

ВРЕМЯ ***SUPER*** ГЕРОЕВ

АЛЕКС КОШ



**СОЮЗ
ПРОКЛЯТЫХ**



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
К76

Любое использование материалов данной книги,
полностью или частично, без разрешения
правообладателя запрещается

Художник – *Алексей Виноградов*

Серийное оформление – *Василий Половцев*

Кош, Алекс.

К76 **Союз проклятых : [фантастический роман] / Алекс Кош.** — Москва : Издательство АСТ, 2016. — 320 с. — (Время SUPER героев).

ISBN 978-5-17-086848-3

После того как клан «Стальных Крыс» обманом завладел Костяным Мечом и продал его другому клану, Фальк вновь возвращается в Арктанию, чтобы попытаться вернуть квестовый предмет. Теперь на кону не только выполнение задания виртуальной богини, но и вполне реальная человеческая жизнь. Но все не так просто — в игре его на каждом шагу терроризируют «крысы», пытаясь заставить выложить всю информацию о местонахождении остальных эпических артефактов, представляющих не только игровую, но и немалую финансовую ценность. Да и новый владелец Костяного Меча едва ли захочет расстаться со столь ценным приобретением, и Фальку решительно нечего предложить ему в обмен. Но выход найдется всегда, пусть ради этого и придется нарушить закон...

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-17-086848-3

© А. Кош, 2016
© ООО «Издательство АСТ», 2016

Часть 1

КЛЕЙМО ПРЕСТУПНИКА

«Игроки Арктании все чаще жалуются на действия богов, власть которых простирается практически на все аспекты игры. В то же время разработчики уверены, что именно боги добавляют остроты игровому процессу, при этом не позволяя игрокам творить в мире Арктании все, что им вздумается».

Отрывок из статьи
на официальном сайте «РусВиргТеха»

«Клан «Стальные Крысы» заключил союз с «Неназываемыми», тем самым упрочив свое положение в рейтинге и поднявшись на уровень выше «Алых Кепок». Теперь конфликт этих кланов, начавшийся из-за стычки двух топовых боевиков — Александрия и Громобоя, перешел в разряд политических. За обоими кланами стоят серьезные люди, и никто не может предсказать, чем все закончится. Пока же нам остается лишь следить за развитием конфликта и делать ставки».

Газета «Вести Империи»

«Глава клана «Неназываемые» темный инквизитор Антибиотик подтвердил слухи о том, что закончил сборку эпического комплекта Принц Костей, состоящего из брони, наплечников, поножей, перчаток, шлема, щита и меча. Это третий на данный момент полный эпический комплект из семи предметов, собранный в Арктании. В связи с этим событием, ставки на «Битве кланов» в индивидуальных поединках мечников изменяются на два к одному в пользу Антибиотика».

Новости букмекерской конторы
«Глюк и сыновья»

ГЛАВА 1

Я сидел в кресле перед компьютером и предавался унынию. Это был тот самый редкий случай, когда мне даже кофе в горло не лез. Точнее, тот самый первый и пока единственный случай в моей жизни. Все же хороший кофе — это напиток богов, от которого отказаться просто невозможно.

— Вот на фига я все это устроил?! — в который раз задался я риторическим вопросом. — И так ситуация была хуже некуда, а я умудрился все усложнить во сто крат.

Мало того, что я раскрыл «крысам» условия своего секретного божественного задания, чем навлек на себя недовольство виртуальной богини в реальном мире (я пока еще не смог полностью осмыслить этот факт, хотя по возвращении домой долго пытался вызвать игровые менюшки, чувствуя себя при этом полным психом)! Так я еще сдуру, в порыве злости продемонстрировал им свои способности! Ну, не идиот ли?! Теперь они знают, что у меня есть информация о местонахождении четырех эпических артефактов, но и это не самое страшное. Два десятка людей видели, как я эффектно метая молнии! Ну, ладно, молнию. Одну. Но от этого не легче. Если у них в зале есть камеры, а они сейчас везде понатыканы, то в руках Лазаря окажется любопытная видеозапись с моим участием. Практически блокбастер. А самое обидное, что благодаря Артему их кланлидер с легкостью узнает и реальное имя, и фамилию, и адрес главного героя.

Итак, чего мне стоит ожидать от Александра и его брата в реальном и виртуальном мирах? В Арктании я бы на их месте обязательно наладил слежку за человеком, точно знающим, где спрятаны столь ценные артефакты. Сиречь

за мной. Выходит, мне нужно срочно валить из Катара, это ясно как божий день. А вот чего ожидать от них в реале, я даже представить не могу. Хорошо бы временно съехать с квартиры, но это сложновато провернуть, потому что потребуется перенос моего «СуперВирта 3000», которым должны заниматься исключительно специалисты из «РусВиртТеха». Увы, своими руками этого сделать нельзя, не позволит ни моя квалификация, ни хитрые программные и аппаратные блокировки самого яйцеобразного чуда техники. То-то удивились бы представители компании, увидев капсулу, которой у меня и быть-то не должно, с параметром болевых ощущений, выставленным почти на сто процентов. Палево редкостное.

Из Катара я уеду, это понятно. Но главной и единственной моей задачей является возвращение Костяного Меча. Ну, не совсем возвращение, ведь я его даже в руках никогда не держал, но он должен стать моим не позднее, чем через восемь дней, а иначе... обнулят либо моего персонажа, либо меня. Логика и здравый смысл тут слегка пасуют, поэтому пока не придет время наказания, я так и не узнаю, чем именно угрожала мне богиня Элениа.

Введя пароль, я вошел в операционку стационарного компьютера и первым делом увидел многочисленные сообщения от Артема. То же, что и на телефоне — сожалеет, порицает, извиняется, хочет поговорить. Толку мне с его извинений. В социальной сети обнаружилось сообщение от Софи, вот это было уже куда интереснее. Ну и, как минимум, приятнее. Она тоже извинялась, и «не одобряла» поступок своего жениха. Черт, всего лишь «не одобряла»! То есть, я, конечно, не ожидал, что девушка возьмет и расторгнет помолвку с Александром из-за того, что тот оказался такой сволочью. Но формулировка могла бы быть хоть чуточку жестче.

Немного позалипав на фотографии девушки моей мечты, я взялся за поиск информации о том, кому этот подлый Лазарь загнал мой Костяной Меч. Потратив примерно полчаса, и изучив всю доступную информацию, я окончательно

но впал в уныние. Антибиотик — Глава клана «Неназываемых», темный инквизитор сто двадцатого уровня. Меч стал финальным, седьмым предметом эпического сета. И, даже на время забыв о моих ограниченных финансовых и игровых возможностях, я представить не мог, какая денежная сумма или артефакты могли заинтересовать Антибиотика настолько, чтобы он согласился разбить полный эпический сет. Пожалуй, продав свою квартиру и все имущество вместе с виртуальной капсулой и обоими почками, я не смог бы выкупить у него артефакт. Впрочем, это все догадки, для начала мне стоило хотя бы встретиться с ним лично и просто поговорить. Судя по всему, те самые мафиози в костюмах, выходившие из бара «У доброго вампира», и были людьми Антибиотика. Черт, я даже подумать не мог, когда шутил о «Бандитском Петербурге», что окажусь настолько прав. Может, один из этих солидных дядек и был тем самым главой клана и темным инквизитором.

Поняв, что кофе тут явно не обойтись, я достал из холодильника уже несколько месяцев стоявшую там одиноким обелиском бутылку пива, и продолжил исследования. Увы, но о реальной жизни Антибиотика в сети информация полностью отсутствовала. В этом не было ничего удивительного, многие главы кланов скрывали свою инфу в реале, чтобы такие недовольные политикой клана, как я, не устраивали разборок и поножовщины. А что, будь я чуть менее добрым человеком, и молния полетела бы не в телевизор. Другие игроки не обладают моими способностями, зато могут носить с собой биты, ножи или огнестрел. Так что Лазарь со своей таверной нехило так подставлялся. С другой стороны, может, он потому и не вышел пообщаться со мной лично, подозревая, что я буду чуточку зол на Александра. Чуточку, ага. Убил бы гада. В Арктании, разумеется, а не в реале. Все-таки я пока еще не псих. Вроде бы.

Чтобы лишний раз убедиться в правдивости этого утверждения, я создал на ладони небольшую молнию.

«Все-таки я пока еще нормальный», — облегченно подумал я и вернулся к изучению информации по новому владельцу моего меча.

Резиденция клана «Неназываемых» находилась в Верите, с ударением на втором слоге. Город-порт располагался на берегу Белого моря, недалеко от Катара. Ну, как не далеко, шесть часов лета. Для меня трата ценного времени на перелет — роскошь, но роскошь необходимая. Меч в любом случае там, если, конечно, Антибиотик не мотается по всей Арктании, но в этом случае я потрачу еще больше времени, играя с ним в салочки. Мне бы пообщаться с этим мужиком минут пять-десять, чтобы составить хотя бы общее мнение, и уже тогда действовать по ситуации — предлагать обмен (черт знает на что, на душу, может быть), или попытаться вновь раскрыть карты и рассказать о квесте. Разумеется, если богиня разозлится, то мало мне не покажется, но и исключать такой вариант не стоит, если выбора совсем не останется. Может, Антибиотик окажется умнее Лазаря и его заинтересует само задание богини, а не эпические мечи. В общем, нет смысла гадать, пока я не поговорю с новым владельцем Костяного Меча, а значит, в путь!

Прыгнув в капсулу, я перенесся в Арктанию и вновь очутился у высоких стен Мертвого Города. Первым делом я достал планшет и проверил свой счет в банке. Да, Лазарь не обманул хоть в этом, и действительно перевел мне двадцать пять тысяч золотых. Конечно, хотелось бы гордо отказаться от оплаты и бросить монеты ему в лицо (а, будь это реальная жизнь, я бы его прибил этим мешком с золотом), но на войне каждая монетка на счету. А я теперь именно на войне! Адский убийца двадцать третьего уровня вышел на охоту.

Я не удержался и показал небу... допустим, кулак — «берегитесь, враги!».

Возможно, раз уж я здесь, стоило бы немного прогуляться по башне и поискать сокровища ордена Варра, ведь с ними у меня появился бы серьезный козырь для торга с «Неназываемыми». Вот только вряд ли их можно так просто найти, а у меня каждая минута на счету. Или все-таки рискнуть?

Ах, блин, точно! Я же оставил ключ от общака в комнате в Катаре... везет как утопленнику...

— Трам-пам-пам, везение — это мой конек! — вдруг раздался высокий мужской голосок.

Я чуть не сел там, где стоял, от удивления. В воздухе передо мной появился миниатюрный, где-то полметра ростом, носатый мужичок в костюме эдакого клерка из семидесятых: бежевые брючки, клетчатая рубашка, кожаная жилетка и странная кепочка. И в руках у него были самые обычные бело-черные счеты.

Это еще что такое?!

— Ты кто? — удивленно спросил я.

— Бог удачи, — бодро ответил мужичок. — Хотей¹.

— Правильно говорить «хочу», — рефлекторно поправил я.

— Меня зовут Хотей, — хохотнул мужичок, бодро защелкав счетами. — Я слежу за тем, чтобы черные полосы игроков иногда прерывались чем-то положительным. А у тебя, Фальк, судя по всему, — он продемонстрировал мне счеты, на которых были одни лишь черные костяшки, — в последнее время была сплошная чернота.

Я не смог сдержать возгласа:

— Полностью согласен!

— Посему, я сделаю для тебя маленькое чудо! Трам-пам-пам!

Мужичок хлопнул в ладоши и исчез, а на землю упал стальной ключ. Я поднял его с земли и прочитал характеристики:

«Ключ от общака ордена Варра».

По слухам, только с его помощью можно получить доступ к кровящим, накопленным орденом наемных убийц за многие и многие годы.

Эй, это же мой ключ! Он воспользовался волшебством, чтобы перенести сюда мою же вещь из моей же комнаты?!

¹ Хотей — бог счастья, богатства, веселья и благополучия. Смеющийся Будда, исполняющий желания.

— А слабó было придумать что-нибудь поумнее?! — не выдержал я. — Например, вернуть мне не ключ, а Костяной Меч?!

Но мужичок слушать мои претензии явно не намеревался, испарившись в самом прямом смысле этого слова.

— Помощничек, — раздраженно пробормотал я. — И имя еще какое-то подозрительное...

Впрочем, энциклопедия Арктании в планшете быстро объяснила поведение миниатюрного мужичка со счетами. Хотей оказался не только богом удачи и богатства, но и богом веселья. То есть, на какую-то адекватную помощь мне и рассчитывать не стоило.

«Ну, теперь-то точно стоит пойти поискать чертову сокровищницу, раз уж мне так удачно подкинули ключик. Пара часов ничего не решит, зато есть небольшая вероятность найти богатства, многие годы копившиеся в хранилище ордена убийц! — азартно размышлял я. — Да там может обнаружиться целая гора эпических артефактов!»

Осмотревшись по сторонам, и убедившись, что рядом нет очередных дружков Дестроера, членов клана «Стальной Крысы» или просто случайных приключенцев, я приложил руку к стене и велел тайной двери открыться. По всему выходило, что с отъездом Ратмира я стал чуть ли не полноправным хранителем убежища ордена Варра. Хотя, с хранителем это я, пожалуй, махнул, ведь там кроме мертвяков ничего толком и не хранится. Разве что сокровище... мое сокровище, ага. И то при условии, что оно действительно существует.

В освещенный слабым магическим светом коридор я вступал уже уверенно, чуть ли не как к себе домой, ведь я успел провести здесь немало времени. И тем страннее оказались произошедшие за мое отсутствие изменения: свет в коридоре странно мигал, а гладкие каменные стены теперь были испещрены глубокими трещинами, уходящими в потолок. Весь пол устилала многочисленные осколки камней, а кое-где и целые куски стен. Не знаю, что здесь случилось — землетрясение или какая-то жестокая битва с местной нечистью, но в результате часть башни Варра об-

валилась. Насколько пострадали верхние этажи, мне еще лишь предстояло узнать, но пока все выглядело не слишком оптимистично.

«Неужели это «крысы» обрушили подземный ход, ведущий к Королю Мертвых, чтобы больше никто им не воспользоваться? — зло подумал я. — Но как бы они успели за такой короткий промежуток времени, что прошел между моим убийством и их возвращением в зону респа? Да и не факт, что игровой движок бы это позволил. Все-таки приключенцам нельзя разрушать все, до чего дотянутся руки — есть определенные ограничения, не позволяющие, например, сравнять с землей какой-нибудь инстанс, чтобы его больше никто не смог пройти. Как и невозможно хайлелемам попасть в локации для более низких уровней — либо магия, либо божественная сила им это не позволит. Это в компьютерных игрушках старого образца если персонажу запрещено забираться на гору, то с этим ничего уже не поделать, а вот при полном погружении игрок из принципа попытается сунуть нос в каждую щель: надо будет — спилит дерево и подставит вместо стремянки, закинет веревку, взорвет препятствие динамитом или применит магию. Поэтому игровая механика должна не только учитывать практически все, но и применять грамотные ограничения. В реальном мире никому и в голову не придет, проходя мимо здания, проверить, сможет ли он пробить стену с помощью какого-нибудь боевого умения или заклинания, а вот в Арктании таких идиотов навалом. В общем, если что-то в подземелье обрушилось, значит, почти наверняка это было заложено в механику локации изначально».

Единственным плюсом неожиданной катастрофы стало отсутствие умертвий. То ли их придавило камнями, то ли где-то что-то сломалось — черт его знает. В любом случае, дойдя до самого конца коридора, я не встретил ни одного врага.

— Предсказуемо, — пробормотал я себе под нос, когда увидел груду булыжников на том месте, где еще недавно находился подземный ход, ведущий к Королю Мертвых.

А ведь весьма вероятно, что он изначально и был создан лишь для того, чтобы я мог добраться до меча по квесту богини. И я свой единственный шанс благополучно профукал.

С досадой пнув ногой гору камней, мне оставалось лишь порадоваться тому, что ведущая наверх лестница осталась цела, и отправиться исследовать башню. Следуя игровой логике, если я вошел в башню снизу, значит, тайник должен оказаться на самом последнем этаже. Да и если в ордене Варра был кто-то самый главный, то наверняка он жил именно там. Посему я решил не заниматься обыском каждого помещения по пути, а сразу начать с самого верха.

Что интересно, лестницы на соседние этажи располагались в разных концах коридора. То есть, чтобы подняться выше, нужно было пройти через весь предыдущий этаж. Пожалуй, это можно было считать наследием старых добрых ролевых игр, когда второй уровень подземелья становился доступен лишь после зачистки первого. В реальной жизни обитатели башни сделали бы нормальную винтовую или пролетную лестницу, по которой можно спокойно подняться на любой необходимый этаж. Так нет же, мне пришлось переться через каждый этаж, в любой момент ожидая встречи с местными мертвыми и дурно пахнущими обитателями.

Несколько раз я слышал тихий скрип за спиной, вздрагивал, и резко оборачивался, вскидывая кинжалообразный наконечник цепи, но не видел ничего кроме пустого пыльного коридора. Что ж, если бы где-то здесь и бродили умертвия, то они бы скрываться определенно не стали, а поспешили мне навстречу со всех ног. Да и передвигались те твари, кои встречались в комнатах бывших обитателей башни, не слишком грациозно — одним легким скрипом тут бы точно не обошлось. Ветер или какие-нибудь крысы? Не знаю, но ощущение чужого взгляда на спине не исчезало, иногда лишь слегка притупляясь, словно кто-то продолжал следить за мной краем глаза. Неприятно и даже слегка пугающе. Может это и игра, но боль для меня более чем реальна, поэтому любых неприятных сюрпризов хотелось бы избежать.

— Есть тут кто?! — не выдержал я, в очередной раз дернувшись от явственно прозвучавшего хруста.

Кто бы не шел за мной, скрывался он слишком успешно, чтобы вот так запросто взять и ответить на мой призыв. Но попытка не пытка. Да и вообще, может, тут никого и нет, просто у меня разыгралось воображение. Думаю, окажись в городе мертвых даже самый спокойный на свете человек с атрофированным инстинктом самосохранения, и тот бы слегка занервничал. А лично я свою тушку очень люблю и постараюсь сберечь любой ценой, которую хочется заставить платить исключительно окружающим. И я не буду показывать на них пальцем, поскольку Александра сейчас здесь нет.

Не знаю, что было причиной так напрягающих меня звуков, но именно благодаря им я встретил опасность в полной боевой готовности. Когда я поднялся на очередной этаж и практически нос к носу столкнулся с полусгнившим умертвием, то даже вздохнул с облегчением. Наконец-то видимая и осязаемая опасность, а не бесконечная игра на нервах! Меня даже не смутил мерзкий трупный запах, еще недавно вызывавший острые рвотные позывы. И на уровень противника смотреть не стал, а тут же швырнул ему навстречу цепь и от души вдарил электричеством.

Хрясь! — проскочила по моему оружию веселая искра, нанеся твари добрую сотню очков урона. Вот только общая шкала жизни умертвия (все-таки странновато звучит) почти не изменилась. Я запоздало глянул на его уровень и чертыхнулся — «Демоническое умертвие, уровень 40».

— Может, мирно разойдемся? — ляпнул я первое, что пришло в голову, начав пятиться к лестнице.

Увы, даже будь у этой твари целые, а не висящие обглоданными лоскутами уши, она бы все равно ничего не поняла — торчащий из огромной дыры во лбу мозг давно был изъеден червями. Я успел рассмотреть противника во всех неаппетитных подробностях, прежде чем развернулся и бросился наутек.

— Ыыы, — прохрипел монстр мне вдогонку.

Сбежав по лестнице на пролет ниже, я обернулся и едва успел увернуться от гнилой, но почему-то очень проворной

лапы. Этот образчик некроматического творчества двигался куда проворней своих собратьев более низших уровней, что не могло не расстраивать.

Ткнув его прямо в загребущую руку наконечником цепи, я ловко проскользнул между противником и стеной, и побежал в обратную сторону. Сам не знаю, что заставило меня так поступить. Наверное, просто не хотелось тратить драгоценное время, бегая по башне туда-сюда. Если уж отступать от опасности, то в нужном мне направлении. Лишь бы это был последний этаж, и мне не пришлось подниматься выше, собирая за собой толпу врагов, способных порвать меня на мелкие кусочки за пару секунд.

К счастью для меня, вернувшись на покинутый в спешке этаж, новых мобов я не встретил. Еще бы бегущее по пятам демоническое умертвие где-нибудь потерялось, и было бы совсем хорошо, но монстр двигался на удивление проворно, не отставая ни на шаг. Впереди появился очередной лестничный пролет, ведущий на следующий этаж, и мне ничего не оставалось кроме как бежать дальше.

Ура! Этаж оказался последним! Вот только проход теперь преграждала каменная дверь. Времени на размышления не оставалось, поэтому я бросился вперед, коснулся ее перстнем и быстро забежал внутрь, закрывшись от преследовавшего меня умертвия.

Моему взгляду открылся просторный, хорошо освещенный зал, полностью заставленный деревянными болванчиками. Точнее, они выглядели как раскрашенные тотемные столбы, вот только вместо рук из них торчали многочисленные манипуляторы с ржавыми дисковыми пилами на концах. А также с копьями, мечами, и чем-то подозрительно напоминающим дула огнестрельного оружия. И все эти милые развлекательные орудия были изрядно испачканы засохшей кровью, как и пол под ними.

— Черт! — не удержался я.

А вот это действительно серьезная проблема. Я-то думал, самым сложным будет найти обшак, а теперь выясняется, что это даже не полдела. При условии, что я набрел именно