

Из ничего сделать хоть что-то полезное, если хватит фантазии,

Каждый камень сознания поднять и проверить, все пещеры облазить.

И на пути от края до края - одиночество лучший попутчик,

И дорога всегда возникает только под шагами идущих!

«Track 15»

Бесцельно бредя, не видя дороги, 13 зарылся в собственной голове. Внутри было множество мыслей и в то же время пусто, так как он не мог ухватить ни одну из них. Одни будто вдувало в одно ухо и выдувало из другого, другие вспыхивали и тут же взрывались, не успев полностью сформироваться. Мстить? Подкараулить Артемиду в лесу? Или как-то выманить из лагеря 11? А не лучше ли подловить Адама и убить его, чтобы запрет перестал действовать? Почему-то была уверенность, что после смерти владельца, эффект умения пропадёт.

- Убить, да?.. - повторил 13 вслух и грустно улыбнулся.

Спроси его вчера, сможет ли он убить человека, и он бы, поразмыслив, с уверенностью сказал - да. Но одно дело сказать, а другое сделать, порой между этими глаголами существует непреодолимая пропасть. Причём, ладно бы какого-нибудь противника, но вот так неожиданно, да ещё одного из своей команды, пусть и такого пропащего человека, как Артур... Как бы невозмутимо он себя не вёл после произошедшего в окружении остальных, но для него это было большим потрясением. А сейчас он уже рассматривает вариант убийства ещё одного из своих. Ужас...

- Вдоль реки... пойду просто вдоль реки, - решил он для себя в итоге.

Надо успокоиться и всё хорошенько проанализировать. Всё же от эмоций одни проблемы. В первый раз, когда он дал им волю, перепугал Чену до такой степени, что, как призналась она по пьяни, ей снятся кошмары с его участием. Результат второго раза - смерть Артура, хотя тут ещё спорный момент, всё же убийство вышло случайным. Статистика пока тухлая, но всё же в обоих случаях, дав волю чувствам, он пожинал далеко не сладкие плоды своих поступков.

С другой стороны, теперь можно побыть в одиночестве. Этого давно ему не хватало. Вот только это долгожданное одиночество может стать для него посмертным. Пусть даже если ему как-то удастся завести живность, как это смогла Чена, всё равно это будет уже не то.

13 шагал без усталости, пока не начало темнеть. Желудок жалобно заурчал, напоминая о том, что чего бы хозяин далее не планировал, ему это вряд ли удастся, если он обессилит и умрет с голода. Пришлось скидывать рюкзак и потрошить его на наличие еды. Порывшись внутри, парень похвалил себя за излишнюю осторожность и «хомячность». Он имел привычку не

раскладывать личные вещи где попало, а хранить всё в рюкзаке, чтобы в случае какой опасности, если придется срочно покидать стоянку, понести минимальные потери.

То же самое касалось и сухпайков, которые ребята разделили между собой. В одном из отделов покоились четыре коробки с провиантом, плюс пол-литровая бутылка воды. Мало, но лучше, чем ничего. Судя по наличию и расположению остальных вещей, Адам в его сумке не копался, а просто захватил её с собой, чтобы отдать после своих пламенных речей. Так что кроме припасенных под одеждой керамбитов, его арсенал пополнился хорошим кинжалом.

Особенным сокровищем был плеер с наушниками. Даже в этом мире он продолжал исправно функционировать, вот только заряжаться ему было не от чего. Так что 13 слушал его всего однажды, как раз, чтобы проверить работоспособность. Теперь можно и послушать музыку в дороге, если станет совсем скучно, хотя бы по несколько штук в день. Зарядки хватит надолго, но не навсегда, так что экономить надо. Экономия распространяется и на еду с питьём, само собой. Такие вот расчеты были лучшим доказательством того, что изгой не собирается сдаваться и плыть по течению обстоятельств.

Съев половину коробки сухпайка, сделав пару глотков воды и проведя инвентаризацию вещей с другой амуницией, 13 начал искать место для ночлега. Тут-то, когда стемнело окончательно, он и заметил ту самую звёздочку.

- Мда, большое спасибо... - поблагодарил парень непонятно кого полным сарказма голосом.

Его только сегодня выгнали, опираясь, в том числе, на то, что он был без класса, и вот уже к вечеру пробудилась Искра. Ирония судьбы, не иначе. Ещё смешнее стало, когда он открыл сообщение, которого так долго добивался разными способами.

Поздравляю, тебе удалось найти своё призвание в жизни! Развивайся дальше и станешь сильнее. Получен класс «Убийца», тип – боевой.

Выбери одно из предложенных ниже способностей.

- Убийца, - «посмаковал» слово 13, произнеся его вслух, - звучит больше как какое-то клеймо, а не название класса.

Ладно, поразмышлять над вопросом «какой цвет чувства юмора у жизни?» можно и потом, а пока он получил возможность стать сильнее, что автоматически повышает шансы на выживание. Оно сейчас в приоритете.

- Ну, где твои умения-то? – мысленно спросил он того, кто шлёт эти сообщения.

Ответа, естественно, не последовало. Перечитав сообщение еще раз и акцентировав внимание на «предложенных ниже», 13 попытался мысленно прокрутить текст. Тот сразу же поднялся,

открыв под собой столбик из трёх названий: «Невидимость», «Стремительность» и «Фантом». Концентрируясь на каждом названии по очереди, 13 получал подробное описание способности:

«Невидимость» - способность, делающая хозяина невидимым (вот так новость!). Потребление маны происходит лишь при активации способности. Длительность действия 5 минут, время перезарядки 3 минуты (отсчет идет после применения умения). Длительность невидимости и её перезарядка зависят от уровня умения.

Возможны дополнительные модификации.

«Стремительность» - способность, делающая хозяина быстрее ветра. Способность увеличивает общую подвижность тела, рефлекс и скорость реакции. Для активации требуется мана и энергия, которая потребляется во время всего действия умения. Начальный коэффициент ускорения равен 3, длительность умения 6 секунд, перезарядка - 1 минута. Длительность умения, коэффициент ускорения и потребление выносливости зависят от уровня умения.

Возможна дополнительная модификация.

«Фантом» - способность, которая превращает хозяина в подобие тумана, при этом сохраняя его возможность свободного передвижения. Требуется постоянный расход маны для поддержания формы. Во время действия умения активатор неуязвим, не может взаимодействовать с окружением, а также способен проходить через некоторые препятствия и передвигается в полтора раза быстрее своей скорости в обычном состоянии. Для перехода в фантомную форму и исходное состояние требуется время, равное 3 секундам. Перезарядка способности - 5 секунд (начинается лишь после возвращения хозяина в исходное состояние). Расход маны и скорость перехода из одного состояния в другое зависят от уровня умения.

Имеются отрицательные эффекты, возможна дополнительная модификация.

Из описания свойств данных способностей можно сразу сделать вывод, что они не являются равными или универсальными и каждая заточена под свой стиль...сражения или использования, сложно сказать, как правильнее. Например, сидеть незаметно в засаде, куда-то прокрадываться или кого-то подслушивать удобнее всего с помощью невидимости. Время её перезарядки дает возможность находиться в ней постоянно, пока не закончится мана.

В бою полезнее будет уже «Стремительность». С её помощью можно как быстро нападать, так и успешно уклоняться от атак, не будет проблемой увернуться даже от стрел. Также отступать, если что, куда надежнее, чем с помощью первого умения, так как невидимую цель можно «нащупать» разными способами, а быстрые ноги ничего не боятся. Смущает лишь то, что действует это ускорение слишком мало времени.

Последнее же умение было рассчитано, похоже, так сказать, на креатив и фантазию. Используя его, можно как избежать смертельной опасности, так и проникнуть в какое-нибудь труднодоступное место. Также вполне удобно добраться до какой-нибудь цели, например, проскользнуть мимо прикрывающих жертву защитников. И это только то, что сейчас пришло

на ум, а если поломать голову, то можно придумать и ещё какие-нибудь способы применения. Правда, тут уже смущали затраты на его применение и наличие отрицательных эффектов. Это словосочетание было подчеркнуто, а при концентрации на нём всплыло поясняющее «облачко»:

В фантомной форме зрение активатора становится черно-белым, а также пропадают остальные чувства, такие как слух, обоняние, осязание и вкус.

Действительно, стоит лишь представить, на что способен владелец хоть одной из этих способностей, сразу же станет ясно, что они являются хорошим подспорьем в создании карьеры убийцы любого профиля. И вот в такие обладатели метит теперь ещё 13. Только загвоздка в том, что никаким убийцей становиться он не хотел, но и игнорировать такое предложение крайне глупо. Так что стоит рассуждать исходя из того, что ему важнее не убивать, а выжить.

В принципе, все вышеперечисленные умения повышают выживаемость в той или иной мере, но первым на исключение идёт «Невидимость». Оно больше подходит для внезапного нападения и воровства, нежели спасения собственной жизни. Стремительность вообще больше направлено на бои, а не их избегание, хоть и драпать можно в три раза быстрее. Было бы куда бежать ещё... А вот «Фантом» хорош даже при наличии негативных эффектов. Да и в перспективе, если маны будет достаточно, можно в неуязвимой форме пересекать любые опасные места, делая привал в каких-нибудь укрытиях, пока мана не восстановится. Так что выбор падает однозначно на него.

Мысленно нажав на название последнего умения и, подтвердив выбор, 13 решил тут же его испробовать. Никаких иконок не появилось, как когда-то уверял мастер игровых дел очкарик Гай, заклинаний тоже никаких кричать не пришлось. Просто он захотел использовать способность и тут же начал распыляться. Напоминало движение руками или ногами – их процесс не надо обдумывать и контролировать, это чисто на рефлекторном уровне.

Мир медленно терял цвет, а звуки пропали в одно мгновение на второй секунде «превращения». После полного испарения он действительно перестал что-то чувствовать, а зрение хоть и стало монохромным, но зато значительно увеличился угол обзора. Он видел практически во всех направлениях сразу, имея слепое пятно лишь на затылке, ну, так ощущалось... В целом было крайне непривычно и даже страшно. Если призраки существуют, не так ли они себя как раз и чувствуют?

Только 13 вошел во вкус и переместился на десяток метров вперед, как начал принимать свою человеческую форму.

- Не понял... - озвучил он вслух своё замешательство, так как желание вернуться обратно он не изъяснял.

После секундного осмысления пришло два варианта объяснения случившегося: либо он ещё плохо контролирует полученную способность, либо, что более вероятно, закончилась мана. А

как вот увидеть её количество-то вообще?! Было бы очень удобно иметь хоть какой-то индикатор. Но на нет и суда нет, как говорится.

Пока 13 разбирался что к чему, планеты уже полностью проявились - это говорило о наступлении ночи. Заниматься дальнейшим изучением «нового себя» было как минимум не безопасно, хотя вопросы ещё оставались. Совсем рядом, на берегу реки, он нашел два больших валуна в щель, между которыми вполне можно было протиснуться, а дальше было расширение, где можно было расположиться с хоть каким-то комфортом. Так ему показалось с первого взгляда, но всё же протиснуться туда не удалось.

И тут впервые показало свою эффективность выбранная способность. Правда, пришлось караулить около часа, чтобы, наконец, активировать её. Восстановленной маны хватило в аккурат для того, чтобы попасть внутрь. От одной мысли, что с ним могло бы произойти, если бы он «очеловечился» там, где не помещается, по спине пробежал легион мурашек.

После такого насыщенного дня сон наступил быстро, а проснулся 13 задолго после восхода, что его ни капли не печалило. Теперь не надо было торопиться что-то делать на благо поселения. Можно пожить, так сказать, для себя, как это делала Ева. Он рассчитывал, что за время сна маны накопится как следует, в чём оказался прав. Так что он без задержек просочился обратно наружу и продолжил своё бесцельное скитание.

Спустя трое суток ландшафт поменялся с равнинного на гористый. Уже с этого места был виден впереди горный хребет, являющийся, скорее всего, истоком реки, на чьём берегу их отряд построил своё поселение и вдоль которой он шёл всё это время. И тут парень впервые задумался, что неплохо было бы пока тут и осесть, точнее там - в горах. Там можно найти пещеру, поискать какую-нибудь живность, а главное, разобраться со всеми этими игровыми приключениями, ворвавшимися в его жизнь вместе с открывшимся классом.

13 невольно усмехнулся от полезших в голову ассоциаций с шаолиньскими монахами, которые живут в своих горных монастырях черт знает с каких времен и занимаются как раз познанием себя, границ возможностей своего тела, а также развиваются духовно. Было почему-то забавно поставить себя на их место. Он, пожалуй, завыл бы от однообразия через пару недель жизни там, ему ведь даже в стенах земного «инкубатора» было тошно.

Еще забавнее стало, когда все поставленные цели изгоя были достигнуты, и он через месяц действительно стал походить на какого-то аскета или давшего обет служителя. Такие порой обещали своим богам жить в уединении или не говорить ни слова целые десятилетия. Да, это было очень забавно, но что-то совсем не смешно...

И всё же во всём есть свои плюсы. Пещерку 13 нашел прямо рядом с рекой, которая водопадом стекала с горы, так что проблем с водой не было. Огонь он добывал с помощью огнива, которое всегда таскал с собой в рюкзаке после ночёвки в лесу с Артемидой. Тот случай показал, что надо быть готовым ко всему и лучше перестраховаться.

Охотился он на родичей земных горных козлов, которых прозвал рогаликами из-за формы из

рогов, по принципу «у страха глаза велики». Первый раз он случайно спугнул свою жертву, отчего та оступилась и упала со скалы. Хотя потом пришлось спускаться к самому её подножью, потратив на это около двух часов, но способ охоты был признан годным.

Так он в бесплотной форме подкрадывался к ничего не подозревающему роголику, который стоял на каком-нибудь опасном выступе, и «перевоплощался», подводя животину к черте скорой кончины от инфаркта. Бывало, что козлы просто ускакивали, пользуясь маленькими выступами из скал как скоростным шоссе. Но в большинстве случаев те просто вздрагивали от неожиданности, соскальзывая или теряя равновесие. Далее оставалось лишь проследить, куда шлепался рогатый неудачник, и спуститься к разбившейся тушке. Таким образом, рацион 13 пополнялся своеобразными «отбивными», которых хватало надолго, всё же ел он не так много.

Из-за того, что свободного времени у него появилось неожиданно много, он решил возобновить тренировки, которым когда-то их подвергали инструкторы по физкультуре и боевым искусствам. Драка с Артуром показала всю их ущербность в подготовке для настоящих сражений, где на кону будет стоять жизни. Нашлось время даже для медитаций. Хотя к их пользе 13 относился скептически, через дюжину занятий он стал чувствовать, что что-то в этом есть – сознание становилось чистым, настроение повышалось, в голову приходили интересные идеи, а порой можно было неплохо и выспаться.

Но полностью убедился он в их пользе, когда, медитируя, открыл ранее неизведанную «страницу» себя. Ему удалось увидеть лист своих характеристик, включающий в себя также показатели маны, энергии и некой пневмы, а ещё свой уровень. К сожалению, прозрение было недолгим, так как после такого открытия он не смог сохранить необходимое для концентрации спокойствие. Даже не получилось узнать, может ли он как-то взаимодействовать там хоть с чем-то. Как говорил всё тот же очкарик Гай, в играх всегда можно было распределять очки характеристик, которые давались за поднятие уровня. Он, кстати, был у 13 вторым.

После знакомства с новыми параметрами появилась куча вопросов, получить ответы на которые парень поставил своей новой целью. Он понимал, что сидеть тут бесцельно до старости не только глупо, но и жутко скучно, вот только уходить куда-то в неизвестность тоже не хотелось. Так что появился отличный повод провести время с пользой. Ему хотелось отправиться в путешествие уверенным в своих силах.

Второй «контакт» с меню характеристик был налажен через несколько дней и многократных медитаций, которые встали на первое место в занятиях 13, не считая поисков пропитания. В этот раз удалось не просто увидеть и хорошенько запомнить всё его содержимое, более-менее разобравшись во всём, но и поработать с меню. Тут, как и в сообщении о получении класса, всплывали пояснения, что очень помогало.

Итак, характеристик было всего шесть: интеллект, живучесть, воля, физическая сила, ловкость и выносливость. Первые три были неповышаемыми посредством распределения свободных очков. Видимо, надо было их качать, лишь преодолевая себя, так сказать или ещё какими-то способами, может, необходимо было просто достигнуть определенного уровня – тут гадать пока бессмысленно.

Насчет интеллекта и воли было логически ясно – нельзя стать умнее или сильнее характером, повышая где-то циферки. Но вот как повышать живучесть, которая была прототипом показателя здоровья в играх, непонятно, ведь оно зависит от природы чуть ли не с рождения. Кто-то рождается крепким ребенком, кто-то болезненным, у кого-то слабый иммунитет или какая-нибудь врожденная «аномалия». Влияет ли эта живучесть на продолжительность жизни? В общем, мутный вопрос...

Остальные характеристики делали человека сильнее, ловчее, выносливее, что следует из названий - всё просто и ясно. Повышались они с помощью очков, дающихся за получение уровня, и сейчас напротив них стояли плюсики, а в счётчике «Свободные очки характеристик» грустила одинокая единичка. 13 сделал вывод, что за каждый новый уровень давалось одна нераспределенная характеристика. Не густо, так что придется вкладывать их с умом и смотреть, как будет влиять на «игрока» повышение того или иного параметра.

Пока общая картина доступных его взгляду параметров выглядела так:

Уровень: 2

Интеллект: 15

Живучесть: 8

Воля: 10

Физическая сила: 9 +

Ловкость: 13 +

Выносливость: 8 +

Свободные очки характеристик: 1

Пневма: 180 +

Мана: 240 +

Энергия: 195 +

Плюсы напротив «ресурсов» парень заметил не сразу, а когда попробовал по очереди вложить в них единичку, то показатели повышались на 15 единиц. То есть была возможность не только

прокачивать свои характеристики, но и увеличивать объемы пневмы, маны или энергии, в зависимости от потребностей.

В результате 13 вложился в выносливость. И не только потому, что она была ниже остальных параметров, просто, главная цель – выживание, так что быть выносливым в будущем путешествии очень пригодится. Как только он это сделал, объемы всех трех ресурсов подросли на 5 единичек.

- Однако... - приподняв бровь, отреагировал на приятные изменения изгой.

После знакомства с оцифрованным собой у 13 всё ещё осталось чувство того, что чего-то не хватает. Например, нет упоминаний ни о его новой способности, ни о повышенной регенерации. Он даже не знает сколько маны потребляет умение, а такая информация где-то обязана быть, раз уж есть все эти полотна с различными параметрами. Как говорится, нет дыма без огня, и ему сегодня удалось увидеть именно только «дым».

Следующие две недели прошли так, словно режиссер его жизни написал сюжет для одного дня, а потом просто скопировал получившееся четырнадцать раз. Всё те же медитации, порой незапланированно переходящие в тихий час, периодическая охота, брожение там-сям в поисках чего-то, чего он и сам не знал. Одна польза – облазил все горы вдоль и поперек, что помогло лучше ориентироваться на местности, да подсчитал, что в форме тумана может находиться на данный момент лишь четырнадцать секунд.

Во время очередной удачной охоты на неосторожного рогалика, лазая по кустам у подножия гор в поисках рухнувшей тушки, 13 услышал ставшие уже непривычными звуки – человеческие голоса. Что именно говорили слышно не было, но гул разговора, постоянно меняющийся из-за разных говоривших и смены интонации было невозможно спутать с чем-то другим. Легкий трепет охватил всё его тело.

Естественно, что ему стало любопытно посмотреть, кто же там мог быть. То, что это могут быть его товарищи...или бывшие товарищи, непонятно даже как теперь их называть, было исключено. Он провёл много времени, чтобы понять, что они не очень-то рвутся изучать окружающий мир. Есть исключения в лице Артемиды или Улля, например, но весь отряд сюда точно не придет. А там явно было больше трех людей.

Стараясь бесшумно продрасться через кусты и заросли полутораметровой травы, он неожиданно оказался на отличном для обзора скалистом выступе. Под ним открывалась немного холмистая равнина, с кучей огромных валунов, разбросанных то там, то тут. Также отсюда открывался отличный обзор на небо и часть горного хребта – хоть картину рисуй. Вот только в данный момент картина получилась бы не очень хорошей... В метрах пятнадцати от него разыгралась целая жизненная драма, которая ещё раз подтверждала жадность и жестокость людей.

Девушка в ссадинах и синяках, видневшихся из-за рваной одежды, валялась на земле и рыдала навзрыд, захлебываясь собственными слезами. Она вяло отбивалась голыми ногами от парня со



спущенными штанами, что пытался пристроиться к ней. Её руки были связаны брючным ремнем, что сводило всё сопротивление к нулю. Рядом валялся в кровь избитый парень, связанный по рукам и ногам все теми же брючными ремнями. Он тоже плакал от злости и бессилия, ругаясь и обещая, что все они подохнут в страшных муках.

Но даже в таком состоянии тот пытался подползти к насильнику, хотя 13 сомневался, что парень как-то сможет помочь, если доползет. Этому мешал второй негодяй, который, весело смеясь, пинал повязанного или просто оттаскивал за волосы. Третий с удовлетворенным видом стоял в стороне и просто с улыбкой наблюдал за всей этой картиной. У всех трех были рожи уголовников, по которым сразу видно, что ничего хорошего от них ждать не стоит.

Да, гнев, рожденный осознанием того, что ты опоздал или ничего не можешь сделать в критической ситуации, наверное, одна из самых неприятных эмоций. И направлен он не столь на кого-то, как, в первую очередь, на себя, из-за собственной слабости. А тут ситуация такая, что впору и разрыдаться, что, собственно, и видно по связанному парню.

13 даже немного передалось это чувство, а после представления, что будь на месте этой бедняжки, например, его подруга или сестра или любимая девушка, в нем начала закипать неслабая ненависть к этим тварям. В какое-то мгновение он понял, что видит перед собой не трех человек, а уже какой-то бесполезный биомусор. Нет, даже не бесполезный, а вредный, от которого необходимо избавиться. Он медленно и всё также бесшумно выбрался из своего укрытия.

- Эй, чего тебе тут надо? – обратился к нему ближайший из этой троицы, который заметил 13, лишь когда он прошел уже половину расстояния между ними.

13 же молча продолжил двигаться в их направлении.

- Глухой что ли? Считаю до трех и чтобы глаза мои тебя здесь не видели, иначе сильно пожалеешь!

- Глаза, говоришь, не видели? – улыбнулся 13.

От такой улыбки у говорившего аж кровь отлила от лица. Но оценив комплекцию парня и сравнив со своей, он быстро взял себя в руки.

«Я и в плечах шире, и руки у меня толще, а, значит, я явно сильнее, так что этот дрищ мне ничего не сможет сделать» - приблизительно такого рода мысли можно было прочесть по его тупой физиономии.

- Все же глухой, да? – подошел он вплотную к 13, нарочито держась расслабленно, и посмотрел на того сверху вниз.

- Раз не хочешь видеть, то они к тебе ни к чему, - будто и не слыша его продолжил 13, одновременно хватая здоровяка за голову.

Схватил он его таким образом, что большие пальцы рук оказались на уровне глазниц. После этого он сразу же начал ими давить на них. Реакция глаз на посторонние предметы очень быстрая, так что веки успели закрыться. Вот только от этого было мало толку, ведь это всего лишь тоненькие кусочки кожи, тем более прорезь между верхним и нижним веком никуда не девается. Пальцы всё глубже погружались в глаза жертвы, повышая уровень громкости вопля, будто 13 игрался с регулятором звука на своем плеере.

Ор парня перекрыл крик и плач жертв, обратив, наконец, на гостя внимание остальных. Негодяй со спущенными штанами, так и не успевший приняться за дело, вскочил с недовольным лицом и побежал на помощь своему товарищу, на ходу пытаясь натянуть штаны обратно. Третий тоже бросил веселиться избиением беспомощного и кинулся на подмогу.

Пока эта парочка добиралась до 13, с первым насильником было уже покончено. Вторым умер тот, который избивал связанного парня. Он с легкостью обогнал семенящего друга, который яростно дергал замок заевшей молнии на ширинке, и, не останавливаясь, налетел на своего противника. Налетел и в первую же секунду получил джеб в гортань, отчего сразу же повалился на землю с вытаращенными глазами, пытаясь вправить провалившийся кадык. Следующим ударом ноги, результатом которого стал мягкий хруст щитовидного хряща, 13 помножил на ноль все шансы насильника выжить.

- Ах ты, сука! Я тебя на ремни порежу, - отреагировал на убийство своих друзей оставшийся, доставая какой-то самодельный ножик и перекидывая его в правую руку.

Видеть перед собой противника с настоящим ножом было страшно, но 13 быстро переборол страх, представив, что это очередные тренировки по самообороне от мастера Армина, а в руках противника муляж.

- Глубокий вдох - медленный выдох, сконцентрируйся на его движениях. Постоянно смотри ему в глаза, - мысленно повторял он себе голосом Немца.

- Иди сюда, нах! - тем временем закричал последний из насильников и, противореча своим же словам, сам кинулся на парня.

Прямой неуклюжий удар в живот. Даже с одурманенным Артуром было куда страшнее и тяжелее драться. Уйдя вправо с линии атаки, 13 схватил руку с ножом за запястье, а левой рукой надавил на её локоть, одновременно сворачивая - один из элементарнейших приёмов. Противник вскрикнул «ай, сук!», и рефлекторно начал «клевать» головой в землю, чтобы избежать вывиха или перелома своей несчастной конечности.

Вот только до того, похоже, не дошло, что изгой совсем не собирался останавливаться. Резкое движение рук и снова хруст. Не обращая внимания на крик боли в новом диапазоне, 13 выбил оружие из сломанной в локте руки и переключился на открытую шею врага, взяв его сзади на

удушающий. Душить – это долго, поэтому он обхватил его талию ногами и потянул ими вниз, одновременно таща вверх голову жертвы. Тот начал беспорядочно лупить целой рукой, стараясь вырваться из захвата, но это было бесполезно. Очередной хруст, уже от шейных позвонков, и тело последнего насильника тут же обмякло.

13 встал с земли и осмотрел своё «художество». Только сейчас он заметил, что все руки у него в крови. Не по локоть, как принято говорить, но выглядело всё равно жутко. Затем он прислушался к своему внутреннему Я. Тишина и легкое удовлетворение... Удивительно, совсем недавно его мучила совесть из-за убийства Артура, сейчас же 13 был доволен своей работой. Поразительные метаморфозы сознания за такой короткий промежуток времени. Также странным было то, что он совсем не запомнил лиц убитых – в памяти всплывали лишь пустые лица, как у манекенов, зато врезались некоторые другие детали окружения, например, ремни. Обычные кожаные ремни с Матушки-Земли!

Всплывает вполне логичный вопрос – какого хрена тут вообще происходит?!

<http://tl.rulate.ru/book/23626/494515>