

Игры чудовищ

Автор:

Тимур Рымжанов

Игры чудовищ

Тимур Рымжанов

Хотите попробовать быть героем? Может, настало ваше время испытать на себе, каково это – быть героем. Держать ответ за каждое свое слово, за каждый свой поступок, когда рядом те, кто дорог. Друзья и враги, предательство и верность, хрупкий мир и отчаянные битвы.

И при всем этом изобилии впечатлений, эмоций и действий кнопки SAVE – нет!

Тимур Рымжанов

Игры чудовищ

Часть первая

Азбука для героя

Отрубая чужие головы,

Не потеряй своей!

Слепой июльский полдень набрасывал легкую дымку желтого зноя на вялую зелень травы. Дорога пылила под ногами, выпирала бугристой зернью камней. Белые булыжники известняка торчали из охристой глины, словно обветренные старые кости огромных животных. Крепкий упругий ветер сушил горло, щекотал ноздри кисловатым, чуть пряным запахом дубленой кожи, смолой сосен и цветочной пылью.

Суставы ломало, словно перед дождем. Правое плечо болело, чувствовалась какая-то тяжесть. Если попробовать исхитриться снять тугое железо наплечного щитка, то под плотным покровом кольчуги наверняка обнаружится здоровенный синяк. И это при том, что удар пришелся как раз на локтевой щит, ребром которого меня в руку и садануло. Либо удар был запредельной силы, либо сказалось несовершенство конструкции.

Кожаные штаны с такими же железными пластинами были явным излишеством, пекло казалось просто невыносимым, и все оружие, которое я теперь тащил с собой, не стоило этих мучений. Безумно хотелось пить. Промокшая одежда липла к разгоряченному телу, хотя ветер, проникающий сквозь щели брони, создавал некоторую иллюзию прохлады.

Меч, болтающийся в плотных ножнах у бедра, стал раздражать. Мне стоило больших усилий, не сбавляя шага, умудриться закрепить его за спиной между ляжкой сумки и поясным ремнем. Но и в этом положении он мешал, сковывал движения и натирал лопатку. Кинжал, заткнутый за пояс, давил плоскостью ножен на ушибленный бок и тоже мешал при ходьбе. Одежда вообще была неудобной. За прошедшие два дня она стала невыносимо тесной и грубой, словно усохла. Успокаивала лишь одна мысль, что ночи в этих местах довольно прохладные, кроме того, больших претензий к тугим перевязям, ремням, куртке и кольчуге предъявлять не приходилось. Я с большим удивлением обнаружил, что кольчуга является великолепной подстилкой. Как ни странно, но в ней было очень удобно спать. На вторые сутки изнурительного марш-броска твердый щит плечевого доспеха, используемый вместо подушки, воспринимался естественно. Думаю, вчера я бы уснул даже стоя в заброшенном хлеву на краю жиденского леса.

Судорожно и болезненно напряженные мышцы наконец-то примирились с тем фактом, что им еще какое-то время придется поработать, но от этого они болели не меньше. Спина вообще одеревенела. Почему-то вот уже на протяжении трех километров, судя по столбам, жутко ныло правое колено и бедро, и я заметно

прихрамывал при ходьбе. И это всего лишь за два дня отчаянных, неумелых и стремительных битв. Хотя последнюю схватку я бы не назвал такой уж стремительной. Возможно, от страха и от недостатка опыта мне она и показалась быстрой, но притаившаяся в пещере тварь явно рассчитывала на более скорую победу, причем над собой.

Не обманывая себя, скажу, что в последней драке мне просто повезло. Причины такого везения я сейчас уже и не вспомню, но безумный монстр, чем-то напоминающий маленького дракона с крыльями как у летучей мыши, сам напоролся на мой клинок.

Силы покидали меня быстро, а дорога все не кончалась. Судя по карте, путь предстоял не близкий, думаю, одолеть его до заката мне не удастся. Еще одна ночевка в открытом поле не пугала, над горизонтом ночью поднималась почти полная луна, поэтому подкрасться ко мне незамеченным будет не просто. Но лучше бы найти укрытие. Ну хоть какое-нибудь.

В незнакомых местах всегда надо быть осмотрительным и терпеливым. По своему небольшому опыту я знал, что не сегодня, так завтра у меня должно открыться второе дыхание. Мой организм, достигнув критической точки в своем затянувшемся стрессе, в конце концов привыкнет к обстановке. Быть может, с возрастом этот срок значительно увеличивается? А может, я просто не в состоянии переносить такие нагрузки?

Пересохшая губа лопнула в уголке рта. Маленькая кровоточащая ранка зацепила, вынуждая меня остановиться. Глупо экономить на себе, что мне стоит открыть фляжку и напиться?! Смочить сиплое горло живительной влагой. Почему я так рьяно экономлю воду?

Остановиться оказалось не просто. Усталые ноги с трудом подчинились мысленному приказу, как бы не веря, что им наконец-то позволено отдохнуть. После остановки захотелось сесть, но такой роскоши я себе позволить не мог. Путь предстоял длинный. Совершив над собой еще небольшое усилие, я сделал несколько шагов в сторону жиденькой тени высокой сосны, одиноко растущей на откосе дороги.

Сотни насекомых шумно гудели в траве. Порывистый ветер дергал высокие стебли, и звонкое стрекотание кузнечиков на мгновение прекращалось. В тени

дерева было прохладно. Выходить на равнину, опаленную солнцем, не хотелось. Постоянное чувство тревоги понемногу отпускало. Не было желания никуда идти. Усталость накатывала волнами, с каждым разом все сильнее. Стать бы камнем, лишенным чувств и эмоций, страхов и опасений, проблем и забот и лежать бы в тени у этой дороги до тех пор, пока я снова не пожелаю стать человеком. Это секундная слабость, это пройдет. Я смогу идти дальше.

Уловив момент, тело тут же размякло, и я, сам того не замечая, сел. Сознание словно бы на миг затуманилось, и мышцы сдались, не желая преодолевать неестественное напряжение, и я плюхнулся на глиняный откос, несмотря на молчаливый и вялый протест замутненного сознания. Ладно. Посмотрим, какую истерику мышцы мне закатят, когда придет время встать на ноги и продолжить путь.

Зазвонил мобильный телефон, еле слышно наигрывая подобие популярной мелодии, он мелко вибрировал, истерично требуя к себе внимания. Извлекая его из кармана рубашки через боковую прорезь в кольчуге, я был так неловок, что поцарапал стекло экрана и случайно нажал кнопку отказа. А может быть, это была не случайность? Мир, которому принадлежал этот серебристый аппарат, остался далеко, в трех днях пути от этого места, на расстоянии четырех битв и одной нелепой дуэли. Скажу честно, так далеко в своей жизни я еще не заходил.

Маленький экран высветил номер Димы, коллеги по работе. Хорошо, что я не стал с ним говорить. Для всего офиса я в отпуске, а где и как он проходит, никого не касается. Возможно, он искал меня в пятницу, ближе к концу дня, чтобы пригласить попить пивка с друзьями или в клуб. Но на него это не похоже, скорее он сам ждет от меня приглашения. Или просто запутался в бумагах и теперь жаждет узнать тайны моих каталогов, в которых кроме меня разбираются только двое, да и те не с первого раза. Но обращаться к ним у Димки духу не хватит, не в том он сейчас положении.

Мне стало смешно. Вся прежняя жизнь казалась неполноценной, скучной, кастрированной и глупой. Такой мелкой, незначительной, способной поместиться в этот маленький телефонный корпус. Словно и не жил вовсе, а только время тратил. Тянул долгие часы, строил наивные планы, чего-то ждал, не имея на то никаких оснований.

Сидеть и ждать, пока удача сама придет к тебе в руки, глупо. Нужно идти ей навстречу, искать, верить. А я расслабился, и слабость захватила меня с

головой, целиком, всего. Сейчас эти мысли были самым настоящим откровением, но стоит вернуться в город, и тогда я скажу себе, вспоминая об этом, что смертельно устал и тронулся головой, перегрелся на солнце. Что есть во мне кроме слабостей и вредных привычек? Какие сильные стороны? Ответ на этот вопрос я попробую найти здесь, на этой дикой равнине, истрепанной залетным знойным азиатским ветром.

Если каждый человек на земле будет рождаться удачливым и счастливым, то зачем же он тогда рождается вообще?

Телефон я отключил. Во всяком случае, до тех пор, пока мне не удастся его зарядить. Если вообще представится такая возможность. Сказать с полной уверенностью о том, что ждет впереди, я не мог. Просто шел по этой земле, как бы открывая новые страницы одну за одной. Причем страницы эти находились внутри меня самого. Внутри моего собственного сознания.

Раньше я любил играть в компьютерные игры. Таскать при помощи мышки и клавиатуры нарисованных человечков по нарисованным мирам. Ставил их в самые невыносимые и опасные условия, уничтожал, предавал, стирал. Я играл и находил в этом какое-то удовлетворение. Игры быстро наскучили, они были фальшивыми, плоскими, невыразительными, предсказуемыми. Судя по всему, не мне одному они наскучили. Нашелся кто-то, сумевший воплотить выдуманный мир в реальности. Кто был этот человек, не важно. Был он один или целая корпорация, не имеет значения. Но в реальности возникла «игра». Простое и емкое название того, что меня сейчас окружало.

Об «игре» я узнал два года назад. Тогда она меня не впечатлила. Показалась еще одним телевизионным шоу и не более того. Рано или поздно весь игровой бизнес, в той или иной степени, переключивается на телевидение, превращаясь в очередную рекламную ширму.

Но случилось так, что со временем я вник в суть «игры», даже увлекся, и ждал каждой новой трансляции, или это уже были смонтированные ролики, не знаю, но шоу приковало к себе крепко, как сериал. Одна из бесконечных мыльных опер, где персонажи меняются быстрее, чем ты успеваешь запомнить их имена.

В реальности, на твердой земле, далеко от крупных городов, были созданы два огромных полигона, напичканных самыми современными технологиями. Первый

полигон представлял собой громадный комплекс, нашпигованный разнообразными техническими игрушками. Некая эстафета со множеством ловушек, тупиков и сложных механизмов. Для штурма «лабиринта», так называлась первая версия, созданная там, формировалась команда игроков, вооруженная хорошим стрелковым оружием, правда, пневматическим с пластиковыми капсулами, наполненными краской. Надежной защитой в виде костюмов, снабженных всем необходимым для жизнеобеспечения, и простейшими инструкциями – правилами игры. Перед игроками ставилась цель пройти лабиринт, последовательно перемещаясь с уровня на уровень. Усложненные вариации на тему пейнтбола с интеллектуальной нагрузкой. Задачи ставились трудные, а порой просто невыполнимые для одного человека. Все это снималось множеством видеокамер, монтировалось, а потом представлялось как захватывающее и динамичное шоу с комментариями дикторов, транслируемое по одному из кабельных каналов. Надо сказать, через год популярность «игры» выросла до размеров государственного телевидения, но не это важно. Самое главное было в том, что команды стремительно теряли своих игроков, и для участия в шоу требовались все новые и новые рекруты. Теперь каждый желающий мог легко попасть туда, всего лишь купив путевку в одном из агентств компании. Сумма главного приза выросла многократно и теперь уже измерялась шестью нулями не нашей валюты. Лабиринт перестраивался и трансформировался так, чтобы никто не смог его изучить и получить преимущество. В жерновах этого страшного изобретения перемалывались все. Одной только силы или ловкости было недостаточно. Требовались знания, сообразительность, бесстрашие и терпение и еще множество качеств, о которых принято думать как об отрицательных. За все время существования игры только одной команде удалось дойти до главного приза. Да и то, мне кажется, все было подстроено, чтоб не терять рейтинг, как говорится. «Игрой» увлекались многие. Создавали клубы, спортивные залы, где можно было пройти предварительную подготовку. Фанаты тратили все заработанные средства на то, чтобы снова и снова попасть в «игру», еще бы, такой приз хотел получить каждый.

Буквально через пять месяцев после открытия шоу «Лабиринт» появилось следующее – «Гиперборея» – мир легенд и сказок, замков и пещер, мечей и магии, драконов и демонов. Интерес к «игре» возобновился с удвоенной силой. Те, кто по тем или иным причинам не мог позволить себе участвовать сам, с удовольствием наблюдали за другими, родственниками, знакомыми и просто удачливыми игроками. В новой игре все было сложнее и намного опасней. В ход пошло холодное оружие, луки, копья, мечи и топоры. Огромная равнина, застроенная самыми фантастическими сооружениями, просто кишела злобными

тварями, готовыми выбить из игрока последние, так трудно заработанные, очки и проценты жизненных сил. В новой игре появились промежуточные призы, всевозможные поощрения и подарки. Поклонников не убавлялось, так же как и зрителей.

Я некоторое время пытался следить за всем, что происходит в этом шоу. Наблюдал, записывал. С каждым разом играть становилось все трудней и трудней. Что в первом, техническом «Лабиринте», что в сказочных землях «Гипербореи». Монстры, чудовища – куклы, управляемые операторами, становились сильными и выносливыми, хитрыми и опасными. Совершенствовались они, крепили ряды игроков. Слабые рекруты вываливались на первом же этапе. Разумеется, у них всегда был шанс вернуться в игру снова, но это не гарантировало, что им повезет. Количество попыток ограничивалось только стоимостью путевки и сроком ее действия. При желании ее можно было продлить на любой срок, но уже совсем по другой цене.

Я давно поймал себя на мысли, что так же, как и все эти люди, хочу оказаться в «игре». Технически сложный лабиринт привлекал меня в меньшей степени, нежели открытые просторы сказочных земель. Мне хотелось попробовать взять в руки меч, который я прежде видел только на картинках, щит, надеть доспехи и врезать всем по первое число.

Что ж, сказано – сделано. Вот я здесь. На мне доспехи, тесные и тяжелые. У меня меч, от махания которым уже на второй день образовались мозоли. Я грязный, уставший, но почему-то счастливый.

Начало первого уровня, как теперь стало ясно, было просто курортом. Большой гостиничный комплекс, стилизованный под сказочный мир. Бары, кафе, танцевальные площадки, спортивные залы. Словно загородный оздоровительный санаторий, где есть все для активного отдыха. Конные прогулки, бассейн и возможность наслаждаться жизнью, не слишком напрягаясь, не утруждая себя чрезмерной физической нагрузкой.

Так выглядел первый этап. Разумеется, играть можно и в нем, но это скучно. Там я не стал задерживаться. Во-первых, все, кто там находился, были намного младше или же старше меня. Сверстники, обремененные детьми, женами и коротким отпуском, уходили на более высокие уровни либо делали вид, что им все равно. А во-вторых, мой отпуск тоже был небезграничный, а увидеть хотелось многое.

Сюжет игры был примерным и только рекомендательным. Предлагалось на выбор несколько сценариев, заданий, после выполнения которых человек может выиграть определенный бонус, приз и деньги. Отражая нападение монстра или на дуэли игрок может быть ранен и даже погибнуть. Не в буквальном смысле, конечно же. Простая с виду, стилизованная под рыцарскую амуниция была просто нашпигована датчиками и сложной электроникой. Приборы четко фиксировали силу и точность ударов, наносимых друг другу, сигнализируя цветом на индикаторе, вставленном в изящный браслет каждого игрока. Зеленый цвет – игрок здоров и полон сил. Желтый – легкоранен, оранжевый – сильно потрепан, красный в сопровождении звукового сигнала – мертв. За ночь отдыха после ранения индикатор восстанавливался до нормального, зеленого, но это вовсе не означало, что человек годен к очередному подвигу. Под доспехами был легкий костюм с множеством тонких трубок, наполненных липкой красной жидкостью. В момент сильного удара промежуточные звенья трубочек, соединенные с датчиками на доспехах, срабатывали, выпуская содержимое наружу. В лучшем случае это бутафорское кровотечение можно было остановить при помощи обычного бинта. Минут через сорок трубка прекращала «кровооточить», и клапан закрывался. Разумеется, такие эффекты были предусмотрены для телевизионных записей и для того, чтобы игрок не увлекался, продолжая битву уже «мертвым». Мне все эти сложности казались лишними, но со стороны поединок становился просто как настоящий. Когда игрок пропускал колющий или любой другой сильный удар, то шлем изнутри забрызгивался искусственной кровью, охлаждая пыл. Мне даже довелось увидеть, как неподготовленный зритель побледнел при виде этого спецэффекта.

На первом этапе все казалось довольно простым. Остаться там можно было сколько угодно, ибо все услуги были оплачены. Валютой служили «золото» и «серебро», монеты, желтые и белые фишки, которые можно было обменять на реальные деньги в любой момент в соотношении один к десяти. По условиям игры на первом уровне каждому давалось не больше ста монет, независимо от стоимости путевки и социального положения игрока. Полная уравниловка. Этого вполне хватало, чтобы в течение недели ни в чем себе не отказывать. Остальные деньги приходилось зарабатывать уже на поле. Если это не удавалось, новую сотню можно было получить, но уже совсем по другому курсу, более грабительскому. «Убитый» игрок, или рьяный пацифист, возвращался к первому уровню, начиная все сначала.

Деньги были как средством платежа, так и суммой набранных очков. После успешного выполнения каждого задания игрок получал медальон, который тоже обменивался на деньги и служил пропуском на следующий уровень. С первого на второй, со второго на третий, и так до последнего, двенадцатого уровня. Чужой медальон можно было выиграть в любой азартной игре или на дуэли, что, впрочем, нисколько не уменьшало его ценность. Его можно было украсть, отобрать и даже найти на дороге в пыли. Последовательность прохождения уровней можно было откровенно проигнорировать, но только обладая завышенной самооценкой. Состязания между игроками на первом уровне велись постоянно, и днем и ночью. Запрета на дуэли не было, только правила поединков, что тоже добавляло свой интерес.

Проходить игру можно было командой или поодиночке, не имело значения. В помощь совсем немощным и неазартным новичкам нанимался проводник, дорогой и не очень, на выбор. Надежный инструктор, словно экскурсовод, доводит вас до третьего уровня «игры» и оставляет на произвол судьбы в самой гуще свирепых тварей. Многие пользовались услугами проводников, облегчая себе путь сквозь этапы. Но компания, создавшая игру, всегда оставляла за собой право решать судьбу больших, стихийно сформировавшихся групп. В принципе число игроков в команде было не ограничено, но само собой получалось, что компания быстро разваливалась, игроки ссорились и истощались финансово. Монстры, хоть и радиоуправляемые, все же были наделены человеческим разумом и интеллектом, несравнимо большим опытом битв и сражений. Они тоже собирались в небольшие армии и просто растаптывали шибко умных.

Записываться в команду я не стал, хотя и мог. Дрязги коллектива надоели мне и на работе, корчить из себя компанейского парня я не собирался и потому решил идти один.

Мягко говоря, свои собственные силы я значительно переоценил. Все оказалось не так просто, как по телевизору. Благодаря везению и некоторой осторожности мне удалось набрать на первом уровне около пяти сотен монет, два медальона и хороший меч. Во всяком случае, более удобный, чем та рельса с ручкой, выданная в основном арсенале. Несколько раз я подумывал о том, чтобы перевооружиться и взять себе лук или арбалет, но всякий раз останавливался.

Ковыряясь в сумке, я нашел шоколадный батончик, который оказался как нельзя кстати. Минимальный запас продуктов у меня был, но тратить его попусту не хотелось. Я не был настолько голоден, да и трапеза в жаркое и душное время

суток пользы все равно не принесет.

Прежде я разжевал батончик. Пересохшее горло с трудом позволило ему протиснуться дальше языка, но пришлось потерпеть: я сэкономил воду. Неизвестно, когда я смогу пополнить ее запасы. Не наполнять же фляжку водой из реки.

Как и положено всякой нечисти, все монстры появлялись поздно вечером или ночью. Днем их нужно было вылавливать по пещерам и подвалам заброшенных замков и монастырей. Напичканные хитроумными ловушками, тупиками и ложными метками, эти катакомбы тянулись на многие километры под землей. Была реальная возможность изучить их более основательно, говорили, что там есть много потайных мест с солидными призами, но никто не рисковал забираться так глубоко. А если и забирался, то помалкивал о своем открытии.

Процеживая теплую воду сквозь зубы, неторопливо глотая, я снова стал изучать карту. Ближайшая деревня, где можно отдохнуть и привести себя в порядок, находилась в десяти километрах к югу от этого места. Это если идти по дороге. Но справа от меня тянулся берег реки, и если двигаться вдоль него, то можно будет срезать пару километров или того больше.

Заставить себя подняться стоило огромных усилий. Доспехи стали еще тяжелей, сумка врезалась в плечо, а ноги стали ватными и непослушными. С большими усилиями я дошел до обрывистого берега. Наряду с тем, что я морально готовил себя к предстоящему переходу, я еще и подыскивал уютное место для возможного ночлега на тот случай, если изможденное тело устроит бунт и я не смогу его переубедить. Эта двойственность означала только то, что я готов сдаться.

По всему игровому полю были разбросаны стоянки с местом для костра и каким-то примитивным укрытием. Зря я пожадничал и не взял себе лошадь, это намного облегчило бы мой путь. Проблема в том, что этого древнего и капризного транспорта хватит только на один, следующий, второй уровень игры. Насколько мне известно, весь третий этап придется лезть через пещеры и лошадь мне будет не нужна. Тем более что знающие люди предупредили о конокрадах, снующих здесь повсюду. Под землей и одному тесновато, а уж лошадь тем более не развернется. Оставив ее без присмотра, я рисковал лишиться ее вовсе. Малоприятное занятие болтаться в темноте, да и небезопасное, как мне думается. Не скажу, чтобы мне было страшно, но

становилось как-то неприятно только при одной мысли об этом. Хотя, наверное, еще многие мои страхи и фобии вылезут наружу к концу пути. Знать бы только, когда он для меня наступит, этот конец, и смогу ли я до него добраться. Хватит ли терпения.

От реки веяло прохладой, и меня охватило умиротворение. Я смотрел по сторонам и вниз с обрывистого берега, прислушивался к звукам, вдыхая непривычный для городского человека букет ароматов.

Пахло тиной, сыростью, мокрым песком, костром и жареным мясом. Не самая нелепая комбинация, но здесь я подобного не ожидал. Маловероятно, что мне это почудилось, более того, чуть дальше, на противоположном берегу, на холме, я увидел замок. Самый обычный замок в натуральную величину, со рвом и башнями, с мостом и зубчатыми стенами. Мне были видны флаги, развевающиеся на тонких древках по углам сторожевых турелей, но разглядеть символику я не мог, только цвет. Если замок так далеко и это не ошибка моего зрения, ибо вижу я замечательно, то запахи не могут доноситься оттуда, тем более что ветер дул с другой стороны. Теплый поток воздуха медленно нес чуть сизоватую дымку как раз над водой, вдоль течения.

Интересно, но на моей карте этот замок не был указан. Да и среди условных обозначений флаг такого цвета, как на башне, тоже не наблюдался. Сомневаюсь, что это ошибка, просто мне всучили не полную карту, а какие-то жалкие ошметки, хотя я выложил за нее двадцать монет. Ничего, в следующий раз буду умней. С дороги крепость не видно, и если бы я шел прямо, то не заметил бы ее. Мне стало интересно, я даже взбодрился.

Стараясь не шуметь, я вытащил меч из ножен и двинулся на запах, осторожно переступая валяющиеся повсюду сухие ветки и камни. Медленно, осторожно я пробирался между деревьями вдоль берега.

Пока рука была свободной, мозоли не беспокоили, но теперь, сжимая чуть влажную и теплую рукоять своего оружия, я чувствовал боль в ладони. Собственно, этого следовало ожидать. На моих руках, не знавших непосильной физической работы, мозоли возникали почти мгновенно от любого усилия, а махать полуторакилограммовым мечом требовало от меня приложения всех сил.

На берегу потрескивал костер. Над той его частью, где остались только прогоревшие угли, находилась небольшая решетка с выложенными на ней кусочками мяса, скворчащими и душистыми. Я невольно сглотнул слюну, вдохнув аппетитный запах, и постарался уйти подальше в тень, надеясь, что меня не заметят.

Их было двое, они расположились под низкими ветками ивы, на самом берегу. Оба хорошо одетые, вооруженные, спокойные, несуетливые, не прячутся и не озираются по сторонам. Один из них, блондин, с аккуратно подстриженной бородой и длинными волосами, собранными в хвост на затылке, был не очень большого роста, но крепкий и коренастый. Второй худой, с не менее пышной, но черной шевелюрой, был высок ростом, одет теплее. Возраст определить было сложно, но по всему видно, что оба старше меня.

Тоже игроки? Более опытные и лучше подготовленные? Возможно, но стоит ли это выяснять? Вдруг им не понравится, что кто-то позволил себе подкрасться незаметно так близко, и меня вызовут на дуэль, в которой и зарубят первым же ударом. Глядя на этих людей, я точно знал, что ни с одним из них не стал бы ссориться. Они не выглядели новичками, да и слабыми не казались. Одно непонятно: что они забыли на окраине самого примитивного, первого уровня?

Готовя себе обед, они даже не потрудились отстегнуть мечи от поясов, не сняли доспехи, казалось, они им совершенно не мешали. Все движения были слишком легкие и естественные. Создавалось впечатление, что они с детства только и делали, что готовились к такой жизни. Тот, что был худым и темноволосым, попыхивал трубкой, не выпуская ее изо рта. До меня долетел приятный аромат табака. Второй перебирал в небольшой сумке какие-то припасы, успевая при этом поглядывать на решетку с мясом.

Я подумал, что мне не стоит так демонстративно сверкать полированной сталью клинка и стоять здесь, неизвестно чего ожидая. Но тут до моего слуха донесся плеск воды и скрип весел. Лодка была небольшой, с длинным носом, загнутым, как лебединая шея. Она плыла против течения реки, и я не мог видеть ее до того момента, пока она не показалась из-за зарослей тростника и деревьев. Двое мужчин на берегу подошли к самому краю песчаной отмели, что-то весело обсуждая. В лодке сидел невообразимого вида рогатый монстр. Мое уставшее от долгого перехода сознание никак не могло признать, что эта тварь всего лишь радиоуправляемая кукла. Тем не менее монстр вел себя довольно приветливо и о чем-то непрерывно говорил. В его огромных когтистых лапах оказались два

больших кувшина, которые он передал людям на берегу. Вид этого создания был отвратительным. Не знаю, каким больным воображением нужно обладать, чтобы создать такое чудище, но именно таким оно и было. Оскаленная зубастая и слегка вытянутая пасть, туловище сутулое, бугристое и массивное, больше напоминало обезьяну, напичканную всевозможными препаратами для увеличения мышечной массы. Тело этой твари покрывала тонкая кожа, очень похожая на живую плоть. Ярко-красные глаза, сидящие глубоко под массивным навесом надбровных дуг, были размером с крупное яблоко и непрерывно вращались, внимательно осматриваясь по сторонам.

Только сейчас я понял, насколько близко подобрался к этой странной троице. Что же делать? Остаться неподвижным – значит еще больше загонять себя в неловкое положение. Бежать! Велика вероятность того, что меня заметят.

Ситуацию решил сам монстр. Он посмотрел в моем направлении, а потом разверз свою огромную пасть и зашипел так, словно воздух в его чреве находился под огромным давлением. В лапах существа оказался топор, поднятый со дна лодки, огромный и острый даже на вид. Монстр стал размахивать им, не прилагая видимых усилий. Люди на берегу не успели сообразить, что происходит. Внезапно обезумевшая тварь довольно резво выпрыгнула из лодки и бросилась в мою сторону.

Я забыл обо всем на свете, такого поворота событий я не ожидал. Еще минуту назад я искал себе укромное место, где можно передохнуть илизать свои ссадины, расслабиться, и драка с невообразимым чудищем никак не вписывалась в мои скромные планы.

Тем временем драки избежать не удавалось. Люди на берегу тоже меня заметили, но каких-либо действий предпринимать не собирались. Один из них, тот, что был худым и темноволосым, даже скрестил руки на груди, наблюдая за всем происходящим с ехидной улыбкой. Его напарник был не так весел, но тоже вмешиваться не стал. Шипящая тварь старательно обошла костер, опираясь на свободную лапу, и бросилась сквозь кустарник прямо на меня.

Сопrotивляться сил не было. Я лишь пятился назад, как от сторожевой собаки, натравленной на меня жестокими хозяевами. Мысленно я представил, как снова окажусь на первом этапе, заляпанный красной краской, и буду заново проходить все ступени с нуля, набирая необходимые очки для дальнейшей игры.

Лезвие топора метнулось в мою сторону с огромной скоростью. Отступая, я чуть не упал. Чудовище шипело и клацало зубастой челюстью, напирало, прижимая меня к деревьям. Я успел пожалеть, что не надел шлем. Схлопотать ссадину на лбу от огромного топора ну совсем не хотелось, тем более что такая мера предосторожности на некоторое время продлила мое существование в этом неравном поединке.

Низкорослый монстр швырнул секиру, целясь мне в бедро. Я отпрыгнул в сторону. Звенящее лезвие с треском и глухим шлепком вонзилось в ствол дерева у меня за спиной. Удивляюсь, как только я сам в него не врезался. Перемещаясь по дуге, лицом к противнику, я оказался слева от монстра. Мой меч взметнулся, молниеносно описал круг над головой и с сокрушительной силой ударил в шею существа, на миг ставшего неподвижным. Продолжая свое сокрушительное движение, острое лезвие отсекло голову твари. Из образовавшегося среза высоким фонтаном хлынул поток отвратительной зеленой жидкости, заливая все вокруг. Голова упала к моим ногам. Я напрягся. Онемевшие пальцы с трудом отпустили вдруг ставшую скользкой рукоять, я выхватил из-за пояса кинжал и, чуть пошатываясь из стороны в сторону, развернулся. Организм вдруг вспомнил, что ему катастрофически не хватает кислорода, и решил восполнить это маленькое упущение. Я глубоко вздохнул. Сердце заколотилось от пережитого страха, но теперь это не имело значения. Я сам не верил в то, что сделал.

Двое людей на берегу откровенно веселились и хлопали в ладоши. К оружию не потянулся ни один из них. Я не знал, что мне делать. Бежать, готовиться к очередной драке или смиренно ждать продолжения событий.

Темноволосый подошел ближе и, давая всем своим видом понять, что не настроен агрессивно, нагнулся над срубленной головой монстра.

– Ну и что ты хотел доказать? – спросил он сдерживая смех.

Голова не шевельнулась, но ответила совершенно нормальным человеческим голосом:

– Что вы ржете, козлы, нет бы вступить за друга.

Темноволосый заботливо стер остатки зеленой крови с глаз монстра и поднял голову на руки.

– Бедный Йорик, я помню все его проказы.

– Поиздевайтесь еще! Вот блин! Сходил за хлебушком, – возмутилась голова, нелепо вращая одним глазом.

– Чего ты на парня набросился? Мог бы просто его не заметить, как мы, например.

– Как это чего набросился!? Я же монстр!

Я отодвинулся еще дальше, опуская кинжал. За моей спиной оказался светловолосый крепыш, сияющий добродушной улыбкой.

– Вы кто? – спросил я, застыв в напряженной стойке.

– Успокойся, не надо резких движений, ты и так себя проявил. Мы проводники, решили устроить себе выходной, – сказал коренастый, засовывая руки в широкие рукава куртки. – А несчастная тварь, которую ты так лихо зарезал, наш друг Скрадж, мы его за пивом посылали.

– Радует, что наш герой его раньше не перехватил, а то бы точно без пива остались.

– Я не хотел вам мешать, я случайно на вас напоролся и уже собирался уходить.

– Мы бы тебя все равно остановили, или ты думал, что со своей медвежьей походкой так и остался незамеченным?

Я перевел дыхание и немного успокоился, вернул кинжал в ножны за пояс.

– Я Андрей, а вот этот Гамлет безродный – мой друг, Тимур. Голова в его руках не Йорик, конечно же. Скрадж – очень мерзкое создание, но тоже наш друг, зовут его Саша.

– Алексей.

– Мы знаем, – буркнул Тимур, волоча тело монстра вместе с головой к берегу реки.

– Откуда?

– Мы всех новых игроков знаем. А ты был заметным, долго не остался в «песочнице». Да и дуэль вчерашняя много показала.

– В «песочнице»?

– Мы так называем первый этап, он предназначен совсем для чайников, но, к сожалению, это наше основное место работы. Сегодня, правда, выходной, но домой решили не ехать, и тут отдохнуть можно без проблем.

Андрей вырвал из дерева топор монстра и тоже пошел к берегу.

– Давай к нашему столу, чего мнешься? Будь смелей, быстрее повесят.

– Вы настоящие проводники?

– А что, не похоже?

– Бездельники они и лоботрясы! – возмутилась голова монстра, водруженная на импровизированный столик. – Им только дай повод, вмиг от работы отлынивают.

– Саня! Не надо на нас наговаривать, ты сам пока был проводником, тоже с пролежнями боролся. Теперь выбился в операторы, так что терпи постоянную занятость.

Отказываться от приглашения к столу я не стал. Да и мало кто, оказись он на моем месте, вздумал бы упираться. После такого нелепого столкновения силы из меня вытекали просто ручьем.

– Часов до восьми посидим, а потом на лодке в деревню поплывем. Не под открытым же небом ночевать! Тем более что завтра на работу.

Тимур промолчал, только неясно мотнул головой, то ли соглашаясь с предложением Андрея, то ли смирившись.

– А вы не забыли, что по правилам игры и моя голова, и лодка теперь принадлежат игроку, не хотите спросить его мнение? – возмутилась голова разрубленного рогоносца, обделенного вниманием.

– Как ты смотришь на предложение поплыть в деревню? – спросил Андрей, откупоривая один из кувшинов.

– Что это за замок на том берегу? На моей карте его нет.

– Это Скрадждхолл. Девятый уровень. Догадываемся, о чем ты подумал, приятель, но соваться туда не советуем. Ты и здесь выглядишь, извини, не лучшим образом, а уж там из тебя точно отбивную сделают. Скажи, Тим.

– Как два байта переслать. Даже не думай.

– Я и не думал, мне просто интересно.

– Фарш из тебя сделаем и на целую неделю в подземелье упрячем! – подтвердила голова монстра.

– Эти черти бешеные, они могут. Андрюша, а чего это мы ничего не пьем до сих пор?

– Так ведь команды не было!

– Наливай!

От реки тянуло приятной прохладой. Я немного успокоился и расслабился. Еда придала сил, а очень оригинальное на вкус пиво вообще взбодрило. Проводники не задавали вопросов, говорили о каких-то своих делах. Андрей, сидящий рядом со мной, то и дело подливал в мою кружку терпкий напиток и очень гостеприимно следил за тем, чтобы тарелки не пустовали. Внезапно их разговор как-то оборвался, и Тимур сказал, вроде бы ни к кому не обращаясь:

– А ведь там тоже можно достать много чего интересного, практически не рискуя.

– Тим! А оно тебе надо? Я не полезу в этот чертов некрополь! А без нас парнишка и часа там не продержится.

– А я и не предлагаю лезть в некрополь.

– Скажите, – спросил я, – а что, можно вот так вот перепрыгивать через уровни?

Андрей вздохнул, но ответил:

– Перепрыгивать можно, но вот только не нужно. Прямого запрета, конечно, не существует, но узнай ты, какие там встречаются сюрпризы, и сам не захочешь. Мы всего рассказывать не можем, но забавы там не детские. Я не хочу сказать, что ты похож на ребенка, но на новичка, извини, это уж без всяких сомнений.

В разговор вмешался Тимур, допив пиво прямо из кувшина:

– Я имел в виду сокровищницу.

– Тима! Даже слово это не произноси. Вход в сокровищницу под тронем короля!

– Это если через ворота заходить. Но, быть может, ты забыл, что выход оттуда как раз на той стороне реки, и именно на первый уровень. Это все равно что угодить в ловушку!

– А почему нельзя выйти так же, как и пришел? – спросил я недоумевая.

– Открою тебе секрет, приятель. – Андрей стал серьезен и разлил остатки пива из второго кувшина по кружкам. – В игре вообще нельзя возвращаться тем же самым путем, каким пришел. Большая часть тропинок просто одноразовая. Ловушек раз в десять больше, чем ты способен увидеть или определить. Через некоторое время ты бы смог это понять самостоятельно, снова и снова начиная с первого этапа. За голову Скраджа в деревне тебе дадут шесть тысяч монет. Умножь эту сумму на десять и получишь реальную стоимость. Это в два раза перекрывает цену твоей путевки. Когда у тебя наберется десять тысяч, банк

предложит тебе разместить все средства у него, и это станет несгораемой суммой. Но обычно это происходит только на четвертом уровне, на котором, собственно говоря, этот банк и находится. А до той поры тебе придется тащить деньги в тугом кошельке, на поясе, что вызовет нездоровый интерес других игроков.

- Ты совсем пацана запугал, - сказал Тимур, раскуривая трубку горячей веточкой из костра.

- Я запугал! Тебе хорошо говорить, ты в одиночку пару десятков чайников можешь нарубить в мелкую капусту, а он, можно сказать, вчера в руки меч взял.

- За пару тысяч я его до четвертого уровня доведу, а еще за две протащу сквозь ловушки в сокровищнице.

- Это на девятом-то уровне!

- Мне не слабо.

- Я знаю, что ты сможешь, а вот он не сможет. Да я бы ему и не советовал подписываться под этой авантюрой.

Тимур напирал. Слов своего друга он словно бы и не слышал, говорил о своем, самозабвенно и вдумчиво.

- Было бы здорово, у парня доспехи совсем барахло, вот и поправил бы свое материальное положение. В конечном итоге что он теряет? Снова вернется на первый уровень, но уже не со второго, а с девятого, с деньгами и опытом. Если не получится, я его сам доведу до третьего, по стандартному договору.

- А если действительно все получится? Что тогда?

- Будет богатым человеком, угостит нас выпивкой и оплатит наши услуги.

- А сколько денег в сокровищнице? - спросил я, раззадоренный таким длинным спором.

Ребята на некоторое время умолкли, как бы соображая, что мне ответить, но первым высказался Андрей:

– Мы втроем все вынесем, если будем брать только самое ценное. Не забывай, это командная игра, хоть и не все в это верят.

Соблазн был велик. Моя усталость смывалась словами бравых проводников, словно грязь с тела. К концу разговора я был готов отправиться в путь хоть сейчас. Но здравый смысл не позволял мне доверяться первым встречным, хоть на вид и хорошим парням.

Если действительно обменный пункт игрового полигона обменяет мне все эти фишки на реальные деньги, то голова силиконовой горбатой куклы, которая еще полчаса назад пыталась меня зарубить здоровенным топором, хороший капитал. Работа менеджера, хотя и недолгая, научила меня одному правилу. Самое главное в бизнесе, пусть и не своем собственном, это создавать стабильные схемы, связи, проверенные и надежные. При наличии таких схем можно позволить себе небольшой риск в разумных пределах. Но при отсутствии таковых весь бизнес превращается в азартную игру, где ты рискуешь не только деньгами, но в некоторых случаях и головой.

Отрубленная голова в моих руках – это часть схемы. Мне стоит лишь немного отдохнуть и с новыми силами пройти к концу первого уровня. Получить за трофей внушительную сумму и продолжить игру с небольшим преимуществом по сравнению с другими игроками. Лезть в сокровищницу – увлекательно, опасно и интересно, но боязно. Другой такой случай с удачным трофеем может и не представиться.

А может, все-таки попробовать? Насколько я понимаю, речь идет о большом призе, сорванном с девятого уровня. Да и потом, когда все закончится, не важно как, не важно чем, меня будут спрашивать, как я шел сквозь уровни игры, а я отвечу легко и даже с досадой, что меня вышибли с девятого уровня, и то по глупости. Тот, кто хоть немного знает саму игру, прекрасно понимает, что подвиги на четвертом уровне чего-то да значат, уж что говорить о всех последующих этапах.

Я еще раз взглянул на голову монстра. Хорошо выполненная, продуманная до мелочей, она совсем не казалась живой, но я-то точно помнил то мгновение,

когда на меня неслась эта тварь, оскалив свои клыки. Если замок на том берегу набит подобными созданиями, то верхом неразумности будет лезть туда хоть с дюжиной телохранителей.

После некоторых, довольно долгих раздумий, я решил, что не пойду в пещеру замка. Не могу понять, но что-то в глубине моего подсознания подсказывало, что делать этого не надо.

- Хорошее предложение, но я, наверное, откажусь.

- Струсил? - спросил Андрей, не скрывая своего удивления.

- Нет. Как вы сами говорили, мои потери будут действительно невелики, но я чувствую, что не готов. Как бы это сказать... я еще не до конца принял всю реальность. У меня еще не закончился период адаптации. Я понимаю, что в какой-то момент такое состояние может стать преимуществом, но я не до такой степени жадный.

- Мы тоже не жадные, нам вообще все по барабану, нам хорошо платят.

- Тем более, зачем тогда туда лезть? Как говорится, уж лучше синица в руках, - я хлопнул по голове монстра, - чем утка под кроватью.

Голова внезапно активизировалась. Голос этой твари звучал уже не так громко, но я слышал каждое слово.

- Прошу прощения, что вмешиваюсь, игрок, но вы успешно прошли еще одно испытание. Стоило вам только согласиться, как эти бравые ребята были бы вынуждены отправить вас в начало первого уровня. Поздравляю.

Тимур с очень сдержанной улыбкой достал из своей сумки большой медальон и протянул мне:

- Если захочешь его продать, то стоит он не меньше тысячи, и не обращай внимания на цену, которую будут предлагать в лавках. Если же нет, то он дает право прохода на четвертый, дополнительный уровень, так что по третьему можешь просто прогуляться.

– Это игра, парень, – сказал Андрей, хлопая меня по плечу. – Здесь играют все и всем. Так что держись в том же духе и не унывай. До деревни поплывем на лодке, мы тебя подбросим, если ты не против, ведь лодка, между прочим, тоже твоя.

– А она сколько стоит?

– Андрюша! Мне начинает чертовски нравится ход его мыслей, у него все задатки хорошего проводника. Во всяком случае, хватка крепкая. Чем не будущий коллега!?

– Нет, Тим, это игрок, а не эльф ушастый.

Пока мы плыли в лодке до деревни, я выслушал от Тимура целую лекцию о том, как и по каким параметрам выбирать себе оружие. Из всего услышанного я сделал вывод, что меч, висящий у меня на бедре, был самый неудачный из тех, что предлагались. Я понял, что новичку есть смысл подыскивать оружие небольшого веса и наибольшей длины, постепенно меняя его на более тяжелое и короткое. Срубить голову Скраджа мне удалось только потому, что меч был слишком тяжелый и мне каким-то чудом хватило сил разогнать его до нужной скорости.

К концу пути мы решили, что я оставлю лодку проводникам, а за это получу от них хорошие боевые перчатки и новый меч из арсенала самих проводников.

Как сказал мне Андрей, мозоли от непрерывных тренировок появляются быстро, а твердеют не скоро. Надо привыкнуть орудовать мечом в перчатках, это избавит меня от стертых в кровь рук. Честно сказать, прежде я бы побрезговал взять перчатки с чужой руки, но только не на этот раз. Их предложение об обмене мне показалось очень радушным и честным. Таким, словно они действительно помогали старому приятелю, волей судьбы оказавшемуся в сложной ситуации. Не представляю, как им удалось убедить меня в этом.

Ребята высадили меня на пустующей пристани, заброшенной и одинокой, как раз в тот момент, когда сгустились сумерки. Сами они после короткого обсуждения решили плыть дальше, но куда – не сказали. Прощаясь, я почувствовал в себе какую-то уверенность, силу и спокойствие. Пропало

давящее чувство одиночества и ненужности, как и многие другие негативные ощущения.

Весла тихо коснулись воды, синхронно всколыхнули темную гладь и скрылись вместе с лодкой в сумраке.

Деревня стояла чуть в стороне от берега. Скорее даже не деревня, а так, маленькое поселение. Довольно компактно сдвинутые дома самых разных форм и размеров. Горело множество огней, тени людей скользили по ярко освещенным улицам, звенящим шумом и весельем. Где-то вдали играла музыка, горели костры. Маленький уголок жизни среди полей и лесов. Место, где много людей, но каждый из них сам по себе.

В конце пути таверна, расположенная в самом центре деревни, показалась мне просто раем небесным. Я думал, как может выглядеть таверна в игре, участники которой вооружены мечами, копьями, алебардами и луками, мне представлялось нечто средневековое. Некое мрачное помещение, тусклое и зловонное, с закопченным потолком и стенами. С очагом, в недрах которого жарится барашек на вертеле. Где сидят хмельные лиходеи, гремят в кожаном стакане игральные кости, где шум, дым и смрад, пьяные драки, поножовщина, гортанные хриплые песни и бравые тосты. Как еще это должно было выглядеть для пущей убедительности?

Подвигів прошедшего дня было предостаточно. Упражнения со своим новым оружием я оставил до утра. Сейчас мне требовалось много воды, чтобы смыть с себя грязь, вино, чтобы на время забыться от усталости, и уютный, теплый угол, в котором можно бросить на топчан свое измотанное тело.

Таверна была заметна издалека. Дойти до нее можно было с закрытыми глазами, никого не беспокоя дурацким вопросом. Я уж подумал, что все мои предположения сбываются. На втором этаже таверны была гостиница. На манер Дикого Запада. Все это напоминало мне сцену из вестерна, когда главный герой верхом на вяло плетущейся лошади въезжает в убогий городок, затерянный в пустыне, наполненный матерыми убийцами и трусливыми обывателями, жаждущими его скорой смерти и легкой добычи. Героя оценивают, оглядывают с ног до головы, прикидывая, чего стоит этот незнакомец.

Еще на улице я заметил на себе удивленные и даже восхищенные взгляды, но стоило только перешагнуть через порог постоянного двора, как моя скромная персона стала объектом пристального внимания.

Чувствуя некоторую неловкость, проходя сквозь притихшую толпу, я постарался оставаться спокойным и естественным. Не знаю, насколько правдоподобно это получилось, но я старался. Разумеется, всеобщее внимание привлекала рогатая голова монстра, висящая у меня на поясе. К сожалению, оказалось, что глаза этой твари довольно ярко светятся призрачным алым светом, и в тусклом помещении таверны это было особенно заметно.

На мое счастье, из темноты зала появилась неторопливая, сгорбленная фигура. Низкорослый крепыш с уродливым горбом подошел ко мне и схватил за рукав куртки.

– Пойдемте, пойдемте, я покажу вам хорошее место, там никто не будет вас беспокоить, – хрипел горбун, источая на удивление приятный аромат дорогого одеколona. – Устали, наверное, с дороги, проголодались, пойдемте со мной, я устрою вас поудобней.

Когда мои глаза немного привыкли к полумраку и я смог внимательно осмотреться, то понял, что сама таверна не более чем лихо стилизованный ресторанчик. Горбун выполнял обязанности метрдотеля. Были здесь и довольно скучные официанты, и парочка барменов. Самой кухни я не видел, но, наверное, и не нужно было, скорее всего, она представляла собой обычный современный комбинат общественного питания, спрятанный подальше от глаз. На каждом столе стояло огромное блюдо с фруктами, в камине задумчивый повар действительно поворачивал барашка на вертеле, поливая его ароматным соусом, но не думаю, что это было единственное блюдо, которое здесь подавали. Я даже улыбнулся, глядя на этот ресторанный лоск. Вроде бы есть и барашек на вертеле, вот только повар не грязный тролль, а ухоженный азиат в накрахмаленном колпаке и халате.

Горели стилизованные фонари, лампы и свечи. В душную и прокуренную атмосферу проникали свежие потоки воздуха, исходящие из недр довольно современных кондиционеров, спрятанных в нишах между огромными бревнами стены. Над стойкой бара висел большой плоский телевизор, по которому транслировался футбольный матч.

Но на экран, за исключением сонного официанта, никто не смотрел, все вокруг были заняты собственными делами и разговорами.

Горбун действительно посадил меня за очень уютный маленький столик и сунул в руки толстый альбом с ассортиментом предлагаемых блюд. Заученным движением он зажег свечу на столе и удалился. Огромная книга в моих руках не выглядела как простое меню, а скорее напоминала каталог товаров. Вскоре я понял, почему этот фолиант был так неоправданно велик. В его перечне предлагалось такое большое разнообразие блюд, что просто глаза разбежались. Но на поверку оказалось, что раздел с громким названием «Эльфийская кухня» включал в себя большинство вегетарианских блюд и напитков. Были и такие варианты, как «Рыцарская трапеза», «Деликатесы Троллей», «Пир королей». Под каждым из заголовков красовался длинный список из экзотических яств одного и того же состава, вот только под разными соусами.

Даже не спрашивая, что бы я хотел заказать, милая официантка поставила передо мной большой серебряный кубок, наполненный красным вином. От этого удовольствия отказаться было невозможно. Докучать вопросами она не стала, просто присела на свободный стул и стала ждать, пока я созрею для выбора.

Заказав мясо с картошкой по-деревенски, салат и крепкий кофе, все из разных частей каталога, я позволил себе немного расслабиться и осмотреться. На меня перестали пялиться открыто, но все еще бросали быстрые взгляды на мой трофей. Я расстегнул куртку и чуть ослабил пояс. Предложенное вино быстро давало о себе знать легким шумом в голове. Жизнь становилась проще, ярче и как-то конкретней. Вместе с легким опьянением накатывала усталость и сонливость.

Ел я быстро, без особого аппетита. Вокруг происходило множество сцен, на которые я отвлекался с большим удовольствием, чем на пережевывание пищи. Рядом, через пару свободных столиков от меня, сидела довольно веселая компания молодых людей. В первую очередь мое внимание привлекла их одежда. Прежде мне такой наряд видеть не приходилось. Кольчуги, в которые они были облачены, больше напоминали комбинезоны, закрывающие их с ног до головы. Поверх брони довольно плотные, свободные плащи, украшенные замысловатым переплетающимся узором. У каждого был шлем с забралом-маской и довольно внушительный арсенал всевозможного метательного и стрелкового оружия. У одного из этой странной пятерки был большой арбалет, тяжелый и громоздкий. Другие имели при себе длинные луки и колчаны со

стрелами. Вооружены все были до зубов и дорого. Не могло возникнуть и мысли, что они держат в руках это оружие впервые. Быть может, они, как и недавние мои знакомые, Андрей и Тимур, наемники? Маловероятно. Скорее просто более опытные игроки, чем я и многие из присутствующих. Мысленно я обозвал эту веселую компанию эльфами. Уж очень сильно они напоминали мне именно этих сказочных персонажей, такие же просветленные и совершенно невоинственные на первый взгляд.

К слову сказать, все участники игры считали себя кем-то особенным. Это выразалось и в одежде, и в манере поведения. Кто-то думал о себе, что он лихой разбойник, кто-то строил из себя потомка великих королей, многие не скрывали своей открытости и просто получали удовольствие от происходящего. Фантазировали кто как мог.

В дальнем углу, противоположном от меня, слышались громкие и возбужденные голоса. Музыканты на сцене чуть сбились, отвлеченные неожиданным шумом, но быстро вернулись в ритм. Ко мне подошла официантка забрать посуду, на подносе у нее лежал ключ с увесистым брелоком.

– Мы поселили вас на третьем этаже, там самое тихое место, комната двести семьдесят. Еще чего-нибудь хотите?

– Спасибо, нет. Постойте, как на третьем?! Здесь же только два этажа!

– Еще вниз пять этажей, там бассейн и спортивный зал. Если хотите, есть кинотеатр и компьютерный салон.

– Все я понял, можете не продолжать. Что там за шум в углу?

– Не знаю, чего-то не поделили, или миром разойдутся, или драка будет, здесь всегда так.

Драка началась почти сразу. Зазвенело оружие, повалилась мебель. Люди всполошились и заерзали. Из-за шторы возле стойки появился верзила лет сорока, на фоне которого все остальные показались просто пигмеями. Его гладко выбритая голова блестела в свете цветных огней бара.

– Эй! Петухи! Все дуэли только на улице!

Громогласный возглас заставил всех замолчать и невольно пригнуться. Тонким ручейком люди во главе с драчунами стали просачиваться на улицу, покидая душный и притихший зал.

– Ну вот, – еле слышно выдохнула официантка, – опять дуэль, хоть бы один день обошелся без драки.

А люди все продолжали и продолжали выходить. Никто не хотел пропустить такое увлекательное зрелище, к тому же еще и бесплатное. Я тоже не удержался от соблазна увидеть все своими глазами.

Небо полыхало россыпями звезд. Ночь зачернила всю округу, лишь свет уличных фонарей немного разгонял мрак у таверны.

Собравшиеся на пыльной площади образовали большой круг, внутри которого, в самом центре, были только семеро. Все они громко спорили и кидались друг на друга, что-то рьяно доказывая, но лысый верзила, который выгнал их из таверны, появился в дверях и все тем же гремучим басом возвестил:

– Дуэль может состояться, если защитная амуниция надета в полном комплекте. Дуэль нельзя проводить без секунданта. Непременен равнозначным оружием, кроме луков и арбалетов, дротиков и метательных ножей. Бой ведется до появления желтого или красного сигнала индикатора на браслете. Проигравший выбывает из игры и возвращается в начало первого уровня. Нарушения правил проведения дуэли считается проигрышем. Всем все понятно?!

Верзиле никто не ответил, все увлеченно смотрели на то, как два разгоряченных бойца поспешно надевали на себя доспехи. В качестве оружия боя они выбрали короткие мечи. Ровно сутки назад мне пришлось участвовать в дуэли с человеком, еле стоявшим на ногах от чрезмерной выпивки. Я много раз предлагал ему перенести поединок на следующий день, но он настаивал, что и погубило беднягу. Тогда я впервые узнал, что такое «похоронный трамвай»...

Тем временем дуэлянты вышли на позиции. Я стоял достаточно далеко и не мог разобрать слов, которыми они друг друга поносят. Но мне было достаточно видеть, кто из игроков имеет больше шансов на победу. Не знаю, так ли сильно

бросалось в глаза то, что один из них был левша. Значительно меньше ростом, чем его противник, и намного подвижней. Левша пренебрег щитом, вместо этого он, так же как и я, использовал закованный в броню левый рукав с небольшим круглым диском, намертво закрепленным на локте.

Рядом со мной появился горбун, метрдотель, который провел меня через зал к столику. Горбун ехидно засмеялся и громко, не стесняясь, выкрикнул:

– Ставлю сотню на коротышку!

Еще не успевший надеть шлем противник левши криво ухмыльнулся и стал одеваться чуть медленнее.

Ставка горбуна в некоторой степени подтвердила и мой выбор. Но участвовать в тотализаторе я не стал. По толпе зевак тут же прокатилась волна легкого перезвона монет и шелест отрывистых фраз. Зрители, спровоцированные горбуном, делали ставки. Дуэлянты словно ждали, когда все уgomонятся и будут полны внимания к их битве.

Атаку начал долговязый. Он водил мечом из стороны в сторону, двигаясь по короткой дуге влево от противника. Видимо, ему было известно, что тот левша, и он не сбрасывал со счетов его сильные стороны. Коротышка повел плечами, подпрыгнул на месте, как бы провоцируя своего противника на необдуманные и поспешные выпады. Но долговязый оказался терпеливей.

Стройная блондинка лет шестнадцати была оттеснена с поля битвы своими друзьями и нервно наблюдала за ходом событий. Сразу было видно, что она безумно переживает за одного из соперников, но, к сожалению, я так и не понял, за кого именно. Нервно покусывая пальцы, сжатые в кулак, она напряженно вглядывалась в каждое движение, совершенное на этой импровизированной арене.

Коротышка сделал первый выпад, ловко перебросив меч из правой руки в левую. Он продемонстрировал свое преимущество, выкладывая очередной козырь. Не удивлюсь, если узнаю, что именно он был зачинщиком драки. Хотя какое это теперь имеет значение.

Долговязый уклонился в сторону. Быстро ударил в ответ, но безрезультатно. Могу себе представить их осторожность и напряжение. Когда у меня перед глазами впервые оказался противник с настоящим боевым оружием в руках, я испугался. Это была не шуточная заварушка, а противоборство двух клинков. Тогда мне хватило духу, чтобы устоять перед лицом опасности, но были и такие, что сдавались без боя.

В данном случае подобного быть не могло. В среднем до конца первого уровня игроки идут два, три дня. За это время возбужденное сознание подкидывает множество ложных впечатлений, и к концу этапа мы видим чайников, как говорили наемники, эльфов ушастых, возомнивших себя мастерами меча. Таким отказаться от поединка страшнее смерти, ведь именно сейчас, пьяные и возбужденные, они самые крутые и бесстрашные.

Быстрым движением перекладывая меч то в одну руку, то в другую, коротышка непрерывно наступал, совершал какие-то выпады, эффектные на его взгляд, но все мимо, словно бы примерялся. Так это могло показаться со стороны, но я вдруг понял, что он просто боится. Одинаковое оружие дает его противнику маленькое преимущество в виде чуть большей дистанции. В поединке двух чайников это не может стать значительным перевесом, но чем черт не шутит. Явная опасность существовала.

Длинный не торопился, выдерживал дистанцию и всякий раз норовил спрятать свой меч за плоскостью щита. Это был хороший прием, стоило взять его на заметку. Пара выпадов с его стороны стали большой неожиданностью для противника, но коротышка не уступал. Клинки ударялись звонко, из нападения быстро смещались в защиту, снова атаковали. Не самый бездарный поединок из тех, что мне уже приходилось видеть.

– Бей его, Костя! – закричала блондинка. Она подалась вперед, вырываясь из цепких рук своих друзей.

И коротышка Костя ударил. Не подготовленно, спонтанно, очертя голову. Это был последний выпад, который он сделал. Долговязый сдвинулся немного в сторону из-под щита и нанес такой сокрушительный удар по пояснице левши, с разворота, что тот, ни метра не тормозя, влетел в желтую пыль площади лицом вниз. Сквозь щели и складки пластин брони засочилась ярко-алая жидкость, браслет-индикатор на его руке замигал красным, издавая протяжный звук, напоминающий свисток милиционера.

Блондинка заверещала под общий гомон толпы и, выхватив кинжал, бросилась на победителя.

– Сволочь! Так нечестно! Гад!

Долговязый даже не шелохнулся. Удар ее кинжала пришелся как раз в область шеи, что по идее должно было вызвать мгновенную реакцию браслета, но таковая не последовала. Браслет по-прежнему помигивал ярким зеленым цветом. Толпа бесновалась и сжимала круг. Слышались какие-то оскорбительные выкрики, ругань. Но все замерло мгновенно, когда со скрипом открылись ворота, ведущие во двор таверны. Я уже знал, что произойдет, и потому потерял всякий интерес. Из ворот вышли пятеро закованных в броню представителей так называемой похоронной команды. Их еще называли кондукторы «похоронного трамвая». Дело в том, что под всем игровым комплексом была протянута сеть тоннелей для быстрого перемещения персонала, она же служила для того, чтобы увозить «убитых» игроков обратно на первый уровень. Что, собственно, и происходило в данную минуту. Люди в черной броне, появившиеся из ворот, схватили коротышку и его подругу и потащили во двор, где их ждал лифт, ведущий в подземелье. Там скоростной вагон в течение пятнадцати минут доставит их до первого уровня, где они и будут решать, как поступить дальше. Продолжить игру или собрать вещи и отправиться домой, опозоренными и униженными. Лично я в такой ситуации предпочел бы продолжить игру.

Похоронная команда уволокла задир, оставив на пустеющей площади их скудные трофеи. Победитель в гордом одиночестве, не обращая внимания на своих недавних спутников, собрал полагающийся ему выигрыш и, скрывая свою напряженность и дрожь в коленях, отправился вслед за остальными в светлый зал таверны.

Музыканты принялись играть, видя, что народ снова собирается за столиками. Официанты и бармены занялись своими обычными делами. Представление было окончено, но вечер продолжался.

Я вернулся к своему столику и обнаружил, что за ним сидят еще двое. Незванные гости дождались, когда я подойду ближе, и представились, выражая свое восхищение.

– Привет! Я Велес. – Прыщавый подросток протянул мне руку, оголяя кривые зубы в заискивающей улыбке.

Я только недовольно нахмурил брови, но протянутую руку все же пожал.

– Мою подругу зовут Кайра.

Велес (надо быть о себе очень высокого мнения, чтобы выбрать подобное имя) представил мне молодую особу, увешанную каким-то неестественным количеством бус и амулетов, с наивным, детским лицом. На фоне толстого слоя косметики виднелось еще множество всяких безделушек. В проколотом носу и ушах красовались массивные кольца с маленькими блестящими камушками.

Кайра робко улыбнулась, чуточку кокетливо, но, на мой взгляд, лучше бы она этого не делала.

– Алексей, – выговорил я еле слышно, совершенно не имея желания продолжать беседу.

Старательно выдерживая на лице маску безразличия, я сел на свое место, ища глазами официантку. Велес и Кайра пододвинулись ближе.

– Алекс! Наше братство предлагает вам партнерство. Мы будем рады видеть вас под нашими знаменами, – начал Велес бравурно и распевно, но получалось наигранно и фальшиво.

Слушать этот бред дальше не было смысла и сил. Я уже знал, какое последует предложение и что нужно их братству. Проще говоря, им не хватало денег, чтобы пригласить штатного наемника, и они решили переманить на свою сторону удачливого игрока. Разумеется, таким можно считать молодого, крепкого парня, который является поздно вечером в таверну, с зеленым цветом индикатора на браслете, без единой царапины, и с отрубленной головой монстра с девятого уровня на поясе. Думаю, предложение этого прыщавого братства не последнее.

– Извините, ребята, но нам не по пути. Я не играю в команде.

Ровно через секунду я пожалел, что ляпнул эту опрометчивую фразу. Слухи здесь, насколько мне известно, разносятся быстрее, чем компьютерные вирусы, а из рассказов Тимура и Андрея становилось ясно, что многие этапы в одиночку просто непроходимы.

Но сказанное слово не воробей, вылетит, не поймаешь, я стал жертвой своего собственного зазнайства. Неужели, дурак, я и сам поверил в то, что действительно смог убить несчастное создание такого высокого уровня. Видели бы они, как я это сделал...

Незванные гости сразу сообразили, что дальнейшие уговоры бесполезны и они только тратят свое и мое время. Велес и Кайра были огорчены, но стойко приняли отказ и вежливо удалились.

Следовало как можно быстрее избавиться от этой головы, иначе хлопот прибавится еще больше. Впредь я строго-настрого запретил себе борзеть и корчить из себя крутого парня. В моем возрасте, перевалившем за четверть века, на первом уровне плохо знакомой игры, это просто смешно. Да и на всех последующих уровнях тоже. Так что чем проще я буду, тем лучше для меня самого.

Долго не задерживаясь в зале, я отправился в свой номер. Пришлось побродить по темным закоулкам таверны, прежде чем я нашел лестницу, ведущую на третий подземный этаж. Хотелось вымыться и выспаться. А еще лучше погрузиться в теплую ванну и проспять в ней пару часов, отмокая, как белье в тазике, потому что именно тряпкой я себя сейчас и чувствовал. К сожалению, ванны в номере не оказалось, но зато был душ, кровать и чистая постель.

Захлопнув за собой дверь, вдохнув чистый и ароматный воздух уютного помещения, я мгновенно расслабился. Напряжение выходило из меня какой-то противной, мелкой дрожью. Мягкий свет комнаты убаюкивал, ласкал. На ходу сбрасывая с себя жесткие пластины амуниции и кольчугу, я вдруг понял, какую огромную тяжесть они представляли. Я откинул одеяло, выключил кондиционер и направился в душ. Тело болезненно воспринимало даже мягкую мыльную губку. Ссадины и ушибы не замедлили проявиться, вспыхивая маленькими островками, то острым пощипыванием, то ноющей обширной болью. Голова гудела, фонтанировала приступами мигрени, давила на виски отупевшим, опухшим мозгом, медленно приобретающим ртутную тяжесть.

После того как я извел некоторое количество антисептика на свои «боевые раны» и принял обезболивающее, мне нестерпимо захотелось спать. Но, увлеченный заботой о собственном теле, я не забыл и о телефоне, который тоже требовал подзарядки. Остаться без связи в этом месте я посчитал нелогичным. Быть может, на фоне усталости мной овладело внезапное чувство тоски по всему, что осталось там, далеко в суете города.

Вопреки сладкому предвкушению уснуть быстро не получилось. Еще час, наверное, я вертелся в ворохе шершавых складок одеяла и простыни, пока наконец не подействовала таблетка.

Конфетно-сладкое забытие навалилось как-то незаметно и стремительно. Обычно мне не удается уловить момент, когда явь сменяется сном, но в этот раз, совершенно спокойно осознавая себя в реальном, темном помещении, я тем не менее понимал, что уже сплю. Сложно объяснить это чувство, но еще сложнее описать его, вталкивая в рамки времени. Проще говоря, мне показалось, что тело, измотанное за день, отключилось скорей, чем сознание. Наверное, мне снились сны. Яркие и красочные образы мелькали перед глазами, но ни один из эпизодов так и не удалось удержать в памяти. Раньше, ложась спать в новом месте, я всегда видел какие-то особо яркие сновидения, но только не в этот раз. Не в этом месте.

Я проснулся не от яркого солнечного света, бьющего в окно, от пения птиц или звона будильника. Я проснулся все в той же темной комнате, но интуиция, да и собственное самочувствие подсказывали мне, что спал я достаточно для того, чтобы как следует отдохнуть и набраться сил.

Встав с постели, я не потрудился посмотреть на часы и, выйдя наверх, в таверну, с удивлением обнаружил, что к завтраку, впрочем, как и к обеду, я безнадежно опоздал. Время больше соответствовало раннему ужину, так как было около пяти вечера. Не могу представить себе, что я буду делать предстоящей ночью, но сейчас мне следовало подкрепиться.

Обеденный зал таверны был пуст, если сравнивать со вчерашним вечером. Были какие-то посетители, степенные и неторопливые, но вчерашнего столпотворения не наблюдалось. Сменились бармены и официанты, сменилось освещение. Ни одного знакомого лица, никого из тех, что были здесь вчера. На том месте, где играли музыканты, теперь стоял музыкальный автомат, издававший откровенно синтетические звуки как будто из другого мира.

Присев за стойку бара, я попросил себе виноградный сок, большую кружку кофе и пару булочек, которые так аппетитно благоухали на самом видном месте. Бармен был сама любезность. Не знаю, за кого он меня принимал, а быть может, и ко всем так относился, но он проявил максимальную учтивость и выучку.

Стенка бара – одно сплошное зеркало, – хоть и была заставлена бутылками и фужерами, давала возможность видеть все, что происходило у меня за спиной. Сквозь пыльные окна был виден пасмурный день, без дождя, но ветреный и серый. Редкие посетители о чем-то тихо беседовали, не повышая голоса, терявшегося на фоне громкой музыки. От людей пахло костром и потом. Дубленая кожа их доспехов добавляла свой неповторимый, чуть кисловатый аромат. У ног одного из посетителей стоял щит, изрубленный в лохмотья, который даже при беглом осмотре требовал капитального ремонта. На руке парня виднелась огромная ссадина, на скуле синяк, а запястье было обмотано широкой лентой плотной и грубой материи. Молодой человек пил пиво из большой кружки и ел жареного цыпленка, пренебрегая при этом столовыми приборами. Он словно дикарь разрывал несчастную птицу зубами, держа ее в левой руке, не утруждая при этом покалеченную правую. В его глазах светился какой-то нездоровый, как мне показалось, даже маниакальный азарт. Исступление и отрешенность. Браслет на его запястье светился ярким оранжевым светом. Он не замечал других посетителей и был полностью увлечен своими собственными мыслями. Для него не существовал окружающий мир. Только его раны, его адреналин, победы, поражения, те острые, первобытные чувства, которых так сложно достичь в душных рамках цивилизации. Наряду с этим погруженным в себя игроком за соседним столиком сидела довольно чинная семейная пара с мальчишкой лет десяти. Если бы не военное снаряжение, мечи, кинжалы, а у матери семейства еще и длинный лук со стрелами, то можно было бы подумать, что дружная семья проводит увеселительный отпуск где-то в парке аттракционов. До прибытия сюда именно так я себе и представлял всю эту игру. Признаю свою ошибку и готов сделать соответствующие выводы. Несмотря на то что я старался не пропустить ни одной телевизионной трансляции, мне так и не удалось в полной мере прочувствовать всю атмосферу, царящую в этом месте. Пребывание на последнем этапе первого уровня убедило меня в том, что сумма моих знаний и навыков практически равна нулю, так что следовало быть особо осторожным и осмотрительным. Разумеется, если я собираюсь играть дальше. А мне, отдохнувшему и сытому, это место начинало нравиться. Игра увлекала все больше и больше. Наверное, наступило то самое второе дыхание, которого я так ждал.

Сознание удивительным образом совмещало музыкальный аппарат в углу с оружием периода Крестовых походов, висящим на стене. Мобильные телефоны и плееры вдруг стали гармонично смотреться на фоне тисненой кожи доспехов и чешуи кольчуг. Солнцезащитные очки могли быть заткнуты за пояс рядом с узорной рукоятью кинжала или за ворот возле ажурной застёжки, поддерживающей суровую накидку с капюшоном. Новости, транслируемые по одному из центральных каналов телевидения, не казались диссонансом рядом с историями о пещерах с сокровищами, о злобных тварях, их оберегающих, историями, исходившими из уст игроков, увлеченно беседующих друг с другом.

Я даже не успел заметить, как вместо гладко выбритой мордашки молодого бармена передо мной появился вчерашний знакомый горбун.

– Привет, герой! Отоспался?

– Замечательно.

– Видел бы ты, что здесь утром творилось. Вся гвардия отправилась во все пещеры одновременно искать такого же Скраджа, как у тебя. Сколько здесь работаю, не припомню такой активности. – Горбун нагнулся к моему уху и заговорил еле слышно: – Мы снарядили трех скраждей в соседние игровые этапы, но шансов у игроков нет, даже у тех, кто здесь не в первый раз.

– Зачем?

– Нам нужен герой, – сказал он шепотом. – Я знаю, как тебе досталась эта голова; можно сказать, собственными глазами видел.

– Саша! – выдохнул я, озвучивая неожиданную догадку.

– Смотри-ка ты! Угадал! Поверь, шансов справиться со мной в бою у тебя совершенно не было. Я допустил единственную ошибку, и ты ею воспользовался. Очень удачно и вовремя, теперь мы сможем на этом хорошо заработать.

– Но ведь все остальные, пусть даже некоторые из них подготовлены лучше меня, имеют такой шанс!

– Ну разумеется! В этом-то все и дело! Сам того не желая, ты стал героем, так что мой тебе совет, приятель, держи эту марку до конца, и все будет в полном порядке. Тимур с Андреем дали тебе хорошее оружие и советы, продай голову и поброди ночь по здешним лабиринтам и пещерам, без толку не рискуй, не торопись, привыкни. Сразу за деревней есть холм, там груды камней, под одним из камней вход в тихое место, монстры там гадкие, но статичные, привязанные к своим гнездам, неподвижные. Ловушек не очень много. Утром, часов в семь, возвращайся сюда. Посмотрим тогда, что будет.

– А сейчас что делать?

– Сходи к кузнецу, он в самом конце улицы, увидишь. Продай ему голову. На этом уровне у тебя открытый кредит.

– В каком смысле?

– Вот дубина! Все за счет заведения, пока не решишь отправиться дальше.

Горбун Саша хлопнул меня по плечу и хитро подмигнул:

– Давай приятель, играй в героя. Такая уж тебе досталась роль.

Честно говоря, роль героя мне совсем не нравилась. Хотя я лишь на мгновение вспомнил свой вчерашний проход сквозь притихшую толпу и невольно улыбнулся. Уж очень приятные чувства я испытывал, улавливая на себе восторженные и удивленные взгляды.

Идя по улице и осматривая картинную деревушку, низко плывущие кучерявые облака, зеленые холмы, я ощущал прилив сил. От вчерашней жары не осталось и следа. Дул прохладный порывистый ветер, немного влажный и тугой. Где-то вдали слышались раскаты грома, и всполохи молний отражались в плотной пелене неба.

Кузница была заметна издали, во-первых, по характерному звону, а во-вторых, по длинной дымящей трубе, возвышающейся над черепицами крыш. Я ожидал увидеть там кучу посетителей и зевак, но нет.

С торца мастерская больше напоминала открытую торговую палатку. Кузнец в серой майке, поверх которой был надет кожаный фартук, сидел за прилавком с бутылкой пива и романом Чейза в руках.

– Сколько тебя можно ждать, соня! Мне уж закрываться пора!

Он не выглядел стариком, хоть и был седой. Подтянутый и жилистый, он скорее напоминал отставного полковника, нежели мастерового.

Водрузив голову Скраджа на прилавок его оружейного магазинчика, я кивнул головой в знак приветствия и стал осматривать выставленный на витрине товар.

– Не трать время на это барахло! – сказал кузнец, подтягивая к себе отрубленную рогатую голову монстра. – Зайди внутрь, там нормальные вещи.

– Вы все это сами делаете?

– Нет, не все. Большая часть стандартные заготовки, я только полирую их, а на некоторых просят сделать гравировку с надписями. Но есть вещи, которыми я горжусь. Здесь я свободен, делаю что хочу, а ничем не ограничен.

– А помощники у вас есть?

– Вон один идет. Иногда сами игроки помогают, но их надолго не хватает. А вообще-то сам справляюсь. То, что я делаю, не совсем игровое оружие. Даже если тебя вышвырнут обратно на первый уровень, то мой меч, в смысле тот, что я делал сам, у тебя не отберут, ты даже домой его можешь забрать.

– А кольчугу и доспехи?

– Все, что угодно!

Кузнец стал более дружелюбен. Он отставил пустую бутылку пива и книгу и пошел вслед за мной, словно экскурсовод.

– Я смотрю, у тебя хорошее вооружение. Где взял такой меч?

– У наемника выменял на лодку.

– Удачная сделка. Это не моя работа, но тоже не игровое оружие, так что вещь теперь полностью принадлежит тебе. Главное, воспользуйся им правильно. Но ближе к делу! За голову дам тебе пять с половиной тысяч монет и хороший кинжал.

– А мой чем плох?

– Да ничем, только его отдать придется. А который я дам, заберешь себе.

Я промолчал на это предложение, и кузнец сообразил, что покупать, пусть даже и эксклюзивный кинжал, за пять сотен – это чересчур. За голову должны были дать ровно шесть тысяч, и я не уступлю.

– Вдобавок дам тебе наруч на правую руку, без датчиков.

– А это не запрещено правилами?

– Нет, часть доспехов может быть без датчиков, в разумных пределах, конечно же. Все зависит от того, какие части тела ты чаще подставляешь под удар. Тем более что ты щитом не пользуешься.

– Ладно, договоримся, если в придачу еще дадите этот широкий пояс. Честно сказать, спина болит с непривычки.

– Тебе деньги монетами отсыпать или камнями?

– А какая разница?

– Камни удобней. За один камень дают сотню. Все меньше тащить с собой.

– Давайте камнями.

Я даже засмеялся, когда рядом с обещанным кинжалом, наручем и поясом появился тугий кожаный кошелек, пухлый, словно армейская фляжка. Я вдруг

вспомнил одну сделку, которую мы проводили через наш офис, и клиента с чемоданом наличных, вспотевшего даже под кондиционером, работающим на полную мощность. Здесь сумма была не такой значительной, но, похоже, и на нее найдется много желающих. Отбирать деньги в этой игре не возбранялось. И оружие, прилагаемое к кошельку, как бы напоминало об этом.

Покинув кузницу, я без задержек стал подниматься на холм. Двигаясь вдоль тропинки, я внимательно осматривался по сторонам, не спешил, словно на прогулке. На самом-то деле это и была прогулка. Холм действительно был просто завален кучей камней. Они были разбросаны по всему склону угловатыми глыбами. Ни табличек, ни указателей. Как среди них найти одну-единственную потайную пещеру? На глаза попалась чья-то стоянка. Убогое зрелище. На короткой, зеленой траве были разбросаны окурки и фантики от конфет, пустая бутылка из-под воды. Это совсем не украшало пейзаж и потому, подчиняясь какому-то неестественному для меня порыву, я собрал весь этот мусор и затолкал подальше под огромный булыжник. Странно, но если бы я этого не сделал, возможно, мне бы и не удалось найти пещеру. Именно под этим камнем я почувствовал довольно сильный поток воздуха, немного пыльный и душный. Лаз был таким узким, что мне пришлось проползти несколько метров, толкая перед собой меч и сумку. Дальше проход расширялся и круто уходил вниз кривыми уступами. В конце был замечен слабый, чуть розоватый свет. Я вспомнил, что даже не потрудился взять с собой фонарик, и это могло стать проблемой. Двигаться на ощупь в кромешной тьме подземелья мне совсем не хотелось.

Узкий проход, по которому я полз, громыхая щитками доспехов, заканчивался крутым спуском, ведущим в просторный зал. Горели разбросанные по пещере фонари, и это немного успокаивало. Но прыгивать на пол я не спешил. Первое, что мне попало на глаза, это скелет, распластаный по стенке. Кости скелета были скрыты под ржавой кольчугой, на голове был шлем. Большая часть амуниции лежала на полу. Упасть со стены он не мог по той простой причине, что мощи были плотно прижаты клейкой паутиной, разбросанной густой сетью. Это могло означать одно: в этом склепе обитает мерзкая тварь, плетущая паутину, или могло не значить ровным счетом ничего, просто бутафория. Связываться в полумраке с пауком было верхом беспечности, и я вдруг подумал, что неплохо было бы вылезти наружу и вернуться в поселок за фонариком, но вовремя вспомнил слова Андрея, который говорил, что возвращаться тем же путем, что и пришел, нельзя. Выхода не оставалось. Я прыгнул вниз, отряхивая с себя песок и пыль. Еще раз взглянул на пришпиленный к стене скелет и вынул меч из ножен.

Ловушек гораздо больше, чем я могу увидеть. Эти слова засели в моей голове, словно раскаленные гвозди. Самый безобидный с виду камень может таить в себе опасность.

Подтянув шнурок на перчатке, я плотнее зажал меч в руке и сделал первый шаг. Ветер завывал где-то в узких колодцах и щелях, словно призрак, бродящий среди камней под этими мрачными сводами. Отходить далеко от фонаря, висящего у входа, не хотелось. Я знал, что за мной следят. Есть кто-то, смотрящий сейчас на меня сквозь объективы телекамер, разбросанных и скрытых здесь повсюду. Сознанием я понимал, что я не один, что все это игра, но глаза откровенно боялись неизвестности, ждущей меня впереди.

Первая пещера, в которой я побывал, была очень короткой, более ярко освещена, и туда я входил не один. Здесь ощущения были совсем другие.

Каких ловушек можно ожидать? Ловчих ям с уродливым частоколом острых пик на дне? Может, падающих камней или змей, ползущих в расщелинах, капканов? Я не узнаю этого никогда, если буду стоять на месте.

Наступая в мелкое каменистое крошево носком сапога, я медленно переносил вес с одной ноги на другую. Шагать приходилось осторожно, напряженно и внимательно.

Я думал о горбуне. У меня не было причин доверять этому человеку. Тем не менее я оказался в этой пещере именно по его подсказке. Уверен, если бы я не знал, где искать, то раз сто прошел бы мимо и не заметил. А вдруг он мстителен и злобен и послал меня в самое пекло, чтобы похихикать, глядя на то, как меня рвут на части. Если это так, то неприятности впереди. Хотя, с другой стороны, он сказал, что игре нужны герои. Не самую подходящую кандидатуру они выбрали среди чайников, но это мне льстило и заставляло делать шаг за шагом, все больше погружаясь во мрак. Игре нужны герои, но никто не говорил, что они должны быть живыми. Бывают и мертвые герои. И растерзанные мученики с мокрыми штанами. Красиво погибнуть – это тоже героизм. Что за сюрприз ты мне приготовил, горбун Саша?

Что-то хлопнуло, словно вылетела пробка из бутылки шампанского. Мгновенно вспыхнули факелы, которые, как оказалось, висели вдоль стен в огромном количестве. Все вокруг озарилось ярким оранжевым светом. Повинуясь

невольному рефлексу, я присел на одно колено, выставив перед собой меч. Свет резал глаза, но я заметил словно бы теннисный мячик, летящий в мою сторону. Разматываясь в воздухе, будто клубок с нитками, он образовывал широкую сетку, примерно такую же, какой был пришпилен к стене несчастный скелет. Сетка пронеслась у меня над головой, теряя скорость, путаясь среди камней. Послышался второй хлопок. Я проследил, откуда слышался звук, и увидел отвратительного паука размером с хороший письменный стол, он-то и плел паутину.

Уклонившись в сторону, я смог разрубить вторую сеть прямо в полете. Часть скользких обрубков налипла на острие, обвисла, и я попятился назад, стряхивая эту гадость. Паук шевельнулся. Далекое он не продвинулся, но, видимо, лучше прицелился. Это совсем не радовало. Новый хлопок. Липкий сгусток метнулся в меня, и я снова уклонился, отступая. За спиной послышался треск и скрип. Выступающий от стены на полметра валун катился в сторону, перегораживая проход. А ведь проходя мимо, я был уверен, что это обычный камень.

Рисковать и пытаться пролезть в узкую щель, не было смысла. Уверен, именно этого от меня и ждут. Новый плевок паука я чуть не пропустил. Немного паутины попало на щиток плеча, но одного взмаха оружием было достаточно, чтобы избавиться себя от этой липкой мерзости.

Зажатый между рухнувшей стеной и пауком, мечущим в меня всякую дрянь, я на мгновение замешкался. До моего сознания вдруг дошло, что бежать некуда и выбор невелик. Либо я убиваю тварь, либо она делает меня пассажиром «похоронного трамвая». Обратное на первый этап мне не хотелось. Значит, нужно завалить эту плевательницу. Но как? Яркое освещение позволило мне рассмотреть паука как следует. У него было множество светящихся пятен. Длинные полосы, тянущиеся по всему мохнатому телу. Это были его сенсоры и датчики, поразив которые я убью и самого монстра. Да, но как это сделать?!

И вдруг совершенно безумная идея вспыхнула в моей голове как озарение. Монстр плевался исключительно по прямой, горизонтальной траектории. Чтобы прицелиться, ему было необходимо двинуть всем корпусом. Если мне удастся достаточно быстро пробежать вдоль пологой стены пещеры и перескочить через выступ, за которым он прячется, то я как раз окажусь у него на спине. Не давая себе время на сомнения и нытье, я рванул с места, уклоняясь еще от одного выстрела. Так быстро и рьяно я еще не бегал в своей жизни. Почти вбежав на стену, я сделал несколько шагов между факелами и, оттолкнувшись от

каменистого выступа, прыгнул, занеся меч для удара.

Воспользоваться оружием не пришлось. Вес моего тела полностью пришелся на спину паука. Под плотной оболочкой неповоротливой махины что-то хрустнуло, и лапы монстра бессильно развалились в разные стороны. Светящиеся линии вдоль тела погасли, и паук замер. Факелы мгновенно потухли. Окружающее меня пространство погрузилось во мрак и тишину, только вдали виднелся тусклый огонек, указывающий направление.

Где один паук, там и двое, а может, и целый десяток. Так что расслабляться ни в коем случае нельзя.

Усмирив дыхание, я спрыгнул с обездвиженного тела и медленно пошел вперед. Возможно, мне показалось, а может, и нет, но ловушка с камнем, перегородившим мне проход, и сам паук двигались как-то замедленно. От плевков было довольно легко уклониться, а под камень можно успеть пролезть, отступить. Значит, если и сработает какой-то скрытый механизм, то у меня будет мгновение, чтобы сделать свой выбор и принять решение.

До тусклого розового фонаря я добрался быстро. Даже подозрительно просто.

Под фонарем стоял сундук, сверху на нем еще один скелет, так же как и первый, облаченный в доспехи. Крышка сундука была закрыта на два тяжелых замка. Аккуратно, стараясь не задевать пластмассовые кости, я вынул из ножен мертвеца его меч. Колотить по замкам пришлось довольно долго, это только в кино петли слетают с первого раза. Когда изуродованный меч и оба замка с обрубками проушин слетели в пыль подземелья, я запоздало подумал о том, что у этого скелета где-нибудь в кармане или сумке могли оказаться ключи. Проверять это предположение теперь не имело смысла.

Весь облепленный паутиной и грязью, сундук открылся с трудом. Тщательно проверив, нет ли в нем ловушек, я стал разбирать хлам. В груде тряпок и керамической посуды приходилось ковыряться, как старьевщику. Начихавшись от пыли вдоволь, я обнаружил, что добыча не так уж мала. Мне достались три «драгоценных» камня, которые стоили дороже монет, большая книга, что было для меня сюрпризом и новостью, и бутылка вина.

Изучать содержимое книги при таком тусклом освещении не хотелось. Для вина не было времени, и поэтому я просто затолкал все найденное в сумку, намереваясь продолжить путь.

Далее пещера разделялась на три прохода. Один вел вниз, второй прямо, а третий вверх. Был и еще один лаз прямо в стене, узкий и тесный. При всем желании в такую узкую щель я не протиснусь, а значит, и пробовать не стоит. Оставались только три пути, но вот какой из них выбрать? Да, черт возьми, здесь монетку не кинешь.

Если учитывать тот факт, что я спускался в пещеру с вершины холма, то центральный проход, тот, что ведет вверх, может стать выходом на поверхность. А если вывод напрашивается сам собой, значит, по условиям игры, он неверный. Я буду думать, что иду прямо, а сам непременно стану спускаться или подниматься. Если идти вниз, то, возможно, я окажусь у подножия холма со скудной добычей. Значит, по коридору прямо.

Стоило мне сделать несколько шагов, как я услышал уже знакомые мне хлопки. Их было много, не меньше трех.

Во всех трех проходах засело по одному пауку. Твари не спешили покидать свои узкие гнезда, а мне их просто не было видно. Хлопья липкой паутины летели со всех сторон. Я отступил за камень, скрылся из виду, и плевки прекратились. Не смешная была ситуация. Я знал, что нельзя возвращаться. Я не мог идти вперед, потому что паутина за несколько мгновений залепила проходы. А подобраться к этим паукам, как к первому, не получится. Уж очень узкое место они выбрали для своего логова. Значит, я завис. Хоть бы зажигалка была, подсветить себе окружающее пространство. Никогда впредь не сунусь в игру без фонарика, дилетант, если, конечно, жив останусь.

Достав из кармана сотовый телефон, я посмотрел на часы. Семь вечера. В моем распоряжении еще двенадцать часов. Времени предостаточно, но вот что я буду все это время делать? Вернувшись обратно к фонарю над сундуком, я достал из сумки книгу с громким названием «Алхимия битв» и стал перелистывать желтые, искусственно состаренные страницы. Там было множество картинок – стилизованных под старинные гравюры иллюстраций с изображением рыцарей, борющихся со всевозможными тварями и химерами. К иллюстрациям прилагался не менее вычурный текст, смысл которого сводился к примитивному описанию некоторой части существ, обитающих в пещерах. Из всей мишуры пафосного

стиля удалось выяснить, что все они имеют множество уязвимых точек. В первую очередь это были сочленения суставов, светящиеся пятна и глаза. Была картинка с изображением воина, отдающего части тела монстра человеку в колпаке, как у сказочного волшебника. Суть рисунка и подписи сводилась к тому, что некто готов выкупить у игрока часть его трофеев по ценам, указанным ниже. Как я сам сделал это совсем недавно с головой Скраджа. Паучья нога, к примеру, стоила сорок монет. Голова десять. Были там и другие части тела с указанными тарифами. Финансовый вопрос меня сейчас не очень беспокоил, поэтому возвращаться за трофеем в глубь пещеры, той, откуда пришел, я не собирался.

Дабы совместить приятное с полезным, я достал вино и, ни капельки не церемонясь, откупорил бутылку, благо штопор у меня был в перочинном ноже. Вино имело странное название «Слезы ангелов», и вкус был просто отвратительным. Еще немного, и эта красная жидкость станет уксусом. Отродясь не пробовал такой кислятины, хоть и с приятным ароматом. Просматривая страницы книги, я дошел до раздела ловушек. Полезная, надо сказать, была информация. Последние разделялись на две части. Смертельные и блокирующие. Проще говоря, первые «убивали», вторые ограничивали движение. Если из первых можно было выбраться только чудом, то из вторых существовал выход. Выходом служил ключ в виде печати, вкладываемой в углубление строго определенной формы. Знания были полезные, но чего они стоили? Мне даже показалось, что похожий иероглиф я уже где-то видел.

Прошло несколько минут в каком-то оцепенении, и я понял, что на этом самом знаке я как раз и сижу. Вскрывая сундук и обыскивая его, я видел там странного вида углубление.

Соскочив со своего уютного места, я снова открыл крышку и стал смахивать пыль, расчищая дно.

В самом углу сундука действительно был каменный пяточок со сложным орнаментом, вырезанным внутри. Размером чуть меньше блюдца кофейной чашки, оно было практически незаметно в пыли и полумраке.

Предположим, это замок, открывающий ловушку, а дальше-то что?! Петли я срубил мечом. Здесь одной лихости недостаточно. Вовремя вспомнив про скелет, когда-то лежавший поверх сундука, я стал выворачивать наизнанку содержимое его одежды. Ничего даже отдаленно напоминающего ключ не нашлось. Судя по

описанию, это должна была быть круглая печать, точно совпадающая с рисунком замка. Еще и еще раз перелистывая главу книги, я пытался найти хоть намек, хоть маленькую подсказку о том, где взять эту самую печать, но тщетно.

К восьми часам вечера я совсем отчаялся найти выход и решил, вопреки предупреждениям, идти обратно тем же путем, что и пришел. Ведь оставалась же там щель между упавшим камнем и стеной тоннеля.

Есть замок, но нет ключа. Не на шутку разозлившись, я своротил сундук, отбросив его в сторону, и с удивлением и досадой обнаружил, что дна у него не было и срубить замки было не нужно. Стоило лишь перевернуть деревянную тару, бутылка с вином опрокинулась, и остатки вылились прямо в сухую пыль подземелья. Это еще больше меня разозлило, но тут же успокоило, меняя мое настроение.

Дно бутылки как раз и оказалось тем самым ключом с замысловатым узором.

Понося себя последними словами за тупость и невнимательность, я тщательно очистил углубление замка от пыли и поставил сверху бутылку, совместив линии узора.

Ничего не происходило. Я попробовал надавить. Безрезультатно. Провернуть тоже не получилось.

Если рассуждать логически, то бутылку я нашел наполненную хоть и мерзким вином, но все равно полную. Так, собственно, чего я жду от пустой бутылки?

Сняв с пояса фляжку, я поболтал ее, прикидывая, сколько воды в ней осталось. Навскидку должно было хватить с лихвой.

Медленно наполняя бутылку, я с удивлением увидел, что узорное блюдце замка под бутылкой начало еле заметно светиться. По мере заполнения свет становился все ярче. Струйка воды превратилась в тоненькую ниточку, а свет все разгорался, затмевая собой тусклый розовый светильник на стене.

Наконец что-то щелкнуло, и земля ушла у меня из-под ног. Внутренности подкатили к горлу, сердце затрепетало. Я сорвался в бездонную темную

пропасть. Я не исторгал из себя отборных ругательств лишь по той простой причине, что мое дыхание словно бы замерло, я не мог выдать из себя даже слова.

Наконец в спину уперлось что-то упругое и мягкое. Мимо рук проскользнули какие-то жгуты; лихорадочно хватаясь за все, что мне попадалось, я продолжал при этом свое стремительное падение.

Я все больше запутывался в переплетении густых лиан. Скользкий и липкий, я все же прекратил падать, раскачиваясь в тугих сплетениях исполинской паутины.

Вспыхнули сотни факелов. Я уже знал, чему предшествует такой бурный фейерверк, и потому поспешил как можно быстрее избавиться от веревок, опутавших меня с ног до головы.

Успевая осматриваться по сторонам, я понял, что нахожусь в самом центре огромного зала, из-под купола которого я и свалился. Он был метров пятнадцать в высоту. Удивляюсь, как еще штаны у меня сухие остались. Через весь круглый зал были натянуты длинные эластичные жгуты, в некоторых местах, особенно в центре, соединенные между собой неким подобием гамаков, ловчих карманов.

В одном из таких карманов, метрах в трех над землей, я и оказался. В самом центре зала был огромный бассейн с темной водой.

Дорогу к свободе пришлось прорезать кинжалом. Тонкая, но прочная нить, зацепившаяся за ногу, долго держалась под ударами острого лезвия, но в конечном счете отпустила, и я чуть не вывалился из своей люльки. Кинжал вылетел из рук, и я едва успел ухватиться за канат. Руки в перчатках слушались плохо, но с такой высоты уже можно было спрыгнуть и отползти в сторону по канатам.

Взглянув еще раз вверх, сквозь густое переплетение веревок и эластичных жгутов, я увидел маленькое пятнышко той самой дыры, в которую я, собственно, и вывалился из паучьей пещеры. С большой же высоты мне пришлось свалиться. Подтянувшись на руках, я немного качнулся в сторону и спрыгнул вниз у самого края бассейна.

Послышались уже знакомые хлопки, да еще и в таком количестве, что я даже не смог их сосчитать. Комья разворачивающейся паутины летели в меня со всех сторон. Некоторые падали рядом, от других удавалось увернуться. Подобрал с земли кинжал и не очень-то доверяя мечу против паутины, я стал перемещаться в сторону стены огромного зала. При более близком рассмотрении оказалось, что в промежутке между каждой парой факелов имеется проход. Их было такое множество, что с полной уверенностью метнуться в один из них я не мог. В темноте каждой ниши мог скрываться паук или еще что похлеще.

Судя по всему, пауки пристрелялись и теперь укладывали свои паутинные заряды кучно и в опасной близости от меня. Стремительно сменив направление бега, я стал двигаться вдоль стены, ища выход. Первый попавшийся мне на глаза освещенный проход стал моим спасением. Не знаю, надолго ли, но там я по крайней мере смогу осмотреться и решить, что делать дальше. Пауки на открытом пространстве нападать не будут. И я, и они прекрасно знаем, что в этом случае им несдобровать. Их преимущество сохраняется только в узких проходах, где их оружие наиболее действенно.

Прямо передо мной тянулся длинный кирпичный коридор с рядом железных дверей. Проход имел треугольную форму, это было непривычно, красиво, но, случись в этом узком месте уклоняться от выстрела паучьей паутины, маневра будет мало.

Но выстрелов больше не было слышно. Не искушая судьбу, я двинулся вдоль коридора. Пять, может, шесть пролетов прошел нормально, на седьмом остановился. Здесь все было точно так же, как и во всех других, вот только пол выстлан черно-белой мозаикой. Разумеется, такое отличие заинтересовало меня всерьез. Железные двери в конце каждого пролета могли просто захлопнуться, и я снова окажусь в ловушке. Белый узор на черном фоне переплетался, образуя некоторое подобие герба. Пройти по полу и не наступить на него было просто невозможно. Только на что наступать, на белое или на черное? Вот вопрос. Стоя в задумчивости, я вложил меч в ножны и поправил одежду, сбившуюся под броней тугими комьями. Думая о том, что все ловушки все равно управляются оператором, я наступил на черное поле.

Ничего. Только холодный ветер завывает где-то далеко в бесконечных переходах лабиринта.

Следующий шаг, опять черный участок мозаики.

Тихо. Двери не шелохнулись, не рухнул потолок, я все еще жив. Сердце надрывно и бешено колотится в груди. Воздух вползает в легкие упруго и болезненно. Надо найти укромное место и перевести дух. Черт меня дернул одним глотком вылакать бутылку вина, ведь не хотел же так надираться. Бесхребетный слизняк, дешевка!

Еще один шаг на черное поле.

Скрип закрывающихся дверей режет мне слух. Дьявол! Главное не останавливаться. Бежать, пока есть возможность просочиться сквозь узкую щель медленно сходящихся створок.

Я успел. Железные зубья окантовки ворот пронеслись от меня в опасной близости, но я прошмыгнул между ними и оказался на узком выступе под тусклым светом фонаря, перед лицом крошечной тьмы. За спиной кирпичная стена. Я не видел, где она начиналась и где заканчивалась, но в ней были заметны такие же уступы и двери перед ними. Значит, тот, на котором я стою, не единственный, и это радует. Но вот фонари там не горели.

Опять ловушка?! И это всего лишь первый уровень, что же будет дальше?

Оторвав от выступа маленький камушек, я бросил его вниз, намереваясь определить, как далеко мне придется падать. Камень зазвучал долгим эхом, сталкиваясь с какими-то препятствиями, и наконец плюхнулся в воду с характерным звуком. Радовало, что внизу оказалась вода, другой вопрос, насколько безопасно в нее падать.

Почувствовалось дуновение ветра. Упругий, холодный поток коснулся взмокшего тела, и я машинально прижался к железной двери у меня за спиной.

В этот момент все происходящее стало мне напоминать одну из множества компьютерных игр, в которые я так часто любил играть. Переход за переходом, смена уровней, хитроумные ловушки, я уже и реальность-то не могу воспринимать адекватно. Только в этой игре нет возможности записаться в самом опасном месте, встать из-за стола, сходить на кухню, чтобы налить себе крепкий кофе, и продолжить играть. Я каким-то странным, мистическим образом оказался на месте того персонажа, с которым прежде нас разделял экран

монитора. А кто-то сейчас сидит в кресле с чашечкой ароматного напитка и, посапывая и ухмыляясь, смотрит на мои нелепые телодвижения.

Вспыхнул свет. Глаза, успевшие привыкнуть к полумраку, невольно зажмурились, но я поймал себя на том, что внимательно вслушиваюсь в окружающее пространство, ожидая очередного плевка паутиной в мою сторону.

Вопреки ожиданиям, его не последовало. Ярким желтым светом горели огромные шары, подвешенные под самым сводом пещеры на длинных тросах. Вниз от тросов тянулась густая бахрома канатов, развешанных на разной высоте. Несколько таких веревок, совсем рядом с моей площадкой. Проще говоря, мне предлагалось перепрыгнуть на один из них и, последовательно перебираясь с веревки на веревку, добраться до противоположной стороны.

Сами собой вспыхнули в голове школьные уроки физкультуры. Как мы, еще мальчишками, тянули свое немощное тело к потолку спортивного зала, цепляясь скользкими руками за толстый канат. Я вдруг вспомнил, что это было тяжело и неудобно. После этих упражнений всегда болели руки, спина. Мне редко удавалось добраться выше половины, и, чтобы получить хорошую отметку, я часто бегал в спортивный зал на переменах и пытался коснуться ладошкой потолка. Мнение одноклассников меня не сильно беспокоило, они знали, что я неплохо бегал и прыгал, на лыжах всегда был в числе первых, но вот с канатом у меня не получалось. А мнение моих одноклассниц не могло не волновать меня в то время. Я не мог себе позволить выглядеть в их глазах слабаком. Тогда я боялся, что не смогу этого пережить, что любая моя оплошность станет несмываемым позором, очернившим меня на всю последующую жизнь.

Канаты раскачивались из стороны в сторону, иногда даже переплетались друг с другом, путались. Другого пути не было. Внизу водная гладь, до нее лететь метров шесть, не меньше. Единственный мост, по которому можно перейти на противоположную сторону, находится в конце этого зала.

В школе самым трудным было крепко зацепиться за толстую веревку. Здесь они были более лохматые и не такие толстые.

Ближайший трос, метрах в трех от меня, качнулся под тугим порывом холодного ветра и приблизился почти вплотную к уступу.

Не раздумывая, я схватился за него руками и повис. Спасительная твердая стена осталась позади. Двигаясь по амплитуде, словно маятник, я продвинулся в глубь веревочного леса и ухватился за следующий трос. Руки, защищенные перчатками из плотной кожи, на удивление крепко держались за веревки, и оказалось, что на самом деле это не так-то и сложно. Медленно раскачиваясь, словно сонный Тарзан, от каната к канату, я продвинулся до середины пути. Кто мог знать, что не все канаты закреплены надежно. Кто?! Да я, к примеру, мог быть в этом почти уверен, если бы немного пораскинул мозгами. Хорошо, что мне хватило ума не отпустить веревку, за которую я держался прежде. А то непременно рухнул бы в темные воды, плещущиеся подо мной. Сворачиваясь причудливыми кольцами, веревка свалилась в озеро под моими ногами. Но и мой канат вдруг стал как-то нервно подергиваться. Смутное подозрение осенило меня, и я, не давая повода этому подозрению воплотиться в реальность, стал продолжать свой странный путь. Вся проблема в том, что долго висеть на одной веревке было небезопасно, существовал некий лимит. Ограничение по времени. После минуты или даже меньше раскачивания на одном канате я мог сорваться вместе с ним, потому что крепление на потолке вдруг ослабевало и канат срывался вниз. Очень хитрая ловушка. Стоило человеку остановиться, чтобы перевести дух, как вдруг спасительный трос переставал быть таковым, и наступал совсем другой, мокрый, этап твоих приключений.

Деревянный настил в самом конце пути приближался чертовски медленно. Руки уже с трудом удерживали меня. Упругий бугристый капрон каната то и дело норовил выскользнуть, мышцы гудели от напряжения. На дощатый помост я просто рухнул. Ноги подкосились, и я завалился на бок, упираясь бедром в шлем, висящий на поясе.

Надо искать выход на поверхность. Мне надоело. Я устал. Черт! Как же легко было сюда войти.

Все! Ищу укромное место и отдыхаю. Необходимо привести себя в порядок, поесть, отсидеться, а может, и поспать. Хотя сон с меня словно ветром сдуло. Да и аппетита нет никакого.

Отстегнув от пояса шлем, я водрузил его на голову и, повинуясь какой-то нелепой уверенности, пошел вперед по шаткому, скрипящему мосту, зная наперед, что никаких ловушек там нет. Глупо, рискованно, но мне наплевать.

Мост заканчивался огромной аркой в глухой кирпичной стене и лестницей, ведущей вниз. Проход был широкий, но почему-то и в нем я не усмотрел никаких сюрпризов, просто, словно на прогулке, спустился по лестнице и оказался в боковом проходе длинного тоннеля. Вся эта шахта имела довольно приличный наклон, и передо мной встал реальный выбор, куда идти. Вверх или вниз. Оба направления одинаково неизвестны. В обоих могут быть скрытые опасности. Значит, именно здесь я и устрою себе маленький перекур.

Руки тряслись от напряжения, ноги были ватными. Мышцы болели во всем теле. Во фляжке осталось воды на пару глотков. Это совсем не радовало. Облизывая сухие губы, я закрыл глаза и попробовал мысленно представить себе весь пройденный маршрут. Получалось не так много, но сколько времени и сил он у меня отнял. Часы показывали половину девятого, а это значило, что на поверхности солнце еще не скрылось за горизонтом. Какого черта я поддался на тихий шепот этого горбуна! С какой стати я буду шляться здесь еще десять часов, когда мне уже все надоело! Плевать! Собираюсь с силами – и в гостиницу. Смотреть телевизор, пить пиво! Глазеть на тамошние интриги и слушать сплетни.

Бодро поднявшись на ноги, я смело пошел вверх по проходу, не забывая при этом внимательно осматривать подозрительные, неосвещенные углы.

Сзади слышались крики. На грани слышимости, еле различимые в пустоте переходов и равномерном завывании ветра, но я был уверен, что мне это не показалось.

Немного напрягшись, я выдернул из ножен меч и прислушался еще раз. Точно. Крики доносились из дальней части шахты, с противоположной стороны, внизу.

Под уклон я почти бежал. Дорога казалось легкой и ровной. Ветер восходящим потоком туго давил на грудь, щекотал ноздри и пересохшее горло.

Возбужденные голоса слышались все ближе и ближе. Я уже различал лязг оружия и топот ног. Надрывные голоса выкрикивали какие-то короткие команды, звон не унимался.

Шел бой. Самый настоящий. Если не брать в расчет всю ненормативную лексику, которая там слышалась, то драка была почти молчаливой. Сбавив шаг и

прижимаясь к стене, я оказался в тени коридора, который оканчивался просторным залом, со множеством колонн и дверей. Всюду горели факелы, а я уже знал, признаком чего это является. Если горят факелы, то, значит, где-то рядом летают шарики с паутиной, выпущенные из чрева мерзких существ, похожих на пауков. И действительно совсем недалеко от меня лежала груда нарубленной пластмассы. Все сочленения паука были выломаны, корпус разворочен. На мгновение мне стало жаль несчастное насекомое.

Из тени было хорошо видно, что за каждой из колонн стоит Сопровождающий «похоронного трамвая» – черный рыцарь. В своих вороненых доспехах они больше напоминали статуи. Игроков было не меньше десятка. Они метались по залу из стороны в сторону, сверкая клинками. Послышался звонкий удар, и тот рыцарь в черном, что так мастерски прикидывался бутафорией, вдруг сошел со своего места и, лишь на мгновение зайдя за колонну, снова появился, волоча за собой игрока с красным мигающим и свистящим браслетом. Игрок пытался вырваться, но красная жидкость, сочащаяся сквозь щитки и забрала, умирляла его пыл.

Поправив шлем, я тихо двинулся вперед, прижимаясь к колонне, оставаясь в тени. Хлопнула тетива. Промач. Я слышал, как стрела стукнулась о каменный пол. Звук падающего лука, шелест меча, вынимаемого из ножен. Еще один рыцарь скрылся за колонной, утаскивая мертвого игрока. Затяжное и громкое шипение. Я уже слышал такое прежде. Скрадж!

Как бы в ответ на мою догадку, глухим и протяжным звоном отозвалась тяжелая секира монстра, выбивая осколки из каменных колонн. Шипение Скраджа закладывало уши, я слышал топот его ног, на противоположной стене мелькала уродливо размытая, гигантская тень.

Я не мог ошибиться. Тем более что горбун говорил мне о том, что они действительно перетащили нескольких монстров с высоких уровней. Связываться с этой тварью еще раз я не хотел. Но был ли у меня выбор? Если помнить о том, что весь лабиринт, да и все остальное пространство просто нашпиговано видеокамерами, то оператор, управляющий этим страшилищем, непременно знает о моем появлении. А значит, нет места в подземелье, где я останусь незамеченным.

Я вышел из-за колонны, чем сразу же привлек внимание Скраджа. Он словно бы забыл о существовании своего противника и повернулся ко мне. Воин рядом с

ним, который безуспешно атаковал его луком и стрелами, теперь неумело держал меч, скрываясь за выступом стены. Пока злобная тварь не разделалась с последним из нападавших, у меня есть небольшой шанс. Хотя другие игроки думали точно так же. Они собирались командой напасть на зверя и добыть его голову. На плече монстра виднелся длинный порез. В конечном итоге мы имеем лужи «крови», полный «похоронный трамвай», ожидающий последних двух пассажиров, и плотно сбитого уродца, чувствующего себя здесь как дома.

Воин-игрок тоже взглянул на меня, и я увидел отражение факелов в его глазах под узкой щелью забрала.

– Убивать! – завопил монстр сквозь сжатые зубы и бросился в драку.

Не знаю, что со мной произошло, но я словно бы потерял всяческий страх и чувство осторожности. Я ужасно хотел пить, мне надоел этот уровень, мне надоела эта игра, я просто желал выбраться на свежий воздух и вздохнуть полной грудью.

Топор монстра я перехватил левой рукой и прижал к колонне. Спрятанный в недрах силиконовой оболочки механизм оказался на удивление сильным, но недостаточно быстрым. Пропев в полете короткий гимн, лезвие меча снесло голову Скраджа, не оставляя шансов на выживание.

То ли боковым зрением, то ли чутьем, но я смог почувствовать приближение еще одной опасности.

– Зараза! Да откуда вас столько набралось!

Второй Скрадж находился в некотором раздумье, нападать ему или спастись бегством. Но я уже точно знал, что я добуду и его голову! Монстр пятился назад. Я подобрал отрубленный трофей первой твари и тут же стал наступать на второго.

– Не убивай! – услышал я из раскрытой, зубастой пасти.

– С какой стати?

– Не убивай!

Мой меч описал короткую дугу и с треском подрубил древко топора у самой лапы монстра.

– Я сдамся! Не убивай!

Тяжелое лезвие упало под ноги, отзываясь громким эхом в пустом зале. Краем глаза я видел, как в тени за дверью скрылась фигура черного рыцаря.

Пассажиров «похоронного трамвая» больше не будет. Воин-игрок, бросивший лук, стоял не шевелясь. Приблизиться он не решался.

Отойдя на безопасное расстояние, я опустил меч.

– Ну рассказывай.

– Что?

– Как отсюда выйти?

– Я покажу.

– Врешь!

– Человек в красном шлеме украл наш талисман. Мы пришли сюда, чтобы забрать его обратно.

– Кого забрать?

– Наш талисман.

После секундной паузы я обернулся к притихшему воину и махнул ему рукой, давая понять, чтобы он подошел ближе. Тот послушался, но двигался неохотно и с некоторой опаской.

– Кто-то пробрался в ваш замок и вышел на первый уровень, утащив с собой хороший куш?

– Так и было, – сказал монстр, вдруг ставший смиренной овцы.

– А бойня, которую вы здесь устроили, это что было?

– Самозащита! Мы не хотели нападать, они первые начали. Мы их пугали, но они все равно нападали.

– Сколько их было?

– Восемь человек, я девятая, – сказал воин, снимая шлем.

Увидев девчонку, я почему-то ничуть не удивился. Либо мне было все равно от усталости, либо я ожидал чего-то подобного.

– Привет, я Алексей.

– Ира.

Быстро взяв себя в руки, она стала подбирать все те немногие вещи, которые остались после разгрома ее команды. А я снова обернулся к Скраджу и продолжил свой допрос:

– Что это был за талисман?

– Простое копье. Штандарт.

– И вы ради этого простого копья тащились сюда с девятого уровня?

– Да.

– Я тебе не верю.

– Воин, помоги мне найти копье, и я расскажу, где хранится ключ от ворот Скраджхолла.

– Замок на холме. Я его видел, но не уверен, что пойду туда, предложи что-нибудь посущественней.

– Деньги! Хочешь много денег?! Я дам тебе, сколько пожелаешь.

– Выведи нас отсюда, и тогда мы поговорим о деньгах. Твой пустой череп тоже неплохой товар.

Монстр лишь мельком взглянул на отрубленную голову своего товарища и стал двигаться к стене.

– Идемте со мной, я покажу выход.

Ни единому слову этого зубастого крокодила я не верил. Человек, управляющий нелепой куклой, слишком хорошо знает свою роль. Чем больше игроков он отправит к началу игры, тем лучше. Сколько таких, как я, встречались с ним, и все считали себя умнее остальных. Чем моя персона лучше или хуже? Такая же, как все, и его задача отправить меня в начало этапа, а все разговоры и прочая ерунда – не больше чем отвлекающий маневр.

Ира собрала все, что посчитала нужным, и опасно подошла ко мне:

– Можно мне пойти с тобой?

– Разумеется.

Ни секунды не колеблясь, я отдал ей отрубленную голову и повернулся к проводнику, ковыляющему по узкому проходу.

Из множества переходов и залов, гораздо меньшего размера, он четко узнавал безопасный путь. Шел молча, еле слышно повизгивая микромоторчиками, встроенными в его кукольное тело. Выход оказался совсем близко. Минут двадцать по прямой, с небольшими остановками. Здесь уже чувствовался свежий и прохладный вечерний воздух. В самом конце тоннеля виднелся свет и

кусочек голубого неба. Я даже вздохнул с облегчением, когда Ира догнала меня и спокойно, как бы невзначай сказала:

- Мы пришли этим же путем.

Монстр что-то отрывисто хрюкнул, и я замер как вкопанный. Все еще обнаженный меч стремительно сорвался с места и без всякой подготовки врубился в плечо карлика. Второй удар отсек ему руку, третий уже заученным, хоть и неумелым движением снес голову.

- Как ты догадался? - спросила отрубленная голова, не проявляя особых эмоций. - Ты не мог знать, что здесь ловушка.

- Хорошие Скраджи - мертвые Скраджи. Мне дали дельный совет, и я им воспользовался.

Ира была удивлена, но не вмешивалась. Глядя на меня широко раскрытыми глазами, она не могла произнести ни слова. Ей очень хотелось спросить, какого черта я тут вытворяю. Эмоции просто переполняли ее, но она держалась.

Бросив обезглавленное тело в одной из комнат, мы пошли дальше.

Соблюдая максимальную осторожность, прошли еще несколько метров и, когда до выхода было рукой подать, остановились. Слова Андрея о том, что нельзя возвращаться тем же путем, что и пришел, не давали мне покоя. Может случиться, что я выйду из пещеры, а вот моя случайная спутница застрянет надолго. Или наоборот. В любом случае ни один из вариантов меня не устраивал. Как бы я ни вглядывался в бугристые камни стен, определить ловушку мне так и не удавалось. Может, ее и вовсе не было, и последние слова Скраджа не больше чем просто блеф.

- Послушай, - обратился я к Ире. - Проходов из зала было множество. Ты уверена, что вы пришли именно по этому?

- Вроде бы да.

- Нужно знать точно. Почему ты в этом уверена?

- Не знаю, но мне кажется, я здесь уже была.

- Я просто чую здесь какой-то подвох, что-то не складывается. Не мог Скрадж быть настолько честным, чтобы вывести нас из подземелья, не отомстив за смерть своего соплеменника.

- Я эту тварь вообще впервые вижу, никогда еще такая уродливая морда мне здесь не попадалась.

- Давно вы сюда спустились?

- Вчера после полудня.

- Девять человек бродили здесь больше суток и не могли найти выход?!

- Мы семь часов одного вытаскивали из ловушки. Другой боялся высоты, и нам пришлось идти в обход, еще три часа потеряли. Потом вымотались, нашли укромное место и легли спать. Когда проснулись, оказалось, что тоже попали в ловушку. Зал, в котором мы спали, наглухо закрылся. Долго искали выход, я уж и со счета сбилась, сколько времени прошло, и вот вывалились сюда. Сначала не решались идти, а когда пошли, эти черти появились вместе с пауками с первого уровня и давай молотить всех в мелкую капусту, я только свистки браслетов и слышала. Пыталась из лука их достать, но стрелы отскакивали, да и попадали не всегда, лук как детская игрушка.

- Ни фиги себе история. Я сегодня в семь вечера сюда спустился, и мне уже все надоело до чертиков, а вы сутки бродили.

- Нам тоже надоело, но выход все не находился.

- И это на первом-то уровне.

- На третьем.

- В каком смысле?

- Эти залы - третий уровень.

– Весело, но я спускался с первого. Все! Пошли отсюда.

Не оставляя время на раздумья, я взял Иру за руку и шагнул к выходу. Быстро пройдя последние пять метров, почти бегом, мы выпрыгнули на зеленую траву склона.

Проход, из которого мы только что вышли, с грохотом закрывался. Тяжелая, на вид каменная плита загоразживала свод пещеры.

– Вот и последняя ловушка, – выдохнула Ирина.

– Боюсь, что нет.

Разглядывая чудесный пейзаж убегающей вдаль равнины в лучах заходящего солнца, я заметил семь лохматых чудовищ, скопившихся у подножия холма.

С виду они чем-то напоминали медведей, но были намного больше. На спинах этих существ были прикреплены седла, а в седлах все те же мерзкие Скраджи. Седла на двух «Медведях» пустовали. Монстры кричали, шипели и издавали множество других шумов. В их лапах помимо топоров и секир были еще и копья. Некоторые имели на своих рогатых головах шлемы с длинным полотном кольчуги, свисающей до самого седла. Таким просто так голову не оттяпаешь. Тем более сидящим так высоко.

Трое темных рыцарей, безучастные ко всему, утаскивали двух воинов, с ног до головы залитых «кровью». На одном из них был шлем алого цвета.

– Похоже, рогатые отвоевали свой штандарт, – сказала Ира и надела шлем.

– Вот какую ловушку имел в виду этот паразит. Их тут целая банда.

– Будем драться? – Ира присела, сгибая лук для того, чтобы натянуть на него тетиву.

– Нет. Я не рискну против пяти. Тех несчастных, как и нас, тоже было двое, и вот чем это закончилось.

Кінець ознакомительного фрагмента.

Купити: https://tellnovel.com/rymzhanov_timur/igry-chudovisch

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)