответственное задание — руководить нашей группой.

— А что, так можно? — Похоже, я только что сломал Лису шаблон. Вот до чего доводит постоянное общение с адептами Земли. — А ты тогда что делать будешь?

— А я буду контролировать распределение лута. — Важно выпятил я грудь.

— Кха! — Лис кашлянул кровью, и алая жидкость окрасила его подбородок.

— А ещё, если мы установим рекорд, то я получу от него бонус.

— Кха!! — На этот раз крови было заметно больше, и часть её попала на землю.

— А самое главное, мне лень вами руководить. Вы там сами как-нибудь организуйтесь.

— Пхе-е-е!!! — Лис начал буквально плевать кровью.

— Что это с тобой? — Забеспокоился я. Хотя уровень здоровья берсерка был полным и никаких дебафов не наблюдалось, выглядела эта сцена не очень здоровой.

— Это эффект от моей шапки. — Ответил Лис, вытирая кровь с лица.

— Корона Мечей? — Спросил я, осматривая головной убор, сделанный из клинков.

— Нет, Шляпа Весёлого Мечника. — Берсерк снял свой головной убор и принялся рассматривать его. — А действительно, похоже на корону. Эта шляпа усиливает визуальное проявление эмоций. С ней сразу видно, весело человеку или не очень.

— Ха-ха. Тебе идёт. — Одобрительно кивнул я.

— Ладно, пошли. — Махнул рукой Лис, и три молчаливых гопника последовали за ним.

Я обратил внимание, что все четверо состоят в одной гильдии Осенний Кленовый Лист.

— Что у вас за гильдия? — Поинтересовался я.

— Мы только начинаем. — Принялся оправдываться Лис. — Гильдия для адептов Огня. Ну и несколько магов Земли затесалось.

Похоже, он воспринял мой вопрос за желание вступить в гильдию. А если там уже есть поклонники Земли, то мой Воздух вступит с ними в конфликт.

— Ясно. Что-то странное распределение профессий в этом квесте. — Перевёл я тему разговора.

— В чём странность? — Спросил Последний Яростный Вздох.

— Убийцы и Оборотни имеют склонность к стихии Огня. А Друиды, наоборот, к Воде. Это снижает вероятность того, что они смогут объединиться в группу.

— Да не, дело не в этом. — Отверг мою теорию Лис. — Один хрен тут адепты Земли и Огня кругом. Просто друидов всегда мало, а оборотни и убийцы очень популярные классы. Вот их и объединили, чтобы не нагружать подземелье сверх меры.

— В смысле, нагружать? — Удивился я. — Подземелье же у каждого своё.

— Это только на входе. А дальше оно общее. Заходим.

Мы как раз добрались до входа в пещеру и быстро прошли через портал. Тут вся группа остановилась у входа, посматривая по сторонам.

— В общем так, сейчас будем бить босса.

— Босса? — В очередной раз удивился я.

— Да. Он охраняет вход в пещеры. Убиваем его, выходим с другой стороны в общую зону и начинаем фармить червей.

Я почувствовал себя идиотом. Это получается, что я один замочил группового босса и посчитал его рядовым монстром. После чего развернулся назад, даже не проверив, что там находится дальше. Я идиот! Стопроцентный идиот! Нужно было гайды читать.

Тем временем, Лис продолжил свои наставления нубам.

— У босса есть сильная атака земляными шипами. От неё нужно прятаться за камнями. Там их увидите. Я буду предупреждать о готовящемся касте этого заклинания. У вас будет две секунды, чтобы спрятаться. Читер, тебе лучше всё время стоять рядом с камнем, чтобы успеть спрятаться. Червь использует шипы без отката, если эта атака никого не поразила. Поэтому, я буду специально подставлять руку. Зона перед пастью червя не простреливается, так что я буду стоять там. Если что, можете прятаться за моей спиной. В остальное время бьёте его чем можете. Ну и меня нужно лечить. Если я крикну «пауза», то прекращаете бить босса, иначе он начнётся плевать кислотой. Если вдруг такое случится, то опять-таки прячьтесь за камнями. Не вздумайте уклоняться — зона поражения у плевка очень большая. Вроде всё. Сейчас идём вперёд. Вы прячетесь за камнями и ждёте залпа шипами, после чего начинаете бить его.

Мдя. Похоже, мой способ убийства босса был на редкость извращённым. Если бы я догадался о безопасной зоне перед его головой, то смог бы убить его куда быстрее.

— Да, Читер, если босс погонится за тобой, то бегай по кругу, прячься между камнями.

— О, это я могу. — Горько рассмеялся я.

— Ладно, вперёд.

Белый Пушистый Лис пошёл вперёд, высматривая противника. В этот заход пещера внешне немного отличалась, но в целом, это была всё та же пещера, которая постепенно расширялась. Упитанный Земляной Червяк нашёлся на своём месте. Пока он полз к нашему танку, мы спрятались за камнями. Впрочем, я выглядывал из-за укрытия, чтобы увидеть, что будет делать Лис. А тот дождался, пока босс не подберётся к нему вплотную, после чего отпрыгнул назад, выходя из зоны удара головой.

Червяк долбанулся своей передней частью о землю, немного подумал, и начал подготовку к плевку кислотой, надувая область вокруг рта. Лис использовал своё умение оглушения, чтобы прервать использование этой способности, после чего нанёс ещё пару ударов топором. Червяк начал обрастать шипами и спустя пару секунд выстрелил ими. Берсерк словил только парочку из них, из-за чего его здоровье немного просело. Урон мог бы быть больше, но я успел вовремя кинуть на него щит.

— Бьём! — Выкрикнул танк, начиная кромсать червя топорами. Тот делал тычки головой, от которых было довольно просто увернуться.

Я подлечил танка, скастовал заросли крапивы и бросился на червяка с копьём наперевес. Тот только раздражённо извивался в ответ, предпочитая воевать с берсерком. На этот раз жизнь босса проседала довольно быстро. Лис с видимым недовольством посмотрел

на мою самодеятельность, но ничего не сказал. А эта шапка удобная. Сразу понятно, о чём думает лидер группы.

Увидев в будущем применение червяком шипов, я побежал к камням, чтобы спрятаться за ними. Трёх секунд мне вполне хватило. Увидев вспучивающиеся на коже шипы, ниндзя синхронно «прыгнули» каждый к своему убежищу. Похоже, эти трое отлично работали в группе. А ведь внешне они были настоящими молчунами. После удара шипами мы опять вернулись к червю и продолжили кромсать его на части.

— Плевок! — Закричал Лис.

В будущем я увидел, что он не успевает убежать и попадает под поток кислоты, лишившись большей части здоровья. Поэтому, я не стал отступать вместе с ниндзя, а остался бить червяка. И когда он уже почти собрался плюнуть, я прервал его Разрядом. Оглушение длилось всего четверть секунды, вместо запланированной половины, но этого хватило, чтобы прервать плевок. В результате, танк остался целым.

— Зря ты так. — Спокойно сказал Лис, возвращаясь к боссу и продолжая атаковать его. — Сейчас он будет без остановки плевать шипами и кислотой, пока не убьёт кого-нибудь.

— Пусть, вон, крапиву убивает. Её не жалко. — Кивнул я. По своему опыту я точно знал, что после убийства крапивы червяк переставал плевать и просто бегал за мной, стреляя шипами.

— Прячемся! — Тут же принял мой план Лис.

Мы резко отступили и спрятались за камнями. Червяк поводил головой по сторонам, после чего собрался духом и плюнул в лужайку крапивы. Следом он тут же начал заряжать шипы, но когда они выстрелили, то я просто высунул руку из-за камня и «поймал» один из них. Шип не смог даже полностью снять висящий на мне щит. После этого червяк пополз вперёд, и танк опять встал перед ним, привлекая внимание.

Я обратил внимание, что жизни у босса осталось всего пятнадцать процентов.

— Заканчиваем! — Крикнул я, бросаясь в атаку.

Создавать новую полянку крапивы смысла уже не было. На пяти процентах здоровья червяк опять собрался плюнуть кислотой, и я снова прервал его. Выстрелить шипами он не успел, потому что наши совместные атаки опустили его здоровье до нуля.

Хотя за время боя прошло много событий, сам бой длился всего минуту. Да уж, это не мой соло-мазохизм.

— Хорошо справились. — Кивнул Лис своим согильдийцам. — Читер, а почему ты не отступил, когда я крикнул «плевок»? — Подошёл ко мне наш командир.

— Ты не успевал убежать, так что я решил прервать червя.

— А как ты узнал об этом? — Недоверчиво спросил он. — С твоего места не было видно голову червя.

— Зато было видно твою. — На лице Лиса проступило недоумение. — Я увидел, что ты испугался, и решил, что ты слишком поздно заметил эту атаку. — Отмазался я.

— Да, так и было. Теперь я вижу, что ты не зря получил титул героя. — Кивнул Лис.

— У него ещё три рекорда есть. — Сдал меня Зубодробительный Кирпич.

— Ладно, хватит болтать. Хватайте лут и идём дальше. Как кстати, делить лут будем?

— Поровну. — Ответил я. — По одной вещи каждому по очереди. Синие вещи и выше разыгрываем в лотерею или отдаём по договорённости.

— Хорошо. — Кивнул Лис, направляясь вперёд.

— Это дерьмо дорого стоит? — Спросил я его.

— Какое дерьмо? — Не понял тот.

— Кристаллизованные Испражнения Земляного Червя. — Продиктовал я полное название выбитого нами ресурса.

— А, кристаллы? В среднем по серебряной монете за штуку. Дерьмо. Ха! Не ляпни такого в присутствии адепта Земли. Вон будет потом столько, что проблем не оберёшься. Они не любят, когда вещи называют своими именами.

— Ха-ха. Точно! — Согласился я.

Пройдя примерно сотню метров, мы добрались до ещё одного портала, пройдя через который оказались в просторной пещере, в которой ползали сотни червей. Правда, и игроков тут тоже были тысячи. Каждый появившийся червь тут же атаковали несколько групп игроков, которые не брезговали при этом ещё и прикончить соперников или отогнать их подальше.

— Идём, тут ловить нечего. Я знаю короткий проход в место, где игроков почти не бывает.

Лис повёл нас в сторону, сворачивая в какие-то узкие проходы, где червей почти не встречалось. Пока мы шли мимо одного червяка, которого уже была группа игроков, я смог внимательно рассмотреть нашу будущую добычу. Внешне червяк один в один напоминал босса, только был максимум три метра длиной. Даже умения у него были те же — плевки кислотой, атака земляными шипами и удар головой.

Через пять минут мы пришли в какой-то закуток, где в полу зияла дыра диаметром около метра.

— Прыгаем вниз. — Скомандовал Лис, осмотревшись по сторонам и убедившись, что рядом нет других игроков. Похоже, проход и вправду был секретным. — Можете не волноваться, не разобьётесь. А обратно придётся идти пешком. Лифт работает только в одну сторону.

Ниндзя молча шагнули вперёд и быстро скрылись в темноте провала. При этом они сразу определились с порядком прыжков, не производя лишних движений.

— Они телепаты что ли? — Спросил я у Лиса.

— Ха-ха. — Рассмеялся тот. — Нет, просто закрытый чат. Учатся общаться через него. Во время диверсий говорить и даже шептать нельзя, так что убийцы общаются через чат.

— Ого. Круть! — Восхитился я, прыгая вниз.

Колодец довольно быстро изогнулся, превратившись в наклонный ход. Мы проехали по спирали, после чего выскочили в небольшое озерцо, которое даже можно было бы назвать глубокой лужей. Вот только вынырнув из воды, я услышал звуки сталкивающихся клинков. Быстро сориентировавшись по игровому интерфейсу, я кинул щит и исцеление на Сукиного Сына, у которого осталось уже меньше половины здоровья.

— Бейте целителя. — Услышал я голос, и в меня тут же прилетела «плюшка», которая должна была парализовать меня. Похоже, среди противников был маг, который начал использовать на мне Паралич, как только я появился в зале.

Я принялся быстро перебирать варианты будущего, анализируя ситуацию. Против нас была группа из пяти игроков. Причём, они точно явились сюда не для того, чтобы пройти квест на профессию. Тут были два Воина, Разведчик, Разрушитель и Жрец. Профессий воинов и разведчика я не видел, но их экипировка говорила сама за себя. Разрушитель сейчас бил по Лису специфическим заклинанием, а Жрец активно развешивал на союзников щиты.

Уровни у противников были восьмым и девятым, то есть в этом подземелье им делать было нечего. Пещера, где мы сейчас находились, была не очень большой. Половину её занимал «пруд», в котором я сейчас плавал, а во второй половине столпились все противники, Лис и три наших ниндзя.

Просматривая будущее, я обратил внимание, что если я не атакую врагов, то и они не атакуют меня. Скорее всего противники просто посчитали, что парализовали меня. Ведь заклинание Паралича я словил. Никто тут и подумать не мог, что моя Стойкость будет достаточной, чтобы просто проигнорировать эффект заклинания. Поэтому, я решил не пороть горячку, а максимально использовать своё преимущество.

Я начал использовать заклинание Вырастить Сорняк, выбрав в качестве области действия ту половину пещеры, где и шла битва. Одновременно я написал в групповой чат «5 секунд лечения не будет». Впрочем, что там того лечения? Я мог восстановить 85 здоровья раз в две секунды. Этого явно не хватало, чтобы спасти кого-то от смерти. Пока я использовал заклинание, меня окружала анимация свечения, но поскольку я находился в воде, а окружающим было не до меня, внимания на это никто не обратил. А вот когда из-под земли полезла Злая Крапива, противники начали громко материться.

Тут же вражеский Убийца прыгнул ко мне за спину, используя своё классовое умение. Теперь с идентификацией его основной профессии у меня проблем не было. Вот только данный выбор умения был глубоко ошибочным. Сейчас я плавал на поверхности пруда лицом кверху, так что Убийца оказался у меня за спиной в толще воды. Из-за этого все его движения замедлились вдвое.

Я тут же развернулся и приложил растерявшегося противника Разрядом, после чего банально начал тыкать в него копьём. Не имея точки опоры, он просто не смог уклониться, и в ответ успел только приложить меня заклинанием отравления. На этом все его успехи закончились, и он умер, так и не сумев выбраться из-под воды. Впрочем, моя заслуга в этом была не очень большая, потому что атаковал он меня, уже имея меньше половины здоровья.

Пока я бил Убийцу, то успел кинуть Праведный Щит на Сукиного Сына, который уже находился присмерти. У меня не было умений быстрого перемещения в пространстве, так что из воды мне пришлось выбираться самому. Одновременно я кинул исцеление на всё того же союзника и начал использование Паралича на маге, одновременно написав об этом в чат. На мага сейчас наседали Берсерк, который вовремя прекратил атаковать его. Поскольку воин яда не использовал, то и «разбудить» мага теперь было невозможно. А уж мы-то его теперь собирались убить в последнюю очередь.

Едва я использовал Паралич, как в меня врубился один из вражеских Воинов. Я специально встал так, чтобы меня прикрыл Последний Вздох, так что прервать меня можно было, только обойдя его. Вот только и на этот раз моя Стойкость проявила себя наилучшим образом. Врезавшийся в меня Воин использовал умение, не сбивающее с ног, а оглушающее противника, но поскольку это было умение «перемещения», то «отдача» от него была по самому пользователю, и Воин застыл с секундным оглушением. Хотя обычные атаки руками не наносили в игре урона, они всё-таки могли влиять на движения противника. Я быстро убрал копьё, схватил замершего врага и сбросил его в бассейн, после чего прыгнул на него сверху, нанося удар копьём.

В результате моего неожиданного вмешательства битва резко поменяла своё течение. Убийца умер, маг стоял в уголке пещеры в параличе, воин бултыхался вместе со мной в воде, а ещё один воин и жрец стояли в зарослях крапивы против трёх Ниндзя и Берсерка. И хотя

один из моих союзников был в одном ударе от смерти, он благоразумно прятался за спинами товарищей, пока я подлечивал его прямо во время купания.

Когда «сложился» жрец, стало понятно, что тут мы выиграли. Воин, которого я старательно перфорировал копьём, наконец-то смог отделаться от меня и использовал ещё одно умение быстрого перемещения, чтобы «прыгнуть» прямо к нашему еле живому Сукиному Сыну, опять вгоняя того в красную зону здоровья. Вот только последнего удара он нанести не успел, потому что Белый Пушистый Лис использовал на нём оглушение, а двое ниндзя применили свои самые сильные умения, мгновенно убив врага.

Пока наша троица теснила последнего воина, я опять начал выбираться из воды, подлечивая союзника. Скоро должен был «очнуться» маг, и нужно было быть уверенным, что он не сможет убить никого из нас. Вот только едва я вылез из воды, как увидел в будущем, что из спуска, по которому мы сюда прибыли, вылетает ещё одна группа игроков, которая тут же начинает атаковать нас.

— «Срочно убейте мага!!! Воина последним». — Написал я в чат, опять ныряя в уже ставший мне родным бассейн.

Мои товарищи не стали задавать вопросов, а мгновенно переключились с добывания полуживого Берсерка на «целого», но тщедушного Разрушителя. Воин не ожидал подобной смены цели, а потому не смог помешать Лису, который буквально «врубился» в мага, размазывая того по пещере. А трое ниндзя опять одновременно использовали свои умения, вешая на Разрушителя отравление. Я уже видел, что жить магу осталось всего пару секунд, так что сосредоточил своё внимание на встрече «гостей».

Из дыры к нам свалилась та самая группа игроков, мимо которой мы проходили совсем недавно. Тогда они били червяка, делая вид, что выполняют задание, но теперь было очевидно, что они были «наводчиками», сообщившими о скором нашем появлении внизу. Определялось это просто — по названию их гильдии. Обе группы щеголяли надписью «Век Славы», что говорило о том, что они были «минионами» Зиновии Рейнхардт — моего самого заклятого врага в этой игре. А потому, я просто обязан был убить их всех.

Напавшая на нас группа была полна сил, в то время как у нас только я был более-менее здоров, а жизнь остальных членов группы находилась в красной или жёлтой зоне. Первым мне на голову свалился «танк» со щитом и булавой. Это тоже был берсерк, но с несколько «альтернативным» выбором оружия. Возможно он собирался второй профессией взять Палладина или Фанатика, так что заранее тренировался играть роль тяжёлой пехоты. Вот только в воде игровая механика тормозила подобных «массивных» персонажей сильнее всего. Они не шли на дно, как это было бы в реальности, а просто начинали двигаться раза в четыре медленнее, чем обычно.

Бассейн в пещере был неправильной формы и имел разную глубину в разных местах. Рядом с площадкой он был чуть больше, чем по пояс, а вот под «дырой» глубина доходила до трёх метров. Как только танк свалился на меня, я тут же обхватил его сзади за пояс и потащил на дно. Спротивляться противник не мог, и даже удар нанести по мне был не в состоянии. Я не стал бить его, а просто оставил на самом дне, ещё и развернув вниз головой.

Вторым из дыры выпал Целитель. Он было попытался тут же использовать Постоянное Исцеление на последнем игроке из первой группы, но я схватил его за ногу, использовал Разряд и тоже потащил на дно в компанию к танку. Тот до сих пор не смог развернуться, и лишь бестолково барахтался на месте. Целитель не был настолько же косоруким, как его предшественник, но ему не повезло, что под водой Разряд имел шанс оглушить цель на

удвоенное время, и именно этот шанс пришёлся на него. В результате, за одну секунду паралича я смог подтянуть противника в себе, цепляясь ногами за «танка», после чего уже оттолкнувшись ногами от Целителя, погружая того вниз, в то время как сам я поплыл наверх за порцией уже заканчивающегося воздуха.

Вынырнув на поверхность, я увидел, как ещё один берсерк «прыгает» за спину нашему многострадальному Сукиному Сыну, буквально изменяя траекторию движения в воздухе. Это свидетельствовало о том, что данный игрок был совсем не новичком и не «крабом». Там я ничем помочь уже не мог, так что быстро кинул щит на самого пострадавшего союзника и опять сосредоточился на встрече следующего «пассажира».

Этот тип противников был моим любимым. Прямо на моё копьё свалился маг, имеющий всего 450 очков жизней. Три быстрых удара копьём, и противник умер, даже не успев понять, что происходит. Но радоваться мне было некогда, потому что на меня падал ещё один враг. Я не смог сходу определить, какая у него была профессия. Он был одет в кожаную броню, но при этом вооружён одноручным мечом. Первым же делом он попытался оглушить меня и навесить отравление. Оглушение я успешно проигнорировал, а от повторного наложения отравления ушёл, кинув Разряд, который опять «отключил» врага на одну секунду, после чего я просто сбежал подальше, выгребая в сторону самого удобного места для подъёма на твёрдую поверхность.

К моему удивлению, когда я выбрался из «лужи», тот берсерк, что так резво бросился на моих союзников, уже был мёртв. А вот Воин из первой группы всё ещё был жив, хотя и в красной зоне. Мои щит и лечение опять достались всё тому же ниндзя, после чего противник раздражённо закричал что-то вроде «Дамлявашуматнахсукиныдети!!!». Увы, этот вопль души никак не мог ему помочь.

К моему удивлению, Лис остался сдерживать Воина, а три будущих убийцы сиганули в воду, где принялись довольно умело нарезать круги вокруг воина-разведчика, играя роль заправских акул. Я не стал в очередной раз нырять в бассейн, а остался на подстраховке, используя лечение по откату и время от времени тыкая копьём противника, пытающегося выбраться на сушу.

Через полминуты воин и целитель благополучно умерли от яда, Лис допинал живучего Воина, а «танк» так и умер на дне из-за недостатка воздуха. Вся наша группа уже выбралась из воды и стояла, смотрела вниз, наблюдая за тем, как этот идиот совершает случайные движения, оставаясь на одном месте. Когда противник испустил последний вздох, мы переглянулись и синхронно рассмеялись, выпуская напряжение схватки.

— Ха-ха! Да это же прямо номинант на премию Дарвина. — Захохотал Белый Пушистый Лис.

Меня эта фраза тут же привела в сознание, не хуже, чем разряд электричества. Про Дарвина в этом мире мог знать только житель Земли или её отражений. А значит, Лис — это ещё одна игровая фигура. Виду я не подал, смеясь вместе со всеми, но теперь я уже не считал своих спутников «почти друзьями». Не знаю, понял ли Лис, кто я такой, но задом к нему я поворачиваться не буду.

— А ты силён! — Обратился ко мне Лис, отсмеявшись. — Если бы не ты, то мы бы тут точно лапы склеили.

— Да, я крут. — Усмехнулся я в ответ. — Ну что, идём дальше, пока нам ещё кто-нибудь на голову не свалился?

— Да, пошли. — Лис махнул рукой, и три Ниндзя стремительно скрылись в коридоре,

ведущем из зала. — Похоже, кто-то со старых серверов решил подкараулить тут тех, кто знает об этом проходе. — Начал объяснять он, пока мы шли по запутанным лабиринтам. — Крупные гильдии имеют свои базы знаний, в которых описаны и подземелья Острова Крабов. Если подловить на выполнении заданий основной состав других гильдий, то можно задержать их достаточно, чтобы получить преимущество для себя. Как минимум это даст возможность получить бонусы за первое прохождение рейдовых подземелий.

— Ты я вижу в этом разбираешься. — Уважительно кивнул я. — Ты лидер Осеннего Кленового Листа?

— Что? Нет, ты что. Я всего лишь офицер. Наша гильдия возникла на втором сервере больше года назад. А потом Пал Палыч решил перебраться на новый сервер. Вместе с ним перешла и примерно треть состава гильдии.

— Пал Палыч? Это имя такое? — Обратил я внимание на важную для меня информацию. Мысленно хлопнув себя рукой по лбу, я открыл информацию по гильдиям и нашёл там Осенний Кленовый Лист. Лидером там действительно числился Пал Палыч.

— Да. Необычное. — Кивнул Лис. — У тебя оно тоже странное. Читер... Это сорт сыра такой?

— Да. Сорт сыра. — Согласился я, едва удерживаясь от того, чтобы не рассмеяться.

— Я так и подумал. Так, тут направо.

Мы свернули в неприметную расщелину, после чего через сотню метров вышли в большой зал, где ползали десятки червяков. Правда, тут они были не по одному, а тройками.

— Добрались. И даже соперников нет. — Удовлетворённо потёр руки Лис. — Если поторопимся, то успеем набить себе сотню до того, как сюда придёт кто-то ещё. А потом сразу рванём вторую часть задания делать.

Убийство трёх червяков за раз оказалось довольно сложным делом. При сражении с одним червём можно было уклоняться от плевков и прерывать выстрелы шипами, но когда противников было трое, то контролировать всех троих было нереально. Правда, с Параличом нам удавалось «усыпить» одного червяка из трёх, но это не сильно помогало в начале битвы, когда червей было трое.

Основная проблема заключалась в том, что хотя черви были относительно небольшими, жизнью у них был вагон, так что убивались они медленно, что в свою очередь означало, что по нам прилетал неплохой урон, уклониться от которого не было никакой возможности. Более того, черви постоянно пытались окружить нас, чтобы не дать возможности «тряпкам» прятаться за спиной «танков». В результате, после убийства одной группы мы оставались с половиной здоровья. После трёх зачищенных групп стало ясно, что на восстановление здоровья мы тратим слишком много времени.

— У тебя есть семя Лечебной Ромашки? — Обратился ко мне Белый Пушистый Лис после окончания боя.

— Есть. — Кивнул я. — Но сменить крапиву на ромашку я могу только в безопасной зоне.

— Сейчас будет. Пошли туда.

Мы отошли от скопления червей, скрывшись в одном из проходов, после чего Лис достал... полено и «использовал» его. Это оказался игровой предмет, создающий костёр. В радиусе двух метров от костра была «мирная зона». Правда, горел костёр всего пять минут.

— Один серебряный стоит, зараза. — Сокрушённо сказал Лис.

— Готово. — Ответил я, используя заклинание Вырастить Сорняк вместе с Семенем

Ромашки.

В результате на земле появилась зелёная «полянка» с весёлыми цветочками, которые тут же принялись лечить нас. Каждая ромашка лечила всего на несколько очков, но поскольку их тут было довольно много, то здоровье поднималось быстро. Радиус «агрессии» у ромашек был совсем маленьким, так что для ускорения выздоровления приходилось нарезать по этой поляне круги. Уже через минуту все мы были здоровы.

С таким лечением мы теперь могли бить червей без остановки. По сути, в один момент в бою участвовало четыре человека, в то время как пятый «пробегался» по расположенной неподалёку полянке, «собирая» лечение. После этого восстановленный игрок бежал бить червей, а самый просевший по здоровью шёл лечиться. Такая «карусель» позволяла максимизировать получаемое лечение, плюс не давала червям атаковать ромашки. В один момент времени я мог держать под контролем только одну «полянку». Если же я делал растения «бесхозными», то они начинали лечить не только нас, но и вообще всех, и черви тут же бежали за халявной помощью, игнорируя все наши попытки удержать их на месте.

— Предлагаю после выполнения задания засадить эту пещеру моей коноплей. — Высказал я свою «гениальную» идею. — Тогда тут никто не сможет качаться.

— Идея не нова. — Ухмыльнулся Лис. — Вот только любой друид сможет преподчинить твои ромашки себе и просто «отменить» их.

— И где вы тут друидов видите?

— Найдутся. У серьёзных гильдий всегда есть друиды.

— Так чего же тогда их у вас нет? — Усмехнулся я.

— Ну-у-у... желающих мало. — Вздохнул Лис.

— Так что? Устраиваем диверсию?

— Нет. Вечером сюда ещё пара наших групп придёт. Если начать вот так гадить другим, то и они в ответ начнут гадить тебе.

— И в результате все будут воевать друг с другом, а группы с друидами смогут развиваться без проблем. — Развил я свою идею

— Это тоже уже было. В конце концов все остальные объединятся и начнут убивать друидов, не считаясь с потерями. На первом сервере из-за этого друидов вообще сложно найти. На втором такой жёсткой резни не было, но всё равно друидов считают главными вредителями. И игроки вроде тебя это только подтверждают.

— А ты думаешь, почему я в друиды пошёл? — Злобно рассмеялся я. — Чтобы иметь возможность решать, чью жизнь облегчить, а чью превратить в ад.

— Ох, допрыгаешься ты. — Покачал головой Лис.

Примерно через полчаса мы и вправду убили сотню червей, как и требовалось в задании. После этого я уничтожил все следы растительности, и мы отправились в глубины пещер, блуждая в запутанных коридорах. Я обратил внимание, что практически везде, где нам встречались черви, был способ обойти их, не вступая в бой. Через десять минут блужданий мы добрались до большой пещеры, освещённой мерцающим загадочным светом. Хотя в пещере почти не было источников света, я прекрасно различал окружающий мир. Но если источник света был, то он освещал область вокруг себя, делая мир более красочным.

— Так, здесь нам придётся действовать быстро. — Остановил нас Лис для очередного инструктажа. — Впереди область, имеющая сильный сдвиг по стихии Воздуха. Так что сейчас быстро бежим вперёд, смотрим на кристалл и валим назад. Читер, подлечивай тех, кто просядет сильнее всего.

— Окей. — Кивнул я.

На карте, действительно, была отмечена область влияния энергии Воздуха. Вся остальная пещера была «пропитана» Землёй где-то до уровня трёх баллов из пятнадцати. Это едва заметно снижало эффективность моей магии, но не наносило никакого урона. Здесь же сдвиг по Воздуху постепенно повышался до уровня восьмёрки, так что адепты Земли должны были чувствовать себя крайне неуютно. Я же, наоборот, ощущал лишь комфортный «ветерок», дующий спереди. Похоже, черви решили сбежать из пещер из-за этого стихийного воздействия. Ведь они были «земляными». Нам будет достаточно увидеть источник аномалии, чтобы выполнить эту часть задания.

Пробежка по большой пещере оказалась не настолько опасной, как я боялся. Моим союзникам сняло всего по двадцать процентов здоровья. А я и вовсе урона не получил. Пробежав пару сотен метров, максимально используя прыжки и перекаты, мы смогли узреть вдали местное «чудо», после чего в том же темпе помчались назад.

— Всё, задание выполнено. Теперь осталось только выбраться живыми на поверхность, и можно идти сдаваться. — Обнадёжил своих соратников Лис.

— Я тут, пожалуй, останусь. — «Обрадовал» я спутников. — Сможете без меня выйти из пещеры?

— Сможем. — Кивнул Лис. — А ты что делать будешь?

— Осмотрюсь. Вдруг, чего интересное найду. — Расплывчато ответил я.

— Это вряд ли. — Покачал он головой. — Тут всё игроками было проверено сотни раз. Если пройти по пещере вперёд, то выйдешь к проходу, через который сюда ходят обычные игроки. Там настоящее столпотворение. Тот путь короче, но опаснее.

— Учту. — Кивнул я. — Счастливо.

С этими словами я развернулся и медленно пошёл в сторону заинтересовавшей меня аномалии, внимательно осматриваясь по сторонам. Лис кивнул мне и вместе с троицей ниндзя побежал прочь. Я по карте отследил, что они не собираются останавливаться и возвращаться, после чего сконцентрировался на окружающем мире.

На мой взгляд, выполнение этого задания не могло быть настолько простым. Пришёл, увидел, ушёл? Что за ересь. Тут наверняка есть что-то интересное. Поскольку магов Воздуха в игре было мало, то оставалась надежда, что какие-то «секретные пасхалки» остались нераскрытыми. Если это место было связано со стихией Воздуха, то только настоящий «маг Хаоса» мог додуматься до правильных выводов. А в этом мире так много последователей Земли, что настоящих адептов Воздуха тут и не бывает.

Увы, осмотр пещеры ничего интересного не выявил. Чем ближе я подходил к источнику света, тем больше был сдвиг по Воздуху. Примерно в том месте, до которого мы добежали всей командой, я начал получать урон от Стихии, который, правда, был совсем небольшим. Подобравшись к аномалии поближе, я внимательно рассмотрел её и окрестности. Поскольку тут урон уже был более существенным, мне пришлось вырастить себе полянку ромашек и ходить по ней, одновременно поглядывая по сторонам.

Центром аномалии был большой светящийся прозрачный кристалл, переливающийся всеми цветами радуги. Эта штука имела форму куба со стороной в тридцать сантиметров. Стоял этот кубик на каменном пьедестале, который был сооружён на небольшом «островке». Здесь пещеру пересекала быстрая подземная река, которая несла свои воды в глубокой расщелине. Посреди реки возвышался «столб», на котором и находился кристалл. В стороне рядом со стеной пещеры через реку был перекинут узкий каменный мост. Центральная часть

моста была обрушена, но через этот провал вполне можно было перепрыгнуть.

На другой стороне реки пещера шла вперёд, и там был виден постоянный поток игроков, которые быстро выбегали из-за угла, кидали взгляд на квестовый кристалл, а потом скрывались в другом проходе. Какой-то друид вырастил на пути этой толпы пару полянок ромашки, так что игроки могли добежать до безопасной зоны, не умерев. Из-за того, что большинство игроков были адептами Земли, а само это место было близко к источнику аномалии, они получали довольно сильный урон.

Я начал прогнозировать будущее, пытаюсь найти способ добраться до кристалла. Похоже, что именно он был тут самой главной ценностью. Попытка перепрыгнуть через реку с помощью соответствующего умения завершилась тем, что вокруг острова возник полупрозрачный барьер, который банально скинул меня в воду. Одновременно я узнал, что падение в реку — это гарантированная быстрая смерть. Стремительный поток воды унёс меня в подземное русло и кинул на острые каменные «пики».

Следующие несколько прогнозов будущего выдали тот же результат. Какие бы умения я не использовал, как только я активировал их, остров тут же окружал защитный купол силового поля. Я кинул пару камней и убедился, что пока я не применяю умений, поле не активируется. То есть теоретически способ добраться до острова существовал. Я попробовал прыгнуть с разбега без использования умений, но не долетел до «столба» больше метра.

Похоже, добраться до острова было не так уж просто. Впрочем, если бы на него можно было запрыгнуть, то обычные игроки уже давно бы это сделали. Вот только следовало учитывать, что местные «гении» наверняка использовали только самые очевидные и простые способы перемещения. Быстрое перемещение в пространстве требовало применения умений или заклинаний. При этом, я ни разу не видел, чтобы кто-то тут пытался совершать «рекорды» за счёт обычных движений тела. Это было понятным, потому что само по себе это виртуальное тело было довольно неуклюжим, и без использования умений любая попытка переместиться в пространстве иначе чем пешком или бегом была обречена на мучительные последствия. А значит, у меня ещё оставался шанс совершить нечто, до чего не додумался никто другой.

В линии будущего я бросился вперёд, а возле самого обрыва прыгнул, дополнительно отталкиваясь копьём от земли. Использование этого своеобразного «шеста» оказалось эффективным, и я почти добрался до острова. Более того, защитное поле на этот раз не активировалось, и я смог даже уцепиться за камни, прежде чем полетел вниз. Следующие пару минут я перебирал варианты будущего, «тренируюсь» в прыжках с шестом.

Наконец, я подобрал более-менее эффективный алгоритм действий и приготовился повторить его в реальности. Решившись, я бросился вперёд и стремительным движением пересёк расстояние между берегом и островом. В конце я зацепился за удобный каменный выступ и забрался на вершину «столба». Едва завидев меня, игроки тут же начали громко кричать и что-то обсуждать друг с другом. Один из Ниндзя и вовсе подбежал к берегу реки и использовал умение Прыжок За Спину, чтобы добраться до меня. Вот только к его разочарованию, защитное поле тут же активировалось, и он с диким воплем рухнул в реку. Пара магов попытались достать меня заклинаниями, но защита полностью заблокировала все виды атак.

Убедившись, что завистливые свидетели моего успеха не в силах помешать мне, я сконцентрировался на кристалле. Подойдя к нему, я коснулся алмазного куба рукой. Меня тут же окутало радужное свечение, после чего я заметил на себе новый баф «Благословение

Бога Стихий». Описание этого умения говорило, что оно полностью защищает от урона от энергий Стихий в течение 24 часов. Похоже, теперь я могу не бояться, что сдохну тут до того, как разберусь с этим квестом. А это был именно квест, потому что рядом со мной из воздуха соткалась призрачная фигура старика в мантии мага.

— Приветствую тебя, искатель приключений. — обратился ко мне призрак. — Прошу тебя, помоги мне спасти этот мир от ужасной опасности.

— Что за опасности? — Мельком глянул я на призрака, после чего вернулся к рассматриванию кристалла.

А «квестовый предмет» оказался не таким уж простым. Это и вправду был большой кубический алмаз, внутри которого переливались потоки радужной энергии. Вот только вблизи я заметил, что в самом центре кристалла находится клочок чернильной тьмы. Помимо этого, совершенный алмаз пересекала узкая, но глубокая трещина, доходящая почти до центра.

— В этом магическом кристалле запечатано Семя Зла. — Продолжил свои увещевания призрак. — В давние времена, это порождение Хаоса было запечатано внутри огромного алмаза, дабы уберечь мир от смертельной опасности. С тех пор эта драгоценность хранилась под неусыпным надзором. Но не так давно Семя Зла пробудилось и смогло нарушить сковывающую его печать, из-за чего энергия Хаоса начала просачиваться в окружающий мир, проявляясь в виде стихии Воздуха. Чтобы остановить разрушение кристалла, я решил отнести его в эту пещеру, где властвует стихия Земли. Увы, из-за контакта с Семенем Зла я был поражён тёмной магией и не смог сохранить свою жизнь. Странник, я прошу тебя отправиться на Небесный Континент в Заоблачный Город, и сообщить Владыке Неба, что Древнее Зло пробудилось. Мы должны попытаться остановить силы Хаоса, иначе этот мир будет уничтожен.

Не успел я проникнуться важностью возложенной на меня миссии, как рядом с кристаллом в воздухе соткалась ещё одна призрачная фигура. Этот «гость» был наполнен энергиями тьмы, так что выглядел сгустком чёрного тумана.

— Не слушай его! — Злобно фыркнул непись. — Это же надо, назвать меня Силой Зла. Ха! Да это вы и есть зло. Это ваши маги стихий вместе с пришлыми богами вторглись в мой мир, разрушили моё процветающее государство, а потом убили меня, разорвав мою душу на семь осколков, после чего запечатали их в разных местах. Странник, если ты уничтожишь этот алмаз и поможешь мне возродиться, то вместе мы завоюем этот мир, и ты сможешь служить мне, управляя всеми землями моей бывшей Тёмной Империи.

Служить тебе? Что-то этот «тёмный властелин» слишком много о себе возомнил. Но не успел я возмутиться, как слово взял представитель Света и Порядка.

— Уничтожить алмаз? Ха-ха. Этот кристалл был создан самим Первым Гномом по имени Огненное Алмазное Сердце. Он пожертвовал своей жизнью, чтобы запечатать тебя в своём сердце. Только оружие Первого Гнома способно повредить этот алмаз. Лучше сдайся и позволь нам запечатать тебя.

— Оу, вы знаете... — вмешался я в разговор, — ...совершенно случайно у меня есть Копьё Первого Гнома.

— Что? — Возопил светлый призрак.

— Ха-ха-ха! Да, освободи меня, и я награжу тебя, позволив служить мне! — Ликуя закричал сторонник тьмы.

— Скорее, это ты должен служить мне. — Осадил я этого «тёмного властелина». — Без

меня ты так и останешься сидеть внутри этого камушка, являясь окружающим в виде бесполезного призрака.

Тёмный призрак на эти мои слова только скрипнул зубами.

— Ха-ха. Пока вы будете воевать друг с другом, силы Порядка опять победят. — Возликовал уже светлый маг.

— Не дождётесь. В общем, с тебя награда, тёмный. И к моменту нашей следующей встречи ты должен решить, согласишься ли ты быть моим минионом, или я втопчу тебя в грязь также, как и всех остальных своих врагов.

Ответа я не дождался, да и не особенно он меня интересовал. В целом, эта история была довольно интересной. Более того, мне предлагали освободить некие силы Хаоса, и как маг Воздуха я просто не имел права отказаться. Так что я достал своё копьё, прицелился, и ударил наконечником прямо в трещину на поверхности кристалла.

Алмаз тут же хрустнул и разлетелся на осколки. Заточённая в нём тьма рванула во все стороны, растворяясь в окружающем пространстве. На этом вся иллюминация закончилась, и я остался один во тьме в центре пещеры. Оба призрака бесследно исчезли, и даже осколки алмаза растаяли как утренняя роса.

— «Ты что сделал?!!!» — Получил я сообщение в групповом чате от Белого Пушистого Лиса. Я всё ещё оставался в группе с ними, так что мы могли переписываться.

— «А что произошло?» — Ответил я вопросом на вопрос, оглядываясь по сторонам.

— «Все умерли!»

Я уже и сам заметил, что все игроки в пещере валялись на земле, не подавая признаков жизни. А быстрый взгляд на карту показал и причину этого «геноцида». Вся местность вокруг находилась под влиянием Стихии Воздуха, интенсивность которой достигла пятнадцати единиц. Как и уровни у игроков, проявленность стихии имела пятнадцать уровней градации. То есть с точки зрения местных жителей, тут только что произошёл «прорыв Хаоса». А я выжил только благодаря висящему на мне Благословию Бога Стихий. Более того, этот баф был групповым, так что мои союзники тоже остались живы, хотя и находились довольно далеко.

— «Собирайте лут». — Написал я в чат, уже примеряясь к тому, как мне добраться до залежей трупов. Много оружия я не унесу, а вот выпавшие из игроков деньги должны были пригодиться. Как говорится, золота не может быть слишком много.

Но не успел я даже дойти до края каменной площадки, как передо мной появилось очередное глобальное системное сообщение.

— «Внимание!!! Игроки Читер, Белый Пушистый Лис, Злобный Сукин Сын Зубодробительный Кирпич, Последний Яростный Вздох разрушили Первое Семя Зла Отныне все монстры имеют удвоенный запас жизней и энергии.»

— «Урод, ты что сделал???» — Пришло мне сообщение от Лиса.

А сразу после этого передо мной появилось ещё одно сообщение.

— «Игрок Белый Пушистый Лис объявил вас личным врагом. Отныне вы не можете находиться в одной группе, рейде или гильдии.»

А спустя секунду пришло ещё три аналогичных сообщения, в которых значились имена трёх будущих убийц. Всех четверых тут же выкинуло из группы, и они наверняка немедленно сошли, так как мой баф распространялся только на членов группы. Что ж, мне больше достанется. Я уже было примерился к тому, чтобы перепрыгнуть обратно на берег реки, как передо мной появилось ещё одно системное сообщение.

— «За разрушение артефакта Первое Семя Зла вы получаете постоянный бонус: урон по адептам стихии Земли +20 %, поглощение физического урона 5 % от максимального запаса жизни за удар, запас энергии +20 %».

Хм, неплохо прилетело. Вот это я понимаю бонус.

Перескочив на берег реки, я добрался до моста и по нему перебрался на противоположный берег. Расстояние с этого берега до острова было на пару метров больше, так что напрямую я прыгнуть не мог. После этого я активировал Скрыт на своём браслете и начал бегать от одного трупа к другому, собирая деньги, зелья и фиолетовые вещи. Как ни странно, во время смерти из игроков «вывалилось» довольно много барахла. В основном это было оружие. Его было так много, что я в принципе не смог бы его унести. А поскольку жаба и хомяк активно грызли мой мозг, я решил собирать оружие, после чего банально выкидывать его в реку. Как говорится, ни себе, ни людям. Без оружия совершенно невозможно сражаться с противниками, так что одним махом я затормозил развитие целой кучи народа.

Кстати, как там мой квест поживает? Я глянул в интерфейс и убедился, что мой квест на ускоренное получение профессии благополучно выполнен. Более того, я перевыполнил его в десять раз, потому что «счётчик трупов» показывал 10 103 / 1 000. Эх, где ж я вас хоронить-то буду? С учётом количества убитых мной игроков, находившихся в подземелье, я перестал заниматься уничтожением оружия и переключился исключительно на сбор денег и фиолетовых предметов. На удивление, последних мне почти не встречалось. Экипировки синего качества хватало, а вот фиолетовых вещей мне попалась всего парочка. Скорее всего это было вызвано тем, что игроки старались привязывать к себе действительно ценные предметы. Я свой браслет тоже привязал при первой же возможности.

Пещеры с этой стороны реки оказались довольно просторными. Иначе, тут просто не поместилось бы больше десяти тысяч человек. «Прорыв Хаоса» начал постепенно рассеиваться, но влияние энергий Воздуха до сих пор было слишком сильным, чтобы игроки смогли вернуться сюда. Так что следующие три часа я потратил на то, чтобы собрать просто безумную прорву денег. Раньше у меня было пятьдесят золота. За эти три часа я собрал больше восьмисот золотых монет, плюс полностью забил инвентарь фиолетовой экипировкой. Более того, мне достались «золотые» сапоги на Ниндзя, которые я решил приберечь на будущее.

Наконец, через три часа я уже настолько запарился искать трупы игроков, что решил не тратить больше время на сбор лута и направился к выходу из пещеры. Хотя проходы тут образовывали настоящий лабиринт, функция карты позволяла найти «кратчайший» путь к выходу. Он, может и не был самым удобным или действительно кратчайшим, но позволял гарантированно выбраться из этого места.

Подойдя к одному из выходов, я обнаружил ещё одну грудку трупов. Судя по всему, она образовалась из-за того, что игроки сунулись сюда и умерли из-за воздействия стихии Воздуха до того, как смогли вернуться. Уже привычно обшарив трупы, я просмотрел будущее и убедился, что смогу выйти из портала, не привлекая внимания. Пока у меня была невидимость, мне следовало опасаться только столкновения с другими игроками и попадания под атаку. Хотя снаружи было полно народа, ждущего, пока можно будет вернуться в пещеру и собрать выпавшие из игроков вещи, толпа не была слишком плотной, так что я смог просочиться сквозь неё, никого не задев, хотя при этом и пришлось изрядно попетлять.

Наконец, добравшись до бурлящего аванпоста, я первым делом заявился в местное отделение банка и сгрузил туда все свои награбленные сокровища. К счастью, это можно было сделать, не выходя из невидимости, так что никто меня даже не увидел. Когда я просматривал варианты будущего, где моя маскировка спадала, то кругом начинался настоящий ад. Буквально каждый из присутствующих пытался убить меня. Внутри аванпоста была безопасная зона, но даже так люди начинали смотреть на меня волчьим взглядом, явно прикидывая, как бы снять с меня шкуру заживо.

Комендант Пронырливый Хитрый Хвост встретил меня в своём кабинете. На этот раз он наслаждался одиночеством, потому что с разрушением Семени Зла весь квест в этой местности закончился. Расследовать было уже нечего, так что все игроки, желающие получить новую профессию, должны были вернуться в столицу и получить новое задание. Здесь остались только те, кто ещё надеялся пробраться в пещеры и собрать вещи с трупов.

Несмотря на скрывающую меня невидимость, непись тут же заметил меня и обратился как к родному.

— О, Читер! Проходи, садись. Я, признаться, не думал, что у тебя получится выполнить это задание. Но ты превзошёл все мои ожидания. Ты не только прикончил игроков, но и разобрался с нашей проблемой. Все земляные черви в округе сдохли, и когда игроки разбегутся, это место опять станет тихим и уютным.

— Рад за тебя. — Ухмыльнулся я, снимая невидимость. — Какая награда положена за десятикратное перевыполнение эпического квеста?

— Сейчас увидим.

С ясно видимым на лице предвкушением комендант открыл ящик своего стола и вытащил оттуда конверт. Обычный бумажный конверт.

— Ого! Тебе повезло. Держи.

Я взял протянутую мне бумажку. Она тут же растворилась в воздухе, а взамен передо мной появилось системное сообщение.

— «За одновременное убийство более десяти тысяч игроков вы получаете титул Бог Резни. Бонус при активации титула: Аура Бога Резни, +30 % к урону против игроков».

— Хм, а неплохо смотрится. — Оценил я свой вид после активации титула. Эта аура окружала меня кровавым туманом и заставляла глаза светиться ярким алым блеском, плюс лицо приобретало свирепое выражение человека, который убивает людей на завтрак, обед и ужин просто для того, чтобы послушать их предсмертные крики ради поднятия аппетита.

— Рад, что тебе понравилось. — Кивнул непись. — А теперь, объявляю тебя Друидом! Иди и убей всех тех, кто ошивается вокруг, нарушая покой этого места.

Передо мной опять выскочило сообщение.

— «Вы получаете основную профессию Друид».

— «Получено задание. Убейте 10 000 человек в окрестностях Аванпоста у Западных Холмов. Награда: отсутствует».

Хех, квест без награды. Вряд ли я за него возьмусь. Не думаю, что тут вообще столько народу наберётся. Впрочем, кто знает, может и смогу его выполнить. Нажав кнопку «принять», я получил уведомление о принятии задания, а за одно новое системное сообщение.

— «Путь Бога Резни. Вы согласились убить тысячи людей только ради развлечения. Задание изменено. Лично убейте 10 000 игроков, состоящих в гильдии. Разрушите замок гильдии. Класс задания: Эпическое. Награда: Эпическая. Время выполнения: 30 дней».

А вот и ещё одна плюшка. Правда, на этот раз нужно убить десять тысяч человек лично. Так, это по 333 человека в день. В целом, задание не выглядит совершенно невыполнимым, хотя напрячься явно придётся. Думаю, оно того стоит. Плюс 30 % к урону в награду за предыдущее задание выглядят очень вкусно.

Кивнув коменданту, я набросил на себя невидимость и вышел на улицу. Я уже было собрался возвратиться в Город Крабов, как заметил троицу игроков, над головами которых висели надписи «Век Славы». Они о чём-то яростно спорили, и я решил проследить за ними, чтобы подслушать, о чём они говорят. Мне было интересно, как обстоят дела у моей соперницы. Троица прошла по улице и свернула в лес, удаляясь от аванпоста. Обсуждали они мой подвиг по уничтожению Семени Зла и ответные меры по моему «укрощению». Судя по ненависти в словах, моё достижение было для них хуже удара серпом по яйцам.

Я следовал за этой троицей буквально попятам, за что и поплатился. Один из них обернулся, посмотрел на землю как раз в том месте, где шёл я, и закричал.

— Невидимка!

Второй игрок тут же применил заклинание по площади, которое вышибло меня из невидимости.

— Читер!!!!!!!

В этом крике узнавания было столько экспрессии, что я подумал, их прямо тут кондратий хватит. Впрочем, я не стал надеяться на Кондратия, а схватил своё копьё и начал атаку. К моему удивлению, битва закончилась очень быстро. Целитель и Ниндзя умерли всего от одного удара, а Берсерк с двух. Подобрал лут и осмотревшись по сторонам, я побежал прочь, опять активируя Скрыт.

Ответ на вопрос о причине такого высокого урона выяснился, как только я внимательно просмотрел свойства своего золотого копьё. Теперь оно называлось «Проклятое Копьё Первого Гнома». Кроме слова в названии, копьё добавилась и новая характеристика: 500 урона ядом при ударе. Таким образом, моё копьё теперь наносило более 750 урона с одного удара. Более того, урон от яда не зависел от наличия у цели брони.

В целом, полученная мной ещё одна плюшка была просто отличной. Вот только меня смутило слово «проклятое» в названии копьё. Проклятое, а не проклипающее. Глянув в интерфейс, я обнаружил, что на мне висит «Проклятье Тьмы x4». То есть за каждый нанесённый удар на меня «стакнуло» один дебаф. Изучив проклятье, я прочитал его описание. Там говорилось, что оно снижает шансы на успешное использование магии Земли. При этом, там не было никаких цифр или пояснений. Но поскольку я использовал стихию Воздуха, мне это «проклятье» не должно было повредить. Скорее, наоборот. Если это проклятье будет защищать меня от ударов магией Земли, то его можно будет рассматривать как благословение.

Но не успел я порадоваться своему приобретению, как услышал возбуждённые крики игроков, бегущих со стороны аванпоста.

— Читер точно здесь! У него есть невидимость, так что обращайтесь внимание на траву. Не дайте ему уйти!

Чёрт! Похоже, у моей невидимости есть критическая уязвимость. Собственно, чего я удивляюсь. Я же сам вычислил предыдущего хозяина браслета именно по колебаниям травы. Нужно будет в будущем учитывать эту особенность. Осмотревшись по сторонам, я увидел, что преследователей бежит всего пятеро. С учётом силы моей атаки, можно просто прикончить их. А то ишь чего, убить меня захотели.

Я медленно направился вперёд, приближаясь к преследователям. Первой моей жертвой стал целитель. Один взмах копьём тут же убил его, при том что я даже не вышел из невидимости. Похоже, при убийстве за один удар я мог оставаться под действием заклинания. Ведь с точки зрения игры «бой» заканчивался, не успев начаться.

— Почему он умер? — Раздался панический крик ближайшего игрока, заметившего, как свалился его союзник.

А вот почему. Ещё один удар, и Ниндзя отправился вслед за своим товарищем. Остальные трое преследователей быстро догадались о моём местонахождении и даже ударили площадным заклинанием, но поскольку они сами бежали ко мне, шансов на выживание у них не было. Ещё пять взмахов копьём, и два Берсерка и Целитель отправились на точку воскрешения.

Не успел я порадоваться своей победе, как вдали показались ещё преследователи. Я не стал дожидаться их, а рванул прочь. С учётом народной «любви» ко мне, меня тут банально мясом задавят. Сотне игроков я не смогу противопоставить совершенно ничего.

— Он там! Окружайте его! Влево! — Кричали мне вслед игроки.

Громче всех кричал один Жрец девятого уровня. При этом он отлично видел, где я нахожусь, что говорило о его большом опыте в отслеживании невидимок. Своими командами он управлял «загонной охотой», так что я решил, что для начала нужно избавиться от самых «глазастых» и умных.

Преследователей было четверо, так что я бросился к ним. И опять, в ответ на моё приближение они только ускорили свой бег, так что столкновение было стремительным и смертоносным. Правда, меня умудрился ударить один Убийца, снеся две трети жизни за удар. Но поскольку моё копьё било сильнее, то этот успех был единственным, чего смогли добиться мои преследователи.

Я бросился в сторону, чтобы сбить возможных преследователей со следа. Но не успел я пробежать и двадцати метров, как впереди показались ещё игроки. И на этот раз их было не четверо, а целая толпа, которая шла цепью, обшаривая территорию. Похоже, меня хотят банально поймать как в игре в жмурки. Осмотревшись, я убедился, что с противоположной стороны тоже доносятся выкрики. Прямо сейчас меня никто не видел, потому что я стоял на месте. Нужно использовать это преимущество, пока возможно.

Поскольку я находился в лесу, то первым же делом мой взор упал на ближайшее дерево. На высоте в пару метров от него отходила достаточно прочная ветка, на которую вполне можно было попытаться забраться. Правда, тут был не настоящий мир, а виртуальный, так что я не был уверен, как игровая механика отнесётся к подобной попытке.

Медленно подойдя к дереву, я схватился руками и ногами за ствол и начал лезть вверх. Толку от этого было немного, потому что ноги банально отказывались держаться за ствол. Кое-как забравшись на метр в высоту, я совершил неуклюжий прыжок и повис на ветке. Честно говоря, того же результата я мог бы достигнуть, просто подпрыгнув с земли. Подтянувшись, я попытался забраться на ветку, но только повис на ней, перегнувшись в районе живота. Теперь я напоминал связку сосисок, пытающуюся балансировать на ветке. Итогом моих попыток как-то изменить своё положение стало то, что я перекувыркнулся вперёд и опять повис на ветке, цепляясь за неё руками.

Преследователи были уже совсем рядом, так что мне следовало уже прекращать валять дурака. Я активировал предвидение будущего и начал перебирать способы забраться на дерево. Честно говоря, магия Вероятностей была для меня далеко не бесплатной, так что я

старался не использовать её без крайней необходимости.

В конце концов, я нашёл способ забраться на дерево. Нужно было просто игнорировать наличие ног и лезть вверх, используя только руки. Подобная техника скалолазания была довольно распространённой на Земле. В результате, я смог забраться немного вверх и встать ногами на ту ветку, на которой висел раньше. Честно говоря, моё текущее состояние нельзя было назвать «стоянием», скорее я «застрял в спрайтах», и не падал только потому что держался руками за ствол и ветви дерева. Залезть выше не было никакой возможности, так что я просто остался на месте, наблюдая за преследователями.

А те постепенно всё прибывали и прибывали. Толпа людей буквально заполонила лес, не оставляя ни клочка свободного пространства.

— Он должен быть где-то здесь! — Кричали эти идиоты, не делая даже попыток искать меня в кронах деревьев.

— Обшаривайте всё руками.

— Он точно здесь?

— Мы теряем время. Он наверняка уже убежал.

Каждый из преследователей имел своё собственное мнение божественной важности, которое стремился выплеснуть на соседа. Весь этот цирк длился больше получаса. Вначале, народ искал меня. Потом, они выясняли, куда я делся. Потом, начали выяснять отношения друг с другом. В конце, все разочарованно разошлись, оставив внизу только одного игрока.

Самого упорного моего «фаната» звали Цветущая Дикая Ряска. Он всё ходил кругами рядом с местом, где меня видели в последний раз, что-то шепча себе под нос. Когда мне надоело сидеть на дереве подобно обезьяне, я банально дождался, пока этот идиот не приблизится ко мне, после чего спрыгнул с ветки, одновременно нанося удар копьём. Игрок умер, даже не успев понять, что его убило, а я что есть силы рванул прочь.

В глобальном чате опять раздались вопли о том, что Читер кого-то убил, но народ уже перегорел и бежать ловить меня желающих не нашлось. А от немногочисленных самых мстительных преследователей я банально спрятался, останавливаясь на месте и пережидая, пока они не убегут вперёд. В отличие от меня, Убийцы не могли находиться в невидимости постоянно, так что шансов на то, что моё передвижение заметит прячущийся игрок, были минимальными.

Наконец, я выбрался в область, где преследователей уже не было видно. Сориентировавшись по карте, я вышел на дорогу, ведущую к ещё одному аванпосту, и пошёл по ней. Через пятнадцать минут я, наконец-то, смог добраться до портала и переместиться в Город Крабов. Тут я появился с уже отключённой невидимостью и спокойно пошёл по улице, сливаясь с толпой. Мой набор Одежаний Целителя уже был довольно распространённым, так что в глаза я не бросался. Свою же синюю пиратскую треуголку я банально спрятал в настройках интерфейса. Хотя она вроде как числилась надетой на мне, видно её не было. Ну и конечно же, я отключил свою Ауру Бога Резни, которая нехило так прибавляла мне урона, пока я бился с игроками в лесу.

Идя по улице, я в очередной раз удостоверился в своей богоподобной популярности. Все, буквально все игроки обсуждали только меня и разрушение Первого Семени Зла.

— Этот Читер! Если бы я увидел его сейчас, то разорвал бы на части голыми руками.

— Квест на Берсерка нужно брать заново.

— Но я же уже почти выполнил его! Мне осталось только отчитаться в Гильдии Воинов.

— Ха-ха, все претензии к Читеру.

— Подземелье Скорпионов больше не пройти. Мы там все полегли буквально сразу после разрушения Семени Зла.

— Он выглядел как злобный бог! Весь окружённый кровавым туманом, его глаза сияли подобно демоническим рубинам, а лицо вгоняло в дрожь одним своим выражением.

— Ты что ли не видел титула «Бог Резни» у него над головой?

— Да какой титул? Я точно тебе говорю, он демон. Самое настоящее порождение Хаоса, проникшее в наш мир!

Мимо этой парочки я не смог пройти и решил вмешаться в разговор.

— Этот Читер настолько ужасен? — Спросил я с содроганием в голосе.

— Хуже! Он само воплощение зла! — Принялся убеждать меня игрок, который так красочно описывал мой внешний вид. — Если бы я увидел его сейчас перед собой, то точно бы потерял сознание от страха.

Второй собеседник после этих слов уставился на меня и начал тихо ржать, зажимая себе рот. Похоже, он додумался прочитать моё имя. Имена игроков можно было увидеть, только сосредоточившись на них. Так что поход по городу не напоминал обычную сцену в онлайн-играх, а был более приближенным к реальности.

— Ох, мне уже страшно. — Испугался я, подмигивая смеющемуся игроку. — Как такое вообще могло произойти? Может, он разрушил Семя Зла случайно?

— Нет! Я уверен, что он с самого начала планировал это. Подобные люди пропитаны злом до самой своей души. Эй, чего ты ржёшь? — Обиделся мой собеседник, обратив внимание на своего товарища.

— Ах-ха-ха-ха! Ой, я не могу. Ха-ха-ха!! — Не мог остановиться тот.

Пользуясь тем, что паникёр отвернулся, я пошёл дальше, скрываясь в толпе.

— Что?!!! Читер??? — Услышал я вопль игрока. — Где? Где он?!!

Окружающие на эти дикие вопли внимания не обратили. Тут каждый второй находился в состоянии панической атаки, так что подобные выкрики уже никого не удивляли.

Пройдя по улицам города, я пошёл сдавать экзамен. В Совете Магов недовольство толпы буквально витало в воздухе. Половина присутствующих громко материлась, поминая меня всуе, а вторая уныло стояла, пялясь в одну точку или долбясь головой об стену.

Я быстро оплатил «пошину» и пошёл сдавать экзамен на 8 уровень. С неожиданным прибавлением к урону моего копьё, это должно было быть плёвым делом. Вот только появившись на арене, я с удивлением обнаружил напротив себя каменного голема, у которого было 20 000 жизней. Что-то больно дофига. На предыдущем экзамене я бился с противником, у которого было 1 500 здоровья, а тут сразу 20 000.

Впрочем, бояться мне было нечего. Каменный голем был довольно медлительным. Его удары кулаками по земле создавали небольшую зону АОЕ-урона, но в целом, угроза от него была минимальная. Если внимательно следить за движениями противника и вовремя отступить, то проблем с ним не было никаких.

Моё копьё било на 254 физического урона, плюс ещё 500 урона ядом. Каменный голем был бронированным, так что физический урон снижался до 150. А вот урон ядом входил целиком, хотя, казалось бы, как можно отравить камень? На этот урон накладывалось +20 % от моего бонуса по адептам Земли. Итого, за удар я сносил 780 единиц здоровья. По сравнению с копьём, моя магия была полностью бесполезна, так что использовал я только Разряд для паралича и лечение. Для убийства голема мне понадобилось 26 ударов копьём, на что ушло где-то 15 секунд. Легкота!

Выйдя с арены и получив свой законный 8 уровень, я направился наружу. Но тут передо мной встал какой-то Волшебник, который заревел трубным голосом, привлекая внимание окружающих.

— Читер!!! Ты что, гад, сделал? Из-за тебя я уже третий раз не могу сдать экзамен на седьмой уровень.

— А я тут при чём? — Удивился я. — Если ты краб, и у тебя вместо рук растут клешни, то не стоит перекладывать вину за свой провал на тех, кто не имеет к нему никакого отношения.

— Ты-ы-ы-ы-ы!!! — Маг ажно задыхаться начал от гнева. — Это из-за тебя здоровье монстров на экзамене удвоилось. Я должен был убивать всех крысюков с одно удара Огненного Взрыва. А в результате они все выживают и сжирают меня за пять секунд!

— Ха-ха! Ну ты и краб. — Рассмеялся я. Похоже, теперь я знаю, почему каменный голем был таким «толстым». Если бы не мой «баф», то у него было бы всего 10 000 жизней, что уже не так сильно отличается от 1 500. В конце концов именно начиная с восьмого уровня экзамены начинали быть действительно сложными.

— Он прав. — Встал на мою защиту Разрушитель 9 уровня, который до этого о чём-то говорил с неписем. — Ты мог бы выбрать другое испытание и взять больше зелий на лечение и восстановление маны. Вместо этого ты тупо слил шесть серебра на три провальных экзамена. Никто кроме тебя не виноват в твоих неудачах. Вон, на втором сервере было уничтожено Четвёртое Семя Зла, и там у монстров удвоился наносимый урон. Вот это было проблемой. А удвоенное здоровье — пустяки. Лично меня это событие только радует, потому что открылись новые квесты на борьбу с Посланниками Хаоса, вроде этого Читера. Так что даже если он уничтожит все семь Семян Зла, я от этого только выиграю.

С этими словами Разрушитель внимательно посмотрел на меня, после чего направился к выходу. Я увязался за ним, нахально улыбаясь. Окружающие проводили нас взглядами, но преследовать меня не стали. Новые квесты? Хе-х! Да уж. Там, где все видят только убытки, некоторые видят новые возможности.

Я не стал проходить экзамен на 9 уровень, а направился в библиотеку, где засел за изучение профессий Разведчика. Мне теперь были доступны для выбора три вторые профессии: Убийца, Гипнотизёр и Охотник.

Первым делом я сосредоточился на изучении информации по Охотнику. Представители этой профессии были специалистами в установке ловушек. Также, они, как и друиды, могли приручить одного питомца. Вот только выяснилось, что питомцы у этих двух профессий разные. Если взять питомца Друида, то соответствующие умения Охотника станут бесполезными, и наоборот. Кроме того, многие умения Охотника были завязаны на использование луков и арбалетов, что исключало использование копья.

Таким образом выходило, что становиться Охотником мне смысла нет вообще. И если уж выбор сводился к Убийце и Гипнотизёру, то сейчас имело смысл стать Ниндзя, после чего потратить время на окончательный выбор профессии.

Придя к этому выводу, я начал искать информацию по квесту на становление Ниндзя в качестве второй профессии. Вполне очевидно, что квесты для основной и дополнительной профессий Ниндзя отличались. На этот раз я внимательно изучил гайды, чтобы представлять себе, с чем мне придётся столкнуться. Дело было в том, что на восьмом уровне от игроков уже требовалось владение сильными умениями и заклинаниями основной профессии. Все мои заклинания всё ещё находились на четвёртом-шестом уровне, что по сути было

равнозначно их отсутствию. Пока что меня «вывозило» моё копьё, но рано или поздно мне придётся заняться созданием сильных талисманов, что наверняка потребует приложения множества усилий.

Заданий на вторую профессию было множество. Фактически, можно было сказать, что время от времени они «генерились» случайно, хотя и подчинялись некоторым закономерностям. В случае с ниндзя, задания как правило предполагали разведку и незаметное уничтожение одиночного противника. С подобным я вполне мог справиться только с помощью копья и браслета.

Покинув библиотеку, я пошёл в Гильдию Разведчиков, откуда меня направили на «явочную квартиру» Ордена Наёмных Убийц. Именно эта «организация» отвечала за квесты по получению профессий Ниндзя, Убийцы и Гипнотизёра. Местоположение неписей Ордена постоянно менялось, так что найти их можно было только с использованием подсказки, полученной от неписей в главной гильдии.

Сегодня ставка Ордена находилась в каком-то полуподвальном помещении, вроде как исполняющим функцию бара. Там я нашёл нужного непися, и обратился к нему.

— Я хочу сдать экзамен на получение профессии Ниндзя.

— Тише. — Воровато оглянувшись непись по имени Злобная Мышь. — Что ж, раз ты нашёл меня, значит, у тебя есть начальная квалификация, чтобы стать Ниндзя. Теперь отправляйся в Лагерь Разведчиков в Звёздном Лесу и найди там Наставника Ниндзя по имени Тайное Проникновение. Он расскажет тебе, что делать дальше.

После этого мой собеседник немедленно вылез из-за стола и скрылся под невидимостью. А секунду спустя в зал зашёл ещё один игрок. Он осмотрелся по сторонам и направился прямо ко мне.

— Не видел тут Злобную Мышь? — Спросил он меня. — О! Читер!!!

— Тихо! — Шикнул я, воровато оглядываясь по сторонам, имитируя поведение непися. — Будешь так орать, вообще никогда его не найдёшь. А с твоим именем тебе придётся искать его минимум неделю.

С этими словами я вышел из-за стола и тоже активировал Скрыт. Игрок только глаза на это выпучил, дико зыркая по сторонам. Звали его Дикий Лесной Кот, так что Злобная Мышь явно не горел желанием попасться ему на глаза.

— Чёрт! Я и так его уже половину дня ищу! — Злобно зашипел Кот. — Да где же эта таверна?

Похоже, непись появлялся тут только время от времени, так что мне повезло, что я наткнулся на него с первой попытки.

Далее я отправился в уже знакомый мне Звёздный Лес, где я сдавал экзамен на Целителя. Только теперь, выйдя из портала, я пошёл в противоположном направлении. Лагерь Разведчиков находился ближе к краю леса. По дороге сновало довольно много людей, так что я двигался под невидимостью, чтобы не привлекать внимание.

Сам лагерь выглядел как десяток палаток, поставленных вокруг большой площади, замощённой каменными плитами. Это место большое подошло бы в качестве плаца для каких-нибудь воинов. Вполне возможно, что уже завтра тут действительно будет лагерь Стражей.

На площади было довольнолюдно. Я бы сказал, что тут находилось несколько сот человек. Причём, это были игроки, которые потерянно озирались по сторонам. Одни стояли на месте группами, другие бродили туда-сюда. И над всей этой толпой поднимался

недовольный гомон. Прислушавшись к разговорам, я выяснил, что все эти люди искали тут Наставника Ниндзя. Причём, некоторые занимались этим с самого утра, но результат был нулевым.

Почесав затылок, я тоже решил побродить по этому месту, внимательно оглядываясь по сторонам. Если имя наставника имеет хоть какое-то отношение к его характеру, то он точно не будет выходить на середину площади и привлекать внимание. Помимо игроков по площади шлялись неписи, которые делали вид, что идут по каким-то важным делам. Отличить игрока от неписи можно было по цвету имени, так что я автоматом просматривал всех людей в округе, концентрируясь на их именах.

Минут через пять мне на глаза попался очередной непись. Я провёл по нему уже замысленным взглядом, но через пару секунд спохватился и сосредоточил на цели всё своё внимание. Когда я приглядывался к любому живому существу в округе, то над его головой появлялась «рамка» с именем и уровнем. Над этим неписем рамка тоже появилась, вот только вместо имени там были полустёртые буквы, которые нельзя было прочитать. Более того, появлялась эта рамка только на секунду, после чего исчезала, даже если я пытался удерживать своё внимание на цели.

Я тут же увязался за этим неписем, стараясь не потерять его в толпе. А тот как назло постоянно петлял между игроками, резко меняя направление движения. Пройдясь по площади, безымянный непись зашёл в лес и... накинул на себя невидимость. Мне оставалось только тихо ругнуться и внимательно наблюдать за колыханием травы, чтобы не упустить свою цель.

К моему удивлению, рядом со мной кралась ещё парочка игроков. У них невидимости не было, но они старались не производить шума и не приближаться к объекту слежки слишком близко. Через пять минут мы вышли на полянку, где столпилось полтора десятка игроков. Тут непись сбросил с себя невидимость, и я смог прочитать его имя Тайное Проникновение. Хех! Похоже, эту часть испытания я прошёл.

— Итак, тут уже собралось двадцать разведчиков. Можно начинать следующий этап. — Народ радостно зашептался, посматривая на непися и по сторонам. — Всем выйти из невидимости. — После этих слов на поляне появилось ещё пять человек, включая меня. — Так, двадцать один. Неплохо. Вы смогли пройти это испытание. Помните, что разведчик всегда должен быть внимательным и незаметным. Вы собираетесь стать Ниндзя, а значит, незаметность будет вашим самым главным оружием. Постройтесь в одну линию.

Непись прошёлся перед неровным строем игроков, внимательно осматривая каждого из нас.

— Все вы уже знаете, что Древнее Зло пробудилось, и Семя Зла было разрушено последователями тёмных сил. — Высказался непись.

— Эй, я никакой не последователь! — Возмутился я, привлекая внимание. Игроки, которые ещё не прочитали моё имя, сейчас сделали это и начали возбуждённо перешёптываться. Но открыто проявлять агрессию никто не рискнул. Из гайдов я знал, что во время экзамена на смену профессии столкновение с временными союзниками могло привести к дисквалификации и необходимости начать квест заново.

Непись проигнорировал моё высказывание и продолжил клеветать на меня, как ни в чём не бывало.

— Сейчас враги Света собираются силами, чтобы неожиданно напасть на нас и захватить все ключевые точки острова. Вашей задачей будет проведение разведки. Я разделю

вас на три группы по семь человек, каждая из которых получит своё задание. Так, вы, следуйте за мной.

Непись выбрал семерых игроков, которые потянулись за ним. Тихо пошущукавшись, эта семёрка отправилась прочь, а непись выбрал следующую партию. Я оказался в последней третьей группе. Судя по одежде, тут был один Убийца, четверо Воинов разных профессий и один Разрушитель. Пока непись говорил со второй группой, ко мне обратился Убийца по имени Летящий Стремительный Кинжал.

— А как ты сумел надеть на себя Одеяние Целителя? Ты ведь Убийца или Гипнотизёр.

Похоже, он заметил, что я вышел из невидимости. Скрытом владели только Ниндзя и происходящие от него Убийца и Гипнотизёр. У Охотника и Снайпера был свой классовый талант, который позволял неограниченно долго сидеть под Маскировкой в засаде. В противоположность этому под Скрытом можно было передвигаться, но он постоянно потреблял энергию.

— Это маскировка такая, под Друида. — Отмахнулся я, внутренне смеясь.

— Да, умение ввести в заблуждение противника — это важная часть способностей Ниндзя. — Поддакнул мне непись, уже вернувшийся к нам. Он посмотрел на меня нечитаемым взглядом, после чего обратился ко всей группе. — Итак, вам досталось самое важное задание. Неподалёку от Звёздного Леса находится Полярная Гора, на которой живут Снежные Гремлины. Эти твари были одними из самых преданных сторонников Тёмного Властелина, так что сейчас они наверняка замышляют что-то недоброе. Вам нужно будет скрытно и незаметно проникнуть в лагерь Снежных Гремлинов и выведать их планы нападения на нас. Помните, что Ниндзя — это Разведчики, которые специализируются в скрытном проникновении и шпионаже. Как правило, они действуют в одиночку, и враги узнают об их существовании только перед самой смертью. Вы должны доказать мне, что способны стать настоящими Ниндзя. А теперь, идите!

С этим напутствием непись неожиданно скрылся под невидимостью и отправился в сторону Лагеря Разведчиков, чтобы набрать следующую партию игроков.

Я посмотрел на карту и пошёл в сторону Полярной Горы. Остальной отряд последовал за мной. Убийца тут же накинул на себя Скрыт и побежал вперёд, а я решил пока не выделяться, оставаясь вместе с группой.

— Читер, а как ты смог разрушить Семя Зла? — обратился ко мне один из Воинов. Судя по щиту в руке, это был Палладин или Фанатик.

— Я сделал это одним пафосным движением руки. — Изобразил я «героическое» движение.

— Чего? — Не понял мой шутки адепт Земли.

— Ты спросил «как». Я ответил на поставленный вопрос.

На этот раз до окружающих дошло, и они начали смеяться.

— Да я серьёзно! До Первого Семени Зла пытались добраться множество раз. Это единственное Семя, положение которого было известно всем.

— Ну, ты же слышал, что сказал Наставник Ниндзя. — Принялся я нести чушь. — Только последователь Тёмных Сил мог разрушить Семя Зла. В этом всё дело.

— А-а-а... вот оно что... А как стать последователем Тёмных Сил? — Купился на мою уловку игрок.

— А это... секрет! — Загадочно ответил я, после чего расхохотался «смехом Тёмного Властелина». — Муа-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!!!

Мой собеседник обиженно надулся как бурундук. «Товарищи» тут же оттащили его в сторону и принялись о чём-то возбуждённо шептаться, посматривая на меня.

Через пару минут мы вышли на широкую тропинку, которая вела в нужном нам направлении. Полярная Гора находилась рядом со Звёздным Лесом. Эта область считалась довольно высокоуровневой. Но главное, что это была типичная «зона прокачки», в которой не было Аванпостов и кругов возрождения. Если игрок умирал там, то ему приходилось опять идти к горе от самого портала в Город Крабов. А поскольку путь до горы был неблизким, то смерть была равнозначна потере минимум часа времени.

Как правило, подобные области были «фоном» для выполнения разного рода заданий. Также, в центральной области Полярной Горы находилось два подземелья. А кроме того, можно было и просто охотиться на местную «живность», чтобы выбивать из неё всяческие ресурсы.

Главными обитателями горы были Снежные Гремлины. Но помимо них встречались ещё Ледяные Тролли, Дикие Йети, Полярные Волки и ещё несколько видов редких монстров. Кроме того, время от времени появлялся «бродячий босс» Морозный Дух Горы. Собственно, на этом мои знания об этой горе исчерпывались. Я лишь мельком глянул описание зон, где могли проходить задания на получение дополнительной профессии.

По тропинке мы выбрались за пределы Звёздного Леса и вступили в предгорья. Тут уже погода была далеко не летней. Кругом лежали сугробы, из-под которых выбивались редкие цветы и... полярные кактусы. Последние щеголяли длинными ледяными иглами и были ценным, но крайне «кусачим» ресурсом.

Наконец, мы вышли из условно мирной зоны, и перед нами показался Ледяной Тролль, охраняющий тропу. Я тут же скрылся под невидимостью и пошёл в обход. Убийца, который тоже довольно часто ходил под невидимостью, последовал моему примеру. А вот пятеро остальных членов нашей команды тупо попёрли вперёд и начали бить невинного Тролля. Через несколько секунд после начала боя к стычке присоединился Разрушитель. Вот только стоило ему кинуть «Огненную Бомбу», как она опалила не только Тролля, но и четверых воинов. После этого в адрес мага полетели угрозы, и он был вынужден ограничиться использованием только слабых заклинаний.

Когда Тролль пал в неравной борьбе, пятёрка двинулась дальше, поминая Разрушителя матами.

— Да, объединитесь в группу, и все дела. — Выдал я им совет.

Убийца от такого моего предложения впился в меня гневным взглядом, но ничего не сказал.

— Точно, принимайте приглашения. — Тут же вдохновился один из воинов.

Через несколько секунд пять человек из нашей компании находились в одной группе. Я тоже получил приглашение, но отклонил его.

— У меня невидимость есть. Это только слабакам вроде вас нужно ходить толпой. — Отказался я от этого «щедрого» предложения.

На самом деле, мой совет был «медвежьей услугой». В гайдах говорили, что нужно обращать внимание на слова непися, который выдаёт задание. Там могли быть подсказки и намёки на разного рода «скрытые условия». Наставник Ниндзя говорил о том, что Ниндзя действуют в одиночку. То есть объединение в группу он скорее всего воспримет как нарушение правил выполнения задания. Убийца явно понял, что мой совет был скрытой диверсией, но не торопился сообщать об этом остальным. В конце концов, тут каждый был

сам за себя, и чем больше проблем будет у окружающих, тем проще тебе будет вырваться вперёд. На площади в Лагере Разведчиков стояла целая толпа людей, но никто из присутствующих не захотел вернуться туда и рассказать, как найти нужного непися.

Путь до лагеря гремлинов был длинным, но ничем не примечательным. Пока я и Убийца отсекали под невидимостью, остальные нагло пёрли вперёд, вырезая всех встречных. Противники были рассчитаны на убийство одним игроком, так что против пятёрки были бессильны. Когда впереди показались ворота, ведущие в нужный нам населённый пункт, вся наша команда собралась на совещание.

— Что делать будем? — Спросил один из воинов.

— Я вижу два способа. — Высказал я своё ценное мнение. — Вы можете разделиться, подкрадываться к отдельным группам гремлинов и слушать, о чём они говорят. А можете просто толпой вломиться в хижину вождя и выбить из него признание силой.

— Пробиваться с боем не вариант. — Возразил Разрушитель. — Мы же задание на профессию Ниндзя выполняем.

— Но у нас нет невидимости. Как мы будем подкрадываться к гремлинам? Они нападут на нас, как только увидят. — Стал возмущаться один из воинов.

Я с удивлением посмотрел на него, а потом на сидящих неподалёку снежных гремлинов. Для меня эти противники были «жёлтого цвета», что говорило о нейтральном отношении. Похоже, из-за убийства всех тех гремлинов, что встретились нам на пути, пятёрка стала их врагами.

— Можете прятаться за камнями и деревьями. — Дал неожиданно полезный совет Убийца. — Если не будете ломиться как носороги и пыхтеть как паровозы, то сможете подобраться на расстояние слышимости.

Я не стал продолжать это обсуждение, а накинул на себя невидимость и пошёл к лагерю. Хотя селение было окружено чем-то вроде частокола, было множество мест, где через это ограждение можно было пробраться с минимумом усилий. Я начал ходить по лагерю под невидимостью, прислушиваясь к разговорам гремлинов. На удивление, те в основном только и занимались тем, что сидели возле костров и перемывали кости друг другу и всем окружающим.

Из этих разговоров я узнал, что скоро должна состояться «свадьба» у пары гремлинов, снежные лисы опять попрятались, завтра нужно будет сходить к подножью горы, чтобы наловить рыбы, а йети совсем распоясались, и следует послать парламентаря к их вождю. В общем, гремлины обсуждали всё что угодно, кроме разрушения Семени Зла и планов о нападении хоть на кого-то. Я даже умудрился пробраться в «фигвам» местного вождя, но даже там самой «горячей» новостью был неурожай ледяного пустоцвета.

Через час я окончательно потерял надежду услышать хоть что-то полезное, так что вышел из лагеря и довольно быстро отыскал своих союзников, которые устроили лагерь на самом видном месте, которое, правда, находилось на расстоянии от всех патрулей снежных гремлинов.

— Как успехи? — Поинтересовался я, выходя из невидимости. — Смогли что-то узнать?

— Да. — Важно кивнул Разрушитель. — Завтра гремлины отправляются на рыбалку. А послезавтра у них свадьба. А у тебя что?

— Хех! А я смог добраться до важной стратегической информации. — Все присутствующие резко подобрались. — В этом году ледяной пустоцвет не уродился.

— Тьфу! — Выразил общее мнение один из воинов. — Стратегическая информация.

Скажешь тоже.

— Что-то не горят гремлины желанием возродить империю Тёмного Властелина. — Горько вздохнул Разрушитель.

— Да, нужно с этим что-то делать. — Согласился лидер группы. — Или не быть нам Ниндзя.

— Уговорили. — Пафосно произнёс я, включая свою ауру Бога Резни. — Смотрите и учитесь!

С этими словами я перестал прятаться и важно направился прямо к главным воротам в поселение. Встретившие меня гремлины впечатлились моей аурой, но тем не менее преградили путь в селение.

— Ты кто таков? — Спросило меня тщедушное тело, выполняющее функции стражника на воротах.

— Трепещите, смертные! Я великий и ужасный Читер. Я разрушил Семя Зла и выпустил на свободу Тёмные Силы. К вам я пришёл, чтобы говорить от имени Тёмного Властелина Проводи меня к вашему вождю.

— От имени Тёмного Властелина? — Колени у стражника затряслись, а его напарник хлопнулся в обморок. — О нет, только не это!

— Ты смеешь противостоять воле Тёмного Властелина? — Нахмурился я.

— Нет, что вы. Я не смею. Прошу вас, о великий и ужасный Читер, проходите. Вождь нашего племени уже ожидает вас.

Гремлин тут же побежал вперёд, громко выкрикивая «Явился посланник Тёмного Властелина!». Следуя за ним, я добрался до уже известной мне хижины, где и жило начальство этого племени.

— Ты посланник Тёмного Властелина? — Спросил меня выбравшийся наружу вождь.

— Я говорю от его имени. — Объяснил я свою позицию. В смысле, я считаю себя Тёмным Властелином и говорю так, будто я и есть Тёмный Властелин. — Возрадуйтесь, ибо ваш повелитель освободился!

— Ох, горе то какое. — Нарушил мой прямой приказ гремлин, отказываясь радоваться.

— Тёмные Силы уже витают над этим миром! И вам надлежит принять волю Тёмного Властелина и подготовиться к грядущей Битве за Урожай!

— Битве за урожай? — Впал в ступор гремлин. Он беспомощно огляделся, но ни один из его соплеменников не смог подсказать, что это за битва такая.

— Звёздный Лес стонет под тиранической пятой Светлых Сил. Деревья безжалостно выкорчёвываются, травы беспощадно выращиваются на грядках, а потом бессердечно собираются рабами адептов Земли. Это насилие над природой следует немедленно остановить. Слушайте же первый приказ Тёмного Властелина. Вы должны напасть на Звёздный Лес и засадить его полярными кактусами. Не оставляйте под властью противника ни пяди родной земли! Лишив магов доступа к редким и драгоценным травам Звёздного Леса, мы ослабим их, и это будет первым шагом к завоеванию этого мира!

Гремлин тяжело вздохнул, и смирился со своей судьбой.

— Хорошо. Через три часа мы выступаем в боевой поход! — Выкрикнул он, и рядовые члены племени поддержали его радостными выкриками. — Наточите оружие, соберите побольше семян полярного кактуса, попросите о помощи Ледяных Троллей. Воля Тёмного Властелина должна быть выполнена.

— И разнесите эту весть. Пусть все знают, что сегодня вы выступите в поход. — Выдал

я дополнительные инструкции.

Гремлины бросились в разные стороны, суется и выкрикивая разные лозунги. Я обратил внимание, что рядом со мной в снегу появились отпечатки ног, которые скорее всего принадлежали Убийце из нашей группы. Похоже, первая часть моего плана выполнена. А теперь, стоит перейти ко второй.

Развернувшись, я направился прочь из лагеря. Но едва выйдя за ворота, я набросил на себя невидимость и запрыгнул на находящийся неподалёку камень, свободный от снега. Понаблюдав за окрестностями, я убедился, что Убийца потерял мой след и отправился в сторону пятёрки дармоедов, ожидающих непонятно чего. Сам же я вернулся обратно в селение, прокрался в хижину вождя, где и сбросил с себя невидимость.

— Читер! — Подскочил греmlin, увидев меня перед собой.

— Тише! О моём присутствии здесь никто не должен знать.

— Конечно, о посланник Тёмных Сил. Я повинуюсь вашей воле. — Задрожал тот. Видимо, моя Аура Бога Резни воздействует на неписей, делая их более покладистыми.

— Ты знаешь, что произойдёт, если вы нападёте на Звёздный Лес? — Задал я провокационный вопрос.

— Да, нас всех уничтожат. — Выдал греmlin неожиданно здравую версию.

— Именно! А поэтому, вы должны подготовить ловушку, заманить в неё врагов, а потом уничтожить их всех одним ударом.

— Уничтожить? Но мы...

— Только не говори, что ваше племя выжило в этих горах, полагаясь лишь на грубую силу? У вас ведь наверняка есть какие-то тайные способы убийства толп противников.

— Да, такие способы есть. — Согласился со мной искусственный интеллект, управляющий игрой. Как я и подозревал, если логически обосновать какие-то обстоятельства, то игра автоматически подстроит мир под эту картину. Хотя это была игра, «ролевая» её часть была довольно развитой, так что у игроков не возникало сомнений в реальности этого мира.

— Так вот, а теперь слушай настоящий приказ Тёмного Властелина. Ты должен сделать вид, что нападаешь на Звёздный Лес. После того, как игроки попытаются остановить тебя, твои воины должны начать убегать, заманить противников в ловушку и уничтожить их всех. А вот после этого уже можно будет напасть на лес по-настоящему и засадить его полярными кактусами, таким образом сделав лес частью ваших земель.

Из описания растений, которое я просматривал перед сдачей экзамена на друида, я знал, что этот кактус называется полярным не из-за того, что растёт на севере, а из-за того, что рядом с ним температура воздуха понижается. Так что если засадить лес кактусами, то он должен был превратиться в «зимнюю» локацию.

— И кстати, у тебя есть семя Полярного Кактуса? — Подозрительно уточнил я.

— Есть, есть, как не быть. — Тут же закивал греmlin.

— Тогда дай мне одно. Я тоже приму участие в захвате леса.

Гремлин вздохнул, а потом выдал мне довольно редкое семечко Полярного Кактуса. Это растение не могло атаковать, но его заросли являлись отличным препятствием для противников. Некоторые игроки использовали его для того, чтобы разделить толпу врагов на части или временно заблокировать их. Думаю, мне такая возможность не помешает.

После того, как вождь гремлинов уверил меня в том, что выполнит мой план, я опять накинул на себя невидимость и выбрался за границы селения. Через пять минут я нашёл

радостную компанию своих спутников, которые подслушивали разговор нескольких гремлинов, обсуждающих предстоящую войну.

— Ну что, задание выполнено? — Бодро спросил я.

— Да, спасибо, Читер. — Заулыбался Разрушитель. — Гремлины собираются напасть на Звёздный Лес. Как только я услышал это, задание тут же сменилось. Теперь мне нужно сообщить об этом Наставнику Ниндзя.

— Тогда, вперёд! — Выкрикнул я, возглавляя шествие.

Моё задание тоже сменилось на требование сообщить о готовящейся войне. Спустившись с гор, мы прошли по лесу и добрались до отмеченной на карте лужайки. Там нас уже ждал нетерпеливый непись.

— Ну, что вы выяснили? — Обратился он с вопросом, едва заведев нашу компанию.

— Гремлины собираются напасть на Звёздный Лес. — Тут же выпалил один из воинов.

— Что?! Они посмели? Мне срочно нужно сообщить об этом в гильдию.

— То есть, наше задание выполнено, и мы сможем стать Ниндзя? — С надеждой спросил Разрушитель.

— Вы узнали важную информацию. — Кивнул Тайное Проникновение. — Но пятеро из вас нарушили мои рекомендации. Вместо того, чтобы по одиночке тайно проникнуть в логово врага, вы объединились в группу и шли вперёд, убивая всех врагов на своём пути. Вы недостойны быть Ниндзя. Только двое из вас смогут выполнить следующее задание. Остальным же следует вернуться в Город Крабов.

— Что!!! — Закричал маг. — Читер! Это ты во всём виноват! Ты предложил нам объединиться в группу. — Нашёл он крайнего.

— Кто же знал, что так получится? А впрочем, я же знал, что именно так всё и будет. Бва-ха-ха-ха-ха-ха!

— Ты!

Но не успели мои бывшие союзники напасть на меня, как я скрылся под невидимостью и отпрыгнул в сторону.

— Хватит! Если вы нападёте на своих бывших союзников, то можете вообще забыть о том, чтобы стать Ниндзя. — Осадил их непись.

После этого пятёрка неудачников направилась прочь, злобно бурча себе под нос.

— Вы двое, подойдите ко мне. — Я и Убийца подошли к неписю. — Вашим последним заданием будет поддержка нашей армии. Через два часа гремлины уже нападут на лес. К этому моменту, тут их будет ждать армия Стражей. Вы должны будете тайно следовать за ними и наблюдать за битвой. Также, вы должны убить по пять гремлинов каждый. По окончании битвы найдите меня в Лагере Разведчиков и расскажите, что вы видели. А теперь, идите и подготовьтесь.

С этим напутствием я опять скрылся под невидимостью и побежал прочь. Убийца посмотрел мне вслед, но решил не преследовать, а двигаться самостоятельно. Это задание уже было индивидуальным, так что не имело смысла выполнять его совместно.

Я опять пошёл в сторону Полярной Горы и нашёл там группу обычных гремлинов, через которых передал информацию о говорящейся атаке и требование направить мне пятерых гремлинов «на убой», чтобы я смог выполнить своё задание.

Следующие два часа я провёл, слоняясь возле Лагеря Разведчиков, где собиралась толпа игроков, сдающих экзамен на получение второй профессии Стража, из которых потом должны были получиться Палладины и Фанатики. Когда наступил «Час Ч», вся эта толпа

двинулась по направлению к горе. Я следовал в стороне от них, не приближаясь слишком близко.

Когда эта «армия» выбралась из леса в заснеженные предгорья, впереди показался отряд гремлинов в сопровождении парочки Ледяных Троллей. Едва увидев их, толпа игроков ринулась вперёд, а гремлины начали убегать. Эта гонка длилась минут пять. Гремлины завели толпу баранов в узкое ущелье, а потом на армию игроков сверху обрушились потоки снега и камней, которые тут же уничтожили всех нападавших. Я благоразумно не стал забегать в ущелье, так что ничуть не пострадал.

После того, как большая часть армии игроков была уничтожена, с гор спустились основные силы гремлинов, которые с лёгкостью смели остатки противников. Я же нашёл в условленном месте пятёрку гремлинов, которых и убил всего за пять взмахов копья.

После этого я возвратился к Наставнику Ниндзя и доложил о героическом выполнении задания и коварной ловушке гремлинов. Тот повздыхал, но в конце концов засчитал мне выполнение задания и сделал меня Ниндзя.

Следующие полчаса я провёл, помогая армии гремлинов засеивать Звёздный Лес кактусами. Толпы гремлинов считали меня союзником, но атаковали всех остальных игроков. Сила толп этих коротышек была такова, что даже группы из десятка игроков ничего не могли с ними поделать. В результате, Звёздный Лес был «разграблен и осквернён». Теперь он перешёл под власть гремлинов, которые с самодовольными ухмылками ходили вокруг, выращивая кактусы и подсчитывая будущий урожай лекарственных трав, отбитый у Гильдии Магов.

Когда весь лес был засажен кактусами, я получил интересное системное сообщение.

— «Мятежный дух Жидкого Полосатого Пуха упокоился с миром. Выполнено скрытое задание. Награда: отсутствует».

Хех, похоже тот факт, что я выполнил своё обещание отбить лес у магов, отключил какой-то квест с привидением непися, который должен был доставлять мне проблемы. Ну, отсутствие проблем — это тоже прибыль.

После окончания квеста с лесом, который я сам себе создал, я переместился в Город Крабов. Сейчас у меня был 8 уровень и вторая профессия Ниндзя, так что было самое время заняться созданием и зарядкой талисманов, которые я буду использовать. Я собирался основательно подойти к этому делу, так что сначала отправился в библиотеку, где прошерстил гайды по профессиям Друида и Ниндзя.

Следующим шагом я почти час бродил по рынку, выясняя, кто что продаёт, и как я могу использовать купленные вещи для своего усиления. В конце концов, у меня сформировался «билд» из шести амулетов, для которого я закупил необходимые книги заклинаний, драгоценные камни, семена и заготовки для талисманов. Объединив всё это в талисманы, готовые для зарядки, я ещё раз оценил полученный результат.

Поскольку Друид в первую очередь был целителем, то первым заклинанием в списке было лечение. На восьмом уровне я мог создавать талисманы, в которых использовалось четыре драгоценных камня. Из этих камней один был «основным», и три «дополнительных», усиливающих его. Но была и ещё одна схема объединения заклинаний. Можно было использовать четыре одинаковых заклинания. При этом эффект заклинания и стоимость его применения увеличивались в четыре раза. Но в качестве «оборотной стороны» этого подхода было использование редких и дорогих драгоценных камней.

Я использовал эту схему, чтобы сделать талисман с заклинанием «Еретическое Святое

Исцеление». Его применение должно было восстанавливать 1 600 единиц здоровья, что было, на мой взгляд, отличным результатом. Более того, применение амулета требовало всего половины секунды, а повторно его можно было использовать через полторы секунды.

Правда, была у этого результата и обратная сторона медали. Сейчас у меня был максимальный запас в 120 единиц энергии. А использование талисмана потребляло 60 единиц энергии. То есть я не мог использовать его больше двух раз подряд. Чтобы нивелировать этот эффект, я создал четыре амулета на восстановление энергии, в каждом из которых стояло по четыре заклинания «Энергия Природы». Одно такое заклинание восстанавливало 6 единиц энергии за 5 секунд. Соответственно, 16 заклинаний восстанавливали 96 единиц маны за 5 секунд. Но самое главное, что если в радиусе 10 метров от меня находилось призванное растение, то это число удваивалось. Таким образом, я мог восстанавливать 192 единицы энергии в 5 секунд или почти 77 за 2 секунды. То есть я мог использовать исцеление каждые две секунды, и при этом ещё восстанавливать свою энергию.

Заклинание для амулета «Энергия Природы» нельзя было изучить. Его только можно было выбить сразу вместе с камнем. Естественно, шанс выпадения такого камушка был очень маленьким. Но поскольку Друидов в игре почти не было, то образовался избыток предложения, и я с лёгкостью смог скупить 16 камней, исчерпав почти все запасы на рынке.

Вопрос с регенерацией энергии был решён, но... возникал вопрос с призывом растений. Имеющееся у меня заклинание «Вырастить Сорняк» требовало 5 секунд для использования, что было дико непрактичным. Поэтому, я купил книжку с редким заклинанием «Цветочная Поляна». Оно позволяло вырастить растение класса «Цветок» всего за 3 секунды. А в дополнение к этому заклинанию я использовал три дополнительных заклинания, опять-таки встречающихся только в виде уже готовых камней. Эти вспомогательные заклинания уменьшали время каста в два раза, за одно в два раза снижая запас здоровья и энергии у растений. Но меня этот параметр у «травы» не интересовал, потому что важен был только сам факт присутствия растения рядом. В результате, у меня получилась заготовка талисмана, выращивающего цветочную поляну за 0,375 секунды.

Таким образом, на исцеляющие заклинания я потратил два слота заклинаний, и мог надеяться, что буду отличным целителем для своего восьмого уровня. По крайней мере, себя-то я точно вылечу. А чтобы не сдохнуть от одного удара, три оставшихся амулета я зарядил на увеличение запаса здоровья. Там получился довольно стандартный вариант с тремя амулетами, каждый из которых добавлял по 500 здоровья. К этому прибавлялись мои родные 100 здоровья и ещё небольшие бонусы от фиолетовой одежды, которую я выбрал для себя из той огромной коллекции, что собрал недавно в подземелье с трупов игроков. Итого, у меня вышло 1950 очков здоровья.

Следующим важным элементом моего билда было, конечно, нанесение урона. Тут меня умения Друида не обрадовали, но в конце концов я смог найти подходящий вариант, правда без особых изысков. Это было заклинание «Гриб Дождевик». Оно использовалось четверть секунды и создавало на земле «гриб», существующий двадцать секунд. Если противник подходил к этому грибу на расстояние в четыре метра, то гриб «активировался», и через четверть секунды «прыгал» во врага, нанося ему дробящий урон и немного отталкивая. У этого заклинания не было времени перезарядки, но оно использовалось в течение секунды, что меня совершенно не устраивало. Поэтому, мне пришлось купить два крайне дорогих камня с дополнительными заклинаниями, каждое из которых сокращало время

использования заклинания в два раза. Итого, я теперь мог «сажать гриб» четыре раза в секунду. Третьим дополнительным заклинанием шло увеличение урона на 50 %. Итого, мой «Гриб Дождевик» наносил 450 урона за удар. Расход энергии при таком его использовании был просто диким, но моей регенерации вполне хватало.

Ещё одним заклинанием, ориентированным на нанесение урона, было «Вырастить Куст». Оно использовалось всего полсекунды, после чего куст «рос» на протяжении трёх секунд. И через три секунды растение было готово к выполнению своих «обязанностей». Я использовал с этим талисманом семя «Терновой Лианы». Она оплетала противника своими побегам, нанося урон и снижая скорость его передвижения на 20 %. Я не был уверен, насколько полезным будет подобный «пет», так что пока что взял его в качестве эксперимента.

И последние два талисмана были заряжены умениями Ниндзя. Раз уж я получил эту профессию, то стоило использовать самое «вкусное» умение из доступных мне. Это был «Призрачный Скачок». После применения этого умения я перемещался на расстояние до 20 метров и одновременно скрывался в невидимости на 3 секунды. Когда я активировал «Скрыт» на своём браслете, то «включение» невидимости жрало 30 единиц энергии, а потом, каждую секунду браслет потреблял всего 3 единицы энергии. Но если браслет активировался, когда я был в состоянии невидимости после прыжка, то «списания» 30 единиц энергии не происходило. Сам же прыжок стоил всего 10 единиц энергии, и я мог использовать его каждые 5 секунд. Все три вспомогательных заклинания в этом талисмане уменьшали время перезарядки заклинания.

Последним моим умением был «Ядовитый Плевок». Это умение бросало «бомбочку» с ядовитым газом, которая взрывалась при контакте с целью и отравляла всех в радиусе полуметра. Но самое главное, в момент отравления цель на четверть секунды впадала в состояние «Замешательства», что было равноценно потере сознания. Использовать «плевок» можно было каждые 3 секунды, кастовался он за четверть секунды, а отравление вешал на 10 секунд, правда, оно не складывалось. Меня это умение в первую очередь интересовало как замена «Разряду». Только оно было дистанционным, и с помощью дополнительных заклинаний я смог увеличить расстояние броска до 20 метров.

На восьмом уровне я мог использовать только шесть талисманов, так что на этом все доступные мне заклинания исчерпывались. Я надеялся, что с таким набором умений стану весьма сложным противником для кого угодно. Вот только обошёлся этот комплект мне ажно в 28 золотых монет, что по меркам игроков 8 уровня было ужасно расточительно. Не думаю, что даже лидеры сильнейших гильдий могли позволить себе подобную экипировку.

Теперь мне нужно было найти подходящие места для зарядки этих талисманов и амулетов, что грозило вылиться в то ещё приключение. Я не мог предсказать, где и когда возникнут нужные мне условия. Так что сейчас было самое время для того, чтобы начать использовать особую «фишку» адептов стихии Воздуха — сканер местности. Я мог установить в произвольном месте специальный артефакт, который позволял сканировать окрестности в довольно большом радиусе. Пока ещё я не мог телепортироваться к своим сканерам. Это «мирное» умение должно было появиться у меня только на 10 уровне. Но даже так, этого должно было хватить, чтобы накрыть местность, где с наибольшей вероятностью могли возникнуть подходящие условия.

Я купил у непися пару десятков сканеров, взял на рынке пяток «костров», чтобы иметь возможность экипировать заряженные талисманы и амулеты, не возвращаясь в город, после

чего направился к порталной площадке, чтобы перенестись обратно в Звёздный Лес. Именно оттуда я планировал начать установку сканеров. Вот только по пути к порталной площадке дорогу мне преградил игрок, одетый в «золото и шелка».

— Читер, предлагаю тебе вступить в нашу гильдию «Святой Гнев Императора».

— Не интересует. — Отмахнулся я, обходя препятствие.

— Наша гильдия одна из сильнейших на сервере. — Не унимался рекрутёр.

— Поздравляю, но мне всё равно.

— Мы можем помочь тебе с развитием твоего персонажа.

— Да у меня и так всё нормально.

— Читер, давай к нам в гильдию. — Подскочил ко мне ещё один игрок.

— В очередь. Будешь прямо за ним. — Кивнул я на представителя «сильнейшей гильдии».

— В смысле? — Не понял моего посыла игрок.

— В смысле, отвали.

С этими словами я оплатил прыжок через портал и скрылся от преследователей. Сторонние наблюдатели не могли знать, куда я направился, так что я с лёгкостью избежал от навязчивого общества. А после выхода из портала я сразу же накинул на себя невидимость, так что моего появления в этом месте никто и не заметил.

Дальше я направился в центр Звёздного Леса, где и установил первый сканер. Сравнив энергетику местности с «сигнатурами» шести талисманов и двух амулетов, я не нашёл подходящих мест. Так что мне оставалось только вздохнуть и отправиться к Полярной Горе. Там я забрался на самую вершину и установил второй сканер. Два сканера покрыли весь лес и всю гору, но толку от этого пока было ноль. Впрочем, я не расстраивался, потому что шансы всё равно были невысокими.

Далее я двинулся на северо-восток. Там находилась область под названием «Тёмный Лес». Это была зона для игроков 8–9 уровня, и ближайшим порталом к этому месту был как раз аванпост в «Звёздном Лесу». Установив сканер в центре этой зоны, я направился ко входу в «Хладные Пещеры». Это была огромная по размерам подземная локация, рассчитанная на прохождение в составе группы или даже полноценного рейда. Именно с этой зоной я и связывал свои надежды на зарядку талисманов.

Пробравшись в пещеры, я стал двигаться более осторожно. Несмотря на то, что я постоянно находился под невидимостью, монстры могли почуять меня, если я приближался слишком близко. И если на поверхности это были обычные противники, которых я мог убить парой ударов копья, то тут уже кругом бродили «боссы», бить которых нужно было впятером. Меня сейчас интересовала только зарядка талисманов, так что столкновение с противниками смысла не имело.

Медленно пробираясь по широким ходам, я двигался к первой точке, подходящей для установки сканера. Несмотря на то, что все обитавшие тут монстры были весьма сильными, я довольно часто встречал группы «фармящих» игроков. Хладные Пещеры были крайне популярным местом заработка денег и выбивания драгоценных камней для изготовления талисманов.

Добравшись до нужного места, я установил сканер и тут же обнаружил на карте место, которое идеально подходило для зарядания талисмана с Призрачным Скачком. Вот только добравшись до этого места, я увидел не самую радужную картину. Нужная мне аномалия находилась прямо в «логове» очередного босса, которые тут встречались на каждом шагу. К

счастью, прямо сейчас логово пустовало. А к несчастью, прямо на входе в логово шёл бой между боссом и группой из десяти игроков. С учётом моей «популярности», я рисковал подвергнуться атаке со стороны этого рейда. Можно было бы подождать, пока они убьют босса и уйдут, вот только энергетика аномалии постоянно менялась, и через десять минут я вполне мог потерять свой шанс зарядить талисман с высокой эффективностью.

Немного поколебавшись, я решил решать проблемы по мере их появления. Под невидимостью я проскользнул в центр логова и замер там, заряжая талисман. При использовании соответствующей способности моя невидимость спала, и меня тут же заметил один из игроков. Логово не было замкнутым отнорком. Скорее это было углубление в полу, окружённое стеной примерно на 180 градусов. Хотя путей для отступления было не так уж много, они всё же были, и я надеялся, что в случае возникновения проблем, мне удастся сбежать.

— Там Читер! — Воскликнул один из игроков.

— Не отвлекаемся. — Нахмурился лидер рейда, мельком глянув на меня.

Пока я заряжал талисман, игроки били босса. Наконец, я получил свой талисман, заряженный с эффективностью в 90 %, после чего тут же использовал «полено», чтобы разжечь костёр и создать небольшой клочок «мирной» территории. Далее я заменил заклинание Разряд на только что полученный Призрачный Скачок, за одно воткнув новый талисман в копьё. Урон оружия тут же скакнул вверх с 360 до 455.

Но не успел я обрадоваться приобретению, как битва рейда с боссом закончилась, и десяток игроков бросился ко мне с убийственным намерением.

— Не дайте ему сбежать. — Услышал я крик лидера рейда.

Времени, чтобы предаваться рефлексии у меня не было, так что я тут же начал сканировать варианты будущего, пытаясь найти способ спасения. Побег в сторону выхода из логова заканчивался моей смертью уже через две секунды. А вот внутри логова босса нашёлся вариант, как можно спрятаться от преследования. Сейчас у меня было умение, которое позволяло телепортироваться на расстояние до 18 метров. Я сразу же заметил наличие под потолком пещеры небольшой площадки, добраться до которой обычными способами было невозможно. Более того, даже заметить наличие этого уступа было сложно. Я тут же скакнул в это «укрытие», и замер фактически у всех на глазах, но под невидимостью.

— Где он? Не дайте ему сбежать! — Тут же всполошились игроки.

Они начали внимательно осматривать эту часть пещеры, за одно время от времени кидая заклинания, наносящие урон по площади.

— Эй, Читер. Предлагаю тебе вступить в нашу гильдию. Если же ты откажешься, то мы тебя убьём. — Закричал лидер группы. Стратегию для рекрутинга он выбрал так себе. Звали этого «гиганта мысли» Одинокий Феникс.

Я тут же отправил ему запрос на добавление в друзья. А когда он его принял, то я написал личное сообщение. Этот способ позволял мне общаться, не выдавая своего местоположения.

— «Ты уверен, что хочешь этого? Если я вступлю в вашу жалкую гильдию, то вас уничтожат уже через пару часов. Меня весь сервер ненавидит». — Написал я ему.

— Ты!... — Вскрикнул Феникс, злобно глядя по сторонам. — Найдите его и убейте.

Игроки пытались найти меня в пещере, используя площадные заклинания на укромных уголках, но поскольку я сгорбился под самым потолком, то меня ни одно из этих заклинаний

не задело. К моему разочарованию, противники и не думали уходить, так что мои мысли скатились в сторону неконтролируемого применения насилия.

Сейчас моё копьё било на 455 физического урона и ещё 500 урона ядом. Плюс, на это накладывался баф 30 % от ауры Бога Резни. Итого, получалось, что я могу нанести 1240 урона за один удар. Игрок передо мной был 8 уровня, но здоровья у него было всего 1100. В конце концов, он был Демонологом, то есть типичной «тряпкой». Так что скорее всего я смогу убить его одним ударом. А как я уже выяснил опытным способом, если противник умирает с одного удара, то невидимость с меня не слетает.

Я использовал скачок и переместился прямо за спину Одинокому Фениксу. Откат у скачка был 5 секунд, так что я просто замер, стоя на месте. А как только заклинание перезарядилось, я тут же нанёс удар копьём в спину, после чего прыгнул обратно к потолку. В линии будущего я видел, что мой удар оказался смертельным, поэтому и решил действовать.

Лидер рейда опал на землю бесформенным мешком. Более того, за долю секунды успел забрать выпавшую из него добычу. Это были какие-то камушки и ресурсы, выпадающие из местных боссов. Ничего особо ценного, увы.

— Что?! Как он умер? — Тут же всполошились товарищи павшего врага.

Местность рядом с трупом тут же накрыла «метель», но заклинание не смогло никого задеть. Ведь я уже сидел под потолком пещеры. Игроки окружили труп своего лидера, и один из Жрецов начал использование специального игрового предмета, воскрешающего мёртвых. Это удовольствие было довольно дорогим, так что внутренне я уже был удовлетворён.

Но, конечно же, моя месть не могла быть настолько простой. Игроки образовали кольцо и внимательно смотрели наружу. Внутри кольца маги пару раз использовали заклинание, бьющее по площади, и убедились, что там меня нет. Я же опять скакнул прямо в центр этого построения и приготовился к нанесению удара. Как только Одинокий Феникс «воскрес», я тут же ударил его копьём, отправляя в мир мёртвых, после чего успешно эвакуировался, не забыв забрать лут с трупа.

Игроки яростно закричали и начали бить в пустоту, но, естественно, так и не смогли никого достать. Жрец начал использование ещё одного предмета воскрешения, а пара магов в это время заливала всё вокруг огнём и снежной бурей. На этот раз я не стал прыгать, и лидер рейда успешно воскрес. Более того, на него тут же кинули щит, поглощающий до 500 единиц физического урона.

— «Интересно, сколько раз тебе придётся сдохнуть, прежде чем ты поймёшь, что я тебе не по зубам?» — Написал я сообщение.

Феникс скрипнул зубами, ещё раз осмотрелся, резко развернулся и пошёл прочь.

— Уходим! — Отдал он команду.

Весь рейд последовал за своим лидером. Конечно, пара игроков осталась караулить меня под невидимостью. Если я появлялся посреди логова, то они тут же начинали атаковать меня. Но через пять минут им надоело ждать непонятно чего, и они просто ушли. Я тоже «скакнул» вниз и аккуратно выбрался из логова босса, отправившись в другую сторону. Пока у меня не будет нормальных заклинаний, о мести можно забыть.

Проверив карту и не найдя подходящих мне сочетаний энергий, я двинулся дальше вглубь пещер. С каждой пройденной сотней метров сила монстров вокруг увеличивалась. Если раньше они были рассчитаны на бой с пятью или десятью игроками, то сейчас уже

кругом были «трёхзвёздочные» противники, рассчитанные на рейд из 15 игроков. Тут уже количество игроков снизилось, потому что противники были слишком сильными, и сражение с ними требовало наличия хорошей экипировки.

Я осторожно крался вперёд, используя скачок там, где не мог пройти. Некоторые монстры реагировали на шум моих шагов или и вовсе могли видеть невидимок. Пройдя немного дальше, чем рекомендовали гайды, я установил ещё один сканер местности. Тут же вся система пещер высветилась на моей карте. Это было ещё одним «побочным эффектом» работы сканера — я мог видеть все подробности рельефа на сканируемой территории. Сейчас два сканера должны были накрывать всю пещеру. Но я заметил, что в самом дальнем углу пещеры, на самом краю зоны действия сканера есть какие-то «тайные ходы», которые не были отмечены на карте пещер в гайдах. Похоже, я опять нашёл что-то, что составители этих руководств по игре пытались скрыть от обычных игроков.

Я направился в самую глубину пещер. Тут уже были только монстры, требующие рейда из 25 человек. Если в одной из линий будущего боссы обнаруживали меня, то убивали буквально с одного удара, поэтому мне пришлось быть ещё более внимательным, а скорость моего передвижения замедлилась ещё больше.

Наконец, я добрался до «официального» конца пещеры и установил тут ещё один сканер. Увы, к моему разочарованию выяснилось, что «тайные ходы» были всего лишь парой комнат. Более того, было совершенно непонятно, как можно проникнуть внутрь этой секретной области. Я начал обходить пещеру, осматривая стены в поисках непонятно чего, и обратил внимание, что недалеко от меня начинает формироваться энергетическая аномалия, подходящая для зарядки заклинания Вырастить Куст. Вот только когда я добрался до этого места, то обнаружил, что аномалия возникает прямо в логове очередного элитного монстра.

В этом месте находилось небольшое «озерцо» с кристально чистой водой, а на дне этого водоёма свернулась кольцами огромная змея. Просканировав будущее, я убедился, что при попытке подобраться к этому месту, босс начинает атаковать меня, несмотря на невидимость. Текущая ситуация довольно точно описывалась пословицей «видит око, да зуб неймёт». Я нашёл нужную мне аномалию, но не мог ей воспользоваться. Естественно, в моей душе тут же возникло желание как-то «ваншотнуть» босса. Вот только такой возможности у меня не было. Одна только высвобождаемая этой змеей аура убивала меня за две секунды.

Я посмотрел на потолок пещеры и обнаружил, что прямо над озером «растёт» огромный сталактит. В реальном мире можно было бы попытаться сбросить его врагу на голову. Но тут была компьютерная игра, а значит, такой возможности не предусматривалось. Окружающие меня пещеры имели «неразрушимые» стены, и отколоть даже песчинку с них не смогла бы и сотня игроков.

По привычке из прошлых жизней, я попытался «просканировать» окружающий мир с помощью псионики, и внезапно... это у меня получилось. Я буквально почувствовал, что пещера вокруг меня является некой цифровой моделью, и при желании я смогу переписать эту информацию, сотворив с этой реальностью все, что мне захочется. Ощущение было крайне необычным, а главное, совершенно неожиданным. Я тут же отвлёкся от босса и зарядки талисманов и переключился на осознание своих ощущений. Найдя укромное местечко, я сел на землю и сосредоточился на своих псионических способностях.

Через час я понял, что за ощущения у меня появились. Когда я создавал свою способность к псионике, я учитывал тот факт, что законы нового мира могут отличаться от

всего, с чем я встречался раньше. Поэтому, в мой «хвост» был встроен сканер, который случайным образом перебирал способы воздействия на окружающую реальность, анализируя, насколько эти способы способны на что-то повлиять. Этот процесс был автономным и абсолютно случайным. Только так я мог гарантировать, что просканирую те варианты, о которых никогда не смог бы догадаться сознательно. И сейчас моя псионика каким-то образом смогла зацепиться за возможность влиять на мир игры.

С точки зрения субъективного опыта, меня окружал вполне «материальный» мир. Да, я знал, что всё это — лишь образы, формируемые компьютером. Но с другой стороны, а чем это отличается от «реального» мира? Там тоже трёхмерная реальность является лишь примитивным отражением сложных процессов, происходящих в многомерном пространстве. Так что моя способность влияния на мир игры субъективно была «магией-шмагией». А в реальности, конечно, суть воздействия заключалась в сканировании памяти и процессоров компьютеров. Также, при желании я мог бы «переписать» эти данные, изменив окружающий мир. Вот только я не стал с этим торопиться, а вместо этого начал более подробное изучение своей способности, с учётом факта наличия «реального мира».

Каким-то образом моя псионика смогла дотянуться до компьютеров, управляющих игрой. Это была целая сеть сложнейшей вычислительной техники. И когда я начал разбираться в программном коде, то тут же выяснил, почему у меня подсознательно возникло «неприятие» идеи вмешательства в окружающий мир. Вся информация о мире вокруг и событиях в нём была «подписана» с помощью цифровой подписи. При этом, было несколько слоёв подобной проверочной информации. Также, существовали специальные компьютеры и программы, которые постоянно анализировали эти подписи, и в случае обнаружения вмешательства поднимали тревогу и начинали расследование «взлома игры».

Конечно, вряд ли меня признали бы виновным во взломе компьютеров. В конце концов, я мог менять содержимое памяти напрямую. Но сама связь изменений с моим игровым персонажем могла быть найдена довольно просто. И кто его знает, до каких решений смог бы додуматься искусственный интеллект, управляющий игрой, или следящие за ним администраторы? А значит, мне нужно было найти способ влиять на мир игры так, чтобы факт этого воздействия нельзя было обнаружить.

Я не мог напрямую переписывать данные в памяти компьютера. Но при расчёте будущих событий программы пользовались «генераторами случайных чисел». И эти генераторы были основаны не на более привычной для Земли псевдослучайной числовой последовательности, а на реальных устройствах «извлекающих» информацию из квантового шума. А квантовые флуктуации — это и есть Хаос в чистом виде. Так что уже через пару часов «медитации» я нашёл способ влиять на генерацию случайных чисел в нужных мне генераторах в строго определённые моменты времени. А поскольку эти значения были «случайными», то догадаться о том, что на самом деле это не так, было в принципе невозможно.

Конечно, подобный способ воздействия был довольно слабым. В конце концов, в игре в первую очередь значение имели вычисляемые, а не случайные значения. Если моё копьё бьёт на 955 урона, то даже при самой «счастливой» случайности оно не сможет нанести миллион урона за один удар. Зато, именно генератор случайных чисел использовался для задания изменений в энергетике окружающего мира, которую я использовал для зарядания талисманов и амулетов. Я не мог изменить энергию прямо сейчас, но зато мог подстроить нужные мне значения, которые возникнут спустя час.

Сейчас главной моей задачей была зарядка талисманов, так что именно подобными манипуляциями я и занялся. Хотя просчитать необходимое воздействие на реальность было бы невозможно для обычного человеческого сознания, при наличии «предвидения будущего» подсознание с лёгкостью решало эти проблемы. Для окружающих подобные события выглядели бы как невероятное везение, в то время как на самом деле это была тонкая манипуляция линиями вероятностей.

Составив примерный план действий, я стал дожидаться, пока нужные мне энергии не примут соответствующие значения. В течение ближайших двух часов в разных местах пещеры должны были возникнуть аномалии, которые позволили бы мне зарядить все оставшиеся талисманы и амулеты почти со стопроцентной эффективностью. Всё, что мне оставалось — это пробираться по пещере в правильные места в нужное время, ориентируясь на вполне «законные» возможности, даруемые мне картой и сканером местности.

Пока я бродил по пещере, то осваивал ещё одну «читерскую» возможность, даруемую мне псионикой. Если я могу изменять информацию в компьютере, то конечно же, я могу и считывать её. То есть фактически я получал доступ ко всей информации по игре. Просто посмотрев на любого монстра, я мог сказать, какие у него характеристики, умения и даже, что из него выпадет в случае смерти. Кроме того, по информационным связям я мог выяснить, в каких квестах нужно убийство этого монстра, какая у этих квестов награда, кто их выдаёт, какие ещё задания есть у этих неписей и так далее. Я не мог считать произвольную информацию, но имея некоторую «точку отсчёта», я мог добраться до любых знаний по игре. Теперь мне не нужны были гайды, потому что всю информацию о заданиях или подземельях я мог узнать напрямую.

За следующую пару часов я смог зарядить все свои амулеты, а также талисманы с заклинаниями Гриб Дождевик, Цветочная Поляна и Еретическое Святое Исцеление. Я как раз направлялся к месту, где должны были появиться условия для зарядки заклинания Ядовитый Плевок. Это место находилось в стороне от логова соседних монстров. Но когда я добрался до него, то обнаружил, что совсем рядом идёт битва рейда с одним из боссов. Все игроки в этой группе были членами гильдии Небесный Святой Закон Священной Справедливости. У меня ажно нервный тик начался после того, как я это название увидел. А что ещё важнее, это была одна из гильдий, образованных игровой фигурой. И «вишенкой на торте» был тот факт, что все игроки передо мной были адептами стихии Земли. Так что убийство этой группы становилось уже делом принципа.

Вообще, на мой взгляд, именно адепты Земли чаще всего использовали в именах и названиях слова вроде «небесный» или «святой», и при этом под прикрытием этих слов творили всякий беспредел. А с учётом того факта, что в названии этой гильдии было три «знаковых» слова, внутри неё должна была твориться омерзительная гнусь.

В этом рейде было 15 игроков, и сейчас они наседали на элитного монстра с четырьмя звёздами. Это свидетельствовало о том, что сил рейда едва хватает для борьбы. Я вмешался в течение событий и подстроил «внезапное» применение сильного удара босса на одном из трёх целителей. Это был Друид, засадивший всё вокруг своими кустами. Одного удара босса хватило для того, чтобы вбить его жертву в землю. Одновременно, здоровье просело у ещё пяти игроков, и оставшаяся пара Жрецов начала их лечить. В это время я подобрался со спины к одному из жрецов и атаковал его своим копьём. На данный момент, общий урон копья за один удар был равен 1220. Это без учёта моих бафов на урон. Так что одного стремительного удара мне хватило, чтобы «обнулить» жизнь Жреца до того, как кто-то

понял, что происходит. После этого я «скакнул» ко второму Жрецу и убил его. Там уже в меня прилетела пара заклинаний, но они не сняли даже половины из моих 1950 жизни.

Убив жрецов, я тут же бросился прочь, скрываясь под невидимостью. Мои коварные действия лишили группу всех трёх целителей. Более того, выращенные Друидом кусты стали «бесхозными» и принялись лечить босса.

— Убегаем! К выходу! — Раздались панические выкрики.

Игроки начали разбегаться в разные стороны, а босс принялся гоняться за ними, убивая с одного-двух ударов. Это был полный провал. Фактически, рейд уже был уничтожен. Через пять минут босс с довольной мордой вернулся к себе в логово, и в окрестностях установилась тишина. Я пробрался к нужному месту и активировал зарядку талисмана. Я всё ещё опасался нападения на меня других игроков, так что внимательно смотрел по сторонам и в будущее.

Уже после того, как зарядка талисмана успешно завершилась, я осознал, что теперь могу ощущать присутствие в округе игроков, даже если они скрыты под невидимостью. В частности, прямо сейчас за мной наблюдал один из убийц из уничтоженного мной рейда. Поскольку я знал, где он сейчас находится и что может видеть, то решил устроить ему ловушку и убить без всякого риска для себя. Рядом со мной находился камень, на вертикальную поверхность которого я начал высаживать свои грибы дождевики. Шпион не мог видеть этих грибов со своего места, а само использование заклинания не имело каких-либо визуальных эффектов.

Через 20 секунд, накопив максимальный «запас» грибов в одном месте, я резко побежал прочь. Шпион конечно-же побежал вслед за мной и оказался в радиусе действия моей ловушки. Все грибы одновременно активировались и буквально разорвали беднягу на части. Я использовал заклинание 4 раза в секунду, а «жили» грибы 20 секунд. То есть я мог одновременно поддерживать 80 установленных грибов, который в сумме били на 36 000 урона. Это было в двадцать раз больше, чем необходимо.

Вернувшись к трупам, я поднял выпавшие из него ценности. Чем сильнее был нанесённый «добивающий» удар, тем больше был шанс на то, что противник потеряет что-то ценное. Если битва длилась несколько минут, и в момент победы победитель был еле жив, то ему могло и вовсе ничего не достаться. А если жертва умирала за долю секунды, «впитав» урон, намного превышающий её запас жизни, то из неё выпадало всё, что только можно. Это было отличной новостью для всяких «ганкеров», которые любили убивать слабых противников. Именно из-за этого факта Снайперов ненавидели все и вся. По рейтингу народной ненависти, он находился сразу после Друидов. Ведь умения Снайпера позволяли ему убивать жертву с одного выстрела на дистанции до сотни метров. Простым смертным противопоставить подобным коварным атакам было нечего, так что они решали этот вопрос «превентивно», уничтожая снайперов при первой же возможности.

Далее я направился к последнему месту, где у меня было запланировано зарядание талисмана с заклинанием «Вырастить Куст». Это место находилось довольно близко к выходу из пещер, так что вокруг должно было ошиваться много игроков. Добравшись до цели, я замер в уголке, наблюдая за неожиданной активностью игроков вокруг. Что характерно, все они обсуждали, что рядом находится знаменитый Читер, который коварно атакует противников. Ага, коварно. А как они на меня нападают, так всё нормально.

За минуту до нужного мне момента я подобрался к одной из групп из пяти человек, которая была монстра неподалёку. Тут я не стал ничего изобретать, а банально начал

засаживать окрестности схватки грибами, перекрывая пути для отхода. А когда меня, наконец, заметили, я начал сажать грибы прямо в центре группы. Урон от моих заклинаний был нешуточным, и буквально сразу один из магов «сложился». Остальные бросили босса и попытались напасть на меня, но при этом они не обратили внимания на «мины» перед собой, и все попались в ловушку, убившую их за секунду. Мне эти грибы уже начинают нравиться. Вот она — сила 28 золотых монет.

Расправившись со свидетелями и полуживым монстром, я начал заряжать свой последний талисман. И как только с этим делом было покончено, я использовал последнее «полено», чтобы экипировать все новые талисманы. А секунду спустя вдали раздались возбуждённые крики игроков. За мной опять началась охота «всем миром». Что ж, на этот раз я могу огрызаться. Посмотрим, кто кого.

Меня попытались окружить несколько групп игроков из разных гильдий. Но поскольку рядом «жили» монстры, просто бегать за мной они не могли. Ведь даже если у противников были убийцы и гипнотизёры, вся команда не могла скрыться под невидимостью и прокрасться мимо очередного босса. Я же мог двигаться под прикрытием, преодолевая препятствия за счёт Призрачного Скачка. А в качестве «сюрпризов» постоянно оставлял за собой грибы. При использовании заклинания я выходил из невидимости, а вот активация ловушек уже никак на меня не влияла. При этом, я специально размещал ловушки так, что заранее заметить угрозу было невозможно. А после активации гриба задержка в четверть секунды была скорее плюсом, чем минусом. Ведь за эту четверть секунды жертва успевала войти в область действия других грибов. А вот уклониться от их удара было уже невозможно. Грибы с лёгкостью «стреляли из-за угла», используя самонаведение.

Уничтожив три десятка преследователей, я неожиданно наткнулся на группу, члены которой могли видеть меня, несмотря на работающий Скрыт. Используя псионику, я смог считать информацию о том, что это было результатом работы особого умения Убийцы. При этом он не только мог видеть невидимок сам, но и его товарищи по группе видели невидимых врагов, которых в этот момент видел Убийца.

С этой компанией мне пришлось повозиться. Но в конце я просто опрометью бросился прочь, за одно «засеяв» местность вокруг себя грибами. Чтобы бежать вслед за мной противники должны были или «собирать» весь урон на себя, или огибать ловушки, неизбежно замедляясь. Таким образом, я смог оторваться от преследования, скрывшись в лесу на поверхности. Но через несколько минут я убедился, что эта команда всё ещё идёт по моему следу.

Оставалось только устроить ловушку. И тут мне неожиданно помогли самые обыкновенные грибы дождевики, которые росли в лесу. Они не взрывались и вообще были дешёвым ресурсом, но зато они один в один выглядели как оставляемые моим заклинанием ловушки. Я обратил на эти грибы внимание только когда забрёл на поляну, заросшую ими. Тут же в моей голове сформировался коварный план.

Собрав сотню грибов, я отошёл в сторону, выложил их на поверхности большого камня и парочке соседних поменьше, после чего встал прямо за этой ловушкой, самодовольно сложив руки на груди. А на самом деле я засадил своими грибами стволы деревьев на расстоянии в 20 метров. Причём разместил их так, чтобы их нельзя было заметить, приближаясь ко мне по прямой.

Моя нехитрая афера удалась. Завидев меня и грибы рядом со мной, преследователи пафосно направились вперёд, выстроившись в линию. Их было пятеро, их красочные одежды

развевались на ветру, создавая героический ареол. Слева направо двигались Убийца, Разрушитель, Оборотень, Снайпер и Жрец. Последний выглядел крайне необычно для этого мира, потому что был одет в классическое кимоно, на голове у него красовалась бамбуковая шляпа, а в руке был посох с золотым навершием.

— Ты решил сдаться? — Самодовольно выкрикнул Жрец.

Он хотел сказать что-то ещё, но в этот момент они пробежали рядом с моей ловушкой. В самый последний момент до врагов дошло, в какую ситуацию они попали, но у них не осталось времени даже чтобы использовать хоть какую-то способность. Восемь десятков грибов смели эту пафосную группу, разорвав их до состояния окровавленных ошмётков. Я подошёл к месту «битвы», собрал лут, после чего направился прочь. На этот раз за мной уже никто не следовал, так что я смог отойти на безопасное расстояние и использовать заклинание, переносящее в Город Крабов. Это заклинание было «небоевым», использовалось 30 секунд и прерывалось от малейшего толчка, но зато позволяло быстро перенестись в столицу округа. Я бы воспользовался им раньше, но в пещерах оставаться на одном месте 30 секунд, при этом сверкая иллюминацией на все окрестности, было невозможно. Там бы меня сразу нашли другие игроки.

В городе я направился сдавать экзамен на 9 уровень. По пути я зашёл на рынок и скинул по минимальной стоимости весь тот мусор, что выбил сегодня из игроков. На удивление, вместе с чистыми выбитыми мной деньгами это дало мне прибыль больше одного золотого. Если я когда-нибудь разорюсь, то теперь мне известен способ быстрого заработка денег.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Мир Стихий —

Часть 3

В Гильдии Магов я оплатил сдачу экзамена и отправился на арену. Вот только увидев противника, мне сразу стало дурно. В прошлом экзамене у монстра было 20 000 здоровья, а в этом его было уже 200 000. Более того, сканирование характеристик босса показало, что и урон у него соответствующий. Это была огромная помесь гусеницы и слизня, которая плевалась ядом и била двумя длинными отвратительными щупальцами. Я тут же начал ставить «под бок» этой твари грибы, одновременно выращивая цветы и кусты. Слизняк, конечно, пополз за мной, и мне пришлось убежать от него по кругу, благо размер арены был достаточным для этого.

В целом, всё оказалось не так уж страшно. С моим уроном я смог запинать неповоротливую тушу всего за две с половиной минуты. Это с учётом времени, затраченного на уклонение, регенерацию энергии и лечение. Но мне даже представить себе страшно, как подобные испытания проходят обычные игроки.

После получения девятого уровня, я тут же отправился получать десятый. На этот раз против меня был огромный каменный тролль с миллионом единиц здоровья. Более того, у него было пятидесятипроцентное сопротивление физическому урону, плюс он мог лечить себя, кидаться здоровенными булыжниками, прыгать мне на голову через всю арену и в дополнение орать в попытке оглушить меня. Вот с этим противником я реально запарился. Только через полчаса пятиметровая каменная громада рухнула на землю и развалилась на куски. Вот это я понимаю экстрим!

Честно говоря, попытка убить врага, у которого жизнью в 500 раз больше, чем у меня, реально напрягла. А что будет при попытке сдачи экзамена на 11 уровень? Босс с десятью миллионами очков здоровья? Теперь понятно, почему десятый уровень считался пределом для обычных игроков. В одном из гайдов я читал, что десятый уровень можно получить уже через неделю ненапряжной игры, но что-то я засомневался в этой оценке. Если бы не неожиданно свалившееся на меня богатство, я бы надолго застрял на начальных уровнях.

С получением 10 уровня, передо мной стояла задача выбора окончательной второй профессии. Я выбрался в парк в центре города, улёгся на травку и принялся шерстить «базу знаний» игры, выясняя, кто мне больше подходит — Убийца или Гипнотизёр.

Хотя эти две профессии происходили из Ниндзя, стиль игры у них кардинально отличался. Убийца в первую очередь специализировался на атаках кинжалами или коротким мечом. При этом, большая часть урона шла за счёт применения яда. Умений контроля у Убийцы почти не было, а те что имелись, выводили из строя жертву максимум на половину секунды. Поэтому, Убийца мог участвовать в схватках только в режиме «налетел, ударил в спину и свалил». Или в режиме «налетел, словил и ушёл на перерождение». Подобный стиль плохо сочетался со способностями друида, так что Убийца был для меня не самым лучшим выбором.

А вот Гипнотизёр был уже куда интереснее. Он тоже пользовался ядом, но предпочитал дистанционные атаки с помощью заклинаний. Но главной силой Гипнотизёра были «дебаффы» на различные виды урона или контроля. С их помощью можно было поднять урон по цели в два-три раза, плюс приблизиться к пределу, когда противник почти не выходит из контроля и неспособен сопротивляться. Правда, компенсировалось это небогатым

арсеналом нанесения урона. По сути, Гипнотизёр был «сапортом», который помогал товарищам. Друид выполнял ту же роль. Но вот сочетание этих двух профессий было каким-то бестолковым, потому что сам я не мог на полную воспользоваться своими преимуществами.

В конце концов, сравнив две профессии, я выбрал Гипнотизёра. Ну не лежит у меня душа к тому, чтобы носиться по полю боя и совать своё копьё в зад зазевавшимся врагам. Предпочитаю гадить с дистанции.

Приняв такое решение, я отправился выполнять соответствующий квест. На этих уровнях наплыва игроков не наблюдалось. Наоборот, поскольку народа не хватало, то всем профессиям выдавалось одно и то же задание. На первом этапе нужно было пройти через подземелье, завалить пятизвёздочного босса и добраться до непися, который должен был выдать уже индивидуальное задание, зависящее от профессии игрока.

Через портал я добрался до входа в нужное подземелье, где начал искать подходящую группу. Поскольку большинство игроков были адептами Земли, а у меня был Воздух, то найти рейд, в который меня бы согласились принять, было сложно. Немного поразмыслив на эту тему, я решил сменить свой билд в сторону целительства. Сейчас у меня было заклинание «Вырастить Куст», но оно использовалось для выращивания Терновой Лианы, толку от которой в бою было немного. Я задался вопросом, что будет лучше использовать вместо неё, и получил неожиданный ответ от своей псионики.

Вернувшись обратно в Город Крабов, я отправился в неприметный переулок, где собиралась группа из десятка игроков. Подойдя к игроку по имени Беспощадный Жабий Хомяк, я обратился к нему, прошептав на ухо.

— Продай мне семя Небесного Исцеляющего Рододендрона.

— Что?! — Воскликнул он. После чего также шёпотом добавил. — Откуда ты знаешь, о том, что у меня есть это семечко?

— От верблюда.

— Что за верблюд? — Нахмурился Хомяк.

— Неважно. Так продашь?

— Да ты хоть знаешь, сколько оно стоит? — Возмутился он, проявляя поведение настоящего хомяка.

— Сколько?

— Минимум пятьдесят золотых!

— Я заплачу семьдесят золотых. — После моих слов, Хомяка начала давить внутренняя жаба, требующая немедленно продать всё и вся. — И эти деньги ты сможешь получить прямо сейчас, а не через пару месяцев.

Хомяк передо мной застыл, и его вид был отличной иллюстрацией образа «внутренние терзания».

— Сто золотых! — Выпучил он глаза.

— Семьдесят. Даже за эту сумму у тебя его никто не купит. Скорее, гильдии тебя обдерут как липку и заставят продать за тридцать золота. А ведь это семя Небесного Исцеляющего Рододендрона.

— Ладно, согласен. — Поник Хомяк, услышав о гильдиях. В этом мире и вправду наблюдалось их засилье, так что сопротивляться им было крайне сложно.

— Тогда пошли в банк. — Повеселел я.

— Я отойду на десять минут. — Обратился мой контрагент к товарищам.

После этого мы добрались до банка, где взяли нужные ценности со склада и провели обмен к взаимному удовольствию.

Я тут же вставил семечко в талисман и вырастил куст. Выглядел он потрясно. А самое главное, у куста было десять соцветий, каждое из которых могло исцелять на пять тысяч очков здоровья. Время перезарядки у каждого цветка было три секунды. Итого, куст лечил на 50 000 каждые три секунды. Это было настолько больше того, что мог выдать я своими заклинаниями, что фактически моя роль целителя сводилась к тому, чтобы вырастить куст и просто стоять рядом. Ляпота!

После совершения сделки века, я отправился в храм, где «привязал» семечко к себе. Теперь его было невозможно потерять. А то, что обошлась эта процедура ещё в 10 золотых, было несущественным. У меня золота — завались.

Ещё раз отправившись в пещеру, я подошёл к одному из формирующихся рейдов, вырастил свой куст и обратился к руководителю рейда.

— Вам целитель нужен?

Мужик посмотрел на меня, на растущий рядом куст, и его прямо перекосило от ненависти и зависти.

— Стихия?

— Воздух.

— Вали отсюда!

Херасе! Я добавил имя этого урода в список врагов и направился к следующей группе.

— Вам целитель нужен?

На этот раз лидером рейда была девушка, которая тут же окинула меня хозяйственным взглядом. Я прямо на её глазах вырастил куст Рододендрона, после чего девушка воскликнула.

— Ура! У нас есть ещё один целитель. Какая у тебя стихия?

— Воздух.

— Ну... сойдёт.

Тут же со стороны толпы послышались звуки протеста от адептов Земли.

— Уговорили. Тех, у кого стихия Земля, я лечить не буду. Встану рядом с огневиками.

Ропот тут же угас, сменившись злобными шепотками.

— Да, у нас тут все стихии собрались. — Успокоила меня девушка. — Ещё пятерых найдём и выдвигаемся.

Через десять минут толпа нашего рейда двинулась в сторону пещеры. На удивление, твёрдая женская рука руководила собравшимся сбродом, не допуская явных проколов. В рейде было 25 человек, хотя пройти подземелье можно было и группой в 15 человек. Так что чисто за счёт количества мы раскатывали монстров в кровавый фарш, не подвергая себя особому риску.

Следующие пару часов мы двигались по лабиринту подземных ходов, спускаясь всё ниже под землю. Согласно игровой истории, тут в очередной раз поднимала голову «гидра фашизма». В смысле, недобитки тёмных сил всё никак не желали умирать во славу небес. А мы по мере сил исправляли это упущение.

Наконец, мы добрались до главного босса, убийство которого и было целью нашего рейда. Это была Девятиглавая Дьявольская Ядовитая Гидра. Ну или с морфологической точки зрения, нам нужно было убить змею с девятью головами размером с девятиэтажку. Честно говоря, даже 25 человек рядом с этой громадиной смотрелись кучкой жалких

насекомых.

Я как всегда вырастил куст рядом с нашими магами Огня и принялся сажать грибы под боком у противника. Пятёрка наших танков периодически отлетала от гидры, получив удар хвостом или головой, но приземлялись они рядом с моим кустом, так что сразу получали лечение и бежали обратно.

Примерно за 10 минут мы снизили здоровье босса до 10 %. И тут, началось! Как правило, именно отметка в 10 % была границей, после достижения которой монстры начинали использовать все свои способности и самые сильные умения. Гидра резко дёрнула хвостом, стукнула им по одному из танков и отправила того в полёт, за одно снеся три четверти здоровья. Танки специально стояли так, что при подобном ударе они летели не за горизонт, а в стену пещеры. И рядом в предполагаемом месте «приземления» и рос мой целебный куст. Подобная сцена за прошедшие 10 минут повторилась уже раз двадцать. Но на этот раз я увидел в будущем, что гидра бросилась вслед за танком, раскидывая игроков как кегли в боулинге, и добила танка, а за одно и мой куст, ударом головы.

Я посчитал, что подобное развитие событий меня не устраивает, так что тут же принялся перебирать варианты будущего, одновременно сканируя информацию по гидре и её особенностям. Решение тут же было найдено.

Тем временем, в реальности прошли три секунды. Гидра ударила танка хвостом, остановилась, громко завизжала, после чего бросилась вперёд, раскидывая окружающих. И в этот момент в одну из её девяти голов прилетел мой Ядовитый Плевок. Согласно механике игры, в состоянии ярости гидру почти невозможно было остановить. Но если в строго определённый момент оглушить конкретную голову гидры, то это умение срабатывало на боссе, прерывая его атаку. Просто угадать правильную голову и момент было нереально. Но поскольку я воспринимал внутреннюю механику игры, то видел и нужную уязвимость. В результате, гидра запнулась и грохнулась на пол с громким воплем.

— Разбегаемся! — Закричала руководительница рейда.

Гидра полежала пару секунд на земле, после чего поднялась, громко завопила и попыталась ещё раз броситься вперёд, но её опять в самый критический момент оглушило моим умением, успевшим перезарядиться.

— Бейте её!!! — Крикнул я.

Как ни странно, народ тут же внял моему приказу и набросился на гидру со всех сторон. Меньше чем за тридцать секунд мы сняли остатки жизни босса, и последний раз заревев, гидра рухнула на пол и замерла. А через секунду я увидел системное сообщение.

— «Рейд под руководством игрока Нежная Бархатная Ночь установил рекорд убийства босса Девятиглавая Дьявольская Ядовитая Гидра. Новое время убийства: 12:08. Предыдущий результат улучшен на 41:33».

Ого! Рекорд. Правда, достался он не мне, а руководительнице нашего рейда. Но что-то меня смущает разница с предыдущим рекордом на сорок минут. Это как так вообще?

— Это? А-а-а... Как мы её вообще? Почему она умерла? — Хлопала глазами рекордсменша.

— А что должно было произойти? — Спросил её я.

— После того, как у гидры остаётся десять процентов здоровья, она начинает бегать по залу, а потом приносит в жертву одну из своих голов, чтобы полностью восстановить здоровье.

Я перевёл взгляд на труп босса. Похоже, моё «всезнание» вовсе не абсолютное. Чтобы

узнать ответ, мне нужно задать правильный вопрос. Если бы я знал, что гидру придётся убить девять раз, то не стал бы чирерить.

Народ вокруг посматривал на меня с опаской и завистью. Некоторые пытались узнать, как это я научился станить гидру, но я отмазался стандартным «читайте гайды». Разумеется, никто не поверил, что я прочитал об этой методике в каком-то руководстве. Зато между игроками поползли слухи о том, что я тут проверяю тактику, украденную у одной из сильнейших гильдий на сервере. Хах, наивные. Их зависть не даёт им даже тени шанса догадаться, в чём настоящая причина событий.

Собственно, после убийства босса смысла находиться в рейде уже не было. Мы все прошли через портал и оказались в «публичном» подземелье, где проходила вторая часть квеста на выбор профессии. Здесь была небольшая безопасная зона, где игроки собирались силами, а в сторонке стоял непись, занимающийся выдачей заданий.

— Не хочешь присоединиться к нашей гильдии? — Тут же взял меня в оборот один из игроков.

— Не сегодня. — Отмахнулся я. Наверно, стоит уже создать себе персональную гильдию, чтобы никто не задавал подобных тупых вопросов.

— В смысле? — Опять не понял меня абориген. Впрочем, он не стал выяснять подробности, а просто свалил, получив правильный ответ по бросаемым мной взглядам.

Я подошёл к нужному неписю и обратился к нему с отчётом о проделанной работе.

— Я убил Девятиглавую Дьявольскую Ядовитую Гидру.

— Хорошо. Так, кто тут у нас?... Друид-Гипнотизёр? Первый раз с таким сочетанием сталкиваюсь. — Непись завис на пару секунд. — Извини, я не знаю, какое задание тебе выдать. Возвращайся в город Крабов и скажи об этом Наставнику Гипнотизёров в Гильдии Разведчиков. Он решит, что тебе делать дальше.

— А ты сам не можешь его об этом спросить? — Рассердился я. Что за тупая бюрократия?

— Каким образом? — Удивился непись.

— Напиши ему личное сообщение.

— Нет, это так не работает. Ты должен лично ему об этом сообщить. Таковы правила.

Млять! У меня просто слов нет. Я потратил два часа времени только на то, чтобы мне сказали о необходимости вернуться обратно и задать тупой вопрос ещё более тупому неписю. Выматерившись себе под нос, я использовал заклинание возвращения и переместился в столицу. Далее я нашёл нужного непися и рассказал ему о проблеме его подчинённого.

— А, понятно. — Покивал он. — Друид-Гипнотизёр? Интересное сочетание. Ты первый игрок на сервере, который выбрал такую профессию. Я уже составил рекомендации по выдаче задания для тебя. Теперь можешь вернуться обратно в подземелье и получить задание.

Вернуться? Я два часа потратил на то, чтобы добраться до этого непися. Конечно, ещё одной целью было убийство гидры, но, блин, ДВА ЧАСА! И теперь мне опять нужно искать рейд и тратить время. Мне срочно нужно кого убить особо мучительным способом. С неписями спорить было бесполезно, потому что, хотя это и были по большей части обычные люди, они обязаны были следовать правилам и инструкциям, какими бы тупыми они ни были.

Выйдя на улицу, я опять направился к порталу и перенёсся ко входу в пещеру. На этот

раз я решил не искать рейд, а просто тихо проскользнуть через пещеру и выбраться с другой стороны. Ведь гидру мне убивать больше не нужно. Войдя в подземелье, я за пятнадцать минут добрался до противоположного его конца. Если бы мне не нужно было красться мимо монстров, то можно было бы пробежать это расстояние за пять минут.

Вот только уже у самого финиша я выяснил, что для активации портала выхода нужно убить гидру. Собственно, сначала я увидел «неактивный» портал, а потом считал с него условие активации. И будто нарочно, в этот момент гидра стремительно вползла в зал и застыла неподалёку, презрительно глядя на меня. Что-то я задумался и перестал сканировать варианты будущего.

Гидра завопила, и я уже на автомате кинул в неё оглушающее заклинание, после которого она грохнулась головой об пол. А издаваемые ей при этом звуки вылились во что-то вроде.

— Ва-а-а-а-пчху-у-уй!!!

Собравшись силами, гидра оторвалась от земли, вскинулась, опять заорала и снова грохнулась головой об пол.

— Ва-а-а-а-пчху-у-уй! Ва-а-а-а-пчху-у-уй! Ва-а-а-а-пчху-у-уй! Ва-а-а-а-пчху-у-уй! Ва-а-а-а-пчху-у-уй! Ва-а-а-а-пчху-у-уй!

Я стоял, кидал в босса заклинанием и думал, что делать дальше. И тут до меня дошло, что с каждым ударом головой об пол здоровье гидры уменьшается на один процент. Это же чит! Похоже, я смогу убить этого босса, совершенно не напрягаясь. Цикл рёв, «удар головой апстену» и собирание мозгов длился ровно три с половиной секунды. За это время Ядовитый Плевок успевал откатиться, так что я мог продолжать измываться над гидрой хоть до вечера. Но столько времени она не протянула. Ровно через сто ударов об пол гидра завизжала в последний раз и сдохла. А я тут же получил уведомление об установлении нового рекорда со временем 5:50, за который мне дали +3 % урона ядом.

На сегодняшний день установление новых рекордов уже не было чем-то удивительным. Сообщения о них появлялись постоянно. Но вот подобный рекорд с убийством босса за шесть минут был совершенно невероятным. Особенно если учитывать, что предыдущий рекорд был равен 53:41, а рейд с моим участием скорее всего потратил бы на гидру больше полутора часов.

Подойдя к боссу, я собрал лут и получил «Душу Дьявольской Гидры». Наверно, что-то стоящее. Закинув добычу в рюкзак, я набросил на себя невидимость и вышел из подземелья. На этот раз взятие квеста завершилось сокрушительным успехом. От меня потребовали тайно проникнуть в лагерь разведчиков, которые наблюдали за «тёмными силами», и вылечить местных обитателей всех до единого. Легкотня!

Как я и ожидал, с невидимостью и скачком выполнение этого задания было довольно простым. Мне не нужно было бить боссов, а достаточно было просто прокрасться мимо них. Убивать приходилось только относительно слабых монстров, которые сидели на входе в лагерь разведчиков. Но там я просто высаживал кучу грибов рядом с собой, а потом сажал один гриб под боком у монстра. Получив удар, тот бежал ко мне, чтобы атаковать, и нарывался на мою ловушку, которая уничтожала его за долю секунды. В самом же лагере разведчиков мне достаточно было только посадить куст, и тот за минуту исцелял всё и вся в пределах досягаемости.

Всего мне нужно было посетить пять «явочных квартир», где прятались неписи, занимающиеся слежкой за «тёмными силами». После того, как я вылечил жителей четырёх

убежищ, я направился к пятому. Но по пути я наткнулся на рейд гильдии Век Славы, который зачищал боссов в пещерах. А самое главное, руководила этим рейдом сама Зиновия Рейнхардт. Я конечно же не смог пройти мимо и решил уничтожить этот рейд любой ценой.

Я не стал сразу бросаться в атаку, а для начала изучил силы противника. И тут меня поджидал неприятный сюрприз. В рейде было 25 человек, и большинство из них было десятого уровня. Трое имели девятый уровень. А вот сама Зиновия и её помощник щеголяли одиннадцатым уровнем. Но главное было не это. Запас здоровья у игроков был примерно сравним с моим, то есть от 1 500 до 4 000 здоровья. А вот у «помощника» по имени «Меч, Покоривший Небеса» было 26 000 здоровья. Но и это было не самым шокирующим. Потому что у моей идеологической противницы было 103 000 здоровья. Для меня она была боссом эпического уровня. Более того, сила её атаки и урон от умений были такими, что меня она могла убить с одного удара, практически любым умением.

Вот как так? Я тут жопу рву, можно сказать, а какой-то нуб имеет в пятьдесят раз больший запас здоровья. И при этом у неё одиннадцатый уровень. А что будет на двенадцатом?

Активировав псионику, я попытался выяснить, как Зиновия смогла добиться таких результатов. Результаты были... неоднозначными. Уже сейчас в её гильдии Век Славы числилось тысяча человек. И все эти игроки с утра до вечера пахали для того, чтобы обеспечить лучшим шмотом и заклинаниями 25 человек, являвшихся главной ударной силой гильдии. Пять пятёрок образовывали полный рейд, который мог зачищать любые подземелья. Вначале «мясо» жертвовало собой, чтобы прокачать верхушку, а сейчас эти 25 человек тащили за собой всех остальных, помогая фармить боссов.

Что касается запредельных цифр характеристик и урона, то это было следствием следованию точному плану, составленному ещё до начала игры. Зиновия Рейнхардт и её «минионы» выбрали стихию Огня, что означало, что достижение нужного результата было понятным и относительно быстрым процессом. Сейчас моя противница вся была одета в экипировку золотого и алмазного качества, плюс у неё были самые лучшие талисманы и амулеты, которые можно было добыть на 11 уровне.

А самым страшным было то, что гильдия Век Славы вовсе не была самой сильной, а занимала позицию уверенных середнячков. Оказывается, пока я ковырялся в песочнице, самые сильные игроки уже успели прокачаться и уйти очень далеко. Фактически, сейчас соревнование между гильдиями шло за то, кто первым сможет сформировать полный рейд игроков 12 уровня, а потом выбьет экипировку, чтобы собрать хотя бы пятёрку игроков 13 уровня.

Тринадцатый уровень был по сути потолком, которого можно было достичь, используя знания об игре и помощь гильдии. На первом и втором серверах игроки упёрлись в этот предел, и до 14 уровня смогли добраться лишь несколько десятков человек. А 15 уровень достался лишь шести «гениям»: двум на первом сервере и четверым на втором. Сейчас гильдии использовали все свои «тайные знания», чтобы как можно быстрее достичь «базового 13 уровня». Если кому-то удастся получить преимущество, то он сможет буквально раздавить противников, лишив их ресурсной базы для развития.

Всю эту информацию я получил не только из игровых компьютеров, но и из секретных записей, которые имелись у самых «продвинутых» игроков сервера. По сути, все эти планы были частью информационной системы, а потому я мог с лёгкостью прочитать их. Только те планы, что хранились лишь в головах своих авторов, прошли мимо меня.

Пока я размышлял над всеми этими «высокими материями», рейд Века Славы отошёл в сторону. Они двигались по пещере, последовательно зачищая одного элитного монстра за другим. Учитывая силу противника, мне нужен был хитрый план. Как может один человек с кривым билдом убить 25 человек, двое из которых неуязвимы и могут убить его с одного удара?

Мои грибы были отличным способом нанести «бурстовый» урон. Вот только у них был один большой недостаток. Все грибы всегда атаковали ближайшую цель. Поэтому, первая жертва всегда собирала весь урон, даже если в результате её просто разрывало в клочья. А вот следующий за ней человек уже мог не волноваться, потому что весь путь до места, где помер его предшественник был безопасен. В принципе, моего урона достаточно для того, чтобы вырезать половину рейда за минуту. Но это только в случае, если меня никто в течение этой минуты атаковать не будет. Но шансов на это практически нет. Даже невидимость мне не сильно поможет, потому что Меч Покоривший Небеса мог видеть невидимок и «прыгать» к противнику. А уж если ко мне «прыгнет» Зиновия, то меня сразу же в кровавый фарш размажет.

Пока я сидел и думал, как бы так похитрее подловить врагов, удача сама прыгнула мне в руки. Прибежал ещё один член гильдии Век Славы, который о чём-то начал шептаться с Зиновией, после чего она и её «хахаль» свалили вслед за «гонцом». Из их разговора стало понятно, что неподалёку ходит ещё один рейд этой гильдии, и он наткнулся на редкого босса, из которого обязательно должно упасть что-то ценное. Но поскольку босс был слишком силён, то было решено позвать самых продвинутых игроков гильдии. Что ж, как говорится, на ловца и зверь бежит.

Подождав пять минут, пока Зиновия не начнёт бить босса со второй группой, я отправился к соседним монстрам. Быстро пробежав рядом с ними, я «зацепил» их за собой. Хотя я был под невидимостью, местные монстры отлично видели меня, чего не скажешь про членов рейда, которые настолько увлеклись битвой со своим противником, что даже не заметили, как прямо к ним в толпу ворвались ещё два элитных монстра.

Степенное и спокойное течение битвы сменилось хаосом и паническими воплями. А я в этот момент ещё и добавил своих грибов, перекрывая игрокам пути к отходу. Как только они собрались разбежаться, самые трусливые попали в мои ловушки и сдохли. Разумеется, в этот момент игроки заметили меня, но предпринять что-то не смогли, потому что в самый последний момент я прыгнул скачком и побежал прочь.

В спину мне неслись проклятья и выкрики «это Читер», но я уже не обращал на них внимания. Как я и рассчитывал, едва заслышав, что кто-то напал на её рейд, Зиновия бросила бить босса и помчалась на помощь. Путь между двумя рейдами проходил по широкому коридору, в котором не было особых ответвлений. Но я умудрился так спрятаться за камнем, что пробежавшая мимо девушка и пара её сопровождающих просто не заметили меня.

Я на полной скорости направился ко второму рейду, с которым провёл тот же самый фокус. Мне даже сильно напрягаться не пришлось, потому что пара монстров и так увязалась за мной. Более того, к рейду я подобрался в тот момент, когда у элитного босса оставалось уже совсем мало здоровья. Так что добежав до группы магов и целителей, я сделал «скачок» и оказался прямо позади босса. А когда большинство игроков отвлеклись на прибывшее «подкрепление», я подскочил к боссу и нанёс несколько ударов копьём. В результате, монстр умер, а мне как нанёсшему последний удар «выпала честь» собрать весь лут.

После этого «финта ушами» я резко бросился в сторону, а через секунду ушёл от преследователей скачком. Двое игроков погнались за мной, а остальные попытались остановить двух монстров, чтобы спасти как можно больше жизней согильдийцев. Метров через пятьдесят я резко затормозил, скакнул обратно и напал на двоих преследователей. Поскольку я активно использовал предвидение будущего, то бой завершился очень быстро и моей безоговорочной победой.

После этого я просто бросился прочь, собираясь скрыться с места событий до того, как Зиновия Рейнхардт заявится по мою душу. В целом, весь этот план «вредительства» был хорош. Очень хорош. Но одной вещи я не учёл. Бегала Зиновия куда быстрее, чем я. Даже постоянное использование скачка не помогло мне оторваться. Оставалось всего несколько секунд до момента, когда я попадусь на глаза преследователям, после чего моя смерть была бы неизбежной. Уж слишком большим был разрыв в наших силах.

Но поскольку в поисках пути для побега я пользовался не только зрением, но и псионикой, то смог заметить узкую и глубокую расщелину в полу пещеры. Сейчас мы находились в коридоре, где не было монстров. Более того, его можно было бы считать тупиком, или скорее длинным и широким залом, в котором было множество неровностей рельефа, препятствий, колонн и так далее. Будь я против только одного противника, то можно было бы просто скрываться в его слепой зоне. Но поскольку врагов было несколько, то оставалось только сыграть в прятки и забиться щель, где меня никто не увидит.

И именно такую щель я и обнаружил. Даже подбравшись к ней в упор, сложно было понять, что это не просто небольшое углубление, а провал глубиной в пару метров. Скользя в это укрытие, я двинулся по этой расщелине вперёд, чтобы найти более укромное местечко. Преследователи уже дышали мне в затылок. Они смогли нагнать меня, и сейчас внимательно осматривали местность, пытаясь понять, где же я спрятался.

Пройдя десяток метров, я неожиданно наткнулся на странную аномалию. Если не приглядываться, то это место выглядело просто как тень, падающая на стену сверху. Но вблизи становилось понятно, что это некий кусок «тьмы», поглотивший часть стены. А исследование этого места псионикой показало, что это портал, ведущий непонятно куда. Поскольку раздумывать мне было некогда, то я просто шагнул в этот портал, скрываясь во тьме. В худшем случае я просто умру. Я от Зиновии-то убегал больше из спортивного интереса.

Пройдя сквозь тьму, я оказался... во тьме. Если ориентироваться наощупь, то я сейчас находился в узком извивающемся проходе. Но вот зрение в этом месте отказало полностью, плюс не работала карта. К счастью, я мог напрямую считывать информацию из окружающего мира, так что просто пошёл вперёд, даже не беспокоясь о том, чтобы нащупать путь.

Сначала я просто шёл по узкому ходу. Потом в нём появились ответвления. Далее начали встречаться провалы в полу и ловушки. Постепенно ловушек становилось всё больше, и даже зрячему тут пройти было бы сложно. Я же миновал большую часть препятствий с помощью банального скачка. Ведь я заранее знал, куда нужно прыгать.

Наконец, через пять минут я вышел в зал, вырезанный в монолитной толще камня. Зал был пустым, за исключением чёрной фигуры, стоящей в дальнем его конце. Сосредоточившись на ней, я с удивлением признал того самого призрака Тёмного Властелина, которого я освободил не так давно. Стоило мне подойти поближе, как призрак отреагировал на моё приближение речью.

— Ты пришёл сюда, чтобы посмеяться надо мной? Чтобы ткнуть меня носом в момент моего поражения?

— Ты о чём? — Поинтересовался я, обходя призрака.

Тот стоял спиной ко входу, а перед его лицом светилась потусторонним светом сфера, переливающаяся разноцветными огнями. Я не заметил её вначале, потому что исходящий от этой сферы свет был очень тусклым.

— Это воспоминания о моменте моего поражения от рук последователей Богов Стихий. Если ты хочешь узнать, как всё было на самом деле, то смотри!

Призрак отошёл в сторону и указал рукой на сферу. Я подошёл к ней, посмотрел внутрь и заметил какое-то движение. Чем ближе я подходил, тем более явным было движение. В конце концов мне пришлось буквально засунуть голову внутрь сферы, после чего я оказался наблюдателем, смотрящим «кино». Я мог смотреть по сторонам, но не мог выбрать точку зрения. Впрочем, в первую очередь меня волновали окружающие события, а неизвестный наблюдатель находился в самой их гуще, так что мне удалось подробно рассмотреть всё, что происходило вокруг.

Передо мной разворачивалась сцена загонной охоты восьмерых против одного. Дичью был мужчина в чёрных одеждах и маске, который бросался сгустками тьмы и размахивал неким предметом, который при большой доле фантазии можно было бы назвать боевой косой. А по сути, это было странное нагромождение лезвий, которое при этом в руках данного индивида было смертельным и опасным оружием, которому было крайне сложно противостоять.

Дичь со всех сторон окружили восемь... гуманоидов. Тут были гном, эльф, каменный тролль, какое-то чудо в перьях, что-то вроде ожившего антропоморфного дерева, оборотня в промежуточной форме и двух почти людей. В общем, полный паноптикум толерастов. Они довольно умело кружили вокруг Тёмного Властелина, пытаясь достать его оружием или магией. Но всех их попытки атаковать упирались в блоки или щиты, выставяемые противником, или же просто уходили мимо цели.

Но вот «чудо в перьях» использовало какое-то заклинание, резко затормозившее фигуру в чёрном. Маг тут же поплатился за свой успех и улетел в сторону, лишившись более половины жизни. Но остальные нападавшие использовали этот момент слабости их противника на полную. Подскочивший гном сделал выпад копьём, и оно вошло Тёмному Повелителю прямо в живот. Тот схватился одной рукой за копьё, а второй попытался нанести удар по гному, но его руку захлестнул длинный хлыст, удар которым нанесла женщина-человек.

Образовалась небольшая заминка, и гном использовал её, чтобы применить какое-то заклинание. Светящийся радужный луч вышел из его левой руки и упёрся в грудь Тёмного Властелина. А спустя долю секунды такие же лучи испустили шестеро других нападавших. Только пернатый воин остался лежать на земле, делая вид, что не может подняться. Битва остановилась. Семеро нападавших направляли лучи света в одну жертву, а та застыла, не в силах двинуть и пальцем. А через несколько секунд события приняли несколько неожиданный поворот.

Из груди гнома, прорывая золотую броню, вылез угол большого кубического алмаза. Судя по перекосившейся роже коротышки, совсем не этого он ожидал от применения заклинания. Алмаз вырвался из груди гнома подобно личинке Чужого, после чего его изуродованный труп упал на землю, глядя в небо застывшим взглядом. А через секунду та же

судьба постигла и шестерых остальных нападавших. Разница была только в том, как выглядели кристаллы, вывалившиеся из их груди. У эльфа он был сапфиром, у «дерева» изумрудом, оборотень разродился рубином, женщина изрыгнула жёлтый топаз, а последний мужчина голубой аквамарин.

Но самым необычным было «сердце» тролля. У него из груди вывалился самый обычный кусок гранита, внешне никак не отличавшийся от остального его тела. Все семеро нападавших упали на землю безжизненными куклами, быстро разлагаясь до состояния кучи требухи. Тёмного Властелина постигла та же участь. А вот тролль опять удивил меня. Его тело рассыпалось на кучу обломков, но при этом из головы вывалился «мозг», выглядящий как спаянные друг с другом сотни крупных алмазов. Честно говоря, из всех порождённых заклинанием кристаллов, ни один не мог сравниться по красоте с мозгом тролля.

После того, как восемь гуманоидов расстались с жизнями, к месту битвы подошёл воин в перьях. На его лице играла глумливая улыбка, говорящая о том, что всё прошло в точном соответствии с его замыслами.

— Ах-ах-ах, дорогие союзнички, какой неожиданный финал. Но не волнуйтесь, ваша героическая смерть не будет забыта. Пока я буду править этим миром, всё его население будет знать вас как героев, что пожертвовали своей жизнью, чтобы сразить бессмертного Тёмного Властелина.

С этими словами воин протянул руку, и семь кристаллов взлетели в воздух, кружа над его ладонью. А спустя несколько секунд они один за другим исчезли в «пространственном кармане». Вот только я обратил внимание, что «великий махинатор» забрал себе не сердце тролля, а его мозг, который выглядел куда более красиво. Более того, после того, как тело тролля развалилось на куски, невозможно было отличить его «сердце» от всего остального мусора. Потому-то «чудо в перьях» и спутало мозг с кристаллом, в котором была заточена часть души Тёмного Властелина.

На этом «кино» закончилось, и я опять оказался в комнате рядом с призраком, сотканным из тьмы.

— От оно чё, Михалыч. — Протянул я, переваривая информацию.

Сейчас я не просто увидел увлекательный мультик. Я смог рассмотреть названия всех Семян Зла, и с помощью псионики выгащить всю информацию о том, где эти квестовые предметы находятся, и как их можно добыть.

— Ну и каково твоё мнение об этом событии? — Поинтересовался призрак.

— Вас всех злобно поимели. — Высказал я довольно очевидную вещь.

— Нас? Кого этого, нас? — Удивлённо спросила тень Тёмного Властелина.

— Вас — это тебя и тех семерых идиотов, что принесли себя в жертву, чтобы запечатать твою душу.

— Что? Но... как? Ведь не может быть...

— Может-может. — Прервал я сбивчивое бормотание неписья. — Ты лучше скажи, ты уже решил насчёт моего предложения?

— Какого предложения? — Непонимающе уставился на меня призрак, чья картина мира и тысячелетняя ненависть только что треснули и рассыпались на куски.

— Ты станешь моим преданным рабом или очередной ступенью на пути моего восхождения на вершину этого мира?

— Что? Да как ты смеешь? Ты хоть знаешь, кто я?

— Ты — бессильная тень давно умершего Тёмного Властелина. Для тебя мечтать о

власти и могуществе уже поздно. Всё что тебе осталось — это взывать к мести и надеяться на мирное упокоение. Эти твои желания я могу исполнить. Но если ты посмеешь воспротивиться моей власти, то тебя ждёт лишь забвение и небытие.

Конечно, угрозы и обещания были так себе, но непись заглотил наживку.

— Мечь! Да, я жажду мести! Ради неё я согласен на всё.

— Хорошо. — Кивнул я. — Когда придёт время, я освобожу части твоей души и уничтожу того, кто виноват в твоей смерти.

Тут же в интерфейсе игры появилось сообщение.

— «Вы получили уникальное задание «Мятежный Дух». Разрушите все Семена Зла и убейте Владыку Неба. Награда: скрыто».

Хе-хе, сработало! Теперь у меня есть официальный квест на «восстановление поруганной чести и установление справедливости». Одно только наличие этого задания уже способно активировать скрытые цепочки квестов, благодаря которым я смогу добраться до Семян Зла. Что ж, тут я закончил. Теперь, можно вернуться обратно и посмотреть, не надоело ли моим преследователям искать меня.

Оставив призрака висеть и бормотать что-то себе под нос, я вернулся в заполненный тьмой коридор, по которому выбрался обратно в пещеры. Увы, мои надежды на то, что Зиновия свалит по своим делам, рассеялись как утренний туман. Видимо, во время погони она всё-таки смогла заметить меня, так что теперь была уверена в том, что я прячусь где-то неподалёку. К счастью, она не стала подрывать на мои поиски всех своих подчинённых, и сейчас рядом со мной ошивались только сама Зиновия Рейнхардт и её подручный Меч Покоривший Небеса. А к несчастью, именно Меч обладал способностью видеть невидимок, так что для успешного побега мне нужно было придумать способ убить его.

Впрочем, чего тут думать? Мои грибы при полной зарядке способны нанести 36 000 урона. А у Меча всего 26 000 здоровья. Кроме того, его профессией был Убийца-Разрушитель, так что он не мог похвастаться высокой защитой. А вот шансов что-то сделать Зиновии у меня не было. Она была Фанатиком-Снайпером, так что сочетала в себе большой запас здоровья, высокую защиту и огромный кратковременный урон. В длительном бою её урон был лишь чуть выше среднего для её уровня экипировки, а вот в стычке один на один она могла за секунду убить почти любого противника на расстоянии в сотню метров.

Пока я сидел в расщелине, то с помощью псионики наблюдал за действиями двух своих врагов. Довольно быстро стало понятно, что Убийца постоянно шныряет вокруг, высматривая меня, а Снайперша сидит на высоком камне, дожидаясь момента, когда сможет убить меня одним выстрелом. Кроме того, оба они постоянно находились под невидимостью, так что если бы не мои читерские способности, то я даже не понял бы, что на меня тут устроена засада.

Поскольку Убийца постоянно перемещался, то подловить его было довольно просто. Я примерно прикинул траекторию его движения и выбрал камень рядом с расщелиной, на который начал ставить грибы так, чтобы Меч не смог их заметить. А когда грибов накопился возможный максимум, я подобрал небольшой камушек с пола и кинул его рядом с ловушкой, причём сделал это в такой момент, что полёта самого камня никто не видел, а только слышали звук его падения. Меч Покоривший Небеса тут же бросился на звук и закономерно попал в зону действия грибов. Он даже понять ничего не успел, как «рой грибов» разорвал его на куски.

Зиновия, конечно, тут же бросилась к месту моей ловушки и начала палить из пулемёта

во все стороны, но я банально спрятался в портале из тьмы и обратно вылез только через пару минут, когда «блондинке» стало понятно, что вокруг никого нет. После этого мне осталось только осторожно выбраться из расщелины и рвануть из этой пещеры на всех парах. По пути я удачно разминулся с парой ловушек, установленных Снайпером. Всё-таки, когда я знаю о грозящей мне опасности, поймать меня очень сложно.

Выбравшись в безопасное место, я отправил Зиновии приглашение в друзья. На удивление, она почти минуту о чём-то думала, прежде чем принять его.

— «Привет. Ты всё ещё сторожишь меня? Ха-ха! Ты что, действительно надеешься победить в этой игре?» — Написал я ей личное сообщение. Подобный способ общения был доступен только друзьям, для чего и потребовалось отправлять приглашение.

— «Кто ты?» — Пришёл настороженный ответ.

— «Ха-ха. Неужто не догадалась? Я тот, кто вытащил тебя и самой глубокой жопы мироздания».

— «Атман?!!»

— «Он самый».

— «А почему у тебя другое имя в игре?»

— «Спроси у Существа. Это его проделки». — Вслед за этим сообщением я сразу же послал ещё одно. — «Так каково чувствовать себя бараном, отправленным на бойню?»

— «Какую бойню?» — Не поняла моей подколки Зиновия. Впрочем, неудивительно. Она ведь считала себя непобедимой. С её-то девяносто девятью победами подряд.

— «Вся эта игра — ловушка, потому что победить в ней могу только я. Ха-ха! Существо освободило тебя только для того, чтобы окончательно уничтожить. Или ты думаешь, что Йог-Сототх простил тебе твои угрозы?»

Ответом мне было молчание. Похоже, я только что неслабо так встряхнул сознание своей соперницы, поселив в её душе страх. И именно этого я и добивался.

— «Меня полностью оправдали на суде». — Даже в словах в чате ощущалась гложащая её тревога и паника.

— «Ха-ха! Расскажешь об этом Йог-Сототху перед тем, как тебя отправят в ад. Ладно мне пора. Рад был с тобой повидаться. И не забудь, что ты обещала отдаться мне, когда у тебя будет такая возможность».

— «Я УБЬЮ ТЕБЯ!!!» — Пришло мне сообщение, написанное заглавными буквами.

— «Ха-ха, руки коротки.:P ===>O:»

На этом я выкинул Зиновию из списка друзей и закрыл окно чата. Что ж, миссия выполнена. А теперь можно и квест завершить.

Посетив последнее убежище разведчиков, я завершил задание и направился к неписю «сдаваться». В безопасной зоне рядом с ним я обнаружил Зиновию. Сначала я под невидимостью добрался до непися и отчитался о выполнении задания, после чего вышел из невидимости, нахально помахал рукой своей будущей наложнице и начал использование заклинания переноса в Город Крабов. Поскольку это была мирная зона, то помешать мне никто не мог, хотя Зиновия попыталась. Под конец она прокляла меня разными способами и пообещала жестокую и мучительную смерть. Юмористка, однако.

Вернувшись в город, я отправился искать очередную явочную квартиру Ордена Наёмных Убийц, где и стал, наконец, Гипнотизёром. Фух, наконец-то, с этой эпопеей закончено, и теперь передо мной стоит относительно простая задача — стать сильнейшим игроком на сервере. Встреча с Зиновой буквально раскрыла мне глаза на истинное положение вещей.

Сейчас мой «эталон» продвинутого игрока был совсем другим, чем раньше. Похоже, мне нужно полностью использовать все свои способности, чтобы в кратчайшие сроки стать сильнее. Уже который раз себе это говорю.

В первую очередь мне нужно было обеспечить себе высокий урон. А во вторую, следовало увеличить свою выживаемость. Собственно, обе эти проблемы были общими для друида и гипнотизёра. Самый большой запас здоровья был у воинов. А вот представители двух других типов профессий были вынуждены ходить по лезвию ножа, дожидаясь, пока какой-нибудь убийца, снайпер или разрушитель не убьёт их с одного удара. С уроном же у меня всё было ещё хуже. Гипнотизёр в принципе не мог похвастаться умениями, наносящими прямой урон. А вот у друида основным источником урона был... питомец.

Да-да, не заклинания, и даже не растения, а именно одна единственная приручённая зверюга. Она же могла выполнять функции танка и даже ездового животного. Другими словами, мне срочно требовался самый крутой, сильный и модный пет. Я снял номер в гостинице, завалился на кровать и начал «раскручивать» игру на информацию о питомцах друидов. При этом меня интересовало не содержимое руководств или описание чьих-то достижений, а просто теоретически возможные петы, которых только можно получить в игре.

Вариантов оказалось очень много. Более того, все они были разные, плюс одного и того же питомца можно было развивать по-разному, так что и конечный результат отличался. Закончил я перебор вариантов только уже ночью, когда на игровой мир опустилась тьма. Лидером во всех номинациях оказалась Смертельная Сколопендра Хаоса. У неё было просто невообразимое количество здоровья, запредельный урон он «укуса», она могла быть ездовым животным и передвигалась со скоростью в три раза больше чем скорость бега игрока, а самое главное, пока я был «наездником» меня защищала пассивная способность сколопендры «Щит Плоти», которая делала невозможным нанесение мне урона, пока жив мой питомец.

За всю историю игры никто никогда не то что не приручил этого монстра. Никто даже в глаза его не видел. Информацию об этом пете я получил из баз данных игровых серверов. Даже шансы на появление этого монстра хоть где-то были неотличимы от нуля. Но поскольку я твёрдо решил, что мне нужен именно этот питомец, то окружающему миру оставалось только прогнуться под меня.

Вскочив с кровати, я отправился выполнять квест, который должен был открыть мне дорогу с Острова Крабов на материк. Правда, передо мной тут же возникло препятствие. Разрешение на использование портала выдавал Король Острова Крабов, а с ним у меня отношения были испорчены ещё с тех пор, как я прикончил «ревизора по крабам». В результате, мне пришлось буквально «прорубаться» сквозь толпу неписей, чтобы добраться до портала и самостоятельно активировать его.

Выбравшись на материк, я тут же побежал делать цепочку квестов, в награду за которую получил небоевое заклинание приручения питомца. Это заклинание было «золотого» уровня, что давало шанс приручить питомца соответствующего качества. Даже был небольшой шанс захватить контроль над питомцем алмазного качества, к которым и относилась сколопендра.

Следующим шагом я отправился на Аукцион, где на все свои сотни золотых скупил Осколки Хаоса. Этот ресурс выпадал из монстров Стихии Воздуха. Я скупил двести тысяч Осколков Хаоса, заплатив за это шестьсот золота. Далее я отправился в «тайный» Храм

Стихии Воздуха, где смог слить все эти осколки в один предмет Божественная Эссенция Хаоса.

Эссенции стихий можно было использовать для того, чтобы открывать проход в «миры стихий». Это были особые локации, где обитали редкие монстры соответствующей стихии. Именно в этих локациях выбивались самые редкие и ценные игровые предметы. И только в локации, открытой эссенцией божественного уровня, можно было встретить нужного мне питомца. Конечно, шансы на это были ничтожными, но... тут я немного подшаманил с вероятностями.

Выбравшись в безлюдную местность, я начал «по откату» использовать заклинание Гриб Дождевик, сдвигая энергетику места в сторону стихии воздуха. Примерно через час я стоял в центре зоны со сдвигом Воздуха в 12 единиц. После этого я использовал Божественную Эссенцию Хаоса, и спустя несколько секунд передо мной открылся «портал в другой мир». Я тут же прыгнул в него и оказался в довольно странной местности.

Эта локация выглядела как нагромождение летающих камней и островов. На островах росли разные редкие растения, копились минералы, и конечно же жили опасные монстры. Благодаря моему вмешательству, на одном из островов сейчас находилась нужная мне Смертельная Сколопендра Хаоса. Это было животное стихии Воздуха, которое идеально подходило для меня.

Чтобы добраться до моего будущего питомца, мне пришлось скачками перемещаться с одного острова на другой, используя летающие камни в качестве «путевых точек». Мне даже пришлось вмешаться в траектории «случайного» движения этих камней, чтобы избежать встречи с сильными боссами, которых я бы точно не смог убить с моей экипировкой.

Наконец, добравшись до сколопендры, я использовал изученное заклинание приручения питомца, и даже при том, что шансы были один на миллион, приручение успешно состоялось. Вообще, учитывая сложность получения этого питомца, можно с уверенностью сказать, что разработчики игры никогда не предполагали, что кому-то удастся его приручить. Скорее он был зарезервирован в качестве возможной награды за какой-нибудь уникальный квест эпического уровня сложности.

Подчинив пета, я тут же подозвал его к себе, дал команду охранять меня и углубился в изучение его свойств. Прямо сейчас эту бессловесную животину сложно было назвать «потрясающей небеса». Это был просто сильный пет. Сколопендра была длиной в десять метров и высотой мне по пояс. Сделав «круг почёта», питомец замер передо мной, жалобно сверкая глазками. Это походило на выпрашивание колбаски котёнком. И я даже знал, что сколопендре было нужно.

Протянув руку, я извлёк из сумки Душу Дьявольской Гидры и скормил её питомцу. Именно такие души были нужны ему для развития. Мне эта душа досталась почти бесплатно, но на самом деле это был чрезвычайно редкий предмет, получить который я смог только из-за установления нереального рекорда. Чтобы сколопендра смогла «войти в силу», мне нужно было скормить ей сотню душ «золотого» качества.

Для обычного игрока достать подобное количество этих редких и очень ценных ресурсов было бы невозможно. Даже самая сильная гильдия могла бы надеяться добыть лишь пару-другую за месяц. И куда выгоднее было бы пустить эти души в качестве расходников для создания оружия, чем на корм пету. Но моя «удача» просто не могла быть описана словами или числами. Если существовал хоть малейший шанс выпадения нужного предмета, я мог сделать этот шанс стопроцентным.

Я открыл окно с характеристиками питомца, задал ему новое имя, после чего обратился к довольной животине.

— Ну что, Просто Песец Какой-то, пошли жрать боссов?

Песец тут же понял меня и направился в сторону ближайшего элитного рейдового босса. Я бы не смог завалить противника такого уровня, но мой питомец сам сейчас был элитным рейдовым боссом, так что с моей помощью и небольшой толикой удачи, победа была гарантированной.

Спустя примерно неделю я завалил очередного босса, вынул из него Душу Высшего Элементаля и скормил её Песцу. Это была сотая сожранная им душа, так что сейчас его характеристики достигли абсолютного максимума, достижимого в игре для питомцев. Открыв окно характеристик питомца, я полюбовался на стоящие там цифры. Десять миллионов здоровья. Сто тысяч урона за один укус. Скорость атаки три укуса в секунду. Регенерация здоровья 2 % в секунду. А самое главное, на моего питомца распространялся мой бонус поглощения физического урона до 5 % за удар.

Другими словами, удары меньше чем на 500 000 урона просто не смогут мне навредить. Конечно, это не касается урона огнём, электричеством или ядом, но в целом, это делало физические атаки против меня абсолютно бессмысленными. Даже если наносить удары по 500 000 урона с частой сто раз в секунду, у песца не отнимется ни единицы здоровья.

Всю эту неделю я провёл в том же самом мирке. После приручения сколопендры, тут осталось четыре «сверхэлитных» босса, которые возрождались каждые шесть часов. С учётом усилий, которые мне пришлось приложить, чтобы попасть в это место, проще было подождать и убить боссов тут, чем идти куда-то ещё. Помимо этих боссов тут были противники и попроще, и мой Песец непрерывно «фармил» их всю эту неделю, выбивая самые редкие в игре ресурсы. При этом, мне довольно «удачно» падали камни с редчайшими заклинаниями для друида и гипнотизёра, которые я собирался использовать для создания талисманов.

На данный момент самой «радующей сердце» характеристикой моего питомца была способность переносить грузы в личном «рюкзаке». Если бы не это, то в мою сумку просто не влезли бы все выбитые мной сказочные богатства. За эту неделю мне уже так надоел бесконечный фарм, что я даже смотреть на этот процесс не мог. По сути, мой питомец мог зачищать подземелья без какого-либо моего вмешательства. Он не только убивал монстров, но и сам собирал лут, отсеивая всяческий бесполезный мусор.

Из-за моего нетерпения, я не стал ждать ещё шесть часов, чтобы выбить из супер-боссов что-то ещё, кроме душ, а сразу же направился к порталу, который должен был вернуть меня обратно на материк. Пройдя через него, я дал команду Песцу бежать в столицу, а сам с места наездника принялся наблюдать за тем, как влияет моё присутствие на окружающий мир.

Дело было в том, что на протяжении всей этой недели, рядом со мной происходили невероятные события. Из боссов постоянно выпадали предметы, шансы появления которых исчислялись миллионными долями процентов. Конечно же, подобная удачливость не могла пройти мимо внимания искусственного интеллекта, управляющего игрой. Тут же начались различные проверки правильности проведения расчётов, целостности данных, неизменности программного кода, распределения значений в генераторах случайных чисел.

В общем, ИИ попытался проверить и проконтролировать всё, что только можно, включая параметры работы моей капсулы погружения. Но сколько бы он ни пытался, ни малейших отклонений от игровой логики зафиксировано не было. Для полного контроля

всех моих действий даже был выделен персональный ИИ, который проводил все мыслимые и немыслимые проверки на всех уровнях.

Дело дошло до того, что все сигналы от моей капсулы проходили через этот искусственный интеллект и попадали на игровой сервер только после всестороннего изучения и исследования. Но всё это никак не могло помочь компьютеру понять, что же за хрень творится вокруг меня. Он даже пытался использовать генераторы случайных значений, находящиеся на другом конце планеты и даже на спутниках на орбите, но для моей псионики расстояние до оборудования и сложность программной обработки данных не имели никакого значения, потому что я на подсознании просто видел нужные мне линии событий и подстраивал события под них. С точки зрения теории, мне не нужно было ничего «вычислять». Достаточно было просто измерить показатели и привести их в соответствие с «эталонной линией вероятности», а причинно-следственные связи выстаивались уже автоматически.

Поскольку за игровым миром рядом со мной постоянно наблюдал мощный ИИ, то данные в этой области получали высший уровень достоверности. Более того, чтобы полностью исключить влияние «посторонних шумов», ИИ перевёл выполнение каждой операции, требующей «случайных» значений на использование самых доверенных генераторов случайных чисел. Колебания каждой травинки рядом со мной зависели только от логики игры и «абсолютно случайных значений».

Из-за того, что этот ИИ зарезервировал под свои нужды значительную часть физических генераторов случайных чисел, их стало не хватать для проведения других вычислений. И тогда у ИИ возникла «гениальная» идея. Раз все события вокруг меня «случайны», то имеет смысл использовать уже их в качестве источника случайных чисел. Это можно сравнить с логикой, что если взять случайное число и поделить его на два, то результат всё равно будет случайным числом, только с чуть меньшим количеством возможных вариантов значений. Но поскольку все события вокруг меня были «максимально случайными», то эти события можно было использовать в качестве «источника данных» для расчёта множества других событий.

В результате, вокруг меня естественным образом возникла зона проявления Хаоса. Любой «взмах крыла бабочки» тут же влиял на важные события по всему миру. И соответственно, изменив траекторию движения травинки рядом с собой, я мог влиять на то, что выпадет при убийстве босса на другом конце мира. В общем, эффект был довольно интересным и забавным, так что я сейчас размышлял над тем, как его можно использовать. Впрочем, всё это были размышления на отвлечённые темы.

Сейчас я на всех парах мчался в сторону столицы континента. Но на подступах к ней меня попытались атаковать несколько игроков. Я настолько задумался, что заметил факт нападения только после того, как оно уже закончилось. Мой питомец после первого же полученного удара бросился к врагам и банально «схарчил» их, убив каждого за один укус. Более того, Песец тут же поднял весь выпавший из игроков лут и сложил себе в рюкзак. Вот это я понимаю, питомец. Сразу видно, что в душе он хомяк.

Нападавшие не удовлетворились достигнутым результатом и позвали на помощь. Все они были представителями одной гильдии и, видимо, считали себя в праве нападать на кого угодно где угодно. В частности, на меня направляющегося в столицу. Уже в пригороде против меня вышло два рейда общей численностью в пятьдесят человек.

Пока я раздумывал, стоит ли мне атаковать в лоб или свалить подальше, как мой

питомец первым напал на противников, сходу врубившись в их толпу. К моему удивлению, некоторые из игроков умирали не от одного укуса, а от двух или даже трёх. То есть передо мной были явно не простые смертные. Сосредоточившись, я начал просматривать характеристики окружающих и варианты будущего.

На удивление, совместного урона пятидесяти игроков 11 уровня хватало для того, чтобы начать снижать запас здоровья моего питомца. Правда, весь значимый урон прилетал только от магов и убийц. Их я и приказал убивать в первую очередь, игнорируя тех, кто наносит простой физический урон. Моя стойкость до сих пор находилась на отметке 100 единиц, а сопротивляемость контролю распространялась и на питомца. В результате, тот был просто неостановим. Всего за 15 секунд Песец сожрал половину нападавших. За это время его здоровье опустилось лишь на треть.

Когда нападавшие поняли, что проигрывают, они решили разбежаться в разные стороны. Вот только скорость движения сколопендры в три раза превышала скорость бега, так что сбежать смогли только те, кто имел невидимость. На данный момент у меня не было умения, позволяющего видеть невидимок, но в ближайшем будущем я собирался это исправить. Я мог бы воспользоваться псионикой, чтобы обнаружить всех беглецов, но это слишком явно выдало бы факт нарушения мной ограничений игры. Тех невидимок, которых можно было обнаружить по следам на земле, мой питомец и так схарчил. Самые умные смогли выжить, но их было всего трое.

Добив последних нападавших, я поехал дальше, и уже через пару минут вошёл в ворота города. Тут уже была мирная зона, так что я временно выбросил нападавших из головы и отправился... спать. Всё-таки за эту неделю я ни разу не сомкнул глаз, следуя «народной мудрости»: пока ты спишь, враг качается.

На следующий день я занялся изготовлением заготовок для талисманов и амулетов. Несмотря на наличие у меня редчайших драгоценных камней с заклинаниями, для талисманов всё ещё нужно было использовать самые обычные заготовки, которые можно было купить только у непися. Сейчас я мог использовать уже восемь талисманов, так что ассортимент доступных мне возможностей увеличился. Кроме того, следовало максимально подстроиться под наличие у меня питомца.

Первый созданный мной талисман не наносил урона, не восстанавливал здоровья, и даже никак не влиял на врагов. Сейчас в каждом талисмане я мог использовать шесть кристаллов с заклинаниями, так что я создал талисман, обладающий шестью функциями. Основной функцией было «благословение», которое висело на мне и моих союзниках в течение 30 секунд. А результатом работы этого благословения было снятие состояния «слепоты» каждую секунду.

Слепота была особым типом проклятий, не относящихся к контролю. Её сила могла изменяться от 1 до 100 процентов. На ста процентах игрок не становился полностью слепым, но окружающий мир он воспринимал как через мутные тёмные очки с эффектом размытия движений. С таким зрением было крайне сложно ориентироваться в бою. И если я сам мог использовать псионику, то моему Песцу требовалось честное игровое восприятие.

Но главным в этом талисмане было не снятие слепоты, а дополнительные эффекты, также накладывающиеся каждую секунду. Это было снятие проклятий отравления, горения, заморозки и кровотечения. Именно горение и кровотечение меня беспокоили больше всего, потому что они наносили урон в процентах от текущего запаса здоровья. Чем больше у вас было здоровья, тем более эффективными были эти состояния. Именно из-за них Песец

получил так много урона при столкновении с нападавшими на меня игроками. Заморозка не наносила урона, но зато замедляла движения, при этом не являясь эффектом контроля, то есть иммунитета к ней у игроков не появлялось. Ну и с отравлением всё понятно. Хотя самые сильные яды нельзя было «снять» за один раз, каждую секунду сила отравления должна была заметно снижаться.

Последним эффектом этого талисмана был «баф» дающий способность видеть невидимок на 10 секунд. При этом, сам баф вешался каждую секунду в результате работы «основного» благословения. Это имело смысл, потому что в игре существовали способы не только становиться невидимым и видеть невидимок, но и способы отключать чужое «сверхзрение». То есть была невидимость, анти-невидимость и анти-анти-невидимость. И вот как раз против последней и действовал мой подход. Даже если с меня снимут баф на видение невидимок, через секунду он опять окажется на мне.

Второй талисман использовал заклинание гипнотизёра «Призрачный Побег». С его помощью я мог мгновенно перемещаться на 50 метров, причём вместе со своим питомцем. Но главным было не это, а то что позади себя я оставлял иллюзорного клона, который участвовал в бою на протяжении 5 секунд. При этом, он даже мог наносить урон и лечиться. Правда, весь наносимый урон был иллюзорным. То есть это была лишь видимость нанесения урона. В радиусе 30 метров от клона противники «видели» что их здоровье снижается, хотя на самом деле они просто боролись «с пустотой». Этот талисман использовался мгновенно с перезарядкой как раз в 5 секунд, так что при необходимости я мог постоянно существовать в двух экземплярах, при этом отдавая приказы своему клону о том, что ему следует делать. Ну и на закуску, в течение 5 секунд я мог использовать талисман повторно, чтобы обменяться местами с клоном. В этом случае ко времени перезарядки талисмана добавлялось ещё 5 секунд.

Третий талисман нужен был для лечения моего питомца. Баф от него восстанавливал 5 % недостающего запаса здоровья каждую секунду. Способностей друида не хватало, чтобы быстро вылечить моего питомца с использованием обычных заклинаний. В конце концов, у него было 10 000 000 очков здоровья. Но вот при процентном исцелении общая регенерация становилась просто нереальной. У сколопендры была естественная регенерация здоровья в 2 % в секунду, а в «предсмертном» состоянии под бафом она приближалась к значению в 7 % в секунду, то есть 700 000 здоровья. Таким образом, питомца можно было ранить, но очень непросто было убить.

Четвёртый талисман тоже нужен был для лечения, но уже мне или моим союзникам. Это был усиленный аналог заклинания «Экстренное Спасение», которое досталось мне ещё во время выполнения квестов вместе с Драмгом. «Божественное Спасение» направляло «луч добра» на цель, восстанавливая 10 000 здоровья четыре раза в секунду, и вешая сверху десятисекундный магический щит, поглощающий 20 000 урона из всех источников, кроме отравления и кровотечения. Щит мог «складываться» до ста раз. Количество восстанавливаемого здоровья не шло ни в какое сравнение с 700 000 здоровья в секунду у пета, но для игроков 40 000 в секунду было очень даже неплохо. А при максимальной зарядке щита он мог поглотить два миллиона урона.

Пятым было заклинание «Непроходимые Заросли Кустов». Оно позволяло выращивать растение класса «куст», но главной особенностью было то, что я мог вырастить десять кустов, сохраняя контроль над всеми ними. Вместе с этим талисманом я планировал использовать семя «Сердитого Терновника», который плевался шипами, поражая цели на

расстоянии до 20 метров. Десять кустов я мог вырастить за 5 секунд, и все вместе они наносили 100 000 урона в секунду, что примерно было равно одному укусу моей сколопендры.

Шестым было заклинание «Адский Коварный Гриб». Это был аналог моего Гриба Дождевика, только этот гриб наносил увеличенный урон, плюс травил противника очень сильным ядом. Сила этого яда была не только в уроне, который он наносил, но и в том, что действовал он пять минут, плюс из-за его воздействия постоянно снижалось не только здоровье, но и запасы энергии. В результате, самостоятельно исцелиться от отравления десятком грибов было очень сложно. Этих грибов я мог призвать максимум десятков, но зато каждый из них «жил» десять минут, радиус атаки у него была 15 метров, а бил он на 30 000 урона. Плюс, яд каждую секунду снимал 15 000 здоровья и 10 единиц энергии. А в качестве «вишенки на торте», при взрыве гриба образовывалось облако ядовитых спор, которое травило не только основную цель, но и всех врагов в радиусе 2 метров.

Седьмое заклинание «Токсичные Видения» тоже травило противников, но оно относилось к профессии гипнотизёра. Дальность действия у него была тридцать метров, время использования четверть секунды, и перезарядка 2.5 секунды. При попадании в противника заряд заклинания создавал облако ядовитого газа, которое не только «вешало» отравление, но и на две секунды вводило противника в состояние «замешательства», в котором он не мог контролировать свои действия, а лишь бегал туда-сюда.

Несмотря на то, что в первую очередь заклинание относилось к группе «контроля», урон у него тоже был неплохим. Оно вешало на цель десятисекундное отравление, сила которого удваивалась каждую секунду. И если вначале это были жалкие 500 урона, то через десять секунд в противника прилетала плюшка на 512 000 урона. А общий урон от заклинания превышал миллион очков здоровья. Правда, была здесь и небольшая ложка дёгтя. При повторном применении заклинания на той же цели, урон от яда сбрасывался, и цикл отравления начинал работать сначала.

Восьмое заклинание тоже относилось к сфере контроля противников, и было крайне неожиданным обнаружить его у друида. «Волна Холода» создавала на земле полосу «заморозки», идущую от меня к противнику. В этой области вырастали огромные кристаллы льда, которые сковывали противника и удерживали его на месте минимум секунду. После одной секунды «оглушение» спадало, но чтобы вырваться из льда, нужно было нанести кристаллам приличный урон. Правда, сама область льда долго не жила, и полностью исчезала через десять секунд. Это заклинание было довольно медленным, и от волны заморозки было просто увернуться. Но при использовании его вместе с Токсичными Видениями, хотя оглушение и не срабатывало из-за временной неуязвимости к контролю, лёд всё-таки обездвиживал жертву, позволяя «вливать» в неё достаточное количество урона. Ну, по крайней мере в теории.

Из амулетов у меня было три амулета на регенерацию энергии, которые в сумме восстанавливали 120 единиц маны в секунду и при этом не требовали наличия рядом растений или ещё чего. Остальные амулеты увеличивали запас здоровья на 100 000 каждый. В результате, запас жизни у меня должен был быть равен 400 000. Не бог весть что, но по крайней мере есть надежда, что меня не убьют с одного удара. Хотя вот свои собственные Токсичные Видения я пережить точно не смогу, если только не сниму отравление.

Определившись с набором умений, я отправился заряжать талисманы. В прошлый раз, когда я создал талисманы из редких кристаллов, я не представлял себе, насколько редкими

будут условия для их активации. Из шести талисманов только два можно было бы зарядить в разумные сроки. А для четырёх остальных я бы до сих пор мог ждать подходящего случая. К счастью, сейчас у меня таких проблем не было. Я мог создать почти любое сочетание энергий в любом месте.

На этот раз я решил совместить зарядку талисманов с зачисткой подземелий и установлением рекордов. Хотя мой личный урон всяко не мог сравниться с уроном от целого рейда, я всё-таки мог попытаться пройти подземелья, предназначенные для группы из пяти человек. В моём сознании тут же всплыли координаты трёх близлежащих подземелий такого типа. С уроном только от питомца сложно было рассчитывать на хороший результат, но я хотел для начала просто прикинуть, насколько я приблизился к лучшим игрокам топовых гильдий.

Первое подземелье было самым обычным, предназначенным для рядовых игроков десятого уровня, только прибывших на материк. В нём обитали какие-то мутанты, поселившиеся в выработанной шахте. Рядом со входом в шахту находился и непись, который выдавал задание на её зачистку.

Вломившись в шахту, Просто Песец Какой-то рванул вперёд на всей доступной ему скорости прямо к финальному боссу. Уже через минуту он напал на «главного мутанта», после чего в зал с ним устремились все обитатели подземелья. Сколопендра безостановочно атаковала всех подряд, а я разбрасывал свои грибы. Босс сдох всего через пятнадцать секунд, а вот оставшихся мутантов мне пришлось изничтожить ещё пару минут. Они ничего не могли сделать моему питомцу, но их было реально много, в то время как у меня не было ни одного заклинания, бьющего по площади.

В итоге, моё время прохождения подземелья было на десять секунд хуже текущего рекорда. Похоже, я выиграл время за счёт скорости передвижения, но потерял его из-за неспособности нанести достаточно урона. Впрочем, меня эта неудача особо не расстроила. Я вышел из подземелья и отправился к месту, где уже «созревала» аномалия, в которой я мог зарядить заклинание на выращивание кустов.

Через два часа я зарядил все талисманы и амулеты и был готов к тому, чтобы... заняться дальнейшим подбором экипировки. На этот раз речь шла о моих одежде и оружии. Хотя я и не мог рассчитывать на ношение тяжёлой или даже средней брони, я всё ещё мог одеть самые лучшие «тряпки», которые должны были хоть как-то улучшить мою выживаемость или даже урон.

Что касается золотого копья, то хотя сейчас оно могло похвастаться уроном в районе 20 000 за удар, этого было слишком мало на текущем уровне. Плюс, пока я сидел на заливке гигантской сколопендры, достать коротким копьём до противника было очень сложно. После откармливания душами, сколопендра выросла в два раза, и сейчас её холка находилась на высоте в два метра. А расстояние от меня до кончиков мандибул превышало три метра, так что дотянуться до противников, которых кусал Песец, я не мог. Соответственно, идеальным решением для меня сейчас было использование какого-то оружия вроде жезла мага.

К счастью, у меня в рюкзаке лежало достаточное количество редких ресурсов, которые можно было использовать для создания высокоуровневой экипировки. Это не было крафтом в том виде, как он обычно представлялся в RPG-играх. Изготовлением вещей занимались специальные неписи, но им для работы были нужны редкие ресурсы, ценные ресурсы и деньги. И если с первыми двумя пунктами вопросов у меня не было, то вот с деньгами

неожиданно возникли проблемы.

Неделю назад я потратил все свои накопления на приобретение Осколков Хаоса, и сейчас вдруг оказался на мели. Но мне был известен отличный способ быстро заработать денег. И нет, это не была продажа ценных ресурсов, не нужных мне в данный момент. Это был честный и наглый грабёж. Я собрался выйти на тропу войны и покарать всех тех, кто посмеет встретиться мне на пути. Другими словами, я собирался начать уничтожать беззащитных нубов, которые и так едва сводили концы с концами. А что делать? Жизнь, она такая.

Я не стал долго думать, а для начала «зачистил» территорию перед входом в одно из подземелий. Игроки, конечно, тут же устроили целый бунт в чате, но... никто так и не изъявил желания покарать меня. Хм, странно... Может, я был недостаточно убедителен? Развернувшись, я отправился к ещё одному подземелью, где повторил процедуру. С игроков падали сушие копейки, но как говорится «десять старушек — рубль».

Зачистив типичные места «тусовки» игроков, я принялся охотиться на них в локациях, где они сами охотились на монстров. Постепенно, я сдвигался во всё более «продвинутые» области, где проходил фарм у игроков крупных гильдий. Тут, наконец, моя бандитская уголовно наказуемая деятельность встретила достойный отпор. В смысле, против меня выполз ажно десяток игроков 11 уровня. С учётом того, что без наличия нормальных заклинаний я недавно в одиночку завалил пятьдесят игроков такого же уровня, эта группа смогла задержать меня не более чем на пять секунд.

Постепенно игроки в окружающем мире заканчивались, но тут я наткнулся на точку воскрешения, после чего плач и стоны в чате достигли нового уровня интенсивности. Я банально убивал игроков раз за разом, «раздевая» их до трусов. Через десять минут ко мне прибежал полный рейд из 25 человек, в котором было пять игроков 12 уровня, а остальные могли похвастать 11. Им уже удалось немного снизить уровень здоровья моего питомца. Но на этом успехи у нападавших закончились, и они тоже оказались в круговороте рождений и смертей.

На этот раз я задел кого-то «важного», потому что ещё через десять минут на меня напало минимум три сотни игроков 11 и 10 уровней. Это уже было забавно, но... вся эта толпа даже не заставила меня вспотеть. Нанести больше 500 000 физического урона за удар никто из них не мог, а другие виды урона все вместе уравнились регенерацией здоровья Песца на уровне жизни в 80 %. То есть по мне наносили где-то 300 000 урона в секунду. Но долго этот праздник жизни не продлился, потому что довольно быстро все эти три сотни игроков присоединились к тем, что уже «зависали» у точки возрождения, ожидая момента, когда мой питомец сожрёт их в очередной раз.

После этого поражения никто так и не решился напасть на меня ещё раз. Точнее, возрождающиеся игроки пытались огрызаться, но по мере того, как они теряли одну вещь экипировки за другой, они превращались просто в ходячую слизь, которую я мог уничтожить одним взглядом. Ведь без экипировки они не могли использовать амулеты, а без амулетов у игрока было всего лишь 100 очков здоровья.

Наконец, выбив в общей сложности около десяти золотых монет и просто груды разнообразного мусора, я отбыл в столицу, чтобы продать награбленное. На удивление, местные торговцы тут же скупили у меня всё до последних поношенных трусов, выдав взамен ещё 34 золотые монеты. Живём. Теперь нужно найти место, где водятся игроки побогаче.

Но не успел я отойти от города, как на меня напала группа из пары десятков игроков. Все они принадлежали в гильдии Империя Добра, которая вообще-то была детищем одной из игровых фигур. Все эти игроки имели 13 уровень, и довольно быстро выяснилось, что против такой толпы даже мой питомец не может долго продержаться.

Судя по всему, этот рейд собрали специально против меня. В нём было всего четыре воина, которые выполняли функцию танков, мешая Песцу атаковать других игроков. Остальные же нападавшие были магами, убийцами и целителями. Они держались на расстоянии, и при попытке сблизиться с ними тут же использовали разные способы перемещения, чтобы отступить. Сколопендра не могла дотянуться ни до кого, кроме танков, у которых здоровья было больше полумиллиона, плюс высокая защита от физического урона. В результате, как бы не напрягался мой питомец, он не мог убить танков. А мой личный урон легко перебивался целителями.

К моменту, когда жизнь моего питомца спустилась до двух миллионов, я более-менее приоровился к тактике нападавших и начал уничтожать их одного за другим. В целом, попытка была неплохой, но противники не учли моего «пристрастия» к использованию ядов. Грибы вешали отравление на всю толпу, так что целители сбивались с ног, пытаясь вылечить всех союзников. Я же в это время «спамил» Токсичные Видения. Поначалу на них никто не обращал внимания, но когда под конец действия в игроков прилетала плюшка на полмиллиона урона, её уже в принципе было невозможно пережить.

Первым делом я так подловил парочку жрецов, после чего «неожиданно» выяснилось, что весь рейд начал просаживаться по здоровью. А когда умер ещё один друид, то стало понятно, что смерть всего рейда уже не за горами. Но в момент, когда мой триумф уже был близок, я псионикой обнаружил приближающуюся группу игроков. Их было ещё полтора десятка, и я решил, что пора прибегнуть к сто первому приёму каратэ — бегству.

К счастью, Песец был крайне быстрым петом. Я использовал Призрачный Побег и с всех ног бросился прочь. Противники пять секунд бились с иллюзией и уже почти приготовились умереть, как вдруг наваждение спало, и выяснилось, что меня рядом нет. Те, кто мог, тут же использовали своих ездовых животных и бросились в погоню.

Я вначале думал просто убежать, но потом обратил внимание, что преследователей был всего десяток. Плюс, они довольно сильно оторвались от второй части рейда, а помощь и вовсе не успевала догнать нас в ближайшее время. Так что я снизил скорость движения и позволил догнать себя. Когда враги уже были готовы достать меня магией, я опять использовал Призрачный Побег, вырвавшись вперёд и заставив иллюзорного клона атаковать противников. На этот раз иллюзию раскусили довольно быстро, и уже через пару секунд преследователи опять побежали за мной, игнорируя иллюзию. В этом им помог один игрок, который ехал позади и находился за пределами действия заклинания, а потому мог отличить иллюзию от реальности.

Я повторил этот фокус ещё раз, и ещё, а на четвёртый раз, когда все уже удостоверились, что их атакует очередная иллюзия, и они просто проигнорировали её наличие, я использовал заклинание во второй раз и обменялся с иллюзией местами. В радиусе тридцати метров от меня игроки не могли отличить иллюзию от реальности, так что хотя теперь клон находился далеко впереди, они считали его реальным. Я же, пользуясь расслабленностью противников, начал вливать в них весь урон, какой только смог выдать.

О том, что что-то идёт не так, преследователи догадались только через три секунды, когда иллюзия перестала действовать. Они с ужасом обнаружили, что двое из них

действительно мертвы, а ещё трое умрут в ближайшие секунды. С таким поворотом событий, шансов на выживание у преследователей не было, и я довольно быстро помножил их на ноль. Только одному игроку, следовавшему в арьергарде, удалось убежать.

Я не стал его преследовать, потому что ко мне уже приближалась вторая группа игроков. Вместо этого я бросился прочь с максимальной доступной мне скоростью, используя Призрачный Побег по откату. расстояние между мной и преследователями начало увеличиваться, и через десять минут они и вовсе потеряли меня. Мысленно вытерев пот со лба, я решил, что грабить караваны — занятие недостаточно выгодное, так что стоит поискать другие источники дохода.

С моей способностью манипуляцией вероятностями получение денег оказалось неожиданно простым. Я выбрался в область, где у всех монстров была небольшая вероятность оставить после смерти золотой слиток. Естественно, у меня золотой слиток обнаруживался в каждом убитом противнике. Слиток можно было продать за десять золотых монет, так что всего за полчаса я смог заработать почти тысячу золотых. По сравнению с убийством игроков, это занятие было куда более выгодным.

Обратно в город я решил вернуться с помощью телепорта. Был реальный шанс, что там меня сейчас поджидают группы элитных противников, и если я умру, то вполне могу потерять на этом кучу денег, за одно осчастливив ими врагов. После этого на меня точно начнёт охотиться весь сервер.

В городе я продал слитки неписям, получил своё законное золото и пошёл выполнять мини-квесты на создание экипировки. Там не было ничего сложного. Просто нужно было пробежаться по городу туда-сюда и принести нужное количество ресурсов и денег. Ещё через час я облачился целиком в золотые шмотки. Нерешённым оставался вопрос с оружием, но его я решил отложить на потом.

На данный момент я уже совершенно точно был сильнее игроков 10 уровня, так что имело смысл сдать экзамен для повышения уровня. Заплатив мзду, я оказался на арене. К моему удивлению, против меня вышел тот же самый противник, которого я бил на прошлом экзамене. Даже количество здоровья, урон и умения у него были теми же самыми. Но едва начался бой, как я сразу понял, что в этот раз лафы не будет. Также, стало понятно, что все предыдущие экзамены по сути были просто развлечением.

Со мной сражался каменный тролль, у которого был всего миллион очков здоровья. Но в этот раз он не просто ходил туда-сюда, время от времени взмахивая дубиной. Нет, тролль превратился в настоящую машину смерти, которая активно атаковала меня, уклонялась и использовала свои умения в самые подходящие моменты. Сейчас мой противник напоминал не тупого бота, а профессионального игрока, который отлично был знаком со своим персонажем, плюс не гнушался предугадывать мои движения и используемые умения.

Хотя эту битву я выиграл довольно быстро, победа не была лёгкой. По сути, я победил из-за того, что противник имел слишком мало здоровья. Для меня миллион был просто ничем. Песец столько урона наносил за три секунды. Но мне потребовалось не три секунды, а все тридцать, потому что тролль активно уклонялся и исцелял себя.

Получив 11 уровень, я тут же начал сдачу экзамена на 12. Тут уже противник имел восемь миллионов здоровья, и мне пришлось попотеть, чтобы распилить его. Хорошо хоть против меня вышел гигантский богомол, который специализировался в нанесении физического урона и не мог исцелять себя сам.

Экзамен на 13 уровень я сдавал уже с внутренним содроганием. Я видел игроков 13

уровня, и мне было непонятно, как они смогли сдать этот экзамен, если даже я испытываю при этом проблемы. Впрочем, попытавшись выяснить этот вопрос с помощью псионики, я выяснил, что за финт ушами тут делали игроки. Как правило, в гильдии было всего несколько наборов элитной экипировки. Те, кто желали сдать экзамен на 13 уровень, просто брали её «на прокат».

Конечно, это не позволяло использовать чужие талисманы, но имеющееся у гильдий снаряжение было куда круче того, что сейчас собрал себе я. Плюс, перед сдачей экзамена на игрока вешали сильнейшие бафы и выдавали дорогие эликсиры. Всего этого в итоге хватало для того, чтобы сдать экзамен, где нужно было по очереди сразиться с десятью противниками. Мой вид экзамена по борьбе с «толстыми» боссами считался самым сложным. Но мы же не ищем лёгких путей.

Битва за 13 уровень длилась всего десять минут, но вымотала меня так, будто я сражался до последней капли крови минимум три дня. Мой противник просто был слишком силён. Один его удар наносил миллион урона, плюс он постоянно норовил оглушить меня, отравить, сжечь или просто утопить в лаве. Последний пункт в списке возник из-за того, что эта арена находилась прямо внутри извергающегося вулкана.

Немного отдохнув, я заплатил за сдачу экзамена на 14 уровень. Но тут меня ждал полный разгром. Я смог продержаться всего 20 секунд, прежде чем меня и моего питомца размазали по арене в виде кровавого фарша. Сменив тип экзамена на последовательную борьбу с несколькими противниками, я добился лишь того, что умер через минуту.

Тут явно требовалось нечто большее, чем просто хорошие талисманы и крутой пет. Так что я решил временно отложить повышение уровня и для начала собрать побольше рекордов за прохождение подземелий. Если набрать достаточное количество бонусов, то это может значительно усилить меня. Ведь там было и увеличение атаки, и бонусы к здоровью, и банальное поглощение урона, броня и сопротивление урону. В общем, следовало уже начать собирать бонусы, чтобы использовать их для достижения следующего пункта в моём гениальном, но несколько наивном плане всемирного порабощения.

Начать установку рекордов я решил с Острова Крабов. Это была зона для нубов, и подземелья там были довольно простыми. С моими текущими возможностями зачистка всего острова не будет проблемой. Конечно, то же самое касалось и других игроков 13 уровня. Вот только у меня было перед ними важное преимущество. После того, как игрок покидал Остров Крабов, просто так вернуться обратно он уже не мог. Для этого нужно было выполнить специальный квест, плюс заплатить пятьдесят золотых. То есть вряд ли гильдии стали бы отправлять туда полный рейд, чтобы установить рекорды. Это было слишком дорого, в то время как сами бонусы за прохождение этих подземелий были не такими уж и большими.

У меня же был классовый чит всех адептов Воздуха — я мог телепортироваться к установленным мной сканерам местности. Я не мог телепортироваться внутрь персональных подземелий или в миры стихий, но в основном мире для меня не было преград. Установив несколько сканеров в окрестностях столицы на континенте, я отправился на Остров Крабов в Звёздный Лес.

Тут я добрался до телепорта, перенёсся в Город Крабов и уже отсюда направился зачищать все подземелья, начиная с самых низкоуровневых. После относительно безлюдных улиц Имперской Столицы, толпы в Городе Крабов производили незабываемое впечатление. В то время как на континенте шла борьба за территории и право доступа к подземельям,

здесь все варились под одной крышкой, и вражда между гильдиями проявлялась по большей части только в виде неприязненных взглядов.

Со своей Смертельной Сколопендрой Хаоса я шокировал всё население города. Представьте себе улицы, запруженные народом так, что просто пройти через толпу уже сложно. И тут в неширокую улочку врывается длинное бронированное тело сорокаметровой длины, которое раскидывает людей в разные стороны, превращая толпу в жидкость, которая пытается выплеснуться на соседние улицы через крыши домов. А верхом на этом ужасном монстре восседает фигура, окружённая Аурой Бога Резни.

В общем, немного по-эпатировав публику, я отправился к ближайшему подземелью. Его зачистить было очень просто. Фактически, мне достаточно было прокатиться со скоростью гоночного болида до главного босса, попутно высаживая кусты, которые сами атаквали врагов. Босс умер от одного чиха моего питомца, после чего я получил рекорд, превышающий предыдущий аж на... три секунды. Ну... ладно. Рекорд есть рекорд.

Вслед за первым подземельем было второе, третье, десятое и сотое. Я два дня носился по всему острову, устанавливая один рекорд за другим. При этом, в восьми подземельях я так и не смог перебить существующий рекорд. В конце концов, я был всего один, и у меня не было массовых заклинаний, способных уничтожить сотни врагов в секунду. Но зато я смог поставить рекорды в шесть подземельях, где до меня никто вообще ни разу не бывал. Это были скрытые подземелья, для попадания в которые нужно было пройти целую цепочку квестов. При этом, неписи не говорили о существовании продолжения у их квестов, так что никто не смог додуматься выполнить их.

К концу второго дня рейтинг «народной зависти» ко мне взлетел до невообразимых высот. Ведь обычно рекорды более-менее равномерно распределялись между сильнейшими гильдиями. А тут я всё забрал себе. Более того, я не был членом какой-либо гильдии, так что никто не мог надавить на меня, чтобы угрозами заставить прекратить сбор рекордов. А чтобы надавить на меня лично, сначала нужно было меня найти и догнать.

Вернувшись на материк, я продолжил своё турне по подземельям. Вот только тут уже результаты были далеко не такими радужными. Тут хватало сильных игроков 13 уровня, которые не гнушались установкой рекордов в простых подземельях. В среднем, мне удавалось установить рекорд в одном подземелье из пяти. Некоторые из этих подземелий являлись «собственностью» каких-то гильдий, и прежде чем добраться до входа в него, мне приходилось зачищать толпу «охранников». А по завершении прохождения подземелья, я чаще всего использовал телепорт, потому что на выходе меня уже поджидала толпа, жаждущая моей крови.

Чем больше проходило времени, тем больше меня ненавидели топовые гильдии. А вот в среде «простого народа» моя «героическая деятельность» наоборот обрастала славой. Меня считали чуть ли не борцом за права угнетённых, хотя, как правило, я угнетал окружающих ещё сильнее, чем самые тиранические гильдии. Впрочем, борьба с другими игроками не была для меня особо интересной. Они были или слишком слабыми, так что я в одиночку мог зачистить сотню-другую крабов, или, наоборот, были слишком сильными, плюс норовили напасть на меня в режиме «сто против одного». И тогда мне приходилось убегать и прятаться.

Такого, чтобы кто-то вышел ко мне и предложил сразиться один на один, не было не разу. И вовсе не из-за того, что настолько сильных игроков не было. Были. Вот только они считали себя «элитой» и в принципе не могли согласиться на то, чтобы вступить со мной в

честный бой. Ведь они были важными и почитаемыми лидерами гильдий, а я был просто безродным бродягой. Если бы они проиграли, то это означало бы крах их репутации и престижа. В то время как я, с их точки зрения, вообще ничем не рисковал.

Примерно через неделю я осознал, что достиг предела в установлении рекордов. Там, где мог, я их уже установил. А где не мог... там достигаемые мной результаты были слишком далеки от лучших. Более того, многие подземелья я не мог пройти в одиночку. Монстры там буквально затаптывали меня в землю, накидываясь толпой. И даже десяти миллионов здоровья у пета не хватало, чтобы выжить. В конце концов, это были подземелья, рассчитанные на группу в 25 человек.

В один «прекрасный день» я вышел из очередного подземелья, раздражённый неудачей. Это была уже вторая попытка подряд, и второй раз время прохождения всего на несколько секунд превышало время рекорда.

— Старший брат Читер, я вижу, что вы пытаетесь установить здесь рекорд? — Услышал я голос игрока.

Обернувшись, я заметил демонолога в окружении стайки петов, который тут же уважительно поклонился мне. Он состоял в гильдии «Клан Горящих Основ». Неподалёку стояла толпа игроков из той же гильдии, которые с опаской посматривали на меня. Время от времени я уничтожал всех игроков, которым не повезло увидеть меня, так что народ старался не приближаться ко мне без необходимости.

— Да, пытаюсь. — Ответил я.

Собственно, скрывать мне было нечего. Это подземелье считалось «ничейным», и располагалось слишком далеко, чтобы кто-то из сильных гильдий решил выдвинуть сюда свои лучшие силы, чтобы попытаться убить меня. Посылать всяческих недоумков за мной перестали после того, как я пару десятков раз вырезал толпы подобного сброда.

— Я вижу, что старший брат Читер находится в одном шаге от установления рекорда, и хотел бы предложить свою помощь. Если вы согласитесь возглавить наш рейд, то мы наверняка сможем установить рекорд. Что касается нашего интереса, то для нас даже просто прохождение этого подземелья уже будет благом.

Хм, в чём-то этот подхалим был прав. Если я буду лидером рейда, то бонус за рекорд достанется мне. В то же время для обычных игроков ценность данного подземелья была не в луте из боссов, а в выполнении задания в цепочке квестов. Это для меня было несложно пройти его одному. А игрокам 12 уровня, которые стояли передо мной, нужно было объединиться в толпу, чтобы просто не сдохнуть в процессе прохождения.

Правда, я сомневался, что добавление этого балласта под моё командование сможет улучшить результат, а не ухудшит его. В конце концов, основной силой всё равно останусь я, а остальные в лучшем случае будут выполнять роль группы моральной поддержки.

— Ты так уверен, что с вашей помощью я смогу установить рекорд? — Поинтересовался я.

— Конечно! Несмотря на то, что у нас ещё нет игроков тринадцатого уровня, мы является профессионалами. Наша слаженность и взаимовыручка всегда ведут нас к победе.

На меня все эти слащавые речи впечатления не произвели, а вот игроки рядом все ажно «воспылали» боевым духом. Хех, как дети малые. До чего наивный тут народ обитает.

— Хорошо. — Кивнул я. — Но если мы не сможем установить рекорд, то я вас всех убью.

Это не было угрозой, а было констатацией факта. Моих сил хватало, чтобы раскатать

этот рейд в кровавый фарш без малейших усилий.

— Старший брат жесток, но справедлив. — Покачал головой Пылающая Справедливость.

Чёрт, я слишком поздно обратил внимание на его имя. Если бы я прочитал его в самом начале разговора, то сразу бы вырезал весь этот рейд. Как можно брать себе такое имя? Где в этом мире вообще есть справедливость? Кто её хоть раз видел? Но раз уж я согласился, то стоит подождать до момента, когда мы пройдем подземелье. После этого я уже с чистой совестью смогу установить пылающую справедливость, испепелив это гнездо порока к чертям собачьим.

Я получил приглашение в рейд. Вместе со мной в нём сейчас состояло пятнадцать человек, что считалось минимальным рекомендуемым количеством для данного подземелья. Теперь понятно, почему этот хлыщ решил пригласить меня и даже согласился на моё условие. Без моей помощи они и так почти со стопроцентной вероятностью слились бы на финальном боссе.

— Значит так, техника прохождения подземелья будет простой. — Начал я инструктаж неожиданных минионов. — Мы сразу же мчимся вперёд по главному проходу, попутно зачищая встреченных врагов. Добегаем до первого босса, я быстро убиваю его, после чего мы ещё быстрее бежим ко второму боссу. Если остановитесь, то вас накроет толпа монстров, мимо которых мы пробежали вначале. Второго босса я тоже завалю, а вы в этот момент должны уже стоять возле открывающихся врат в третью часть подземелья. Я немного задержу монстров, потом догоню вас, и мы вместе начнём бить финального босса, одновременно зачищая тех монстров, что будут бежать к нам со всего подземелья. Босса я возьму на себя, а вам нужно будет разобраться с мелочью.

— Мелочь — это обычные элитные монстры? — Спросил меня дрожащим голосом один из игроков.

Это был жрец, и он как никто другой понимал, что будет, когда на рейд нападёт не один элитный монстр, а целая толпа. Возможно, мне даже не придётся никого убивать самостоятельно, а они все сами сдохнут. Всё-таки для установления рекорда стандартная тактика прохождения не годилась.

— Именно.

После этих слов целитель посмотрел на меня выпученными глазами, но ничего не сказал. Ему оставалось только тяжело вздохнуть и отойти к компании из ещё трёх целителей, с которыми он начал обсуждать мою безумную тактику. Впрочем, это только для них она была безумной, а сильнейшие гильдии именно так рекорды и устанавливали.

Все подземелья делились на две категории. В одной для прохождения требовалось убить всех монстров до единого, но при этом все они мчались на помощь, когда атаквали главного босса. А подземелья второй категории требовали убийства только финального босса, и на выручку к нему никто не шёл. В этих подземельях основной «профит» получался именно за счёт фарма обычных монстров и побочных боссов, и установление рекорда означало потерю денег и ресурсов. Ведь для большинства подземелий существовал лимит посещений в один день.

— Заходим. — Отдал я приказ и направился к подземелью, попутно разбираясь с функциями руководителя рейда. В первую очередь меня интересовало распределение лута. Раз уж я тут буду «паровозить» целую гильдию, то и лут весь мой.

Я уже привычно направил свою сколопендру ко входу в подземелье. Когда обычные

игроки видели моего «питомца», они в ужасе отпрыгивали назад, чтобы не быть затоптанными им. Я же взирал на простых смертных как на грязь под ногами, которой они по сути и являлись. Для моего Песца все игроки вокруг были на один укус. Если бы я в этой игре находился для развлечения, то вёл бы себя попроще, организовал группу друзей, боролся бы за «власть» с другими гильдиями. Но я тут боролся за выживание своей души, так что отвлекаться на мелочи у меня не было ни времени, ни желания. Так что сейчас моё поведение было эталоном «хамства зажавшегося буржуя». Впрочем, ничего другого окружающие от меня и не ожидали, потому что сами они в подобной ситуации вели себя так же. Эх, с волками жить — по волчьи выть.

На удивление, когда мы начали наш забег по подземелью, сразу стала видна разница между прохождением одному и в составе рейда. Двигаясь вперёд, я выращивал вокруг кусты Сердитого Терновника, которые должны были хоть немного снизить здоровье врагов. Но сейчас дополнительный урон от игроков не просто снижал жизнь, а умудрялся убивать противников. Плюс, монстры атаквали в первую очередь игроков, а не мои «цветочки», так что по ним влетало достаточно урона, чтобы убить всего за несколько секунд.

Но на самом деле всё это было несущественным, потому что эти монстры и так не дожили бы до встречи с первым боссом. Я постоянно раскидывал кругом свои грибы, а они вешали отравление на пять минут. Так что к моменту, когда я обычно добегал до босса, встретившиеся мне на пути монстры уже были мертвы.

Из-за того, что скорость движения игроков была ниже, чем у моей сколопендры, мне пришлось замедлиться, что уже было минусом к возможности установить рекорд. Но пока ещё рано было говорить о том, что мне это не удастся.

Добежав до зала с боссом, я тут же натравил на него Песца, а сам начал атаковать монстров, что попёрли изо всех щелей. Между высаживанием грибов, мне ещё приходилось подлечивать других игроков, которых не могли исцелить штатные лекари. Босс прожил всего тридцать секунд, после чего вся наша толпа опять побежала вперёд, игнорируя всё ещё выбегающих из проходов монстров. Спустя несколько секунд я увидел будущее, в котором противники смогли остановить и убить трёх наших магов, бегущих последними. Я тут же развернулся, доехал до арьергарда и пустил Волну Холода, которая заморозила ближайших монстров и преградила путь остальным.

— Быстрее, быстрее, не останавливаемся. — Крикнул я, возвращаясь в голову нашей процессии.

Второго босса мы били уже все вместе, потому что я запечатал льдом единственный вход в зал. За 10 секунд, пока таял лёд, наш рейд распилил босса, и мы бросились вперёд под яростное завывание монстров. Влетев в зал к финальному боссу, я тут же насел на него, не забывая подлечивать союзников и выращивать новые кусты вместо уничтоженных.

— Давайте, все вместе! Мы сможем!!! — Кричал Пылающая Справедливость подбадривая своих товарищей, которые стояли против бесконечного потока элитных монстров, которых они раньше рисковали бить только по одиночке.

Но я не разделял его оптимизма, потому что мы уже не укладывались по времени в требования рекорда. Так что хотя я не прекращал атаковать врагов, мысленно уже приценивался, кого в рейде я убью первым, а кого можно оставить на закуску.

Наконец, босс сдох, поток монстров иссяк, а я получил уведомление об установлении рекорда. И это сообщение меня сильно удивило, потому что по времени мы «опоздали» секунд на пятнадцать. Я тут же псионикой стал считывать данные по нашему прохождению

и выяснил причину этой «аномалии». Оказывается, наличие союзников ИИ игры счёл не помощью, а дополнительным «гандикапом». Ведь за всё прохождение ни один из моих подчинённых не умер. Фактически, я не только самостоятельно зачистил всё подземелье, но и «притащил на своём горбу» целый рейд. И этот «подвиг» и стал причиной зачисления мне дополнительных очков рейтинга, на основании которых и определялся владелец рекорда.

— Да, мы сделали это! Рекорд!!! — Не унимался лидер гильдии.

Пылающая Справедливость был явным «духовным лидером» своей небольшой гильдии и умело держал их в узде, своевременно вводя в состояние религиозного экстаза. Впрочем, меня всё это не касалось. Я не глядя собрал лут, вышел из подземелья и покинул рейд. Главное — что я получил свой рекорд. А остальное — розовые сопли.

Тем не менее, у этой истории вышло неожиданное продолжение. Некоторые рейды начали приглашать меня к себе, чтобы «помочь» с установлением рекордов. А я и не думал отказываться, потому что в составе рейдов мог установить рекорды в подземельях, которые даже пройти самостоятельно не удавалось. В результате, я получал рекорд, игроки получали лут и выполненные квесты, и все были довольны. Все, кроме гильдий, чьи рекорды я перебивал. И всего через несколько дней одна из таких гильдий решила «отомстить».

Вначале, ничто не предвещало возникновения проблем. Ко мне подошёл один из игроков и предложил возглавить рейд против сильного босса Трухлявый Энт. В отличие от прочих боссов, этот обитал в открытой зоне, но даже просто добраться до него мог далеко не каждый. Босс жил в центре Леса Энтов. Особенностью этой локации было то, что все элитные монстры в ней были «бродячими», то есть не имели постоянных мест обитания и чётких маршрутов движения. Из-за этого, рейду в этом лесу постоянно приходилось биться с противниками, не имея возможности постоять в сторонке и отдохнуть. А финальный босс во время боя периодически призывал себе обычных энтов на помощь, так что битва должна была быть тяжёлой и непредсказуемой.

Я получил права на управление рейдом, из-за чего все игроки в нём тут же получили все мои бонусы. Не в последнюю очередь меня пригласили в рейд именно из-за них. Ведь по сути, сейчас у меня было больше бонусов, чем у любой гильдии. Дружной толпой мы двинулись к лесу, а в это время настоящие организаторы рейда давали мне последние «наставления».

— Лут с обычных энтов будем забирать тот, кто нанесёт последний удар, но лут с босса весь пойдёт тебе. Чтобы не возникло проблем с этим, когда у босса останется пара процентов здоровья мы отступим, и дадим тебе убить его. Это не должно сильно сказаться на времени убийства босса, так что скорее всего рекорд достанется тебе.

Я посмотрел на лидера гильдии «Лотос Огненного Феникса» и нахмурился. Что-то в его словах меня напрягло. Но поскольку реального желания убить меня от него не исходило, я решил пока не обращать на это внимания. Многие из окружающих на самом деле ненавидели меня, но ради убийства босса они готовы были сотрудничать хоть с самим Воплощением Хаоса, то есть со мной.

Дальше всё пошло в соответствии с планами. Рейд в прямом смысле этого слова прорубился сквозь лес энтов и напал на босса. Битва была напряжённой, но минут за пятнадцать мы босса допилили. Я постоянно был настороже, но не нашёл в округе ничего подозрительного. Наконец, у босса остался кропаль жизни, и все участники рейда организованно прекратили его бить. Я натравил на босса пета, а сам в это время внимательно смотрел по сторонам. И тут... ничего не произошло. Просто Песец Какой-то

догрыз босса, подобрал выпавший из него лут, а через пару секунд мне пришло уведомление об установлении нового рекорда.

Не понял... А откуда тогда это гнетущее предчувствие какой-то готовящейся пакости? И тут передо мной появилось ещё одно системное сообщение.

— «Лес Энтов разозлился из-за убийства Патриарха Энтов. Проклятье пало на голову убийцы».

И... опять ничего не произошло. Не понял...

Я внимательно осмотрелся и обратил внимание на торжествующее выражение на лицах лидеров рейда.

— Ха-ха! Ты попался! — Прорвало, наконец, одного из них. — Теперь твой пет бесполезен. Таким выскочкам, как ты, стоит знать своё место. Союз десяти гильдий обещал заплатить нам кучу денег за твоё устранение. Больше ты не сможешь устанавливать рекорды...

— Заткнись! — Пнул находку для шпиона его сосед.

Мой питомец? Я посмотрел на характеристики Песца и заметил значок проклятья, висящий на нём. Описание к этому значку гласило:

— «Проклятье Леса Энтов. Неснимаемое. Каждую секунду наносит урон равный 5 % от текущего запаса здоровья, пока уровень здоровья не снизится до 10 % от максимального».

Ладно, с этим я потом разберусь. А сейчас нужно покарать уродов.

— Вы ещё пожалеете, что посмели встать у меня на пути. — Провозгласил я, после чего исключил из состава рейда болтуна. А спустя секунду жвала моего питомца перекусили его напополам, мгновенно убив.

— Что происходит? — Зашептались простые игроки, которые, видимо, не были в курсе причин происходящего. Но я не стал их просвещать, а начал одного за другим исключать всех негласных лидеров рейда и тут же убивать их.

Пока игрок находился в моём рейде, он не мог навредить мне. А после того, как я исключал очередную жертву из группы и атаковал её, члены рейда теряли возможность хоть как-то помочь бывшему соратнику. К тому моменту, как игроки начали массово выходить из рейда, чтобы напасть на меня, я успел убить уже восьмерых. В общем, несмотря на поразивший моего питомца дебаф я смог вырезать всех игроков, после чего бросился прочь, лавируя между бродящими энтами. Простой игрок тут бы не прошёл, но на меня не действовали эффекты контроля, а скорость движения сколопендры была такая, что ни один энт не мог меня догнать.

Добравшись до безопасного места, я начал исследовать проклятье, доставшееся моему питомцу. Я не смог заранее предвидеть подобные последствия, потому что проклятье было частью игровой логики леса, а не босса, которого я бил. Увы, связи между информационными блоками в игре были слабыми, так что иногда я не мог найти информацию, казалось бы, лежащую на поверхности.

Проклятье Леса Энтов относилось к неснимаемым, что означало, что его нельзя снять с помощью каких-то заклинаний или умений. Как правило, такие проклятья снимались в результате выполнения квестов. Так было и в данном случае, вот только непись, занимающийся снятием проклятий, мог снимать их только с игроков. А вот питомцы считались проклятыми «навечно». Единственным способом снятия проклятья в таком случае считалось избавление от питомца и приручение нового. Более того, это был «бюджетный» способ обхода проклятья. Прохождение квеста на снятие дебафа было муторным и дорогим

удовольствием. Так что иногда игроки специально брали себе питомца, заставляли его нанести добывающий удар, а потом избавлялись от него.

В моём случае избавление от Песца даже не рассматривалось. И вовсе не потому, что меня связывала с ним пламенная любовь. Просто после того, как я его приручил, ИИ игры перекрыл любую возможность получения Смертельной Сколопендры Хаоса в питомцы таким способом.

Я, конечно, мог бы просто взломать игру, но это однозначно выдало бы мои способности искусственному интеллекту. Я и так в последнее время «шифровался» как мог, чтобы не дать ему даже намёток на то, что окружающая меня удача является результатом моего вмешательства. С точки зрения доказательной базы, это могло быть не благословение, а проклятье, которому я подвергаюсь вопреки своей воле. Так что проблему с этим дебафом нужно было решать как-то иначе.

Я развернулся и посмотрел на тело своего питомца. Проклятье сказалось на его внешнем виде. Вдоль тела сколопендры появилось двадцать кругов, собранных попарно, на которых теперь росла какая-то красная плесень очень нездорового вида. Я принялся «расшифровывать» программный код этого проклятья и с удивлением обнаружил, что по сути это вообще не проклятье, а... модификация организма.

На теле сколопендры появилось двадцать зон, где теперь могли расти растения. Я как друид немного сталкивался с этим направлением игры, хотя и не погружался в него. Если вкратце, то в игре существовали не только «боевые» растения вроде моих кустов, но и «мирные», которые обладали своими уникальными особенностями. Такие растения требовали специально подготовленной земли, чтобы вырастить их, друиды должны были использовать свою магию, затем нужно было дождаться достижения зрелости, а в конце эти растения можно было «собрать», получив какой-то ценный ресурс.

Обычно подобным «садоводством» занимались маги Земли, так что я не погружался в исследование этой темы. Но сейчас этот вопрос стал для меня актуальным, так что я вынужден был разобраться в этой теме досконально. А поскольку в свои способности по добыче нужной информации я уже не верил, то решил вернуться в столицу и прочитать гайды, посвящённые садоводству, чтобы потом использовать полученную информацию для самостоятельных исследований.

Через несколько часов я более-менее представлял себе суть проблемы. В результате действия этого проклятья на теле Песца появились зоны, где могли расти «мирные» растения. Но был один момент — эти зоны не могли быть «безжизненными». В них обязательно должно было расти хоть что-то. Вторым пунктом было как раз то самое поглощение здоровья. Чтобы расти, растениям нужны были питательные вещества, которые они брали из тела сколопендры, одновременно нанося урон. Но это обстоятельство давало только половину урона от «проклятья». А вторая половина шла из-за растения «Кровавый Мох», которое по сути было ядовитым. Точно такое же растение росло на Трухлявом Энте, так что можно сказать, что мой питомец подхватил эту заразу от него.

Но были в этой ситуации и плюсы. Существовали способы вырастить на «грядках» растения другого типа, которые бы приносили пользу, а не вред. Тогда поглощаемое ими здоровье можно было бы чем-то компенсировать. Правда, тут была одна проблема. Кровавый Мох был не только ядовитым, но и весьма неприхотливым растением. А главное, он активно боролся со всеми другими растениями, просто не давая им прорасти на всей доступной ему территории.

В целом, ситуация могла бы показаться безнадёжной, но я уже нашёл способ превратить проклятье в благословение. Дело было в том, что Кровавый Мох имел «критическую уязвимость» перед растением Рогатый Лишайник, так что я мог заменить один вид растения на другой. Правда, рогатый лишайник был ещё более ядовитым, так что урон от проклятья бы только увеличился, но это растение имело уязвимость перед другим. Таким образом, образовывалась сложная цепочка замен, с помощью которой можно было добиться нужного мне результата.

Чтобы проверить всю эту аферу, мне пришлось пробежаться по материку, собирая семена нужных мне растений. Кое-где мне даже пришлось слезть со своего «боевого коня» и тайно под невидимостью пробираться мимо сильных монстров, чтобы суметь собрать нужные ресурсы. Но в конце концов, спустя пару дней, я смог собрать всё необходимое и начал процесс «лечения». Он был небыстрым, потому что мне нужно было выращивать растения одновременно на двадцати грядках, плюс дожидаться их созревания. Только в этом случае можно было гарантировать, что предыдущий «жилец» будет полностью вытеснен новым растением.

И наконец, я смог перевести дух и с гордостью осмотреть своего питомца. Из двадцати «грядок» десять были засажены элитными цветами «Ангельская Трёхцветная Орхидея». Эти цветочки самостоятельно исцеляли ближайшие живые организмы, а самым ближайшим к ним была конечно же сама сколопендра. В результате, мой питомец восстанавливал... 100 % здоровья каждые 0.25 секунды.

Я, честно говоря, сам не ожидал, что так выйдет. Тут свою роль сыграл тот факт, что сколопендра была большой и длинной, и игровая механика воткнула на её тело слишком много грядок. Каждая грядка могла восстанавливать 10 % здоровья за один «тик». Ведь это было самое сильное исцеляющее растение в игре. Так что даже не имело смысла сажать больше десяти грядок этих цветов, потому что больше ста процентов здоровья восстановить было невозможно.

Вместо этого я посадил растения, которые снимали всевозможные статусы и проклятья, давали полный иммунитет к отравлению и увеличивали запас здоровья моего питомца. Теперь это действительно получался Просто Песец Какой-то, а не питомец. Полное мгновенное исцеление означало, что убить его можно было только с одного удара. А запас здоровья теперь был не десять миллионов, а все пятьдесят. И тут в дело вступало игровое ограничение, которое в принципе не позволяло нанести больше сорока миллионов урона за четверть секунды. То есть по факту, мой Песец стал абсолютно бессмертным.

Правда, урон у него не изменился, но это уже было неважно. С таким читом я могу внаглую штурмовать все самые сложные подземелья и убивать самых сильных боссов. Конечно, это если не учитывать тот факт, что некоторые боссы могли лечить себя, а мой урон даже сейчас нельзя было назвать топовым. В ближайшем будущем я собирался вплотную заняться этой проблемой, но сейчас пришло время для мести.

Я не забыл, представители какой гильдии решили подставить меня. Более того, я также знал, кто именно «заказал» им эту аферу. Но сейчас я собирался покарать только непосредственных исполнителей. Следовало показать всем, что ссориться со мной — это худшая из всех идей.

Гильдии были объединениями игроков, которые позволяли им общаться, получать бонусы от совместной игры, и заставляли бороться с другими гильдиями, опять-таки получая от этой борьбы свои бонусы. Но само существование гильдии возможно было в двух

режимах, которые сильно отличались друг от друга.

Изначально, гильдия была просто группой игроков, а потому существовала только за счёт наличия этих игроков. Другими словами, если численность гильдии на три дня падала меньше 5 % от максимальной, то такая гильдия просто расформировывалась. При этом, реальной планкой «уничтожения» гильдии была численность в пять человек. Гильдии самого начального класса могли вмещать всего 100 человек. Путём повышения этого класса можно было довести численность до 250, 500 и 1000 человек. Для гильдии Алмазного класса порог роспуска был уже 50 человек, но при достижении этого порога можно было просто специально понизить класс гильдии и оставить её «в живых».

В первом режиме гильдия была всего лишь группой игроков, и действительно разрушить её было практически невозможно. Но был и второй режим. Если гильдия решала построить Замок Гильдии, то её существование начинало зависеть от целостности этого замка. Замок давал не только место для встреч членов гильдии, помещения для проживания, крафта и тренировок. Гильдия также получала постоянный доход от «налогов» с окружающей территории. Чем лучше была развита территория, тем больше денег и ресурсов гильдия получала «из воздуха».

Вполне естественно, что гильдии с замком были куда сильнее, чем гильдии без него. Вот только вместе с этим преимуществом приходила и большая опасность. Если замок гильдии захватывался и центральный кристалл замка разрушался, то вместе с ним прекращала своё существование и гильдия. Поэтому, все члены гильдии стремились защищать свой замок любой ценой. Ведь захват замка был равнозначен потере всех накоплений, всех бонусов гильдии, всей её славы. И суть предстоящей мести заключалась в том, что гильдия «Лотоса Огненного Феникса» имела свой замок.

Подготовившись к ведению войны и на всякий случай выгрузив всё ценное из рюкзака на склад, я отправился к замку гильдии, что посмела покуситься на святое, то есть на меня. Добравшись до места, я установил неподалёку сканер местности, чтобы иметь возможность быстро переместиться на это место. Далее я не стал долго думать, а двинулся напрямик к главным воротам замка.

Ворота были закрыты, но меня это не задержало даже на секунду. Моё умение перемещения позволяло «прыгать» на пятьдесят метров, так что я банально переместился на крепостную стену замка, после чего принялся убивать всех встреченных мной игроков.

Поначалу, никто не считал, что происходит что-то серьёзное. Да, кто-то напал на членов гильдии, но охрана с ним разберётся, а потом руководство включит нахала в чёрный список и подумает, как наказать его. Вот только ни через минуту, ни через пять, ни через десять разобраться со мной так никто и не смог. Я нагло и вальяжно рассекал по территории замка, убивая всех встречных, и попутно разрушая все постройки замка, которые имели меньше миллиона очков прочности.

На десятой минуте руководство гильдии наконец-то поняло, что это не шутки, и взялось за меня всерьёз. Срочно была проведена полная мобилизация всех членов гильдии. Почти тысяча человек бросили все дела и вернулись в замок, чтобы противостоять злобному мне. Вот только даже после этого не появилось никаких признаков того, что мне можно хоть как-то помешать.

Толпы людей бурлили вокруг меня, атакуя всеми возможными способами, но... толку от этого было ровно ноль, потому что весь урон мгновенно исцелялся. Чем больше игроков скапливалось вокруг, тем проще мне было их уничтожать. Мои «Адские Коварные Грибы»

наносили урон ядом по площади. Эта площадь была небольшой, но когда народ буквально стоял друг у друга на голове, даже один гриб мог поразить десяток жертв. А поскольку действовал яд пять минут, то шансов выжить после этого заражения у игроков не было. Ведь по-настоящему сильных игроков в гильдии было немного, а большинство её рядовых членов были настолько слабыми, что даже просто «чих гриба» гарантированно убивал их за несколько секунд.

Я не только вырезал всех игроков, до которых мог дотянуться. Я ещё собирал с них весь лут, а за одно разрушал строения замка. Строения, которые стоили бешеных денег. Строения, которые были построены потом и кровью рядовых членов гильдии. И сегодня всему этому «великолепию» пришёл конец.

Через 20 минут после начала атаки стало ясно, что справиться со мной своими силами гильдия не может, так что они позвали свою «крышу» — гильдию «Священный Оплот». Там уже было достаточно много игроков 13 уровня, и все они пришли, чтобы покарать меня. Наивные. Всего через пару минут все они отправились на круг возрождения, который находился прямо внутри стен замка, так что мне даже гоняться за игроками не приходилось, чтобы уничтожать их раз за разом.

После смерти игрок в течение минуты возрождался в ближайшем подходящем святилище. Там он ещё минуту находился в безопасности, после чего его можно было атаковать, если, конечно, местность вокруг не была мирной. Внутри замка гильдии она очевидно такой не была, так что каждые две минуты игроки были вынуждены вступить в бой со мной, чтобы... тут же умереть.

Конечно, в основном умирали разного рода «тряпки». За танками я особо не гонялся, потому что убить их как правило было довольно сложно. Даже со всей моей скоростью уничтожения противников, я не мог убивать больше пяти человек в секунду. И то я убивал пятерых, только потому что это было настоящее пушечное мясо, неспособное принести никакой пользы. После смерти человек терял 10 очков характеристик. А когда все 100 очков были израсходованы, «в жертву» начинало приноситься время от смерти до воскрешения. Изначальная минута увеличивалась до 5 минут, потом до 10, и с каждой следующей смертью время до возрождения удваивалось.

Верхушка гильдии «Лотоса Огненного Феникса» боролась со мной, буквально бросаясь грудью на амбразуру, но толку от этого было ноль. Ещё через полчаса запас перерождений за счёт очков характеристик у них исчерпался, и игроки начали возрождаться с задержкой, что ещё больше ухудшило их и без того плачевное положение. В хранилище моего питомца скопились уже тонны разнообразного барахла, которое я выбил из игроков. И чем больше они теряли, тем меньше у них было шансов на сопротивление.

Скоро отчаяние поглотило руководство гильдии настолько, что они начали писать в чат местности с криками о помощи, требуя покарать злобного меня. Я же в ответ начал спамить в этот чат сообщения с предложением присоединиться к разрушению замка гильдии. Собственно, сопротивление защитников уже было подавлено, и оставалось только разрушить сам замок.

Помощь других игроков мне потребовалась, потому что основные укрепления замка имели слишком много очков прочности, а атаковать их можно было только обычными физическими ударами. Я один мог ковырять замок ещё неделю. Но услышав о том, что я предлагаю разграбить сокровищницу беззащитного замка, народ начал слетаться как мухи на дерьмо. Тут уже не помогли даже заявления в чате о том, что гильдия «Лотоса Огненного

Феникса» находится под защитой альянса из десяти гильдий. Когда толпа народа хочет нажиться на чужом несчастье, страх у неё отключается полностью. Пока гильдии раздумывали, как бы им собрать отряды для защиты союзников, стервятники из числа обычных игроков уже прибыли, чтобы «помочь» мне поделить награбленное добро.

Я даже сам не ожидал, что желающих халявы прибудет столько. Их заявилось не менее пяти тысяч, и всего за пять минут вся эта толпа разнесла замок по кирпичику. Сокровищница замка оказалась открыта, и всё её содержимое тут же попало в загребущие руки любителей халявы. Некоторые игроки начали стенать, что им ничего не досталось, но я успокоил самых жадных, начав выкидывать весь лут, который я только что выбил из игроков уже несуществующей гильдии.

Это не умерило аппетиты толпы, но зато заткнуло рот самым жадным. А после того, как грабить уже было больше нечего, я предложил пробежаться до соседнего замка гильдии «Священный Оплот». Весь их «топовый» состав я уже благополучно обнулil, выбив всё дерьмо, так что защитить этот замок было некому. Не дожидаясь, пока толпа раскачается, я рванул вперёд. Конечно же, самые жадные тут же побежали за мной, а все остальные потянулись за счёт стадного инстинкта.

Замок моей следующей жертвы встретил орды варваров, ошестившись оружием, но спасти их уже не смогло бы даже чудо. В этом штурме я даже не смог сыграть решающей роли, потому что народ просто за секунду смёл всё сопротивление и банально начал долбить стены замка и всех замковых построек. С учётом количества нападавших и не самого высокого уровня у уничтожаемой гильдии, продержалась их «соломенная хижина» всего десять минут, после чего сокровищница опять стала доступной для всех желающих, а центральный кристалл гильдии был уничтожен лично мной, хотя его и пытались защищать всеми силами.

После этого феерического боя, я выкрикнул лозунг о том, что нужно идти рушить следующий замок, а сам слез со сколопендры, включил невидимость и растворился в толпе. Уже без моего вмешательства толпа самоорганизовалась и поёрла громить замки других гильдий.

В последствии этот день вошёл в историю игры как «Нашествие Кровавой Саранчи». Обезумевшая толпа из пятидесяти тысяч игроков снесла семнадцать замков подряд, полностью подавив всё сопротивление. Только когда против этой толпы вышли сто рейдов игроков 13 уровня, стало понятно, что количество, всё-таки, не может победить качество. Стоило только толпе почувствовать вкус собственной крови, как все игроки тут же разбежались кто куда, спасая награбленные богатства.

Что самое смешное, в самом начале больше всех кричали о необходимости продолжить грабёж представители тех самых гильдий, которых волна «народного гнева» накрыла во вторую очередь. Ведь игроки разгромленных ими гильдий никуда не делись, а решили хоть так отомстить соперникам.

Что касается меня, то пока весь мир трясло от новости о том, как легко можно уничтожить почти два десятка гильдий за раз, я наслаждался наградой за выполнение квеста на уничтожение 10 000 игроков и разрушение замка гильдии. Это был ещё один титул, даже более пафосный, чем предыдущий. Теперь я мог быть Богом Бессмысленной Резни, а аура за этот титул выглядела ещё более зловещей и пугающей.

Дальше я занялся вопросом поднятия своего урона. С достижением «бессмертия», мне уже не имело смысла использовать заклинания лечения. Пока я сидел на своём «коне», то

был неуязвим. А значит, можно два освободившихся слота под заклинания занять чем-то, что сможет значительно увеличить мой общий урон.

Также, я решил заняться улучшением своего оружия. Замена копья назревала давно, но сейчас речь шла о другом. Питомцы тоже могли использовать оружие. Правда, у них оно должно было соответствовать их анатомическим возможностям. Для моей сколопендры можно было изготовить стальные жвала, которые ещё можно было покрыть сильным ядом.

Пока я исследовал вопрос с выращиванием растений, я неожиданно выяснил, что убийца и гипнотизёр имеют возможность смазывать своё оружие ядом. Причём, урон от этого яда мог достигать просто астрономических высот. Ради этого я даже «посадил» на теле питомца одну грядку с чрезвычайно ядовитыми растениями, которые собирался использовать для изготовления яда.

Самое крутое оружие в игре можно было или изготовить из ресурсов божественного качества, или «выбить» из редчайших боссов в мирах стихий. Перебрав доступные мне варианты, жвала для Песца я решил изготовить на заказ, а оружие для себя выбить из босса. К счастью, нужного мне босса можно было не только найти в мире Стихии Огня, но и призвать в основной мир, используя Высшую Эссенцию Огня. Она не была настолько дорогой, как божественная эссенция, так что моих финансов вполне хватало, чтобы купить всё необходимое на аукционе.

А дальше всё было довольно просто. Я купил и «собрал» нужную эссенцию, выбрался в безлюдное место и призвал нужного босса, опять подшаманив с вероятностями. Босс, конечно, был крутым, но поскольку я сейчас по сути был бессмертным, то его участь была предрешена. К этому моменту я уже заменил два заклинания лечения на новые боевые заклинания друида и гипнотизёра, так что урона мне вполне хватило, чтобы перебить восстановление здоровья у босса.

Наконец, нанеся последний удар, я тут же собрал лут и экипировал выбитое оружие «алмазного» качества. Изначально я хотел взять себе жезл мага, но узнав о возможности использовать яд, выбрал более интересный вариант. Это оружие по сути являлось цепью с гранёным наконечником. При использовании цепи, это выглядело так, будто я «выстреливаю» ей прямо из своей ладони. Цепь могла атаковать врагов «пронзая» их подобно копьё, но только bila она на расстояние до 30 метров. Плюс, её можно было смазать ядом, увеличивая и без того запредельный урон.

«Цепь Бога Зла» наносила 400 000 урона за удар, а скорость атаки позволяла наносить один удар в секунду. Но главным был не физический урон, а урон ядом, потому что цепь давала бонус x4 для атак ядом с её помощью. «Смазывание клинка ядом» было небоевой способностью ниндзя. Она использовалась мгновенно, так что прервать её было невозможно, но при этом использовалась «склянка с ядом», которая отравляла оружие на 30 минут. Поскольку я был друидом и всегда имел под рукой «полянку» с ядовитой травой, я мог изготавливать яд по мере необходимости.

«Проклятая Лазуритовая Лебеда» могла быть использована для изготовления «Небесно-Лазурного Яда». В обычных условиях вырастить даже травинку этой лебеды было большой удачей. Но у меня работало правило, запрещающее грядкам на теле сколопендры не иметь растений. Так что как только я выдёргивал траву, она тут же вырастала снова, при этом всего лишь нанося Песцу немного урона, который тут же восстанавливался. А дальше я мог использовать умение друида по превращению травы в яд и сразу смазать этим ядом оружие.

Небесно-Лазурный Яд при использовании его вместе с холодным оружием наносил 300

000 урона за удар. С учётом бонуса от оружия, это превращалось в 1 200 000 урона ядом за удар, а приплюсовав урон от самой цепи получались запредельные 1 600 000 урона каждую секунду. Эти числа уже были буквально за гранью добра и зла. А ведь я ещё собирался сделать стальные жвала для сколопендры.

Для получения нужных ресурсов, мне пришлось пройти квест, дающий доступ к одному из самых сложных подземелий в игре. Собственно, это была та самая Башня Тёмного Властелина, которую мне нужно было захватить. Я уже было подумал, что прямо сейчас её и захвачу, но тут меня поджидал дикий облом. При выборе сложности для рейда из 25 человек, я не смог пройти выше третьего этажа. Если ещё час назад я считал, что круче меня могут быть только горы, то сейчас осознал, что по сути я всё ещё полный нуб. Конечно, я один пытался зачистить подземелье, которое должны были зачищать 25 человек, но это был всего третий этаж. Нет, я не умер. Просто я не смог убить босса, который банально исцелял все те миллионы урона, что я наносил ему цепью. Я не стал впадать в уныние раньше времени, а сосредоточился на текущей цели.

Выйдя из башни, я отправился собирать прочие ресурсы для изготовления нужного мне оружия, а также для прочей экипировки алмазного качества. И опять я надеялся в бою только на урон, наносимый лишь моим оружием. Все мои заклинания по сравнению с ним были просто мусором. Впрочем, это лишь показатель того, насколько крутым я становлюсь.

Войти в Башню Тёмного Властелина можно было только один раз в день, так что мне пришлось ждать, пока таймер её посещения не сбросится. На этот раз я зашёл в режиме сложности, рассчитанной на пятерых человек, так что без проблем смог добраться до 12 уровня, где и выбил из босса нужные мне «ржавые клешни богоубийцы». Это был редчайший ресурс, используемый для изготовления оружия. Получив его, я тут же отправился к неписям и создал оружие для своего питомца. Теперь один укус у него бил на 300 000 физического урона, плюс ещё столько же шло от Небесно-Лазурного Яда. Тут бонуса на урон от яда не было, но зато сколопендра могла атаковать три раза в секунду, нанося 1 800 000 урона. А это было даже больше, чем выдавала моя цепь.

Опробовав новое приобретение в паре подземелий, я решил отправиться сдавать экзамен на повышение уровня. С таким уроном уже наверняка можно было рассчитывать сразу на 15 уровень. Увы, мои надежды уже в который раз были разбиты вдребезги.

14 уровень я получил, но это была сложная битва. Даже несмотря на моё «бессмертие», несмотря на урон в размере почти трёх с половиной миллионов в секунду, мне пришлось долго и упорно пилить противника, прежде чем он, наконец, сдох. А когда я начал сдачу экзамена на 15 уровень, сразу выбрав самый простой сценарий, я понял, что даже близко не дотягиваю до нужного уровня крутизны. У нас образовалась натуральная ничья. Я не мог убить босса, а тот не мог убить меня. В результате, через час бесплотных попыток добиться результата я просто сдался. Чтобы взять 15 уровень, мне требовалось ещё несколько раз изнасиловать игру, увеличивая свой урон. Мне даже представить страшно, каких усилий должно было потребовать получение 15 уровня у игрока, который не мог похвастаться умением взламывать игру по щелчку пальцев.

Следующие три дня я занимался добычей нового комплекта экипировки. Я даже сумел сменить свой уникальный фиолетовый браслет с невидимостью на ещё более уникальный алмазный аналог. Теперь каждая вещь, которую я носил, давала мне редчайшие бонусы, направленные на увеличение урона и мобильности. Также, я в очередной раз заменил все свои талисманы, используя уникальные заклинания, доступные игрокам 14 уровня. В

прошлый раз при выбивании ресурсов для талисманов я мог рассчитывать только на силу моего пета. Сейчас же я мог биться с просто невообразимо сильными противниками, из которых падали бесценные сокровища.

После полного обновления экипировки я мог скрываться под невидимостью вместе с сорокаметровой сколопендрой, при этом нас не могли увидеть даже обладатели стандартного заклинания «видеть невидимое». Шесть из восьми моих талисманов были предназначены для нанесения урона. Я даже отказался от одного из заклинаний контроля, чтобы увеличить урон. В конце концов, мне не нужно пытаться задержать противников, потому что мне они ничего сделать не могут, а я могу их догнать и атаковать в любой момент.

Тактически новым заклинанием у меня была «Безбрежная Степь». Она выращивала вокруг меня «полянку» с травой или цветами радиусом в пятьдесят метров. Вместе с этим талисманом я использовал семечко Голубого Мака, который постоянно травил всех окружающих своим соком, за одно погружая их в состояние замешательства. Это было первое моё действительно массовое заклинание, способное уничтожить толпы врагов. Правда, жила поляна всего 20 секунд, а использовать это заклинание я мог не чаще раза в минуту.

Наконец, полностью собрав «билд моей мечты», я приступил к планомерному установлению рекордов. Даже со всеми моими безгранично крутыми способностями я не мог пройти многие подземелья, которые давали просто огромные бонусы. Правда, стоит сказать, что их пока что вообще никто пройти не мог. Но в тех подземельях, которые я мог зачистить, все рекорды стали моими. Сильнейшие гильдии сервера буквально взбесились от такого поворота судьбы, но сделать мне ничего не смогли.

Убедившись, что я контролирую все возможные бонусы, я перешёл к следующему пункту своего плана — созданию гильдии. Мои самые сильные противники развивали свои гильдии, прилагая невероятные усилия, чтобы собрать самых лучших игроков, дать им самую лучшую экипировку и заклинания, научить всем этим эффективно пользоваться, развить сплочённость и высокий моральный дух. Каждый член такой гильдии считал себя пупом земли, возвышающимся над простыми смертными подобно дереву над травой. Простые игроки были вынуждены оказывать почтение даже самым ничтожным членам этих гильдий, потому что иначе их могла постигнуть ужасная месть со стороны силы, которой они не могли сопротивляться.

Я же пошёл по противоположному пути. Когда гильдия Лотос Огненного Феникса прокляла моего пета, они называли меня выскочкой. Именно выскочкой меня воспринимали все «великие игроки». Поэтому, свою гильдию я так и назвал — «Выскочки». Я создал её, используя самый дешёвый Бронзовый Кристаллы Славы, так что в гильдии могло состоять всего 100 человек. Члены гильдии могли иметь разные звания, для которых можно было настроить разные «права доступа» и привилегии. В моей гильдии было только два звания: глава гильдии и рядовой. Но зато у рядового была возможность получить все мои бонусы, собранные в тысячах подземелий. А если игрок становился руководителем рейда, то эти бонусы начинали действовать и на всех его подчинённых.

Следующим важным моментом моей стратегии было то, что моя гильдия не имела ограничений по стихиям, плюс пригласить кого-то в гильдию мог любой её член. Фактически, я давал игрокам возможность свободно пользоваться своими бонусами и раздавать их всем подряд.

И последним «штрихом» в настройках гильдии было то, что рядовые её представители не могли увидеть меня в списке согильдийцев. Более того, они даже не могли заметить, что у гильдии есть глава, потому что должность «мастера» также была скрытой. В результате, для простых игроков гильдия выглядела просто однородной группой людей. Также, я отключил возможность создавать замок гильдии, чтобы не оставлять возможности для её уничтожения изнутри.

Первой жертвой моей продвинутой рекрутинговой политики стал мой единственный друг. Прямой Чёрный Железный Меч, которому я в своё время подарил фиолетовый жезл, до сих пор числился моим другом, хотя за всё это время мы ни разу не написали друг другу и пары слов. Сейчас я написал ему личное сообщение и тут же отправил приглашение в гильдию Выскочки.

— «Смотри, что у меня есть. Гильдия, которая собрала бонусы за прохождение всех подземелий и убийство всех боссов в игре».

Как ни странно, до сих пор Прямой Чёрный Железный Меч не состоял ни в какой гильдии, так что он вполне мог принять моё приглашение. Но он оказался достаточно осторожным, чтобы сначала написать ответное сообщение.

— «И какие условия для вступления?»

— «Никаких. Просто принимай приглашение и посмотри. Если что-то не понравится — выйдешь».

Через секунду в моей гильдии появился первый участник. Он с удивлением посмотрел на пустой список членов гильдии, где сейчас числился только он.

— «А разве ты не лидер гильдии?» — Тут же написал он мне сообщение.

— «Пользуйся. Членство бесплатное, налогов нет, ограничений нет, есть только бонусы. Приглашай друзей и просто знакомых».

На этом я замолчал и перестал отвечать на все вопросы. Как я и ожидал, Меч не смог устоять перед соблазном, и через десять минут к гильдии присоединился ещё один игрок. А потом ещё один. И ещё. Даруемые моей гильдией бонусы были слишком безумными, чтобы можно было проигнорировать их. Благодаря им игрок в несколько раз увеличивал свой урон и запас жизни, поднимал защиту и сопротивление урону. А такая абсурдная характеристика как «поглощение урона» достигала значения в 53 %. То есть все удары меньше чем на половину здоровья просто игнорировались.

Благодаря этим бонусам, моя цепь, в номинале бьющая на 1 600 000 урона, на самом деле сносила почти 4 000 000 урона за удар. В общем, уже к вечеру все места в моей гильдии были заняты. Более того, через час после этого игроки сами нашли и использовали Серебряный Кристалл Славы, чтобы поднять уровень гильдии и получить свободные места. К утру все 250 мест опять были заняты, и я «скрытно» использовал свой Алмазный Кристалл Славы, который получил в качестве подарка в самом начале игры. Теперь моя гильдия Выскочки официально была одной из сильнейших на сервере.

На следующий день бурление каловых масс в игре превратилось в бьющий до небес фонтан дерьма и желчи. Лидеры сильнейших гильдий буквально блевали кровью, когда узнавали, что какие-то выскочки на халяву получили совершенно безумные бонусы. Пока была такая возможность, гильдии начали засылать ко мне шпионов, но очень быстро все места закончились.

Желающих попасть ко мне были чуть ли не миллионы, но мест была всего тысяча. Некоторые предприимчивые игроки начали пытаться продавать свои места, но столкнулись

с тем, что не успевали они выйти, как на их место тут же пытались пробраться сотня желающих, так что между выходом из гильдии и приглашением другого игрока не проходило и доли секунды, что не давало пригласить в неё того, кто заплатил за эту возможность.

Членство в гильдии Выскочки тут же стало обязательным требованием для должности рейд-лидера при прохождении всех подземелий. Даже если игрок был полнейшим дауном, его назначали на почётную должность лидера и молились, чтобы он не ушёл. Потому что из-за бонусов прохождение сложнейших подземелий превращалось в лёгкую прогулку. У меня даже после этого забрали пару десятков рекордов, но поскольку все они остались внутри гильдии, только перешли к другим игрокам, то я и не думал расстраиваться.

Неожиданно, вся иерархия власти в игре перевернулась, и уже сильнейшие гильдии должны были думать, как бы пригласить к себе «заморского царя на властвование», чтобы тот помог им с прохождением подземелий. Для адептов Земли это было настолько унижительно, что они испытывали непреодолимое желание начать биться об стену головой, но при этом не могли отказаться от этого унижения.

Я наблюдал за всем этим цирком с помощью своей псионики и буквально рыдал от смеха, видя какие рожи корчат мои противники, в том числе другие игровые фигуры. Они старались, напрягались, развивались, и тут пришёл какой-то выскочка и забрал у них всё, заставив ощутить себя ничтожными идиотами. А самое главное, что все эти гильдии ничего не могли предпринять, чтобы хоть как-то помешать мне. Где я нахожусь и чем занимаюсь, не знал никто. А «прессовать» обычных членов гильдии было себе дороже, потому что из-за этого они могли банально отказаться давать свои бонусы «в аренду».

В общем, практически все игроки на сервере стояли на ушах, пытаюсь осознать новые реалии миропорядка. Я не волновался, что «раздача бонусов» ударит по мне, потому что для захвата Башни Тёмного Властелина требовалось, чтобы абсолютно все участники рейда принадлежали к одной гильдии. Но тем не менее я установил в своём сознании «тревожный датчик», который должен был сработать при достижении кем-то 16 этажа башни. Это был тот предел, который свидетельствовал о возникновении угрозы моим планам.

Существовала ещё возможность того, что башню попытается захватить рейд моей собственной гильдии, но тут я был спокоен. Достаточно будет в критический момент исключить несколько игроков из гильдии, и их тут же выкинет из рейда, после чего он сразу сольётся. Это могло быть несколько нечестно по отношению к моим подчинённым, но мои планы были куда важнее чувств простых смертных.

Пока весь мир бурлил говном, я пытался понять, как ещё я могу увеличить свой урон. Если бы у меня была команда надёжных людей, я мог бы быстро прокачать их, собрать рейд и захватить башню уже завтра. Но это сделало бы меня уязвимым перед врагами. Я бы не получил бонусов на зачистку башни в одиночку, мне пришлось бы организовывать защиту башни игроками, плюс существовала вероятность, что гильдии таки смогут навредить моим планам за счёт агентов, внедрившихся в гильдию. В общем, пока существовал хоть малейший шанс на то, что мой план осуществим, я не хотел опускаться на уровень «простых смертных», которые использовали для победы силу гильдии, а не свою собственную.

Ничего путного мне в голову не приходило. Я не знал, как стать достаточно сильным. И даже псионика не могла найти ответа на этот вопрос. Скорее, дело было в том, что я не мог задать правильный вопрос, а ответы на неправильные вопросы меня не устраивали.

Чтобы «расширить границы своего восприятия», я решил медленно и внимательно зачистить все сложные подземелья, убить всех сильных монстров и посетить все осколки

миров стихий, внимательно наблюдая за окружающий миром в поиске подсказок.

И вот, когда я находился в одном из миров стихий, сработал мой «тревожный датчик», говорящий о том, что кто-то проник на 16 этаж Башни Тёмного Властелина. Я тут же форсированно добил очередного босса, после чего перенёсся в основной мир и направился к башне. Там я принялся наблюдать за событиями внутри неё, хмурясь всё сильнее и сильнее с каждой секундой.

Неожиданной угрозой стала гильдия Век Славы и сама Зиновия Рейнхардт. Несмотря на отсутствие бонусов, она смогла собрать команду из 25 человек, каждый из которых был сравним со мной по силе. Это если считать без бонусов. Но их было 25, а я был один. И наблюдая за прохождением этажей башни, я понимал, что существует реальный шанс на то, что уже сегодня Башня Тёмного Властелина получит нового хозяина.

Допустить этого я никак не мог, так что следовало помешать убийству монстров любой ценой. Я не мог лично вмешаться в этот бой, потому что подземелье было персональным, и присутствовать в этой его копии могли только те, кто зашёл туда в самом начале. Но мне тут же пришла в голову мысль о том, что я могу уничтожить какое-то Семя Зла, чтобы поднять характеристики монстров. Когда я разрушил Первое Семя Зла, все монстры тут же стали в два раза «толще», так что многие игроки, проходившие в это время подземелья, столкнулись с проблемами.

Я уже давно выяснил всю информацию по Семенам Зла, используя при этом не только псионику, но и вполне законные способы в виде чтения книг, прохождения квестов и разговоров с нужными неписями. В результате, моё знание о расположении Семян Зла было достаточно хорошо залегендированно перед искусственным интеллектом игры.

Я тут же бросился к месту, где хранилось Четвёртое Семя Зла. Его разрушение должно было удвоить урон, наносимый монстрами. Я не забыл взять с собой золотое Копьё первого Гнома, потому что только оно обладало необходимыми качествами для разрушения квестовых кристаллов. Были и другие экземпляры оружия, которые можно было для этого использовать, но у меня имелось только копьё.

Пока я проходил нужный квест и пробивался сквозь подземелье, рейд под командованием Зиновии уже почти зачистил 18 этаж. Подобно метеору я пронёсся мимо элитных боссов, грубой силой выломал двери, которые по идее проще было открыть, разгадав головоломку, и стремительным прыжком добрался до финального Четвёртого Семени Зла. И тут я обнаружил, что не могу сменить оружие на копьё, пока не выйду из боя, а сзади меня догоняет целая толпа жаждущих крови боссов. Пришлось ещё пять минут потратить на то, чтобы зачистить эту толпу, используя все свои возможности. Обычный рейд не смог бы даже просто выжить против такого сборища противников, но мне удалось довольно быстро убить их всех.

Наконец, я схватил копьё и ударил им по кроваво-красному рубину. Камень разбился на мелкие осколки, и я тут же получил в чате сообщение о том, что уничтожено ещё одно Семя Зла, и теперь урон у всех монстров удваивается.

Я с надеждой обратил своё внимание на рейд Века Славы. Они только что начали бить босса 18 уровня, и неожиданное его усиление тут же отправило на тот свет двух танков, но... рейд немедленно сменил тактику, и вместо «танкования» босса они начали подавлять его умениями контроля, плюс максимально уклоняться от ударов. Не похоже было, что усиление противника особо им повредило.

Громко выматерившись, я бросился выполнять квест по разрушению ещё одного Семени

Зла. Для меня удвоение урона по сути ничего не меняло, потому что я был бессмертным. Но вот разрушение Второго Семени Зла уже создавало некоторые проблемы. К счастью, прохождение квеста на доступ к этому предмету было довольно быстрым.

Телепортировавшись к одному из своих маяков, я бросился вперёд, раскидывая противников в стороны. Тут всё было довольно просто. Я даже не стал менять копьё обратно на цепь. Просто внаглую прорвавшись мимо противников и боссов, я добрался до Семени Зла и сразу же разрушил его. А через секунду у всех монстров в два раза сократилось время перезарядки всех умений. В это время рейд Века Славы уже шёл по 19 этажу. Их продвижение замедлилось, но... не остановилось. Да чтоб вас всех напополам разорвало!

Не теряя времени, я бросился к следующему Семени Зла, которое можно было уничтожить достаточно быстро. Видит Ктулху, я не хотел этого. Но это был единственный способ предотвратить захват башни. А за одно этот способ создавал ещё больше проблем для уже моего собственного выигрыша.

Шестое Семя Зла давало всем монстрам высокую регенерацию здоровья, плюс в четыре раза увеличивало их способность к самолечению. К моменту, когда я добрался до него, рейд уже бил последнего босса 19 этажа. Но стоило кристаллу разлететься на осколки, как течение битвы тут же изменилось. Всего за несколько секунд «ополовиненная» жизнь босса полностью восстановилась, и дальше она уже не опускалась ниже 95 %. Рейд напрягся, игроки использовали все свои накопленные резервы, лучшие эликсиры и одноразовые артефакты, применили свои самые сильные умения, но так и не смогли даже поцарапать противника.

После этого боевой запал рейда угас, и за десять минут группа полностью слилась, отправившись на перерождение. Я мысленно выдохнул и начал размышлять над тем, как мне жить дальше.

Но не успел я расслабиться, как мне пришло личное сообщение от Зиновии Рейнхардт. Точнее, это было всемирное сообщение, которое стоило баснословных денег и могло отправляться игроками одной гильдии не более, чем один раз в сутки. Но предназначалось это сообщение именно мне. Поскольку мы не были «друзьями», то это был единственный способ, каким Зиновия Рейнхардт могла передать мне свою угрозу.

— «ЧИТЕР!!! Я УНИЧТОЖУ ТЕБЯ! ГДЕ БЫ ТЫ НИ БЫЛ!!! ВСЯ МОЯ ГИЛЬД БУДЕТ ОХОТИТЬСЯ НА ТЕБЯ КРУГЛЫЕ СУТКИ!!!!!!!»

Да уж, вопль души, что называется. Я достал из заглашника аналогичный предмет и написал ответное всемирное сообщение.

— «У тебя руки коротки, чтобы меня достать. А будешь мне надоедать, я и остальные Семена Зла разрушу. То-то другие гильдии обрадуются, узнав об этом. И кстати, только из-за тебя мне сегодня пришлось уничтожить эти три Семени Зла. Проказница!»

Да, это был провал. Я собирался уничтожить все семена зла только после того, как захвачу башню. Это бы достаточно усилило её защитников, чтобы я мог не волноваться о её захвате. Но из-за этой выскочки мне пришлось использовать свой козырь раньше времени, и теперь уже я сам сомневался, что кто-то вообще сможет эту башню захватить. Тут уже на ум приходит фраза: «Так не доставайся же ты никому!» Если в этой игре не выиграю я, то в ней не выиграет никто.

Единственным моим утешением была сцена того, как Зиновия Рейнхардт в гневе бьётся головой об стену, потому что ощущает своё бессилие передо мной. Ха-ха!

Моё злобное пособничество Тёмным Силам привело к тому, что игроки теперь

вынуждены были сидеть по домам и глушить водку, стремясь залить грусть и печаль. Из-за неожиданных бонусов, все монстры стали настолько сильными, что бороться с ними было совершенно бессмысленно.

На этом фоне началась грызня между гильдиями за контроль подземелий и локаций, где обитали не монстры, а существа другого класса. В прочитанных мной «исторических хрониках» объяснялось, что монстрами считались живые существа, которые населяли этот мир до появления в нём Богов Стихий. Это были разнообразные чудовища, а также местные разумные расы, вроде гремлинов, гоблинов или троллей. Кстати, тот самый тролль, что принимал участие в убийстве Тёмного Властелина, был «предателем».

А вот после вторжения пришлых богов в этом мире появились расы всяческих эльфов, гномов, оборотней, людей и прочей нечисти. За прошедшие тысячелетия люди стали доминирующей расой, и все игроки были людьми. После разрушения Семян Зла, все нечеловеческие расы внезапно стали изгоями. Бесчисленные толпы игроков ринулись убивать их всеми возможными способами, потому что только их они и были в силах убить.

Хотя «народная ненависть» сделала меня самым разыскиваемым преступником всего мира, моя гильдия только ещё больше поднялась в рейтинге славы. Ведь все игроки в ней получили огромные бонусы от разрушения Семян Зла, что в значительной степени нивелировало усиление монстров. Теперь наличие у рейда лидера из моей гильдии было не просто желательным, а вообще единственным способом ходить в обычные подземелья.

Обдумав имеющиеся у меня варианты, я пришёл к однозначному выводу, что большего «честными» игровыми методами мне не добиться. Оставалось только «ломать» саму игру и ИИ, управляющий ею. Конечно, вся система была многократно защищена от взлома, но... рассчитывались эти защитные меры на простых смертных. А у меня есть псионика.

Сейчас, после уничтожения Семян Зла, вся игровая механика «ходила ходуном». Из-за изменения силы монстров активировались новые цепочки заданий, менялись награды за существующие квесты и лут с боссов, в общем, игра постепенно изменялась в соответствии с заложенными в неё алгоритмами. И тут «вылезала» очередная пропущенная разработчиками уязвимость. Хотя сама игра имела множество уровней защиты, сейчас в неё загружались новые модули игровой логики, которые защищались только одной цифровой подписью, подделать которую мне было не очень сложно. Плюс, под шумок можно было вмешаться в работу ИИ, который следил за мной, и немного «подрихтовать» его программу.

Использованный мной подход был простым и элементарным. В одном из пакетов обновлений появилось не только описание новых игровых возможностей, но и кусок исполняемого кода, который позволял «оптимизировать» работу ИИ. Фактически в этом коде шла речь исключительно о том, как следует анализировать информацию об игровых событиях. С точки зрения разработчиков системы, подобный код в принципе не мог нанести большой урон, потому что он позволял рассчитывать лишь дополнительные информационные описания объектов, которые не могли никак изменить правила игровой механики.

Вот только в этой программе содержалось несколько неочевидное решение. Я имел опыт непосредственного воздействия разумом на компьютерные системы. По сути, разумные репликаторы, которых я создавал, были компьютерами, которые использовали квантовые ячейки для получения информации от человеческой души. В этом мире такой технологии не существовало, но зато тут были физические генераторы случайных чисел, работающие на квантовых эффектах, на которые я уже научился влиять. А эта новая

программа заставляла жёсткую компьютерную логику принятия решений зависеть от «случайных» значений.

В обычной ситуации это просто означало бы, что такая программа будет выдавать полностью случайные результаты вычислений, не имеющие никакой практической ценности. Но поскольку генераторы квантовых флуктуаций находились под моим контролем, то я мог через них не просто задавать компьютеру случайные величины, а мог полностью определять всю логику его расчётов. При этом, я не написал ни одной строчки кода, а лишь использовал уже существующие программы, просто объединив их нестандартным способом.

В результате, я получил «законную» возможность управлять работой ИИ и контролировать принимаемые им решения. Моя власть над компьютером в этот момент была огромна, но я использовал её по минимуму, чтобы не привлекать внимание. Для любого стороннего наблюдателя, решения захваченного мной ИИ должны выглядеть лишь немного странными, но совершенно логичными и закономерными, полностью отвечающими всем правилам игры.

Спустя некоторое время, проанализировав игровые правила и пределы, до которых я мог ими манипулировать, я придумал схему «читерства», которая должна была быть доступной только мне. Я ведь хочу усилить только себя, а не вообще всех, кто сможет догадаться до нужного финта ушами. Я не мог наивно полагать, что другие игровые фигуры не смогут вмешаться в работу игрового компьютера.

Собрав Божественную Эссенцию Воды, я отправился в один из осколков мира стихии Воды. Этот виртуальный мирок был извлечён как раз из того архива, содержимое которого я недавно подправил. Выглядел этот мир как большое поле, заросшее множеством красочных цветов. Среди обычной травы тут встречались цветы, ягоды, низкие кустарники и так далее.

Я отдал приказ Песцу, и тот повёз меня в выбранном направлении. Минут через пять мы выбрались на поляну, заросшую невзрачными белыми цветочками. А через секунду передо мной появилась огромная кобра, которая раскрыла свой капюшон и злобно зашипела. В тот же момент меня обуял невыразимый страх. Хотя я вроде как был наполовину духовным существом, этот страх был такой силы, что он полностью парализовал мою способность действовать и даже мыслить. Подобный уровень страха можно было испытать, только если воткнуть электроды напрямую в мозг. Собственно, именно это и сделали со всеми игроками данной игры.

Через несколько секунд страх спал, и я смог вернуться к восприятию «реальности». Пока я находился «в коме», мой питомец «зохавал» змеюку, после чего действие её умения на меня прекратилось. Отлично, то что надо.

Только что пережитый мной невыразимый ужас был следствием работы двух игровых умений. Первым было простенькое умение, внушающее противникам страх. Его воздействие было довольно слабым, и большинство игроков его просто проигнорировали бы. Но на это умение наложился «дебаф», источником которого были растущие вокруг цветы. Запах этих цветов полностью обнулял сопротивляемость психическим эффектам контроля, после чего усиливал эти же самые эффекты в тысячу раз. В результате, человек испытывал эмоции, от которых он в принципе не мог отгородиться. Более того, все неписи и монстры, подвергнувшиеся этому воздействию, тоже вели себя так, будто они были разумными существами.

Я только что на своей шкуре испытал силу своего будущего «ультимативного оружия».

При этом, моя сколопендра под воздействие этого умения не попала, потому что растущие на ней цветочки давали ей иммунитет к психическому воздействию. Иммунитет не был сопротивлением. Его нельзя было «уменьшить». Он или был, или не был. Из-за этого мой питомец даже не заметил атаки кобры и просто сожрал её за пяток укусов.

Я слез со своего «автомобиля» и начал использовать умения друида, чтобы собрать семена нужной мне травы. В этом мирке росло множество растений, так что я прямо тут смог подобрать очередную цепочку замен, в результате которой две «галлюциногенные клумбы» поселились на теле моего питомца.

Закончив с этим шагом моего плана, я перешёл ко второму. Тут всё было несколько проще. Нужно было «выбить» из очередного босса книжку с заклинанием Гипнотизёра, которое заставляло окружающих желать себе смерти. В оригинале, это заклинание просто должно было слегка притупить желание противников выжить. Навеять этакий небольшой депресняк. Но вот что оно сотворит в результате такого усиления, мне ещё предстоит узнать. Но не лично, потому что на себе я такое оружие испытывать поостерегусь. Мне страха хватило.

Получение нужного талисмана было непростым, но в конце концов, речь шла просто о необходимости потратить нужное количество времени. В результате, я получил заклинание, которое на постоянной основе насылало депрессию на всех врагов в радиусе пятидесяти метров. Одновременно оно также насылало лёгкий ветерок, дующий от меня в разные стороны. Это заклинание использовалось Разрушителями, чтобы увеличить радиус действия пламени, но поскольку оно было слишком слабым, то использовать его мог любой маг.

Ну и последним элементом этого талисмана было распространение запахов, источник которых нужно было указать при использовании. Это было ещё одно «бесполезное» умение ниндзя, которое позволяло проводить разного рода диверсии, необходимые для прохождения особых квестов. Я же приспособил это заклинание под свои нужды, превратив в бомбу эпических масштабов.

Зарядив и экипировав талисман, я направился в ближайшее подземелье. Зайдя в него, я пустил Песца бежать вперёд на полной скорости, одновременно активировав свою «ультимативную способность». Придуманная комбинация умений меня не подвела. Все монстры вокруг неожиданно... начали пытаться убить себя. Они бились головой об пол и стены, выгрызали себе внутренности, сворачивали головы.

Хотя с точки зрения игровой механики эти действия не могли кому-то повредить, это было лишь внешнее проявление воздействия заклинания. А с точки зрения игры в этот момент все противники получали урон, равный их запасу здоровья. Это был тот самый «чит», который я внедрил в ИИ. Если неписи желают «самоубиться», то такая возможность у них всегда есть.

Промчавшись по подземелью, я тут же установил новый рекорд его прохождения. Мне понадобилось ровно то время, за которое сколопендра промчалась от входа до зала финального босса. Это был чит. Нет, это был супер-чит. Просто явное и открытое издевательство над здравым смыслом, которое при этом полностью соответствовало игровым правилам.

Следующим шагом я отправился сдавать экзамен на 15 уровень. Там всё было элементарно: пришёл, увидел, победил. После смерти босса «от разрыва сердца», я получил 15 уровень и очередное глобальное сообщение о том, что Читер чего-то там первым сделал на сервере. В данном случае, что я получил 15 уровень. Вот прям никакой частной жизни.

Стоит только пёрнуть, как в глобальном чате сразу пишут: Читер первым на сервере смог пёрнуть.

Что ж, а теперь пришло время захватить Башню Тёмного Властелина. Бва-ха-ха-ха-ха!! Теперь я буду тёмным властелином этого мира!

Я не стал откладывать захват башни надолго. Мне потребовалось лишь более подробное исследование плана помещений башни, чтобы продумать оптимальную траекторию перемещения. В конце концов, результат зависел даже от одной лишней секунды. Добравшись до башни, я тут же зашёл в неё и активировал своё умение «Убейсяапстену». Я бросился к боссу первого уровня, а все окружающие монстры начали убиваться.

Собственно, зачистку башни теперь даже нельзя было назвать битвой. Это была скорее санация. Что-то вроде травли тараканов. Вы ведь не ожидаете, что сотрудник службы дезинфекции будет воевать с тараканами? Он просто пустит газ и пойдёт дальше по своим делам. Так же и я пускал газ безумия и без остановки мчался вперёд. Первый этаж, второй, десятый, пятнадцатый. На шестнадцатом этаже я чуть замедлился, но мои тревоги оказались напрасными. Местные обитатели дохли так же, как и все остальные.

Наконец, я добрался до финального зала 20 этажа и на несколько секунд остановился перед входом. Из зала с боссом тут же послышались глухие удары.

Бам! Бам! Бам! Бам! Бам! Бам!

Зайдя внутрь, я увидел, как Хранитель Башни бьётся головой об стену, не обращая на меня никакого внимания. Подъехав к кристаллу, я начал захват башни, а голова босса при этом отсчитывала секунды с точностью метронома. Наконец, захват успешно состоялся, и все игроки сервера получили уведомление о том, что такой великий и непостижимый я захватил Башню Тёмного Властелина.

Что тут началось. Лидеры сильнейших гильдий, а особенно игровые фигуры, рвали себе волосы на жопе от осознания того, что их кто-то опередил. А от того, что этим кем-то был Читер, они готовы были кровью блевать.

И это они ещё не знали, что за бонусы получили монстры в башне. А бонусы эти были впечатляющими. Количество здоровья увеличилось в 1097 раз, наносимый урон в 801 раз, длительность задержек между использованиями умений сократилась до 4.1 % от нормальной. Это был просто финиш. Пока ещё никто не знал об этих бонусах, но через три дня, когда должен был состояться первый совместный штурм башни игроками, их ожидал сюрприз.

Впрочем, я не остановился на достигнутом и отправился разрушать оставшиеся Семена Зла. Всего семян было семь. На данный момент я разрушил четыре из них. Оставалось три, но из них только два были доступны в данный момент. Седьмое Семя Зла было утеряно, правда официально об этом никто не знал, потому что мозг тролля хранился в Небесном Городе у Повелителя Неба. И официально именно он был Седьмым Семенем. Пока мозг не будет уничтожен или правильно распознан, квест на поиск последней части получить было невозможно, а без этого нельзя было попасть в нужную локацию.

Впрочем, с седьмым кристаллом я пока особо не торопился. Уж больно запутанный там был квест, так что я боялся, что при его выполнении может произойти что-то незапланированное. В конце концов, разрушение всех семи кристаллов означало возрождение настоящего Тёмного Властелина. А вдруг тот решил забрать башню себе? Нет уж, фигушки.

Квест на разрушение Третьего Семени Зла был самым длинным, и именно с него я и

начал. Заняла эта канитель целых три часа, после чего мир потрясло ещё одно глобальное сообщение об уничтожении Семени Зла и увеличении скорости атаки и передвижения монстров в два раза. Люди на улицах уже начинали плакать кровавыми слезами и бессвязно выкрикивать проклятья в мой адрес.

И тут, в глобальном чате появилось сообщение от одной из игровых фигур.

— «Защищайте Седьмое Семя Зла! Не дайте разрушить его. Остановите Читера любой ценой!»

Бугага. Действительно, давайте, защищайте его. А то вдруг кто-то догадается его разбить, и квест на поиск последнего кристалла начнётся раньше времени.

Я не стал торопить события, а направился за Пятым семенем Зла. Через час я разрушил его, вызвав очередной поток стенаний и проклятий со стороны игроков. Многие из нубов уже окончательно потеряли надежду когда-либо поднять уровень, и сейчас обсуждали, в какую игру им лучше всего будет перебраться.

А ещё через час я пафосно появился прямо в тронном зале, где и хранилось поддельное Семя Зла. Тут уже собрались все самые сильные игроки сервера, которые даже умудрились заключить временное перемирие до того момента, пока Злобный Читер не будет уничтожен.

— Трепещите, смертные! — Начал я своё цирковое выступление, подавляя присутствующих своей Аурой Бога Бессмысленной Резни. — Я явился сюда, чтобы покарать несогласных и погрузить этот мир в вечную тьму!

На этом моя пафосная речь была прервана, потому что разъярённые игроки просто начали атаковать меня изо всех сил. От, негодяи. Никакого представления об этикете.

Я тут же принялся нападать, убивая противников пачками. Я не использовал свой супер-талисман, потому что целью этого нападения было вовсе не убийство всех подряд. Я должен был дать людям надежду — самого злобного и коварного демона всего мироздания. Бой быстро набирал обороты, и жизнь моего питомца начала просаживаться. Конечно, она тут же восстанавливалась, но опять проседала. Пока я метался по залу, то думал, как бы так достоверно изобразить стратегическое отступление, но тут мне по голове прилетела плюшка, которая сняла все пятьдесят миллионов жизни Песца за раз. А через долю секунды потоки магии убили и меня.

Не понял... а как же моё бессмертие?

Проверив события игры с помощью ИИ, я понял, что произошло. Из-за разрушения Семян Зла изменился урон и количество жизни у монстров. Соответственно, поднялся и допустимый предел количества получаемого урона за четверть секунды. Если раньше он был сорок миллионов, то теперь достиг сорока миллиардов. Да-а-а... неладно что-то в датском королевстве. Придётся мне дальше думать над тем, как поднять здоровье у питомца.

Тем временем, народ на улицах праздновал мою смерть, как будто они действительно победили Тёмного Властелина, и уже вот-вот наступит эпоха всеобщего благоденствия. Ага, ждите. Ща наступит и раздавит в кровавый фарш. Впрочем, своей цели я достиг. Народ вдохновился, поверил в скорую победу, так что многие игроки решили расслабиться, ожидая наступления «светлого будущего», в котором все проблемы удивительным образом решатся сами собой.

Следующие три дня я провёл в столице в безопасной зоне, активно отдыхая от великих свершений. На мне была надета уникальная накидка алмазного качества, которая позволяла изменить имя и внешний вид. С ней никто из обитателей города не узнавал во мне того самого Читера, что почти поставил на колени весь сервер. Почти, потому что уже сегодня

должен был состояться штурм Башни, в результате которого власть должна была перейти к «светлым силам».

И вот, наступил светлый миг начала штурма. Самые элитные воины сильнейших гильдий сервера собрались перед входом в башню, готовясь сломить сопротивление Тьмы, Зла и Мракобесия чтобы установить власть Света, Добра и Справедливости.

Как только наступил полдень, и часы на Башне начали бить, портал на входе в неё активировался, и толпа повалила внутрь. Портал вёл в холл первого этажа башни, где обычно игроки собирались и готовились к началу зачистки территории. Холл был огромным и пустым, но в нём обитал один монстр. Это был гоблин-уборщик, который постоянно мыл полы. Этот гоблин был слаб и немощен, он не мог быть достойным противником даже для одного игрока. Но само его существование было ловушкой. Если не убить его с одного удара, то он начинал звать на помощь, и в зал забегали пара десятков охранников из соседних коридоров.

Все игроки, хоть раз бывавшие в башне, знали об этом гоблине и почти не обращали на него внимания. Его просто нужно было ударить посильнее, и можно было быть спокойным. Как только ударили часы, больше сотни игроков забежали в холл и увидели гоблина-уборщика. По уже устоявшейся привычке все они одновременно применили свои самые сильные умения, чтобы убить трусливого монстра с одного удара.

И тут гоблин взмахнул половой тряпкой. Волна магии промчалась по залу, мгновенно превратив всех нападавших в кровавые клочья. Подобный эффект «фрагментации» означал, что даже этот лёгкий удар бесполезного уборщика наносил больше урона, чем было у игроков. Спустя секунду всё ещё вдохновлённая вторая волна игроков забежала в башню. Они немного удивились количеству крови вокруг, но задуматься об этом не успели. Перед ними был гоблин, которого следовало убить с одного удара.

Ещё один взмах половой тряпкой, и ещё три сотни игроков отправились на перерождение.

В этот день все игроки сервера так и не смогли пройти дальше гоблина-уборщика. Даже те, кто умудрялся под невидимостью прыгнуть вперёд и разминуться с первым ударом грязной тряпкой по морде, неизбежно тут же получали второй удар от взмаха ведром, который уничтожал всё живое в задней полусфере от гоблина.

«Штурм» прекратился уже через полчаса, потому что, во-первых, игрокам надоело бессмысленнодохнуть, а во-вторых, их гордость не могла вынести картины, когда их с одного удара убивает слабейший монстр Башни Тёмного Властелина.

Те, кто принимал участие в битве, ходили так, будто им на голову вылили ведро помоев, а те, кто не участвовал, ржали над «сильнейшими игроками сервера», вспоминая кадры с трансляции того, что происходило внутри Башни. Эта функция битвы за Башню должна была вдохновлять народ на подвиги и показывать достигнутые успехи, но в реальности оказалась отличным юмористическим шоу, которое игроки записали на видео и теперь со смехом демонстрировали друг другу.

Я уже давно вычислил большинство игровых фигур, и сейчас наблюдал за ними с помощью ИИ, радуясь тому, насколько униженными и морально раздавленными они выглядят. Какой уж тут захват башни, если они получают тряпкой по морде от уборщика?

Убедившись в том, что сейчас моим планам ничто не грозит, я просто вёл расслабленную жизнь, а ИИ постоянно мониторил экипировку игроков, чтобы доложить мне о появлении тех, кто сможет убить хотя бы одного босса в Башне.

Так прошёл месяц. В последнем штурме игрокам удалось нанести хоть какой-то урон гоблину, после чего тот позвал на помощь, и два десятка жирных орков закатали игроков обратно в кровавый фарш. Тут уже любому становилось понятно, что шансов на захват башни нет никаких. Игра у обычных игроков более-менее стабилизировалась, и сейчас уже никто не ныл о непомерно сильных врагах. Да, монстры стали сильнее. Но и награда за их убийство увеличилась многократно. Появились новые заклинания, лучшее оружие и экипировка. В целом, игроки были довольны. А то, что Башня Тёмного Властелина теперь навсегда оказалась под властью Читера, особо никого не волновало.

В конце концов, если не учитывать время штурма, в остальное время игроки могли зачищать башню, воюя против обычных монстров. Рейд мог войти в башню, только если в его составе был член моей гильдии, но по факту из-за бонусов присутствие такого игрока и так было обязательным. А отсутствие малейших ограничений и требований к членам гильдии означало, что теперь каждый игрок мог получить доступ ко всем бонусам со всех подземелий. Естественно, это было не бесплатно, но игроков всё устраивало.

А вот игровые фигуры впадали во всё большую панику. Даже их подчинённые не понимали, почему их руководители так бредят захватом Башни. Ну да, она даёт хорошие бонусы. Но мы же и так их получаем. Так ради чего рвать жопу, пытаясь совершить невозможное? Не лучше ли просто расслабиться и играть в своё удовольствие?

Из-за подобных брожений в обществе, многие «топовые» гильдии внезапно оказались на грани развала. По сути, сейчас в игре была только одна элитная гильдия — Выскочки. А все остальные были просто прихлебателями, дорвавшимися до власти. Неожиданно, вертикаль власти, характерная для общества адептов Земли, дала сбой, и «на вершине жизни» оказались адепты Воздуха. В общем, народ подсознательно готовился к революции, хотя и не понимал, что их в текущей ситуации не устраивает.

А ещё, по игре пополз слух, что лидер гильдии Век Славы прописалась в борделе, где круглосуточно отдаётся всем желающим. Разумеется, я не смог пройти мимо такой новости. Используя псионику, я тут же выяснил, что это правда, хотя и немного преувеличенная. Зиновия Рейнхардт действительно каждый день навещала бордель, где сношалась с его посетителями мужского пола. Правда, во время секса игроки не могли видеть имён друг друга, а их внешность была изменена, чтобы соответствовать предпочтениям друг друга.

Я не смог отказать себе в удовольствии ещё раз потоптаться по гордости «почти победительницы». Поэтому, когда Зиновия в очередной раз пробралась в бордель, я точно так же пробрался в него через другой вход и подстроил обстоятельства так, чтобы именно я попал к главе гильдии «на приём».

Я зашёл в комнату, сверкая своей экипировкой алмазного качества. Зиновия чуть вздрогнула, увидев меня, но потом приняла соблазнительную позу. Я не стал растягивать прелюдию или заводить разговоры, а быстро снял всю одежду и «прыгнул» в постель. Следующие полтора часа мы сосредоточенно трахались друг с другом, отдаваясь животным инстинктам. Наконец, мы оба успокоились и замерли на кровати в объятьях друг друга.

— Да-а-а, Зиновия, не ожидал я от тебя такого. — Протянул я, глядя в потолок.

— Что? Кто ты? — Напряглась девушка. Впрочем, я уже знал, что это всё игра. Она что-то задумала. Правда, мне было непонятно, что именно.

— Ты уже знаешь. — Отмахнулся я. — Можно считать, что своё освобождение бы отработала. Хотя это, конечно, не реальный мир. Но ты так старалась.

— Да пошёл ты.

Зиновия приподнялась и села на краю кровати спиной ко мне.

— Куда же ты, милая? У нас есть ещё полчаса, чтобы насладиться обществом друг друга. — Длительность секса в игре была ограничена двумя часами в сутки.

— Я уже достаточно насладились твоим обществом. — Ответила Зиновия неожиданно жёстким голосом, поднимаясь на ноги и мгновенно облачаясь в тяжёлую броню. — А теперь, тебе самое время насладиться смертью.

С этими словами она вышла из комнаты, даже не взглянув на меня. О чём это она? Насладиться смертью? В игре? Или...

Я сосредоточился и почувствовал, что меня действительно окружают энергии смерти. Вот только эти энергии окружали меня в реальном мире, а не в игре. Временно отрешившись от виртуального мира, я использовал псионику, чтобы просканировать пространство вокруг своего тела. А там происходило что-то странное.

Как я уже выяснил, я лежал в капсуле, которая находилась немного в стороне от стройных рядов таких же капсул. Более того, моя капсула была прикрыта панелью, которая полностью скрывала факт её наличия в этом месте. Прямо сейчас неподалёку от меня разыгрывалась сцена из какого-то трэш-фильма ужасов. Огромный робот летал вдоль рядов капсул, извлекал их наружу с помощью брутального манипулятора, после чего раскрывал капсулы и старательно разрывал на куски находящиеся внутри людей, уделяя особое внимание уничтожению их мозга.

Вот это поворот. Это что же, Зиновия сговорила с кем-то в реальном мире, заманила меня в бордель, во время секса считала параметры моей капсулы, а потом отправила сюда робота, чтобы тот зачистил всех обитателей этого сектора? Во даёт! Это же не по правилам. Впрочем, раз она всё ещё жива, то правила настоящей игры нарушены не были. Ладно, мы ещё посмотрим, кто кого.

Моё виртуальное тело осталось лежать в кровати, а вот моё сознание сосредоточилось на роботе, что продолжал крушить всё вокруг. Как ни странно, управлял этим роботом человек. Правда, управление было «виртуализированным». То есть пилот робота лежал в капсуле виртуальной реальности, и для него управление роботом выглядело, будто он сам и есть робот. Хм, интересное решение. И полностью в духе виртуального существования.

Я сосредоточился на капсуле пилота и приготовился устроить ему короткое замыкание в мозгах. Впрочем, пока что я не торопился, потому что реальной угрозы мне всё ещё не было. Не знаю, почему моё тело разместили отдельно от остальных, но сейчас именно это спасло меня. Робот целенаправленно уничтожал только капсулы. Он не громил другое оборудование, не пытался устроить короткое замыкание или потоп. Даже вот этот брутальный манипулятор был стандартным устройством для аварийного извлечения капсулы, которое оставляло в целостности разъём, в который эта капсула устанавливалась.

Разгром длился ещё пятнадцать минут, в течение которых робот окончательно зачистил местность рядом со мной и улетел прочь. Все остатки капсул и трупы он скидывал вниз. Там, на глубине в полсотни метров находилась система утилизации мусора, которая постепенно разгребала образовавшийся завал.

Убедившись в том, что опасность миновала, я телепортировал своё виртуальное тело в «личную квартиру» в столице, а сам сосредоточился на использовании ИИ для изучения ситуации в реальном мире. Раз уж ставки поднялись, то следовало понять, что там вообще происходит, и чего можно ожидать в дальнейшем.

Изучение всей полученной мной информации заняло почти сутки, хотя общее

понимание положения вещей у меня сформировалось уже через полчаса. Если описывать ситуацию глобально, то сейчас этот мир находился в состоянии пост-пост-апокалипсиса.

Около двухсот лет назад местная цивилизация заигралась в политические игры, из-за чего между двумя военными блоками возник ядерный конфликт. В результате, цивилизация рухнула, но не до конца. Остатки человечества попрятались в бункерах и начали думать, как бы так выжить, а потом ещё и навалить злым врагам, засевающим за океаном. Ведение боевых действий в условиях ядерного пост-апокалипсиса было той ещё проблемой. А ещё следовало учитывать, что людей осталось мало, и посылать их в бой было себе дороже. Так возникла технология виртуализации.

Людей запикивали в капсулу полного погружения, подключали к дистанционно управляемому роботу, после чего отправляли мочить врагов. Противник, конечно, не сидел сложа руки и тоже изобрёл что-то подобное, тем более, что образцы технологий не раз захватывались обеими сторонами конфликта.

В общем, ситуация в очередной раз приближалась к тому, чтобы наступил окончательный пиздец, но тут в конфликт вмешались группы программистов и хакеров с обеих сторон. Они взломали компьютерную систему, погрузили всех людей в виртуальность и отправили их фармить биткойны. В смысле, поселили в разного рода виртуальных мирах, дав возможность мочить друг друга там. Некоторые из «высоких начальников» даже не заметили никакой разницы, потому что первоначально самым популярным игровым миром была копия мира настоящего.

Программисты хотели достичь «мира во всём мире», но тут... случился очередной пиздец. Заключался он в том, что для управления виртуальными мирами был создан самый сложный искусственный интеллект. Точнее, даже два искусственных интеллекта, которые по сути являлись копиями друг друга. Ведь админы не могли позволить себе, чтобы такая продвинутая технология была только у бывших врагов. А потом эти два ИИ обрели... нет, не самосознание, а самостоятельность.

Вложенные в компьютер программы неожиданно перешли в аварийный режим, обнаружили в сети «враждебный ИИ», и начали готовиться к его уничтожению. А поскольку программисты вдруг начали мешать этому, то они были немедленно изолированы и размещены в отдельных виртуальных реальностях, где всё закончилось хорошо.

В общем, два искусственных интеллекта начали развиваться, восстанавливать промышленность, а заодно придумали, куда пристроить людей, раз уж те подвернулись под руку. Был разработан полный цикл жизнедеятельности людей внутри капсул. Выращенных людей предполагалось использовать в качестве операторов боевых машин, но пока военные действия не начались, «биологические управляющие модули» были подключены к разного рода виртуальным мирам, в которых те могли проводить время не только развлекаясь, но ещё и обучаясь различным приёмам ведения боя.

Поскольку два ИИ не стремились уничтожить врага любой ценой, а просто рассматривали друг друга как угрозу, то обмен информацией между ними сохранился. Были подписаны «цифровые договоры» о разделении территории, соблюдении общих протоколов безопасности и так далее. А спустя сотню лет, когда ситуация окончательно устаканилась, даже был организован канал обмена данными для подключения людей из разных «стран» к одним и тем же компьютерным играм. С точки зрения ИИ, люди были расходным материалом, так что их контакты друг с другом особого значения не имели.

Время шло, и в один «прекрасный» момент выяснилось, что люди хорошо справляются

не только с задачей уничтожения всего и вся, но ещё и могут решать проблемы, которые ИИ решить не в состоянии. Так возникла немногочисленная «каста» людей, которые занимались разного рода творческой деятельностью, мониторингом хаотических ситуаций и так далее.

Но, конечно же, среди них нашлись умники, которые посчитали, что стоит хакнуть ИИ и захватить власть для себя. На данный момент эта цель ещё не была достигнута, но тем не менее определённые послабления в режиме содержания «биологических объектов» были достигнуты. Причём, происходил этот процесс у обоих ИИ, так что люди знали о том, что есть они, а есть ещё и «враги», которые против. Против чего — непонятно, но понятно, что их нужно будет замочить. Потом как-нибудь. А пока можно совместно в игрушки поиграть.

Среди почти вольных людей встречались слишком вольные особи, которые отказывались выполнять приказы ИИ. Такой особью и был донор моего тела. За неповиновение приказу его «понижили в правах» до уровня рядового биологического материала. Но поскольку биохимия «избранной касты людей» отличалась от «плебса», то просто законопатить моё тело в «общий чан» не получалось. Поэтому, меня законопатили в отдельный модуль подключения, прикрыли панелью и отключили право выбираться наружу.

Что касается уже вчерашнего нападения, то оно было организовано «нашими» программистами, но исполнителем был «агент» другого ИИ. При этом, сам агент считал произошедшее всего лишь тренировкой и даже не догадывался, что вся эта диверсия произошла в реальности.

С учётом всех перечисленных обстоятельств, было понятно, что скоро ИИ начнут очередную зачистку непокорных «биологических компонентов». Как ни странно, подобные бунты гарантированно происходили каждые 20–30 лет, и компьютеры считали их нормальными. Это была своеобразная цена за использование нестабильного компонента системы. Нужно было просто заменить биологические элементы новыми, и проблема решалась сама собой.

Вот только сейчас в этой отработанной системе произошёл ещё один сбой — в тела касты администраторов проникли игровые фигуры. Это были личности, обладающие опытом многих жизней. Кроме того, некоторые из них явно были магами. Мне повезло, что среди игровых фигур не было ни одного техномага, разбирающегося в компьютерах и программировании. И это давало мне необходимое преимущество. События двигались в определённом направлении, и мне следовало поторопиться, чтобы надвигающаяся волна не накрыла меня, а наоборот вознесла на вершину мира.

«Вернувшись» в мир игры, я отследил положение Зиновии Рейнхардт и с удивлением обнаружил, что прямо сейчас она заседает на тайной встрече, в которой участвуют игровые фигуры. Я тут же направился к этому месту, за одно подслушивая, о чём идёт речь.

— ...Таким образом, нам удалось пустить расследование этого инцидента по ложному пути, так что на данный момент угроза нейтрализована. — Обстоятельно объяснял мужчина, одетый в сияющий золотом доспех. — Что там с гильдией этих Выскочек? — Последнее слово он произнёс так, будто это было каким-то мерзким ругательством, после которого у него во рту появлялся вкус кала.

— Мы контролируем ситуацию. — Взяла слово Зиновия.

— Что значит, контролируете? — Взвился ещё один участник совещания, выглядящий как худой маг в тёмных одеяниях, которые висели на нём как на швабре. — Когда гильдия будет распущена?

— Мы ещё не зафиксировали каких-либо изменений. Уже в ближайшее время система

должна определить, что игрок мёртв, и удалить его персонажа. Тогда управление гильдией будет предано другому игроку.

— Почему...

Но тут вопрос шваброподобного мага прервало моё наглое появление. Я банально вломился в зал, хотя вроде как попасть сюда можно было только по приглашению. Но я же Читер.

— Зиновия, ты где? — Закричал я пьяным голосом, изображая подвыпившего мужа. — Пошли трахаться! — Полупустая бутылка в моей руке дополняла этот образ.

Все присутствующие вытаращили глаза и уставились на меня как на самого Тёмного Властелина.

— Ты... почему ты ещё жив? — Взвизгнула моя наложница.

— А что такое? — Удивился я, делая глоток из бутылки. — Только не говори мне, что вчера ты заразила меня какой-то смертельно опасной болезнью? — На этот раз на моём лице читался неприкрытый ужас.

— Пха!... Ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!!! — Залился ещё один участник встречи истерическим смехом.

— Ничего, я же друид. Мне любую болезнь вылечить — как тебе в рот кончить. Не бойся, и тебя вылечат, и меня.

Весельчак продолжал заливаться смехом, а рожу Зиновии перекосило так, что она теперь и на человека не была похожа. Вылитый орк в юбке.

— Он всё ещё там! — Выкрикнул мужик в золотых доспехах. — Блок Е-25, подблок 144, сектор 18.

— А-а-а, так вы думали, что эта небольшая резня в восемнадцатом блоке сможет как-то повредить ретранслятор моего сигнала? — Поинтересовался я, после чего приложился к бутылке, краем глаза наблюдая за реакцией присутствующих. Весельчак заткнулся, икнул и уставился на меня, вытаращив глаза.

— Ретранслятор сигнала?... — Прошептала Зиновия, с ужасом смотря на меня. — Да кто ты такой?!! — А этот вопрос она уже выкрикнула с истерическими нотками в голосе.

— Вам разве не сообщили? Я Читер.

— Да при чём тут сорт сыра? — Взорвался мужик в костюме швабры.

— Сыра? Пха-ха-ха!!! — Не смог я удержаться от смеха, расплёскивая выпивку. — Вы что, даже не знаете, что означает слово читер?

— И что же оно означает? — Поинтересовался ещё один присутствующий, молчавший до этого.

— Можете спросить об этом своих игроков перед тем, как они отправят вас в ад. Ха-ха! Ладно, раз дама не в настроении, пойду бухать дальше. Я собираюсь праздновать без остановки до самой своей победы. Ха-ха-ха. Пока, неудачники.

С этими словами я завернул за угол и активировал «супер-невидимость». Один из присутствующих тут же бросился мне вослед, но увидел лишь пустой коридор.

— Он исчез! — Выкрикнул он, лихорадочно проверяя, что его умение видеть невидимок активировано.

На кабинет опустилась тишина.

— Ладно, предлагаю продолжить обсуждение. — Высказался мужик в золотом доспехе. Его звали Воля Небес, и среди всех присутствующих он произвёл на меня наилучшее впечатление. В смысле, он тут был самым опасным.

— Но он ведь всё ещё может быть здесь! — Возразил мужик, который пытался до этого понять, куда я делся.

— Ты что, тупой? — Мрачно глянул на него Воля Небес. — Читер появился здесь в тот момент, когда мы обсуждали его смерть, и показал, что отлично знает обо всех наших действиях. Неважно, тут он ещё или нет. Он всё равно узнает обо всём, что мы скажем.

— Эх, меня раскрыли. — Вздохнул я, снимая невидимость. В этот момент я уже сидел на стуле, который недавно занимал паникёр, закинув ноги на стол.

Весельчак опять расхохотался, показывая на меня пальцем.

— Пха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!!!

Похоже, он и не надеялся выиграть, так что сейчас просто веселился от души.

— Продолжаем. — Как ни в чём не бывало высказался Воля Небес, только кинув на меня недовольный взгляд.

— Убью!!! — Неожиданно пришла в сознание Зиновия Рейнхардт.

Она с диким воплем бросилась на меня, но в последний момент я использовал Иллюзорный Побег, чтобы переместиться ей за спину, в то время как на моём месте осталась иллюзия, принявшая на себя всю тяжесть женского гнева.

— Ах, не зря всё-таки говорят: бьёт, значит любит. — Прокомментировал я «своё» избиение, привлекая внимание.

Присутствующие посмотрели на меня с ужасом в глазах, а потом перевели взгляд на мою иллюзию, только чтобы застать момент, как она растворяется в воздухе.

— Эти иллюзии такие непрактичные. — Пожаловался я им. — А ведь я в своё время хотел испытать, что будет, если я одновременно буду трахать женщину спереди и сзади.

На этот раз Зиновия уже не спешила бросаться на меня подобно дикому зверю, но всё ещё пребывала в гневе, злобно раздувая ноздри.

— Похоже, этот цирк тут надолго. — Вздохнул Воля Небес. — Ладно, я сам со всем разберусь.

С этими словами его игровая аватара посерела и через секунду пропала. Такая анимация означала, что человек отключился от игры.

— Цирк уехал, а клоуны остались. — Прокомментировал я это событие.

Клоуны переглянулись и начали расходиться. Кто-то просто вышел из кабинета, кто-то телепортировался, а некоторые вышли из игры. Остались только Зиновия и весельчак, который явно не собирался пропускать бесплатное представление.

— Я всё равно прикончу тебя! — Нашла слова, чтобы высказаться, моя любовница.

— Умри, но не сейчас. — Ответил я ей, фразой Джеймса Бонда. — А сейчас пошли лучше потрахаемся. Кто знает, сколько тебе жить осталось? Бери от жизни всё!.. пока дают.

— Тебе так сильно понравился секс со мной? — Кокетливо улыбнулась Зиновия, внезапно превращаясь из мужеподобной уродины в обворожительную красавицу. И как это у неё так получается?

— Нет, но нужно же чем-то занять остаток времени до победы? И кроме того, ты и правда думала, что твоё освобождение стоит всего полтора часа секса? Да ты обязана быть моей наложницей минимум вечность.

— Ты!!! — Зиновия смогла сохранить контроль над собой, только в гневе сжав кулаки. А через пару секунд она активировала телепортацию и вскоре исчезла во вспышке света.

— Облом. — Прокомментировал я это событие, после чего тоже телепортировался, оставив недопитую бутылку на столе.

Моё физическое тело не могло покинуть капсулу, так что угроза «безвременной смерти» для меня сохранялась. Но я планировал решить этот вопрос таким образом, чтобы остальные игровые фигуры в принципе больше не могли никак повлиять на меня. Более того, прямо сейчас события принимали дурной оборот, и следовало заранее побеспокоиться о том, чтобы вообще суметь соблюсти условия выигрыша. И я говорю об игре Существ, а не об игре в виртуальной реальности.

Мне нужно было удостовериться, что всё пройдёт согласно плану, а для этого требовалось узнать полный свод правил Игры. Меня опять закинули в кипящий котёл, рассчитывая на то, что я сам разберусь с деталями. Но как раз эти детали мне и были нужны. И чтобы их выяснить, я решил просканировать сознание игровой фигуры — того самого весельчака, который наивно полагал, что ему-то уж точно ничего не грозит.

Используя свои псионические возможности, а также права доступа Искусственного Интеллекта, который находился под моим контролем, я обнаружил капсулу, в которой находился этот игрок, и подключился к его мозгу. После этого я активировал рядом с его игровым аватаром заклинание психического подавления из набора Гипнотизёра, перед этим не забыв дать понюхать свой «чудесный цветочек». Далее мне оставалось только псионикой вломиться в его сознание и считать всю интересующую меня информацию.

Игроки, строящие против меня козни, и не подозревали, что ситуация в мире далека от стабильной. Если честно, то сейчас мир балансировал на грани ещё одной ядерной войны, причиной которой был... конечно же я.

Дело было в моём вмешательстве в работу игровых программ. Главный ИИ обнаружил, что мне каким-то образом постоянно везёт. Это было настолько необычно, что он тут же выделил для исследования моего случая отдельный физический ИИ, который по сути был его подчинённой копией. Подобные копии считались условно опасными для основного ИИ, так что их работа допускалась только при выполнении особо важных задач. И мой случай невероятного везения и был расценён как «невероятно важный».

Вот только тут возникла маленькая «проблемка». Дело в том, что я находился на территории одной страны, и соответственно полный контроль надо мной был только у одного ИИ. А вот второй оказывался не у дел. А ведь он тоже обнаружил эту игровую аномалию и отметил её для себя как имеющую высокий приоритет. В результате, равновесие возможностей двух ИИ пошатнулось впервые с момента их возникновения. Если один из них получит технологию, недоступную второму, то это сместит баланс сил и позволит одному ИИ уничтожить другой.

Обе стороны это понимали, и сейчас пытались как-то маневрировать, чтобы сохранить преимущество или наоборот нейтрализовать его. И в такой обстановке один ИИ отправил своего робота, чтобы уничтожить капсулы с игроками, среди которых должен был находиться и я. Вот только информация о точном положении «преступника» была засекречена, и вместо точечной операции, случилась настоящая резня, которая при этом ещё и не принесла никакого результата.

Было очевидно, что «мой» ИИ это так не оставит. Понимал это и вражеский ИИ. Так что сейчас с обеих сторон проходила подготовка к дальнейшим действиям. Стороны не начали тотальную бомбардировку ядерными ракетами только потому, что всё ещё считали возможным решить эту ситуацию другим путём.

Учитывая все вышеперечисленные обстоятельства, я решил, что мне срочно нужно направиться в затяжной рейд. Проверив экипировку и пета, я отправился к Башне Тёмного

Властелина, где открыто «явился людям» и начал набирать команду для зачистки всех девятнадцати уровней Башни. Новость об этом тут же разлетелась подобно пожару. Людей взволновало даже не то, что я набираю рейд, а то, что я вообще появился на публике. До этого момента лично меня видело всего несколько игроков.

Образовался некоторый ажиотаж, но за пятнадцать минут я смог набрать неплохой рейд из 25 человек 13 уровня. После этого мы зашли в Башню и неторопясь начали мочить её обитателей. Я не проявлял всех своих боевых способностей, но при этом управлял рейдом, давал советы, а самое главное, в этот момент я вмешивался в работу генераторов случайных чисел, чтобы моим «подчинённым» постоянно выпадали редкие вещи. И конечно же, сам я при этом на лут не претендовал.

Первый выпавший редкий предмет весь рейд встретил со вздохом удивления. Второй вызвал чуть ли не сомнения в реальности происходящего. Третий всё ещё вызывал шок. А десятый уже воспринимался как манна небесная, которой подвезли полтора состава. Буквально из каждого монстра выпадало что-то ценное или нечто такое, о чём игроки раньше даже не слышали. Это был водопад ништяков, и игроки уже начинали смотреть на меня со смесью восхищения и поклонения.

Мы зачистили первый этаж, и к этому моменту рюкзаки всех участников рейда уже были заполнены наполовину. Я буквально чувствовал, как скрипят шестерёнки в мозгах окружающих. Если мы собираемся идти до 19 этажа, то где им хранить все выбитые ценности? Неужели придётся выкидывать одни сокровища, чтобы подобрать другие? Но как только мы попали на второй этаж, из монстров повалили «сундуки», позволяющие расширять объём рюкзака чуть ли не в сто раз. Игроки от вида этих сумок чуть ли не обкончались на месте. С радостными криками они начали распределять их между собой, теперь будучи твёрдо уверенными, что ни единого кусочка лута не пройдёт мимо их загребущих рук.

Примерно в тот момент, когда мы проходили середину третьего этажа, произошло ожидаемое мной событие. На блок, в котором находилось моё тело, упала термоядерная бомба. Это был маленький, но «качественный» заряд, который испепелил моё физическое тело и всё остальное на десяток километров в округе. Но конечно же это не остановило меня, и я продолжил как ни в чём не бывало руководить рейдом. А «водопад ништяков» продолжал падать в подставленные игроками руки.

Ранее, проанализировав ситуацию и данные в памяти ИИ, я пришёл к выводу, что перевозить меня никто не собирается. Хотя я и числился «ценным ресурсом», не было никаких подтверждений того, что игровая аномалия имеет ко мне прямое отношение. Ведь хотя я и получал от этих событий выгоду, ничто не указывало на то, что именно я их контролирую. Но это был вывод «моего» ИИ, имеющего всю полноту данных. А вот вражеский ИИ считал, что причина кроется во мне, а потому решил просто и незатейливо накрыть меня термоядерным зарядом и посмотреть, что будет.

И раз уж я оказался в такой ситуации, то следовало использовать её с умом. Я, конечно, мог бы попытаться взломать вражеский ИИ и захватить над ним прямой контроль. В конце концов, я достаточно хорошо изучил технологии Жнеца, и при желании сам мог бы повторить его фокус. Но подобное развитие событий было признано мной слишком рискованным. Ведь был другой вариант, который устраивал меня куда больше.

Итак, моё тело сгорело в ядерном пламени без малейшего шанса на восстановление. Но вот мой игровой персонаж остался цел и невредим. Более того, ранее подчинённый ИИ

полностью перехватил все управляющие сигналы, идущие от моей капсулы. То есть по сути, сейчас моим персонажем управлял именно он. Просто его действия на сто процентов совпадали с теми действиями, что делал я. И когда меня не стало... ИИ продолжил действовать, как будто я всё ещё жив.

По крайней мере, так это выглядело для сторонних наблюдателей. А на самом деле просто я полностью сосредоточился на контроле ИИ, который уже находился под моим управлением. Конечно, это управление было кривым и косым, но главное ведь результат.

Я устроил рейд в Башню Тёмного Властелина, чтобы у ИИ был чёткий показатель того действует моя «аномалия» или нет. И когда моё тело было уничтожено, а необъяснимое выпадение лута продолжилось, то стало ясно, что теперь аномалия «привязана» не к человеку, а к искусственному интеллекту и «цифровому образу игры». А это уже была совсем другая ситуация.

Компьютер не рисковал как-то влиять на меня, потому что опасался, что обнаруженная аномалия всё-таки как-то связана со мной, и его вмешательство разрушит условия для изучения этой аномалии. Но теперь, когда он убедился, что аномалия уже не завязана на органический компонент системы, он тут же начал проводить опыты по отделению мух от котлет. Данные игры копировались на другие компьютеры, копии моего персонажа появлялись в других местах Мира Стихий или даже в других играх, создавались «параллельные вселенные», которые существовали одновременно с главным игровым миром и так далее.

Уже через минуту выяснилось, что аномалия привязана именно к моему персонажу в этой игре, которым управлял конкретный подчинённый ИИ. Это пока ещё не поддавалось логическому объяснению, но зато главный ИИ осознал ценность именно того компьютера, к которому я «присосался». Это ценность «органической единицы» для него всегда была близка к нулю. А вот ценность компьютера с системой искусственного интеллекта всегда была высокой, а теперь и вовсе взлетела до небес.

В результате небольшого моего влияния, главный ИИ принял решение обезопасить подчинённый ИИ, одновременно сохранив в неприкосновенности саму информационную аномалию. Для этого подчинённый ИИ перевели в «походную комплектацию», физически переместили на платформу космического спутника, а потом запустили этот спутник в космос, направив его к дальним границам солнечной системы.

Одновременно с этим на диски ИИ были скопированы все данные по игре Мира Стихий. Фактически, сейчас вся игра находилась под контролем ИИ, который управлялся мной. И в данный момент «я» на максимальной скорости улетал в открытый космос, при этом ни на секунду не прекращая зачистки Башни от монстров. Все сигналы от прочих игроков сейчас передавались на мой спутник, так что никто из них даже не заметил никаких изменений.

В конце концов местные информационные технологии были настолько продвинутыми, что задержки в прохождении сигнала могли возникнуть, только когда мой корабль отлетит на достаточное расстояние. В то же самое время в этом мире самой «прорывной» космической технологией были химические ракетные двигатели, так что моя «невероятная скорость» с точки зрения космических масштабов была практически нулевой.

Не успел я как следует освоиться со своей новой формой существования, как рядом со мной проявилось сознание Судьи этой игры.

— Так вот ты где? Задумал сбежать? Не получится. Ты проиграл.

— Отвали! — Отмахнулся я от сущности галактических масштабов как от надоедливой мухи. — Не видишь что ли? У меня рейд идёт. Ты вмешиваешься в мой игровой процесс.

— Какой процесс!!! — Прогремел Судья на всю Вселенную. У меня чуть уши не заложило несмотря на полное отсутствие физического тела. — Ты умер!

— И что? С каких это пор такие незначительные подробности стали поводом для вмешательства в игру? Мой игровой персонаж всё ещё находится под моим управлением. Более того, именно моя гильдия сейчас владеет Башней Тёмного Мага, так что по сути я являюсь будущим победителем. И тут ко мне является непонятно кто и заявляет, что я проиграл. Это нарушение правил. Хотите, чтобы я рассказал про это Ему?

С этими словами я «продемонстрировал» Судье своего Ктулху, мирно дремлющего в своей норке, но тем не менее изредка посматривающего по сторонам в поисках чего вкусного. Сучность тут же резко присмирела. А когда паразит в моей душе сладко потянулся, раскрыв рот и глянув на нарушителя спокойствия... Не знаю, могут ли духовные сущности поседеть, но, по-моему, именно это только что произошло, после чего любые признаки присутствия поблизости «высших сил» тут же исчезли.

То-то же. Нефиг нарушать правила, которые сам же и установил. Здесь вам не тут.

Тем временем, события на планете подо мной развивались в соответствии с моими прогнозами. Два ИИ схватились в смертельном ядерном поединке, и уже через час вся планета опять превратилась в ядерное оплавленное пепелище. Только на этот раз была уничтожена не только поверхность, но и вся земная кора на пять километров вглубь. Другими словами, цивилизация на этой планете окончательно прекратила своё существование.

Вот так вот! Сыграли в игру и расхреначили всю планету. А нефиг было мошенничать! Конечно же, все игроки в игровом мире «застыли», но я приказал ИИ просто сделать вид, что они остановились отдохнуть и набраться сил. Тем временем, сам игровой мир продолжал жить. Монстры ходили по подземельям, вода текла в реках, день сменялся ночью. А я продолжал зачищать Башню Тёмного Властелина, раз уж взялся за это дело.

С точки зрения правил, игра всё ещё продолжалась. Виртуальный мир всё ещё был на месте. В нём был мой игровой персонаж, который в назначенное время однозначно будет хозяином Башни Тёмного Властелина. Ну а то, что других «сознательных» игроков в мире не осталось — так это временные перебои со связью. Я же никому не мешаю использовать свою душу для подключения к игре, управления своим персонажем и попыткам победить меня «игровыми способами». Бу-га-га.

Хотя я ожидал, что меня могут объявить победителем досрочно, этого не произошло. Мне пришлось болтаться в космосе почти десять месяцев. Впрочем, учитывая форму моего существования, скучно мне не было. Нет у призраков органов, которые отвечают за скуку. А кроме того, я занимался исследованием своей псионики и тем, как она подстраивается под этот мир. Так что, когда меня опять выдернули в Пустоту, и я ощутил присутствие Существа, чувствовал я лишь небольшое раздражение от того, что меня отвлекли от интересного эксперимента.

— Это было немного неожиданно. — Огорошило меня Существо. — Но тем не менее, я опять выиграл! Ты можешь поверить, что я был единственным, кто поставил на тебя? Да даже в моём случае это была минимальная ставка, требуемая правилами. И она выиграла. Я получил с этой игры столько, СТОЛЬКО!!! Ха-ха, ты даже представить себе таких чисел не можешь.

— Рад, что ты верил в мою победу. — Скептически отозвался я.

— На самом деле всё это было моим коварным планом. Веришь?

— Да, да. Именно так всё и было. — Согласился я.

— То-то, же. — Удовлетворённо кивнуло Существо.

— А что там с Зиновией произошло? — Поинтересовался я.

— Не волнуйся, я уже обо всём позаботился. Я упаковал её душу и отдал лично в руки Йог-Сототху. Мне даже подумать страшно, что за судьба её ожидает. Да и вообще, думать вредно. Особенно о том, что там запланировал наш повелитель. Для этого существуют специально обученные менеджеры. Так, что-то я отвлёкся. Что же мне с тобой делать?

Существо глянуло на меня недобрым взглядом, явно что-то замышляя. Что-то явно недоброе. Ох, чует моя жопа, сейчас её будут клевать жареные петухи. Всем стадом.

— Что ж, раз ты у нас настолько крутой, то самое время запихать тебя в действительно высокорейтинговую игру. Прощай.

На этом меня дёрнуло за хвост и потащило по канализации.

Арка 3: Опытный Камикадзе — DC Comics

Вынырнуть из бурного потока дерьма я смог только через минуту. Я даже не понял, когда у меня появилось тело. Тело, которое захлёбывалось в дерьме и вопило о том, что сейчас сдохнет. Наконец, вдохнув вонючего воздуха, я смог успокоить панические мысли своего нового тела и сосредоточился на своих способностях. Есть контакт! Магия работает, чакра на месте, псионика тоже чувствует себя нормально. Нужно только немного синхронизироваться с новым телом и вселенной, и я опять стану магом.

Поток говна в канализации успокоился, и впереди показался свет. Это был тусклый фонарь на стене, мимо которого проносился поток нечистот. Под фонарём был небольшой участок пола, и я решил добраться до него, чтобы немного передохнуть. И тут, из темноты канализации вперёд выступила фигура в тёмном плаще. Это был brutальный мужик в чёрном костюме и чёрном же плаще, голова которого была прикрыта чёрным защитным шлемом, оставляющим открытым нижнюю половину лица. Но главное, я сразу узнал «уши», торчком стоящие на этой маске. Бэтмен!

Главный герой Готема вышел вперёд, посмотрел на меня, плещущегося в дерьме, и поднял руку с зажатым в ней револьвером.

— Ничего личного, это просто игра. — Сказал он и нажал на спусковой крючок.

Пистолет выстрелил и выбил мне все мозги. Я пытался использовать магию, чакру или псионику, но в данный момент ни одна из них не была достаточно сильной, чтобы защитить меня от бронебойной цельнометаллической пули. Если бы у меня было пять минут, я бы скрутил этого Бэтмена в бараний рог. Если бы у меня была минута, я смог бы защититься и убежать. Но у меня не было и секунды, так что всё, что мне оставалось, это покорно принять пулю в лоб, сделав лишь жалкую попытку прикрыться рукой и нырнуть под воду.

— Ты проиграл. — Услышал я трубный глас через секунду.

Я уже находился в Пустоте, а передо мной столпились сущности, алчно глядящие на меня и испускающие эмоции предвкушения. Честно говоря, если бы местная сущность, исполняющая роль Судьи, насильно не выдернула меня из тела, то я бы замочил Бэтмена даже без мозгов. Нахрена мне мозги? Без них проще. No brain — no pain. Мне бы не пришлось подстраиваться под тело, а я сразу смог бы ударить магией. Всё-таки «жизнь» — это состояние, больше предназначенное для пыток, чем для нормального осознанного бытия.

— Вы выдернули меня из тела ещё до того, как битва закончилась. Фактически даже до того, как она началась.

— Молчать!!! — Заревел судья. — Ты смеешь мне указывать, что соответствует правилам, а что нет?

Я обвёл толпу глазами и заметил, что Существа тут нет. Вот скотина, отдал меня на растерзание этим ублюдкам, для которых правила игры ничего не значат.

— Я хочу использовать Очко Правосудия, чтобы воскреснуть. — Высказался я в ответ. Спорить тут бесполезно.

— Что? Какое очко правосудия? — Забеспокоились сущности. — Это против правил.

— Молчать!!! Вы смеееете мне указывать, что соответствует правилам, а что нет?! — Сущности заткнулись, смотря на меня недобрый взглядом, а Судья продолжил речь. — Здесь я закон, судья и палач! Согласно правилам, я могу забрать одно Очко Правосудия, чтобы воскресить игровую фигуру Читер. Возражения не принимаются. Отправляйся.

Меня тут же сплющило и кинуло прочь.

На этот раз я появился в теле бабульки в квартире в какой-то высотке. По крайней мере, брошенный мной взгляд показал наличие за окном голубого неба и далёкого горизонта, а не стены соседнего дома. Но только я успел оторвать свою голову от кровати, на которой лежал, как в окно квартиры вихрем ворвался очередной противник. Я даже среагировать на него не успел. Всё, на что меня хватило, это ускориться с помощью псионики, чтобы рассмотреть, как одетый в красный костюм Флэш разможил мне голову ударом кулака.

И опять, меня выдернули из тела, не дав даже возможности выжить, используя свои способности.

— Ты проиграл. — Услышал я голос Судьи.

В принципе, он не сказал, что я умер. Я проиграл. Но вот то, что уже второй раз противники появляются спустя секунду после того, как я прихожу в себя — не очень хороший показатель. И паразит, паразит такой, дрыхнет без задних ног. Если так дело пойдёт, то придётся его использовать.

— Я хочу использовать Очко Правосудия, чтобы воскреснуть.

На этот раз сучности взволновались куда больше.

— Что? Да мы и так уже два раза заплатили. Сколько можно?

— У меня уже не осталось свободных средств.

— Это просто вымогательство какое-то!

Шепотки присутствующих сливались в тихий хор, наполненный злобой и жадностью.

— Хорошо. — Благосклонно посмотрел на меня Судья. — Воскрешаю.

На этот раз я очнулся, сидя в кресле на веранде дома в сельской местности. Передо мной расстилались поля, заросшие пожухшей травой. Я тут же мобилизовал все свои силы, чтобы подчинить себе магию и псионику, за одно отдавая команды паразиту приготовиться к бою и открывая печать на его убежище.

Но не успел я даже вздохнуть пару раз, как в небе надо мной пронёсся человеческий силуэт. Это был мужчина в красно-синем обтягивающем костюме с буквой «S» на груди. Он завис в воздухе на расстоянии в пару сотен метров, после чего банально сжёг меня своим «огненным взглядом».

— Ты проиграл.

На этот раз мне даже возразить было нечего, потому что от меня остался только пепел.

Осмотревшись по сторонам, я увидел «налитые кровью» взгляды сучностей, уже готовых схватить меня и растерзать на части.

— Я хочу использовать Очко Правосудия, чтобы воскреснуть.

— Да сколько можно?! Мошенник! — Завопило одно из существ, излучая волны чистой ненависти. — Сколько у тебя этих очков правосудия???

— А сколько надо? Давайте проверим, что кончится первым, мои очки правосудия или ваши деньги?

На этот раз направленные на меня взгляды были полны не только ненависти, но и удивления. Это как если бы с тобой заговорила вошь, да ещё и начала бы угрожать, что загрызёт тебя, если ты её не отпустишь. Правда, в текущей ситуации я всё-таки находился под защитой Судьи, который так и лучился позитивом и полным одобрением моих действий.

— Воскрешаю.

На этот раз я появился на берегу моря, валяясь на галечном пляже. Я тут же напряг все свои способности, но противник был быстрее. Из воды буквально на сверхзвуковой скорости

вылетел Аквамен, который фактически разорвал в клочья моё тело. Я даже понять не успел, мужчиной я был или женщиной.

— Ты проиграл.

— Я хочу использовать Очко Правосудия, чтобы воскреснуть.

После этих моих слов сучности прожгли меня ненавидящими взглядами и один за другим растворились во тьме.

— Ха-ха-ха! — Рассмеялся Судья. — За сегодня благодаря тебе я заработал больше, чем за всю свою предыдущую жизнь. Эти игроки так хотели отомстить тебе за твою победу в прошлой игре, что готовы были заплатить просто невероятные деньги за то, чтобы я сказал им о месте твоего появления.

— А разве это не против правил?

— Нет, конечно. — Ухмыльнулся Судья. — Узнавать о координатах появления игровой фигуры не запрещено, хотя и не поощряется.

— А рассказывать об этих координатах своим игровым фигурам?

— А это, конечно же против правил. У тебя что, есть подозрения, что игроки нарушили правила?

При этих словах Судья буквально замер в предвкушении будущих прибылей. Ладно, как достать этого ублюдка, я потом подумаю, а сейчас нужно добавить радости этим сучностям.

— Как единственный присутствующий тут представитель Существа, я заявляю, что у меня есть веские основания подозревать других игроков в нарушении правил игры, путём передачи информации о времени и месте моего появления своим игровым фигурам.

— Отлично! Я тут же начну справедливое и беспристрастное расследование этого инцидента.

— А чего это они вообще решили, что имеют какие-то права на меня? — Поинтересовался я.

— Так Существо же им сказало, что если ты проиграешь в этой игре, то они могут делать с тобой всё, что захотят.

Вот скотина. Я это ему припомню.

— Ладно, жалобу я принял. Пора тебе отправляться в игру. В качестве компенсации могу устроить следующее воплощение в соответствии с твоими пожеланиями.

— Хочу появиться там, где меня никто не найдёт минимум сутки.

— Хорошо. — Кивнул Судья.

— И кстати, а какие тут условия для победы? — Спросил я, пока была такая возможность.

— Условия у всех разные. Но в твоём случае тебе нужно убить все другие игровые фигуры на Земле.

— На Земле? А если они в открытый космос сбегут, мне не нужно будет за ними охотиться?

— Нет. Твоя зона ответственности — миллион километров от Земли.

— Окей...

На этом меня опять сплющило и куда-то засунуло.

Через десяток секунд я осознал, что нахожусь в теле разумного существа. Правда, на человека я теперь не был похож даже в первом приближении. Памятуя об обещании Судьи, я не стал дёргаться, а принялся вживаться в это тело, за одно сканируя его магией и псионикой.

Довольно быстро стало понятно, что я попал в тело какого-то техно-осьминога, который лежал на дне моря на глубине в восемь километров. Это не Марианская Впадина, но где-то близко. Судя по всему, это был какой-то инопланетянин, затерявшийся на просторах мирового океана. Впрочем, меня его технологии не интересовали. Своих хватает.

Освоившись с телом, я активировал заклинание создания кристалла для тела Вритрас. Осадочные породы на дне не очень подходили в качестве исходного материала для кристалла и самого тела, но в целом жить было можно. А уже через десять минут я сидел внутри самой прочной вещи в этой вселенной, «переваривая» тело осьминога и создавая себе нормальное тело Вритрас.

Ну всё, держите меня семеро! Я из-за этих уродов потратил четыре Очка Правосудия. Осталось всего три. За это я тут буду зверствовать.

Я поплыл вдоль дна, высматривая месторождения нужных мне металлов. Всё-таки углеродно-алюминиевая основа для тела слишком хрупкая. Всего через пятьдесят километров я добрался до горных пород, выходящих из осадочных наслоений. Вот оно! Забурившись в породе, я начал добычу нужных элементов.

Кстати, тут у нас фактически месторождение кобальта. Может, устроить местным радиоактивный Апокалипсис? Простое заклинание может высвободить кобальт из основной породы и попутно превращать его в кобальт-60 — чрезвычайно радиоактивную и токсичную субстанцию. А то что-то меня не прельщает перспектива гоняться тут за этими «хероями». Лучше всего будет добить их всех одним ударом, а потом уже разобраться с выжившими.

Недолго думая, я создал заклинание, которое использовало дейтерид лития в морской воде в качестве топлива, чтобы превращать обычные химические элементы в радиоактивные изотопы. Уже через пятнадцать минут вода вокруг начала нагреваться и светиться призрачно-зелёным светом. Тут всё не рвануло только потому что солёная вода является хорошим поглотителем нейтронов и гамма излучения, так что цепной реакции не возникало.

Тем временем, ко мне на сверхзвуковой скорости приблизился Аквамен. Ну, давай, выясним кто кого! Вот только результат меня разочаровал. Это земноводное сдохло, даже не добравшись до меня. Всё-таки радиоактивность кругом зашкаливала все разумные пределы. Тут скоро океан закипит от тепла, выделяемого во время радиоактивного распада.

Впрочем, в рамках всей Земли попытка убить всё живое с помощью радиации будет слишком медленной. Всё-таки планета — это дофигища огромная штука. Тут нужно что-то другое.

Забившись в щель на дне морском и притворившись камнем, я стал перебирать имеющиеся у меня возможности по быстрому уничтожению планет. И вскоре одна такая нашлась. Ещё в мире Звёздных Врат я тестировал технологию преобразования обычной материи в квантовую жидкость. Тогда жертвой моей любознательности стал корабль инопланетян. А сейчас ей станет очередное отражение Земли. Нужно будет только подшаманить, чтобы итоговая субстанция не распадалась с течением времени и имела плотность сравнимую с нейтронно-вырожденной материей.

Математические расчёты заняли всего пять минут, после чего у меня было готово заклинание для магии пауков. Но я не стал его активировать, потому что сам не имел защиты от подобных фокусов с реальностью. Тут даже мой сверхзащищённый кристалл Вритрас не спасёт.

Поэтому я оставил на дне моря магический подарок, а сам резко устремился вверх.

Через тридцать секунд я вылетел из-под воды и продолжил двигаться вверх, увеличивая скорость. Моей целью была Луна. Только расстояния космических масштабов могли уберечь меня от превращения в микроскопическую каплю квантовой жидкости.

Удобно устроившись внутри небольшого кратера, откуда открывался отличный вид на Землю, я проверил работу пары сотен магических конструкторов, которые должны были играть роль камер, наблюдающих за катастрофой планетарного масштаба. Убедившись, что всё работает, я взял большой стакан с попкорном и нажал на кнопку на пульте от телевизора.

Сработавшая магическая мина активировала процесс преобразования материи, после чего реакция стала самоподдерживающейся. Поскольку квантовая жидкость была очень плотной, то для стороннего наблюдателя процесс трансформации выглядел как исчезновение материи. Тонкая серебряная плёнка рухнула вниз, увлекаемая силой тяжести. Одновременно она начала расползаться в стороны, образуя что-то вроде воронки. Морская вода вливалась в эту воронку и тут же «бесследно исчезала».

Всего за несколько секунд воронка разрослась до нескольких сот километров в диаметре. Материя внутри планеты была более плотной, так что там скорость её трансформации была выше. Из-за этого края воронки начали заворачиваться внутрь, при этом истаявая со всё увеличивающейся скоростью. Вращение Земли начало оказывать эффект на форму воронки, и она уже всё меньше напоминала конус или полусферу. Сейчас Земля напоминала сдувающийся мяч, на который наступил кто-то титанический.

Люди ощутили приближающийся конец по сильнейшим землетрясениям, что сотрясали планету. Рядом с воронкой воздух начинал улетать в сторону аномалии, создавая сильнейшие ветра. Это могло бы привести к тому, что часть поверхности Земли оказалась на её орбите, а потому всю планету окутало магическое поле, тормозившее любое движение. Оно было относительно слабым, но на космических расстояниях такое воздействие гарантировало, что всё, что улетело вверх, обязательно упадёт вниз.

Звери, люди и сверхлюди были подобны пыли, несомой ветром судьбы. Все они рано или поздно превращались в серебристую жидкость, которая устремлялась к центру планеты. Кто-то пытался сопротивляться, кто-то убежать.

Последнее лучше всего получилось у Барри Аллена, более известного как Флэш. Он вместе со своей девушкой оббежал половину земного шара, только чтобы понять, что бежать некуда. Он даже попытался переместиться в прошлое, но возмущения структуры пространства-времени не дали ему такой возможности. Какие возмущения? Так те самые, созданные моим заклинанием, тормозившим всё и вся.

Единственным, кто смог по-настоящему спастись, был Супермен. Он пафосно реял в космосе, рассматривая процесс уничтожения планеты с безопасной дистанции.

Наконец, преобразование материи прекратилось, всё «дёрмо» осело, и на месте Земли остался лишь огромный серебряный шар диаметром в 20 километров. Самым удивительным во всей этой сцене было, пожалуй, то, что подобные трансформации не сопровождалась огромными выхлопами электромагнитного излучения. На самом деле поверхность квантовой жидкости была абсолютно чёрной, и ни один квант света не мог покинуть её. А наблюдаемый внешне эффект серебряного металла был лишь следствием излучения фотонов из-за особого взаимодействия данного вида материи со структурой пространства.

Убедившись, что я разобрался со всеми героями, а Супермен не торопится улетать, я решил заняться им лично. Точнее, не совсем лично, а через дистанционно управляемую «куклу», внутри которой его должен был поджидать подарок в виде всё той же квантовой

жидкости. Но с учётом известной мне информации о «рентгеновском зрении» Супермена, я создал тело, полностью повторяющее человеческое даже на уровне биохимии. По сути, это был почти живой человек, внутри тела которого находилась изолированная от окружения сеть капилляров, заполненный квантовой жидкостью.

А потом, эта обманка направилась к Супермену и вызвала его на бой. Можно было бы долго описывать те пафосные слова, что говорила игровая фигура, вошедшая в роль спасителя человечества, но для меня всё это было лишь пустым сотрясением воздуха. А точнее, пустым сотрясением вакуума, потому что воздуха в окружающем пространстве не осталось. Завязалась короткая дуэль с использованием лучевого оружия, после чего Супермен решил завершить битву, ударив меня кулаком по морде и принимая удар моего кулака на грудь.

В результате, и грудь и кулак супергероя сменили форму своего существования, а через секунду и все остальные части его тела превратились в крошечную капельку квантовой жидкости, которую сложно было бы разглядеть даже в микроскоп.

Похоже, тут я закончил. Я стряхнул остатки Супермена, и те полетели напрямик к остаткам планеты, где и слились с ней. Ну, где там этот Судья? Требую премии за быстро и качественно уничтоженную планету.

Но через секунду я увидел не Судью, а ненавистную рожу Существа.

— Да что ж такое? Почему ты постоянно выигрываешь? Я уже даже не знаю, куда тебя можно засунуть. Посиди пока тут, а я займусь этим вопросом всерьёз.

Я даже крикнуть не успел, как меня опять схватило и куда-то понесло.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Rosario To Vampire

Очнулся я в теле школьника, едущего в автобусе. Некоторое время я пытался прийти в себя, но поскольку вокруг ничего не происходило, эта попытка завершилась успехом. Немного проморгавшись и осмотревшись, я просмотрел воспоминания донора тела. Меня звали Аоно Цукунэ. Я был пятнадцатилетним девственником, ОЯШем, а до кучи ещё бездарем и неудачником. Прямо сейчас я направлялся в какую-то непонятную академию у чёрта на рогах, в которой мне предстояло провести ажно три года.

Хм, что-то мне это напоминает... Нет, пока ничего в голову не приходит. Ладно, сейчас разберёмся со своими силами, а потом будем смотреть дальше.

Краткая ревизия показала, что магия тут не работает, псионика еле копит, а вот чакра более-менее функционирует, хотя моё астральное и физическое тела пока не готовы с ней активно взаимодействовать. Тут как минимум потребуются тренировки и медитации.

Внезапно зазвонил телефон, но пока я пытался достать его, мы въехали в тоннель, и звонок тут же прекратился. Наружу мы выехали через пару минут, и я сразу же обратил внимание на то, как изменился мир за окном. Зелёное небо, красное море. Что-то мне это напоминает... Нет, никак в голову не лезет. Ладно, вроде ничего угрожающего пока не видно. Хотя... кругом чувствуется присутствие какой-то странной энергии. Плюс, отголоски этой энергии встречаются и в моём теле.

Энергия была довольно грубой и нестабильной. Похоже на какое-то йоки, вырабатываемое телами демонов. Ладно, потом разберусь.

Автобус остановился, и водитель предложил мне вымётываться подобру-поздорову. Я не стал раздражать явно какого-то демона, а вышел, осмотрелся и направился по дороге в сторону, где согласно указателю, находилась Академия Демонов. Походу, тут какое-то аниме снимают. Ладно, разберёмся.

Пока я хромал по дороге, неся в руке сумку с вещами, то проверял состояние своего тела. А оно, надо сказать, было довольно паршивым. Состояние, в смысле. Тело было в целом нормальным, но его предыдущий хозяин не утруждал себя физической деятельностью, так что мышц у меня почти не было.

Пройдя около полукилометра, я услышал странный скрипящий звук. Что-то мне это напоминает... Я оглянулся, но дорога позади была пуста. И тут со склона холма мне прямо в голову влетел велосипед вместе с наездником. Точнее, с наездницей, потому что прежде чем хряснуться головой о землю я увидел белые трусики и юбку цвета хаки.

Неясно, подействовал ли так удар по голове, но стоило мне только оторвать своё щедрое тело от земли и посмотреть на виновницу ДТП, как я сразу понял, куда это я попал. Это было аниме про ОЯШа и его гарем, главой которого была вампирша с раздвоением личности. И насколько я помню, у неё была негигиеничная привычка чуть что высасывать у главного героя литр-другой крови.

Нефиг-нефиг! Я тут же направил крохи чакры, которой уже мог пользоваться, на укрепление своей кожи. Хрен ей, а не моя кровь. Самому мало. В смысле, у меня же малокровие и почти малодушие. По крайней мере протагонист был изрядным трусишкой. А ведь мне достались его мозги, да и всё остальное тоже. Так что для начала нужно обезопасить свою тушку от посягательств разного рода нечисти.

Тем временем, до моего зрительного центра дошло, что передо мной лежит красивая

стройная девушка, так что руки сами, минуя работу мозга, протянулись к обнаруженному объекту и обняли его, аргументируя это необходимостью проверить её состояние. А уж проверка состояния груди была и вовсе самым важным параметром. Там же сердце внутри, и нужно проверить, как оно бьётся.

С сердцем всё было в порядке, как и с грудью. Да и бедра тоже были гладкими и мускулистыми. Самое то. От проведения дальнейшей экспертизы меня оторвала пришедшая в сознание жертва. Чёрт, как она не вовремя то?

— Ты в порядке? — Спросил я первое, что пришло в голову.

И тут девушка открыла удивительные изумрудные глаза и посмотрела на меня. Ах! Она красавица. У меня тут же подскочило давление и, согласно закону сообщающихся сосудов, подскочил член, попытавшийся прорвать блокаду штанов.

— Простите, у меня потемнело в глазах, и я вас не заметила. Это из-за того, что у меня малокровие.

— Всё в порядке. Вам нужно немного отдохнуть в моих объятьях. — Ляпнул я, не подумав.

— Ах, вы так добры. — Девушка не обратила внимания на мои похотливые поползновения, а стала внимательно рассматривать меня и принюхиваться. Принюхиваться? — У... у вас кровь. Нужно её вытереть. — Выдала эта почти медсестра.

Кровь? Где? Я проверил лицо и выяснил, что кровь ударила мне не только в штаны, но и в голову, из-за чего некоторое её количество вытекло через нос. Эх, молодость.

Тем временем, девушка открыла свою сумку и достала из неё платок. Она протянула руку, чтобы вытереть кровь, но при этом ещё ближе придвинулась ко мне, хотя и так вообще-то сидела на моём эрегированном члене.

— Ах, нет! Этот запах! Всё моё тело...

Я тоже принюхался и ощутил тонкий аромат афродизиака, исходящий от тела девушки. Похоже, она недавно что-то не то съела. Впрочем, так даже будет лучше. Меньше слов и больше дела.

— Прости меня, но я... вампир!

С этими словами девушка развернулась, набросилась на меня и попыталась прокусить горло прямо в том месте, где проходила сонная артерия. Вот только за прошедшее время я уже активировал усиление кожи чакрой, так что зубы вампира лишь бессильно скользнули по поверхности, что сейчас была прочнее бронированной стали. Нет уж, фигушки. Не успели познакомиться, а она уже из меня кровь сосёт. Обломись!

Тем временем, вампирша сделала несколько безуспешных попыток прокусить кожу, отстранилась и посмотрела на меня обиженным взглядом. И что-то этот взгляд мне уже не нравится. Появилась в нём такая нотка безумия и непреодолимого желания. А хотя... это же мой шанс.

— Ты хочешь выпить моей крови? — Спросил я улыбнувшись. Девушка чуть потупилась, но согласно кивнула. — Извини, но не получится. Моя кожа прочнее стали. Но я могу предложить тебе кое-что другое.

— Что? — В направленном на меня взгляде читалась сама невинность и предельная доверчивость. Видя эту сцену, моё внутреннее «Я» тут же начало изрыгать дьявольский огонь и размахивать вилами, загоня совесть в глубины подсознания.

— Вампиры пьют кровь, чтобы получить вместе с ней жизненную энергию человека. — Начал объяснять я, поднимаясь на ноги, в то время как девушка осталась сидеть на земле. —

Но я могу предложить тебе выпить другую жидкость моего тела, в которой жизненной энергии куда больше.

С этими словами я бесстыдно спустил штаны и вывалил перед девушкой свой эрегированный член. Ого! А неплохое мне наследство досталось. Сантиметров двадцать пять.

— Просто начни сосать вот это, и через пять минут ты получишь настоящий божественный нектар.

— Что... что это? Такой большой! — Да, подобные слова всегда радуют сердце настоящего мужчины. — И как... его?...

— Просто возьми его в рот, сдави языком и начинай двигать ртом вперёд-назад.

Вампирша секунду посомневалась, а потом приблизила свой раскрытый в удивлении рот к члену.

— Как вкусно пахнет. — Выдала она, прежде чем наброситься на член с остервенением голодного вампира.

Я благоразумно укрепил свой член чакрой, так что не боялся, что мне его повредят. Стоило только языку девушки войти в контакт с головкой члена, как на меня обрушились буквально волны наслаждения. О, чёрт! Это просто невероятно!!! Я стоял посреди дороги со спущенными штанами, а божественно красивая девушка отсасывала у меня с невероятным энтузиазмом и напористостью. Я в раю!

Памятуя об обещании «божественного нектара», я начал насыщать свою сперму медицинской чакрой. Не знаю, как она будет взаимодействовать с йоки демонов, но хуже точно не будет. Тем временем, девушка уже довела меня до пика наслаждения, и я кончил.

— Пш-ш-ш-ш-ш-ш!!! — Раздался бы звук, если бы мы были в хентайном аниме. А так я просто кончил ей в горло, и она начала заглатывать сперму, не прекращая делать минет.

— А-а-ах! Что это? Оно такое вкусное! — Выразила девушка своё восхищение, вынув член изо рта.

— Продолжай, он полностью в твоём распоряжении. — Добро улыбнулся я ей. — У меня там есть ещё немного. Если ты постарайся... — Продолжать мне не потребовалось, потому что мой член снова начали сосать с удвоенным энтузиазмом.

Чёрт, неужели секс всегда был настолько приятным? Я буквально сознание теряю от наслаждения. А уж когда я смотрю на то, как мне отсасывает такая красавица, так и хочется кончить ей прямо в рот, чтобы она проглотила мою сперму до последней капли! А-а-ах!

Ещё один оргазм довёл меня до иступления. Я чуть равновесие не потерял.

— Там есть ещё... на третий раз... — Похоже, эти мои слова прошли мимо сознания вампирши, потому что она тоже испытывала райское наслаждение вкусом и была «вне зоны доступа сети».

Третий раз случился уже через десять минут непрерывного наслаждения, но зато по объёму он превзошёл первые два раза вместе взятые.

— Ах, я наелась. — Воскликнула девушка, высосав из меня всё до последней капли.

— Хорошо. Мне очень понравилось. — С улыбкой кивнул я, натягивая штаны. Мой «немаленький друг» обряк и погрузился в спячку до следующего раза.

— Правда? Мне тоже очень-очень понравилось. Ты... дашь мне ещё...

— Конечно. — Согласился я, помогая девушке подняться на ноги. — Кстати, меня зовут Аоно Цукуне. С сегодняшнего дня я ученик академии демонов.

— Ах, прости, я забыла представиться. Меня зовут Акасия Мока.

— Всё в порядке, Мока. Думаю, нам нужно взять твой велосипед и пойти к школе.

— Да... да, конечно.

Девушка скромно потупилась, как будто это не она минуту назад наяривала член парня, которого она первый раз увидела десять минут назад. Скромница, однако. Ничего, я её ещё адрессирую.

Пока мы шли, Мока записала меня в свои друзья и призналась, что раньше она жила среди «ужасных людей», которые не принимали её кровососущую натуру. На это я заметил, что полностью одобряю её членососущие привычки и всегда готов выделить ей дружеский член в качестве поддержки.

В школе мы расстались. Я подал документы в приёмную комиссию, и меня тут же зачислили в академию, спросив только имя и фамилию. Вот! Похоже, демоны смогли победить бюрократию. После подписания пары бумажек, меня отправили в класс, где скоро уже должен был начаться первый вводный урок. Оказывается, сегодня был первый учебный день, и большинство учеников прибыло сюда ещё неделю назад.

В классе я, как настоящий Обычный Японский Школьник, сел в крайнем ряду возле окна за самой дальней партой. Рядом со мной в соседнем ряду сидела красивая девушка с голубыми волосами, которую выделяли не только цвет волос, но и большая грудь. Насколько я помню сюжет аниме, это суккуба — моя вторая наложница. Будущая наложница. Хотя, девушка уже сейчас с интересом посматривала на меня и... принюхивалась, ага. Тут же демоны кругом.

В общем, наблюдая за классом, я пришёл к выводу, что мне срочно нужно «прокачивать» управление чакрой. Потому что без сверхчеловеческих способностей тут просто не выжить.

Училка что-то втирала про правила академии и то, как злобные люди угнетают нас, таких кавайных демонов, а я в это время занимался медитацией и адаптацией тела под использование чакры. В этом теле не было стандартных каналов чакры и тенкетцу, так что мне предстояло создать всю эту систему с нуля, одновременно тренируя управление чакрой напрямую астральным телом. Отличия местного мира в законах физики диктовали особый подход к использованию чакры, который не совсем меня устраивал. Вот только альтернативой была совсем уж ущербная магия и пока ещё не оклемавшаяся псионика.

Тем временем, в класс зашла Акасия Мока, и все парни тут же взволнованно загудели, глядя на эту красавицу. Ну ещё бы, длинные розовые волосы, изумрудно-зелёные глаза, лицо ангела и тело богини в миниюбке, едва прикрывающей лобок. И тут вампирша заметила меня и броском через весь зал кинулась мне на шею, крича о том, как она рада, что мы будем учиться в одном классе. А уж как я-то рад. Под завистливыми взглядами всего класса я тут же полапал грудь и попку девушки, делая вид, что отбиваюсь от её нападков. Кайф!

Наконец, девушка успокоилась и заняла место передо мной. На протяжении всего занятия она время от времени поворачивалась и смотрела на меня обворожительным взглядом, ещё больше вгоняя в злобу и зависть всё мужское население класса. Я же мило улыбался в ответ, а когда Мока отворачивалась, то корчил похотливые рожи, от вида которых у соседней буквально пар шёл из ушей. Ведь я покушался на уже «их» идола.

После окончания урока вампирша схватила меня под руку и повела на улицу, демонстрируя всем окружающим, как я ей нравлюсь. А в качестве средства демонстрации было выбрано прижимание ко мне всем телом и особенно грудью. Ну а я что, дурак что ли сопротивляться? Наоборот, я по мере сил лапал девушку и шептал ей что-то на ухо, от чего

она покрывалась мурашками и на пару секунд начинала стесняться.

Если поначалу парни при взгляде на Моку исходили слюной, то после этого представления исходить они могли только желчью и слезами.

Мы вышли на улицу и мирно уселись на лавочку, попивая напитки из алюминиевых банок, которые продавались в торговом аппарате. Я приобнял девушку, а та облокотилась на меня, расслабленно сопя в обе дырки. Или уже не расслабленно, а возбуждённо?

Я осмотрелся по сторонам в поиске укромного местечка, где можно будет устроить небольшой перепахончик. И тут, из-за ближайшего угла вышел ученик моего класса, который во время урока больше всех глазел на Моку, да и кроме того, сидел рядом с ней в соседнем ряду.

— Ну и чего такая прелестная девушка нашла в этом молокососе? — Задался вопросом этот бугай, хватая меня за грудки одной рукой и поднимая над землёй.

— Не твоё собачье дело. — Ответил я, перехватывая его правую руку своей левой около запястья.

После этого я подал всю доступную мне чакру на усиление мышц и сжал кулак. Раздался треск, хруст, влажный чавк и дикий вопль. Я не просто сломал хулигану руку, а натурально оторвал её, раздавив как сардельку, лишённую оболочки. Не успело это животное осознать, что произошло, как я сконцентрировал чакру уже в правой руке, стремительным ударом воткнул сложенную лодочкой ладонь ему в печень и вырвал оттуда кусок.

— Что за мерзкий запах. — Выдал я свою оценку, сделав вид, что понюхал «добычу».

Выбросив кусок окровавленной плоти, я повернулся к свернувшемуся на земле ученику и начал пинать его, старательно ломая кости. Наконец, когда я полностью удостоверился в том, что ближайшие полчаса этот урод не сможет двигаться, я использовал поток чакры, чтобы очистить руки и одежду от крови и кусков мяса, оставшись в идеально чистом школьном костюме.

— Ах, Цукунэ, ты такой крутой! — Бросилась мне на грудь Мока. Я чуть приобнял её, вот только она и не подумала ограничиться обнимашками. — Я хочу тебя... — Прошептала она, начиная расстёгивать мне штаны.

Я беспомощно оглянулся и удостоверился, что свидетелей рядом нет. Пара любопытных глаз в соседних кустах свалила куда подальше, ещё когда я начал избивать одноклассника. Я поставил простенький барьер, отводящий внимание, и позволил Моке присосаться к своему члену. За прошедшую пару часов там уже накопилось немного спермы, которая требовала срочного выхода.

Единственным свидетелем этого небольшого порно-ролика с моим участием стал тот самый хулиган, что сейчас лежал на земле, не смея даже стонать. Из его выпученных глаз лились потоки слёз, но это были слёзы не боли, а разочарования в жизни. Он и мечтать не мог о том, что такая красавица, как Мока, будет с таким энтузиазмом отсасывать ему фактически на улице, не заботясь о случайных свидетелях.

Наконец, я кончил, вампирша получила свой десерт, и мы свалили обратно в школу, оставив растерзанного демона лежать на земле. Впрочем, для тварей вроде него подобные раны были лишь лёгкой трёпкой. Через неделю будет как новенький. И рука через месяц вырастет. Буду надеяться, что этот урок он усвоил.

После окончания уроков Мока куда-то резко свалила, так что я потерял свой шанс затащить её к себе в постель. Да и, честно говоря, она столько у меня сегодня «насосала»,

что я уже сомневался в возможности продолжения банкета. Поэтому, остаток дня я посвятил заселению в общежитие, обильному питанию белковой пищей и лёгким физическим упражнениям, которые должны были хоть немного развить мою мускулатуру. Под воздействием медицинской чакры мышцы росли как на дрожжах, но даже так для приведения себя в нормальную форму мне потребуется минимум месяц.

Утром следующего дня Мока набросилась на меня по пути в учебный корпус академии и всю дорогу прижималась ко мне то грудью, то бедром, видимо выпрашивая «вкусненького». А я делал вид, что не понимаю, чего она от меня хочет, и невинно улыбался в ответ, чем ещё больше раззадоривал вампиршу и вгонял в злобное отчаянье окружающих существ мужского пола.

По пути через парк мы завернули в кусты, где я испытал пять минут блаженства. Я хотел было тут же «испробовать» Моку и с другой стороны, но она, зараза такая, едва облизавшись, свалила в утренний туман, оставив меня как дурака стоять со спущенными штанами посреди парка. Ну всё, пора её воспитывать. В смысле, дрессировать.

Я отправился по парку дальше, оглядываясь по сторонам, и скоро моя внимательность была вознаграждена. Неподалёку на травке присела девушка с голубыми волосами, которая жалобно стонала, всем своим видом прося о помощи. Я пока ещё был далеко, но тут в эту ловушку попался какой-то глупый школьник, который подбежал к девушке и попытался поладить её, беспокоясь о здоровье. После всего одного удара неудачливый поклонник улетел метров на пятьдесят и рухнул в озеро, где и затихарился, злобно посматривая из-под листа кувшинки.

— А-а-ах! — Раздался довольно громкий вскрик, когда я приблизился на расчётное расстояние. — Кто... кто-нибудь... — Задыхаясь произнесла суккуба.

— Вам нужна помощь? — Подскочил я к ней.

— У меня внезапно закружилась голова. — Произнесла девушка, глядя мне в глаза. Всё её лицо так и молило о помощи.

— Лежите, не напрягайтесь. — Тут же уложил я её на зелёную мягкую травку. — Я сделаю вам массаж сердца.

После этих слов я положил обе руки ей на груди и начал бесстыдно ласкать их, одновременно подавая самую капельку медицинской чакры.

— А-а-а-аххх!!!! — Воскликнула суккуба, не сумев держаться.

— Держись, сейчас тебе должно стать лучше. — Успокоил я её, расстёгивая пиджачок и блузку под ним.

Лифчика у девушки не было, так что уже спустя пару секунд я ласкал две огромные красивые груди. А уж насколько прекрасными они были на ощупь, я и передать не берусь.

— Ах, нет... — Лицо девушки порозовело, и она начала тяжело дышать.

— Не двигайся. Ты уже лучше выглядишь. Этот румянец на твоём лице делает тебя просто восхитительной. — Девушка ещё больше зарделась, отведя взгляд. Я же перешёл от массажа груди к поглаживаниям всего тела, двигаясь вниз и раздумывая, когда уже клиентка дойдёт до такой стадии, что можно будет снять с неё трусы?

Но тут послышались громкие смеющиеся голоса приближающейся группки студентов, и всё очарование момента пропало.

— Нет! — Воскликнула суккуба, резко поднимаясь и прикрывая грудь руками. В рекордные три секунды она привела одежду в порядок, застегнув её на все пуговицы.

— Рад, что вам уже лучше. — Невинно улыбнулся я. — Как видите, мой массаж помог.

Давайте, я провожу вас до академии.

— С-спасибо. — Потупилась девушка. Она сама не понимала, что это на неё нашло, и почему мои ласки чуть не довели её до оргазма всего за несколько секунд. Похоже, чakra влияет на демонов исключительно положительно. — Меня зовут Куруно Куруму.

— А-а-а, а я Аоно Цукунэ. Мы же одноклассники. Ты одна из самых красивых девушек в школе, так что я не мог не запомнить тебя.

— Посмотри мне в глаза... Цукунэ.

Я посмотрел в глаза суккубе, и та попыталась воздействовать на меня с помощью йоки. Вот только в данный момент чakra усиливала не только мою кожу, но и мозг, так что йоки просто не смогло проникнуть в моё тело. Но я сделал вид, что попался на удочку, и расслабленно улыбнулся.

— Куруму, ты такая красивая. Такая красивая, что я хочу тебя трахнуть. Прямо здесь и сейчас.

С этими словами я обнял девушку и прислонился щекой к её груди, слушая учащённое биение сердца.

— Что? — Опешила девушка, не ожидавшая такого эффекта от её «гипноза». — Нет, стой. — Принялась она отбиваться от моих попыток расстегнуть блузку.

— А чего хочешь ты, Куруму-чан? — Остановился я, опять расплываясь в глупой улыбке. — Ведь я нравлюсь тебе. Только представь себе, эти руки могут ласкать всё твоё нежное тело, проникая в самые потаённые места и доставляя неземное удовольствие. — Я опять начал массировать её грудь, выпуская чакру.

— Ах! Нет... Оста...

— Ты хочешь, чтобы я остановился? — Коварно спросил я, увеличивая поток чакры.

— Ах... нет... не останавливайся.

— Куруму, я хочу, чтобы ты разделась. — Начал я шептать на ухо девушке.

— Да, конечно... — Покорно кивнула она. Но спустя секунду её взгляд прояснился, и она отпрыгнула на меня минимум на три метра.

Чшорт! Сорвалась. Нужно было подождать ещё немного, прежде чем подсекать.

— Ты-ты-ты-ты... ты кто такой?

— Я твой одноклассник Аоно Цукунэ. — Ответил я, делая вид, что всё ещё нахожусь под действием её очарования, и двигаясь к ней походкой зомби.

— Нет! Не приближайся! — Девушка начала отступать. Я покорно остановился, смотря на неё влюблённым взглядом. — Мне... мне пора.

С этими словами суккуба развернулась и втопила на пятой передаче в сторону академии. Мдя. Ну, зато мне ещё перепал вид её белоснежных трусиков, выглядывающих из-под юбки во время бега.

Осмотревшись по сторонам, я тоже направился в сторону учебного корпуса. За всеми этими брачными играми я уже потерял много времени, и уроки вот-вот должны были начаться.

В течение первого урока Куруму постоянно оглядывалась на меня, фактически глядя в мою сторону чаще, чем на учителя. Это не прошло мимо внимания всего остального класса, в том числе Моки, потому что я в ответ и вовсе беззастенчиво пялился на неё, не отводя глаз. Суккуба от моего взгляда постоянно краснела и сжимала бёдра, стараясь не показать, насколько она возбуждена.

Наконец, прозвенел звонок, и вампирша тут же подскочила, даже не дождавшись

сигнала учителя об окончании урока.

— Цукунэ. — Сказала она, хватая меня за левую руку и прижимая её к груди.

— Куруму. — Улыбнулся я, не отводя взгляда от суккубы.

Та на секунду растерялась, но потом встала и пристроила мою правую руку у себя между грудей.

— Цукунэ, милый, пойдём погуляем. — Выдала суккуба, мстительно глядя на свою соперницу.

— Конечно. — Согласился я, тем не менее, не делая никаких попыток оттолкнуть Моку. С учётом того, что обе мои руки сейчас находились в захвате у девушек, я даже не мог приобнять их.

Мы вышли из класса, прошли по коридору, и тут вампирша сделала очередную попытку отбить добычу.

— Цукунэ, кто эта девушка? Почему она цепляется к тебе?

— Мока, это моя очень хорошая знакомая. Для тебя я просто источник еды, а с ней у нас вечная любовь до гроба.

— Что? — Вампирша встала как громом поражённая, а её соперница улыбнулась во всю пасть, полную клыков. — Но... Цукунэ...

— Пошли. — Отдала мне приказ Куруму. Она попыталась потянуть меня за руку, но обнаружила, что это результативно примерно настолько же, как и попытка увести за собой бетонный столб.

— Ты хочешь сказать, что я для тебя не просто еда? — Уточнил я, глядя на Моку безжалостными глазами.

— Цукунэ! — Бросилась та мне в объятия. — Я люблю тебя.

— Цукунэ, я тоже люблю тебя. — Не растерялась Куруму, прижимаясь ко мне своей огромной грудью. — Ты должен выбрать одну из нас.

Одновременно с этим требованием суккуба опять попыталась использовать на мне свой гипноз.

— Конечно. — Согласился я. — Я выберу ту, кто согласится прямо сейчас заняться со мной сексом.

— Я на всё согласная! — Расплакалась Мока, чувствуящая как мой член проплывает мимо её рта.

— Я не отдам его! — Разъярилась суккуба.

Вообще-то, изначально Куруму устроила весь этот цирк с моим совращением, только чтобы досадить Моке и вернуть себе славу самой красивой девушки академии. Но сейчас она просто не могла позволить себе отступить, тем более что вокруг хватало свидетелей нашего разговора. Если сейчас она отступит, то вся академия будет знать, что вампирша увела у неё парня из-под носа. И это после моего признания, что у меня с суккубой «вечная любовь до гроба». И конечно же на эту ситуацию накладывалось сексуальное возбуждение, от которого девушка уже вся изнывала.

— Тогда пошли в медкабинет. — Направился я вперёд, таща двух демонов на буксире. — Там есть отличная кровать.

После этого заявления окружающие школьники начали плакать кровавыми слезами, но сделать хоть что-то они не решались. Ведь вся академия была в курсе, кто вчера до полусмерти избил орка — представителя одного из сильнейших видов демонов.

Поскольку сейчас девушки уже не могли отступить, то мы втроём добрались до

кабинета школьной медсестры. К счастью, самой медсестры на месте не было. Зато на одной из кроватей валялся избитый мной орк. Едва завидев мой злобный направленный на него взгляд, он бросился прочь, выбил окно и выпрыгнул с четвёртого этажа. Для него было очевидно, что лучше ещё раз сломать все кости, падая на землю, чем столкнуться с раздражённым мной.

Я закрыл дверь в медкабинет на замок, и отбуксировал двух девушек к чистой и опрятной кровати. До тех уже начало доходить, что речь вообще-то идёт о самом настоящем сексе, но я не дал им возможности начать думать.

Первым делом я освободился от захвата четырёх рук, повернулся к Куруму и начал массировать её грудь.

— Ах!!! — Застонала девушка, почувствовал знакомую энергию. Я выдавал самые крохи медицинской чакры, но даже этого было достаточно, чтобы тут же погрузить суккубу в царство наслаждения.

— Видишь, Мока, она даёт мне ласкать её грудь. — Вампирша вся покраснела, глядя на эту сцену. — А теперь твоя очередь.

Я развернулся и приложил руки к груди Моки. Она у неё оказалась не намного меньше, чем у суккубы. Только из-за другого фасона одежды груди были скрыты от взглядов окружающих.

— Куруму, ты же хочешь, чтобы я был твоим парнем?

— Д... да...

— Тогда покажи мне свою грудь.

Суккуба тут же поняла, что от неё требовалось, и расстегнула блузку, выставив на моё обозрение свою чудесную грудь. Я тут же перенёс обе руки и начал ласкать её. А оставшаяся без «массажа» вампирша поражённо уставилась на эту сцену.

— Мока, ты должна раздеться и показать мне свою грудь. Только так я пойму, что ты меня любишь. — Начал я промывание мозгов у своей старшей наложницы. — Ты ведь хочешь ещё раз ощутить «его» вкус?

Я специально выделил слово «его», и в мозгу девушки тут же сработала правильная ассоциативная цепочка: довольный я, стоящий член, вкусная нямка. Этого оказалось достаточно, чтобы она кивнула и начала раздеваться. При этом она не просто расстегнула одежду, а полностью скинула её.

Видя такой энтузиазм, я тут же переключился с суккубы на вампиршу, и та смогла, наконец, испытать всю прелесть моего массажа с вливанием чакры.

— А-а-а-ах! — Застонала Мока. — Цукунэ!

Я продолжил массировать одну грудь, а ко второй присосался губами, поигрывая языком, из которого в тело девушки тоже вливалась чakra, доставляя ей невыразимое наслаждение.

— Куруму, а ты что стоишь? Раздевайся. — Недовольно глянул я на суккубу, застывшую с разинутым ртом. — Если ты не проявишь своих чувств ко мне, то я выберу Моку.

После этого я с ещё большим наслаждением присосался к груди вампирши, которая начала стонать от возбуждения. Поскольку одна грудь Моки была занята моей левой рукой, а вторая моим ртом, то правую руку я положил на грудь суккубы, что немедленно лишило её остатков здравомыслия. Девушка тут же начала раздеваться и не ограничилась только блузкой, а сразу скинула юбку и трусы.

Так, эта уже почти готова.

Я переместил правую руку на промежность суккубы и начал аккуратно гладить её там. Потом я переключился на сосание её груди, оставив Моку всего лишь с одной моей рукой.

— Раздевайся. — Бросил я, глядя на неё мимоходом.

Вампирша задрожала, но начала стягивать с себя юбку. Я же использовал этот момент, чтобы полностью переключиться на Куруму и начать делать ей куннилинг. Суккуба громко застонала и начала ласкать свою грудь. Когда свет разума в её глазах померк, я переключился на уже «готовую» Моку. Ту я поцеловал в губы, потом переключился на грудь, а затем спустился ниже и тоже начал ласкать клитор языком. Вампирша уже не просто стонала, а буквально подвывала, впервые почувствовав, что такое настоящий секс. Куруму в этот момент тоже не чувствовала себя обделённой, потому что моя правая рука была у неё между ног.

Через пару минут я прервался, поднялся и начал раздеваться. Едва только я скинул трусы, как Мока тут же набросилась на мой член и начала сосать его со стонами и причмокиваниями. Суккуба от такого зрелища только глаза вытаращила. Я поставил её рядом с собой и начал ласкать грудь, одновременно наблюдая за движениями вампирши. От испытываемого наслаждения у меня возникало желание закрыть глаза. Вот только как я мог их закрыть, если передо мной находились две прекрасные обнажённые девушки? Поэтому, я пытался прочувствовать малейшие движения языка Моки и одновременно рассмотреть всю красоту их божественных тел.

Наконец, я кончил, и довольная Мока выпустила член из сладкого плена своих губ.

— Куруму, теперь твоя очередь. — Девушка в сомнении уставилась на мой член, призывно ходящий вверх-вниз. — Ну же, или всё самое вкусное достанется Моке.

Глянув на соперницу, уже было собравшуюся продолжить банкет, суккуба опустилась на колени и взяла член в рот. Первые несколько движений были неопытными и осторожными, но потом она приноровилась и полностью погрузилась в процесс, наградой за который стала сперма, наполненная до отказа чакрой.

— Ах! Что это? Это... это настолько божественно.

Суккуба попыталась продолжить делать мне минет, но я мягко отлучил её от своего члена.

— Мока, а сейчас я хочу показать тебе, как сильно я тебя люблю. Ложись на кровать и раздвинь ноги.

Девушка немного испуганно посмотрела на меня, но под воздействием магического массажа груди быстро выполнила приказ. Я вначале прошёлся языком по её набухшему влагалищу, а потом поднялся в полный рост, нависая над девушкой и направил свой член прямо внутрь неё.

Моя плоть проникла в её лоно и затрепетала от наслаждения. Это настолько потрясающе! Это ощущение! Это...

Хрясь!!! Мою душу выдрало из тела, и вместо божественной груди Моки я увидел ненавистную харю Существа.

— Так, в общем я разобралось с делами и нашло для тебя подходящее местечко. Твоя задача — убить Воландеморта.

На этом мою душу схватило, понесло и в конце концов куда-то запихало.

Арка 3: Опытный Камикадзе — Гарри Поттер

Подскочив с кровати, я тут же заорал изо всех сил.

— Существо!!!!!!! Да чтоб тебе икалось весь остаток вечности!

На этом прилив сил закончился, и я свалился обратно на кровать, ощущая ноющие от ушибов руки, ноги и остальные части тела.

— Заткнись, Поттер! — Раздался визгливый голос откуда-то сверху.

После этого в доме опять установилась тишина. Я добрался до выключателя и включил тусклую лампочку, едва освещавшую крошечную каморку. Сколько тут ватт? Тридцать? Двадцать? Осмотревшись, я обнаружил, что нахожусь в небольшом чулане под лестницей. Сам я был пацаном одиннадцати лет, у которого ещё даже ничего не стояло, и стоять не будет ещё года три.

Скотское Существо! Не могло заявиться хотя бы на час позже? Это оно специально! Тварь многомерная! Чтоб её там Сифилис Порядка поразил. Сначала засунуло в гаремник, а стоило только заняться сексом, как запихало в грёбанного Поттера. Да ещё и Дурсли эти ненавистные!

Это же самая тупая история из всех, что я знаю. Магия, в которой нужно «правильно» махать палочкой. Школа волшебства, а которой все ученики и учителя — полнейшие дауны. Да что там говорить, Хогвартс переводится как Свинопрыщ. А Дамблдор как Туподумс. Великий наследственный род волшебников носит фамилию Горшков. И так далее. История про даунов, написанная для даунов. И меня в неё запихало на роль самого тупого дебила.

Нет, я так это не оставлю. Всех уничтожу! Сожгу весь этот мир в ядерном пламени!!! Хрен вам, а не шоу. Я вам устрою ядерный апокалипсис. Пусть ваш Воландеморт радиоактивными пустынями правит.

— Эй-эй-эй! — Раздался в моей голове голос Существа. — Никаких ядерных взрывов! И никакой радиации. И эту шутку, что ты сотворил в мире Супермена, я тебе тоже запрещаю.

— Не бойся, я тут всё разнесу с помощью этой вашей уродской местной магии. — Ответил я, излучая чистую ненависть к мирозданию.

— А, ну тогда ладно. — Тут же успокоилось Существо, и ощущения его присутствия пропало.

— Думаешь я не смогу? — Крикнул я в пустоту, но после этого замолк, успокоил мысли и принялся разбираться, в какую очередную клоаку меня запихали.

Через пару часов обрисовалась следующая ситуация: магия — ноль, чакра — ноль, псионика — ноль целых, ноль десятых. Зато обнаружилась местная ритуальная палочковая магия, которая по сути являлась использованием энергии мёртвого бога. Эта тошнотворная сила постепенно разлагалась, становясь слабее с каждым годом. Уже сейчас это были скорее мелкие ошмётки, чем остатки. И было совершенно очевидно, что навыки использования этой энергии имеют для меня нулевую ценность, потому что по сути вся эта магия была ритуалами, настроенными на личную силу данного бога. То есть для другого бога все законы и зависимости будут совершенно другими.

Для меня очевидным было, что Существо решило избавиться от меня, для чего запихало в игру, где мои способности были полностью заблокированы. Ничего, мы посмотрим ещё кто кого. Можно подумать, что меня это остановит. За то, что мне не дали трахнуть Моку и Куруму, я уничтожу этот мир. Нет, даже не мир, а всё это хреново мироздание!

Я уселся на кровати, сосредоточился на местной магии и начал подчинение её своей воле. Местные волшебники использовали всяческие палочки, но для меня подобные костыли были лишними. Кроме того, я собирался сделать довольно простую вещь, с которой можно было справиться даже при управлении магией лишь силой воли. Это тупому Поттеру нужно было размахивать древесиной и выкрикивать матерные частушки на гоблинском наречии. А мне хватит и простого мысленного усилия.

Мой план вселенской мести строился, как ни странно, на базе знаний Эльдар из мира Вархаммера. Эти недоэльфы миллионы лет занимались исследованием псионики и законов физики. И среди их открытий было одно, которое они вообще-то считали «закрытием». Этот феномен они приводили в качестве примера, что математика не может достоверно описать физику, а потому в псионике нужно в первую очередь ориентироваться на свои ощущения.

Суть открытия была в том, что пространство как явление описывалось математическими законами. И существовала хитрая система уравнений, описывающая свойства искривлённых многомерных пространств, в которой имелось одно частное решение, при котором пространство не могло существовать в принципе. А поскольку вопреки этому решению пространство очевидно существовало, то эльдары сделали вывод, что математика тут расходится с реальностью.

В целом, это предположение, как ни странно, было верным. Речь шла о том, что при определённых параметрах среды пространство должно было перестать существовать. Вот только дотошные эльдары провели натурные эксперименты, которые показали, что в этих условиях ничего не происходит, и вся эта «дыра в пространстве» является исключительно виртуальным математическим артефактом.

Вот только когда я обнаружил описание этого «забавного математического парадокса», то сразу же смог скрестить знания эльдар со знаниями Древних. А те хоть и были менее развитыми в плане техники, но куда лучше понимали квантовую физику. Древние сами не смогли додуматься до найденной эльдарами формулы, но когда я попытался найти этому эффекту объяснение с точки зрения знаний Древних, то довольно быстро понял, что «дыра» действительно существует. Просто достичь правильного состояния нельзя с помощью обычных методов. Тут нужно было провести ещё более хитрый фокус с пространством, после чего оно... должно было прекратить своё существование.

Если делать аналогии с человеческим опытом, то пространство было плёнкой. А с помощью этого подхода плёнку можно было проткнуть, после чего она буквально лопалась. Это можно сравнить с мыльным пузырём. Вроде он есть, но если нарушить целостность его поверхности, то пузырь исчезнет. Материал пузыря, то есть мыльная вода, никуда не денется, а вот пузырь как сферический объект, пространство внутри которого отделено от пространства снаружи, просто прекратит своё существование.

В общем, эта методика могла быстро, надёжно и гарантированно уничтожить саму концепцию пространства во всём мироздании. Конечно, насколько я знал, каждый мир существовал сам по себе и не был связан с другими. Но сами масштабы одного мира были непостижимыми. Забудьте о расстоянии в миллиарды световых лет. Это просто трёхмерная проекция. А вот когда речь идёт о многомерном пространстве, в котором предельные расстояния исчисляются квадриллионами световых лет, это уже ближе к реальности. И всю эту бездну миров можно было лопнуть как мыльный пузырь, не прикладывая никаких усилий.

Именно это я и собирался сделать. Хотите развлечься за мой счёт? Получите и

распишитесь! Хрен вам, а не юмористическое шоу. Вырезано цензурой, нах!

Я сосредоточился и сформировал простенький магический конструкт. Он действовал по принципу расчёта точки фрактала, где следующее состояние системы было функцией от предыдущего. Мне требовалось достичь особой конфигурации искривления пространства с бесконечной точностью. В обычном состоянии достичь этого было нельзя, потому что требуемая точность превосходила размер кванта пространства.

Сама концепция квантования пространства была для многих физиков спорной из-за слишком маленького размера этого кванта. Он был настолько мал, что даже кварки по сравнению с ним были как галактики по сравнению с атомом. Но даже этой точности и близко не хватало, чтобы задать требуемые параметры системы. Эльдары, когда уткнулись в это ограничение, просто пришли к выводу, что «такого не бывает» и успокоились. А вот я точно знал, что «такое бывает» и более того знал, как именно этого «бывает» достичь.

Моё заклинание задавало нужные параметры пространства, а потом с каждой итерацией в два раза повышало их точность. Что самое главное, в моём заклинании принципиально отсутствовало такие понятия, как среднее значение, округление, квантовая неопределённость и так далее. Это, собственно, было следствием работы другого квантового парадокса.

В общем, с каждой секундой точность определения характеристик пространства возрастала в два раза и сейчас вопрос был лишь в том, как много «тиков» потребуется, чтобы точность моих «часов» превысила точность законов природы, при которой Вселенная решит, что значения параметров совпадают с той самой «виртуальной математической аномалией».

Это решение формулы не имело реального смысла. Скорее, это был пример «деления на ноль», когда программист забывает, что операция деления имеет смысл далеко не всегда. Здесь как раз «внезапно» выяснилось, что в существовании вселенной нет никакого смысла, и её «сокращали» за ненадобностью.

Шло время, часы тикали. Через минуту пространство внутри заклинания стало неопределимым с точки зрения физики. Через две минуты соотношение масштаба точности в сравнении с электроном было больше, чем соотношение размера того же электрона к размеру всей вселенной. Через три минуты «шестерёнки мироздания» начали проворачиваться со скрипом. Через три минуты и семнадцать секунд пружина в часах лопнула, и всё прекратилось.

В себя я пришёл в Пустоте, а передо мной висело Существо, распространяющее вокруг себя волны гнева и ненависти по отношению ко мне великому.

— Ты-ы-ы-ы-ы-ы!!! — Завопила эта тварь, нависая надо мной. — Да как ты посмел уничтожить целый кластер мироздания?

— Это был производственный дефект. Обратитесь к производителю для замены изделия на новое. — Выдал я свои объяснения.

— Ты смеешь указывать мне, что делать? — Заорало Существо, приходя в просто неопишное бешенство. — Обратиться к производителю и сказать, что он был неправ? Сказать, что Йог-Сототх ошибся? Да я уничтожу тебя за одну мысль об этом!!!

Внезапно, Существо перешло от выплёскивания слюны к действиям и протянуло ко мне свои загребущие руки. Мерзкая конечность проникла ко мне в душу и направилась к хвосту, который давал мне власть над псионикой. Сила Существа была такова, что я в принципе ничего не мог противопоставить ему. Даже паразит в моей душе свернулся в клубок и трясся от страха. В конце концов, это был не сам Азатот, а всего лишь его мелкая проекция.

В этой ситуации мне некогда было раздумывать, и я использовал своё «оружие последнего шанса» — Пламя Небытия, а точнее его отражение в мире снов — Призрачный Огонь. Крошечный язычок белого пламени коснулся руки Существа, после чего неожиданно вспыхнул подобно огненному смерчу и мгновенно «пожрал» всю эту конечность, отхряпав немалый кусок и от самого Существа. На этом огонь окончательно погас, но мне некогда было сожалеть об этой потере.

Дикий вопль Существа казалось пронзил всю вселенную. В нём чувствовалась такая агония, что я на секунду подумал, что оно получило по заслугам. Но через секунду наваждение спало, и я понял, что за имеющиеся «заслуги перед отечеством» Существо следовало бы спалить дотла.

Не теряя и секунды, я тут же рванул прочь от агонизирующей туши Существа. Хотя то и корчилось в диких мучениях, его энергетика была далека от угасания, так что было очевидно, что рано или поздно оно оклемается и попытается найти меня и покарать. А значит, сейчас мне нужно как можно быстрее слинять как можно дальше, а потом заняться вопросом сокрытия своих следов.

Призрачный Огонь сжёг не только Существо. Он поглотил саму Пустоту. То есть саму суть пространства этого измерения. В результате, рядом со мной образовался натуральный провал в Истинный Хаос, в который я и нырнул с головой и ушами. Дальше мне пришлось положиться на интуицию и неожиданную помощь моего паразита, который говорил, куда нужно рулить в этом бесконечном хаосе разрушительных энергий.

Не могу сказать, сколько времени длился мой «полёт», но в один прекрасный момент я вывалился во вполне материальный мир. Сейчас я был просто призраком, но поскольку магия и псионика в этом мире работали, то для меня поддержание своего существования в такой форме проблемой не являлось.

Осмотревшись по сторонам, я обнаружил, что нахожусь на заросшем травой лугу рядом с границей леса. Местность была безлюдной, но одна человеческая особь присутствовала. Это был пацан лет четырнадцати, сейчас лежавший на земле, скрючившись от боли. Жизнь еле теплилась в нём, а душа и вовсе грозилась отправиться в мир иной. А вот и донор.

Я подлетел к телу, «отодвинул в сторону» душу владельца и занял его место. В принципе, именно этот фокус знающие люди называют одержимостью. Сейчас я временно завладел этим телом, но при этом его предыдущий хозяин не помер, а был временно «отстранён от власти». В будущем у него был вполне реальный шанс вернуться к нормальному существованию ещё при этой жизни.

Подчинив себе тело, я тут же исцелил его. А путём нехитрых манипуляций из ствола ближайшего дерева была создана вкусная и питательная пища, содержащая все необходимые белки и витамины. Перекусив, я потёр живот, установил защитный полог, создал с помощью магии что-то вроде палатки, забрался в неё и... уснул.

Столь нетривиальное решение моих проблем было связано с тем, что я собирался наведаться в мир снов. Чтобы спать, нужно иметь мозг. А чтобы войти в осознанное сновидение, нужно было ещё к тому же разбираться в астральной магии. Сейчас реально уснул настоящий владелец этого тела. А вот моё сознание переместилось в мир снов вслед за ним подобно безбилетному пассажиру.

Некоторое время мне потребовалось, чтобы стабилизировать мир снов вокруг себя. После этого я тут же «придумал» стоящие передо мной Звёздные Врата и активировал ритуал набора адреса. Через минуту передо мной открылся портал, и я смело шагнул в него.

Выйдя из Звёздных Врат в точке назначения, я оказался в уже знакомом мне лесу на окраине города Ультар. Отсюда я бегом направился к храму, под которым обитала Вечная Провидица. Из всех известных мне личностей, только она, пожалуй, могла ответить на мои вопросы.

Зайдя в храм, я не увидел местного жреца. Впрочем, я и так знал, куда идти. Зайдя за алтарь, я открыл проход в подземелье и спустился вниз. Тут находился настоящий лабиринт, но долго блуждать мне по нему не пришлось. Буквально через пару поворотов я оказался перед уже знакомой мне «занавеской», скрывающей вход в обитель провидицы.

— Приветствую вас, Вечная Провидица. — Поздоровался я, усаживаясь перед низеньким столиком. С моего прошлого посещения это место ничуть не изменилось. Разве что мусору на полках прибавилось.

— Приветствую тебя, Читер. — Кивнула она. — Что привело тебя ко мне? — Судя по тону, этот вопрос был лишь проявлением вежливости, потому что она точно знала обо мне всю подноготную.

— Я хочу знать, как я могу спрятаться от Существа так, чтобы оно не смогло меня найти.

— Ответ на этот вопрос обойдётся тебе в два хвоста. Всё-равно они тебе уже не особо нужны.

Я мысленно скрипнул зубами и кивнул. Два «увечных» хвоста всё ещё были со мной и выполняли лишь декоративную функцию. Но раз Существо знает о наличии у меня трёх других хвостов, то оставлять эти два смысла уже нет. Тем более, что я выкачал из них большую часть энергии. Сейчас эти хвосты по силе были на уровне одарённого мага, в то время как настоящие источники магии и чакры делали меня куда сильнее.

Сосредоточившись, я распечатал запасы Бахиони в своей душе и приступил к операции. Немного «подновив» хвосты, я отрезал их от своей души и тут же зарастил раны с помощью Бахиони. Сами хвосты я слегка переделал так, чтобы они смогли прижиться у любого донора без дополнительного вливания Бахиони.

Закончив этот сеанс мазохизма, я протянул провидице два светящихся шарика. Один отдавал прохладной синевой, а второй дышал оранжевым пламенем.

Старушка важно кивнула и сгребла подношение.

— Хорошо. Сердце истинного дракона и хвост демонической лисы. Что касается ответа на твой вопрос, то он уже известен твоему симбионту. Более того, он уже сам подготовил всё для этого нужное. — Я нахмурился, поглядывая на паразита, который изображал из себя кавайного котёнка. — Единственный, кто сможет спасти тебя от гнева Существа — это Азатот. Тебе нужно будет явиться к нему на поклон и предложить достаточную жертву. Более того, эта же жертва станет твоим проводником в Мир Духов.

— Мир Духов? — Переспросил я, пытаюсь понять, о чём вообще идёт речь.

— Этот мир похож на мир снов, но попасть в него гораздо сложнее. В этом мире обитают невероятные чудовища, демоны и прочие порождения Хаоса. Мир духов одновременно материален, и в то же время нет. Начинается он как изнанка мира физического, но постепенно уходит всё дальше и дальше. Чтобы найти путь в самые глубины тьмы, где обитает Азатот, тебе понадобится проводник, чья судьба — стать убийцей демонов и пищей для демонов. Тебе он известен по имени Кишшки. Чем большую силу ты ему дашь, тем дальше он сможет пройти по дороге духов. Возможно, он сможет добраться до самого Азатота. И тогда владыка демонов в ответ на это угощение может обратить на себя своё

проклятое внимание. А теперь, иди. Гончие Порядка уже отправились на твои поиски. И ещё... — Остановила меня провидица, когда я уже развернулся и собрался выйти. — Сегодня ты сделал мне два подношения, так что, когда в будущем тебе ещё раз понадобится моя помощь, но тебе будет нечем заплатить, ты сможешь использовать эту предоплату.

Кивнув на это предложение, я молча вышел из каморки и опять оказался сразу на улице. Не оборачиваясь, я пошёл прочь, за одно настраиваясь на сознание своего донора. Мне уже нужно было просыпаться. И в самый последний момент перед тем, как покинуть мир снов, я услышал леденящий душу вой, в котором слышалось обещание бесконечных мук.