

— Бред, — веско заявила Такаги после моего рассказа.

— Я же предупреждал, что история безумная, — пожал я плечами.

— Хочешь сказать, что это все — правда? Что ты действительно бессмертный супергерой то ли из будущего, то ли из другого мира?!

— Ну, строго говоря, убить меня как раз не проблема, просто...

— Просто тебе это несильно повредит, ты всего лишь переродишься где-нибудь еще! — вскинулась девушка. — Не надо повторять, я все поняла с первого раза!

— Всего лишь?! Посмотрел бы я, как ты проживаешь жизнь с нуля в полном сознании. И как у тебя башка трещит после любой мыслительной деятельности.

— Ты в самом деле не понимаешь? Да за одно только это любой здравомыслящий человек сделает все что угодно, не говоря уже об остальных твоих талантах, а тебе это все просто свалилось на голову!

— Так было всегда, — вступила в разговор Саэко. — Кто-то рождается в богатой семье, а кто-то — на улице. У кого-то с рождения есть талант и терпение, а у кого-то — нет. Несправедливость естественна.

— Вы издеваетесь?! Да между Рокфеллером и слепым безногим мальчиком нет такой разницы — оба они рано или поздно умрут! А это уже какой-то сверхчеловек!

— Сая, я не пойму, ты меня в этом обвиняешь?! Между прочим, если бы не мои способности, шансов выжить у нас было бы намного меньше!

— Нет! Я это понимаю, просто... ладно, неважно! — Такаги слегка покраснела. — Лучше давайте думать, что делать дальше.

— А что тут думать? — немного удивился я. — Я же уже рассказывал: чтобы выйти, нам нужно убить босса. Но босс созывает на помощь всех недобитков, так что, прежде чем идти к нему, надо полностью зачистить лабиринт. Если учитывать, что я даже в прошлый раз ухитрился добраться до центра, проблем с зачисткой быть не должно.

— Тогда нужно действовать, — снова подала голос Саэко. — Такаши лучше идти впереди; если я правильно поняла, сражения делают тебя сильнее. А я буду прикрывать Такаги.

— Эй, я сама могу о себе позаботиться! — возмутилась Сая. — Ты же сказал, что ничего страшного помимо твоего «босса» там нет!

— Такого я не говорил, — ответил я ей. — Сая, я не думаю, что ты врукопашную сможешь отбиться от пары крыс-переростков размером чуть меньше овчарки. Я затащил тебя сюда не для того, чтобы кормить этих тварей.

— Ладно, убедил, — нехотя буркнула Такаги. — Тогда вытаскивай нас теперь, раз уж сам затащил!

Получено задание: Спасение из подземелья.

Вы должны покинуть подземелье «Крысиная нора». Сая Такаги и Саэко Бусудзима должны

остаться в живых.

Награда: 14 000 опыта.

Неплохой квест. И это при том, что выбора у меня в любом случае нет. По сути — халявная экспа.

— Чему это ты так радуешься? — подозрительно спросила Сая, заметив мою довольную физиономию.

— Ты мне квест дала. Хороший.

— Что дала?

— Задание, — расшифровал я. — Если я выведу вас обеих отсюда живыми, система отсыплет мне опыта. Учитывая, что я бы это сделал в любом случае, — чистая халява.

— Дурдом, — резюмировала девушка.

Выдвинулись мы по плану Саэко — я впереди, а девушки — за моей спиной. Чтобы Сая не чувствовала себя бесполезным балластом, я достал из инвентаря фонарик и вручил ей. Конечно, минимально необходимый для того, чтобы не наткаться на стены, свет сюда попадал из периодически встречающихся отверстий в крыше, но лишним дополнительное освещение точно не будет. Сама Сая за время моего рассказа немного пришла в себя и, хотя бегать все еще не могла, передвигалась почти без посторонней помощи.

Первого врага мы встретили почти сразу после первой развилки. Гигантская крыса первого уровня — тварь, раза в полтора больше нормального для ее собратьев размера, слилась тут же, получив меткий удар боккеном по голове. А в прошлый раз первую крысу я с минуту гонял по коридору, пытаюсь попасть по верткой гадине. Разница просто поразительная. Все-таки физуха тоже решает. Тем временем несчастный моб отлетел к стене и распался на мириады искр, оставив после себя флакончик с густой черной жидкостью, отполированный крысиный череп и глаз в маленькой баночке.

Крысиная желчь.

Алхимический ингредиент. Дополнительная информация недоступна, навык алхимии слишком низок.

Крысиный череп.

Материал. Дополнительная информация недоступна, навык шаманизма слишком низок.

Крысиный глаз.

Алхимический ингредиент. Дополнительная информация недоступна, навык алхимии слишком низок.

Зараза, и хоть бы что на милишника выпало! Хотя бы зелье какое-нибудь. А лучше — пуха, а то

у верного боккена прочности осталось всего на 32%. Пора бы уже задуматься о новом оружии.

— Это что? — брезгливо спросила Сая, указывая лучом фонарика на добычу.

— Лут, — задумчиво ответил я, соображая, стоит ли брать хоть что-нибудь из этого. Вроде бы хрень полная, но вдруг из босса выпадет рецепт или что-то вроде? Да и стакается весь этот мусор, в отличие от большинства предметов из реального мира.

— Ты можешь говорить по-японски, а не на своем задротском наречии?!

— Ну хорошо, трофеи, так понятнее?!

— Маразм. И что, после каждого врага такая хрень остается?

— Не факт, что точно такая же, но, в общем, да. Ладно, пойдем дальше, — я решительно прошел мимо лежащих на земле трофеев. В конце концов, если понадобится, спущусь сюда еще раз.

Зачистка оказалась занятием муторным и скучным настолько, насколько сражения вообще могут быть таковыми. Крысы ходили по одной-две, реже — по три особи и в таких количествах не досаждали. Только иногда, когда встречались группы тварей 4-го уровня — «переростков», как я окрестил их за внушительные размеры, приходилось немного поднапрячься. Лут тоже не радовал — исключительно крысиные «запчасти» в духе зубов, хвостов, желчи и тому подобного неаппетитного дерьма. Единственным, что могло нам пригодиться, было мясо, но даже система в его описании выдала: «Есть это — не самая хорошая идея. Токсично».

А вот что действительно доставляло немалые проблемы, так это сама структура проклятого лабиринта с кучей перекрестков, развилок и поворотов, почти неотличимых друг от друга. Хорошо хоть метки на земляные стены наносились без проблем, а то, случайно увидев их описание, я начал в этом сомневаться:

Иллюзорная земля.

Твердая иллюзия, состоящая из псевдоматерии.

Стабильность: высокая.

Получается, что настоящие в этом месте только мы и лут. И если с нами все более-менее понятно, то вот откуда берутся трофеи? Они ведь не могут появляться просто из воздуха. Или все-таки могут? Но так демонстративно класть болт на один из фундаментальных законов вселенной... система, зараза, что ты такое?!

Наконец лабиринт был очищен от рядовых обитателей. К этому моменту я уже начал искренне ненавидеть крыс, коридоры, подземелья, лабиринты и зомби, которые загнали нас к этим крысам, коридорам и далее по списку. Единственным, что немного примиряло с реальностью, было то, что я получил-таки еще один уровень. Ничего, кроме традиционных трех очков характеристик и морального удовлетворения, он мне не принес, но и это уже немало. Так что в комнату с боссом я заходил со странной смесью дикого раздражения на весь этот гребанный данж и мрачного удовлетворения от того, что скоро все это наконец закончится.

— Фе-е-е... — выдала Такаги при виде крысиного короля. Емкое и очень точное определение.

Глядишь на это хаотичное смешение тушек гигантских крыс — и кроме «фе-е-е» ничего в голову и не приходит. Не говоря уже о том, что и пахнет от твари далеко не фиалками. Выглядела эта хрень довольно нелепо, но вот характеристики внушали:

Имя: N/A

Тип: Монстр

Вид: Крысиный король

Уровень: 10

Характеристики:

Сила 19

Выносливость 32

Ловкость 12

Восприятие 17

Интеллект 5

Хитрость 5

Мудрость 3

Воля 4

Харизма 8

Удача 7

HP 425/425

SP 490/490

MP 0/0

— Действуем по той же схеме. Я бью, Сазко прикрывает, Сая светит. Погнали! — скомандовал я, активируя «поиск уязвимостей». Обычно этот навык вел себя в лучших традициях капитана Очевидность, подсвечивая голову, сердце, горло и тому подобные точки, но вот с таким непонятным противником мог и помочь. К сожалению, красных точек, указывающих на смертельное попадание, на теле твари не оказалось, а такие очевидно уязвимые места, как, например, головы, подсвечивались желтым, обозначавшим места, уязвимые к критам. Жаль, закончить бой в один удар явно не получится.

При моем приближении тварь злобно зыркнула и, как и в прошлый раз, заверещала. Вот только на ее зов откликнулась всего лишь каким-то чудом уцелевшая пара крысят первого уровня, которых встретила Сазко. Но босса такое фиаско ничуть не смутило. Он опять завыл, но уже в другой тональности, кажется, переходя на ультразвук. От этого воя мне внезапно

поплохело. Ощущение было такое, как будто меня сильно ударили по голове. А крыс тем временем с неожиданной для такого существа скоростью подползал ко мне.

Спасло меня то, что я поостерегся подходить к боссу близко и, пока он добирался до меня, я успел справиться с бунтующим организмом, сумев уклониться от атаки... хвостом! Тварь, слишком громоздкая и неповоротливая, чтобы использовать зубы или когти, пользовалась хвостами в качестве щупалец-манипуляторов! И глядя на внушительный след на земле, оставленный импровизированной конечностью, я понимал: попадать под такой удар — дело чересчур опасное. Крыс снова попытался достать меня, но я уже был начеку, так что относительно легко уклонился и неожиданно оказался рядом с одной из голов твари. Сама тварь тем временем сообразила, что эффект ее вопля прошел, и взвыла снова. Но я все же успел врезать по уродливой башке прежде, чем меня опять скрутит. Вой крыса мгновенно перешел в протестующий писк и существенного вреда не нанес. Но это было охренеть как близко! Не дожидаясь, пока крысюк придет в себя, я рванул к другой голове твари. Сколько у босса осталось здоровья, смотреть времени не было, но крыты наносить всяко выгоднее, чем просто колупать врага. Отскочить, пропуская перед собой удар, с трудом уклониться от попытки захвата — и вот я оказался на месте. Разбил очередную крысиную голову, но неожиданно получил мощный удар в грудь.

Кажется, на пару секунд я потерял сознание, однако, когда очнулся, никто не спешил меня жрать. Но болело, такое впечатление, абсолютно все. Я, пошатываясь, поднялся на ноги и очумело огляделся. Чертов крыс был еще жив, но наседал уже не на меня. Сазко. Черт, предупреждал же, чтоб ради меня не рисковала жизнью! Я со всей возможной для меня сейчас скоростью двинул в сторону сражения. На самом деле мне несказанно повезло, что я попал не под полноценный удар, а скорее под конвульсивный толчок. Потрепало меня, конечно, знатно, но, если бы я попал под настоящий удар, пришлось бы мне снова лететь на респаун.

Тем временем мечница неплохо справлялась и без моей помощи. Складывалось впечатление, что крыс вместе с головами здорово подрастерял свою прыть. По крайней мере Сазко сумела лишить тварь еще двух голов. Оставалась последняя, и боссу, судя по резко замедлившимся и ставшим дергаными движениям, стало совсем грустно. Но крыс вспомнил о своем главном оружии и снова завыл. И тут уже грустно стало нам. Меня очередная звуковая атака сбила с ног. Сазко устояла, но замешкалась и словила оплеуху от монстра. Черт, неужели конец?

Спасло девушку то, что от удара она откатилась к стене и по пути к ней чертов крыс наткнулся на меня. Не знаю, что там перемкнуло у него в мозгах, но вместо того, чтобы размазать меня по земле ровным слоем, крыс, видимо, решил сожрать меня живьем. Похоже, с его точки зрения, лежащий на земле индивид не представляет никакой опасности. Но босса ждал крайне неприятный сюрприз. Когда монстр поднес единственную оставшуюся в живых голову ко мне, я призвал револьвер, который так и не вернул Хирано, и выстрелил твари прямо в открытую пасть. Промахнуться с такого расстояния было практически невозможно. Тварь конвульсивно дернулась, а затем грузно завалилась на бок и рассыпалась на искры. Победа!

Спокойно полежать и прийти в себя мне, разумеется, не дали.

— Ничего страшного, да?! Первый уровень, минимальная сложность?! Да ты вообще соображаешь, что остался жив только чудом? А если бы тебя убили?! — Сая... какой же мерзкий у тебя голос...

— Это место завязано на меня, так что, скорее всего, вас бы тогда просто выкинуло на улицу, — попытался я хоть немного успокоить девушку. Видимо, зря.

— Такаши, ты... Ты идиот! Кретин! Чертов авантюрист!! — Было видно, что Сая еле сдерживается от желания пнуть меня побольнее.

— Я вижу, вашим отношениям можно только позавидовать, — раздался сзади меня ехидный голос Саэко.

— Увы, я не достаточно мазохист, чтобы получать от таких отношений удовольствие, — вернул я подачу, пытаюсь сесть.

— Да идите вы!.. — Такаги вспыхнула и отвернулась от нас.

— Я уже думал, тебе конец, — признался я Саэко, поднимаясь с ее помощью.

— Я успела так подумать про тебя дважды, — улыбнулась в ответ девушка. — От этого существа что-то осталось, лучше будет, если ты сам посмотришь.

Что оставил после себя босс, мне было очень любопытно. В конце концов, это не какой-то там рядовой моб, и, соответственно, лут с него должен быть куда богаче. И надо сказать, босс меня не разочаровал. Он оставил после себя кожаную куртку, сапоги, четыре пузатых флакона с чем-то, напоминающим вишневый сок, и колбу с бесцветной и очень густой субстанцией.

Кожаная куртка отвода глаз.

Материал: кожа.

Термоизоляция: средне.

Поглощение урона: низкое.

Эффект: +25% ко всем попыткам скрытности.

Прочность: 100%

Кожаные ботинки тихого шага.

Материал: кожа.

Термоизоляция: средне.

Поглощение урона: низкое.

Эффект: -30% шума при передвижении.

Прочность: 100%

Малое зелье регенерации.

+50% к восстановлению НР на 2ч.

Парализующий яд.

При попадании в кровь парализует цель. Время действия зависит от количества яда. В больших дозах смертелен.

Жаль только, что оружия крыс так и не уронил. Хотя, учитывая, что все, кроме универсальных лечилок, здесь отдает классом «роги», нестрашно. Сомневаюсь, что в борьбе с зомби мне чем-то поможет кинжал.

Сначала я хотел отдать обновки Сае, чтобы на нее меньше реагировали монстры, но упрямая девушка наотрез отказалась надевать это и вообще изображала смертельную обиду. Так что куртку я презентовал Саэко, а сапоги, оказавшиеся довольно удобными, оставил себе и сгреб склянки в инвентарь. После этого я, на всякий случай взяв обеих девушек за руки, наконец-то покинул осточертевший за сегодня данж.

<http://tl.rulate.ru/book/25945/542309>