

«Это и есть то, что я ищу, правильно?» - недоуменно спросил я.

«Я думаю, что да», - ответил дедушка Мор.

«Хорошо, что гигантская дверь главного босса здесь слишком стереотипна, чтобы быть чем-то еще ...» - криво улыбнулся я.

«Стереотипна? За всю свою долгую жизнь я никогда не видел такой большой двери с огромной замочной скважиной», - возразил дедушка Мор.

«Не беспокойся об этом, логика видеоигр никогда не имеет особого смысла, а мой разум заполнен ею. Назови это продуктом моего поколения», - объяснил я.

«Ухух....» - вздохнул дедушка Мор.

Медленно приближаясь к массивной двери, которая напоминала дверь босса из популярной игры «Nintendo», я надеялся, что мне не придется возвращаться назад и искать компас, карту подземелья и ключ, как обычно бывало в компьютерных играх. Осторожно толкнув дверь, я понял, что она не поддается. Попытался еще раз изо всех сил, но снова оказался в тупике. Секунду спустя мои внутренние указания внезапно изменились, направляя меня обратно в лабиринт, раскинувшийся позади меня. Вы сейчас серьезно?!

«Ты, блядь, издеваешься надо мной? Я просто пошутил насчет проклятого богами компаса и карты подземелий!» - возмущенно завопил я.

«Хм... значит, твоя цель за закрытой дверью, а ключ отсутствует? Подожди секунду...» - вдруг сказал дедушка Мор.

Не понимая, что мой дедушка что-то говорит, я так увлекся своей тирадой об игровом реализме и глупости наличия гигантских гребаных дверей посреди подземелья, что не слышал его. И вдруг я застыл от удивления, когда мощный взрыв потряс коридор. Резко повернув голову, я едва успел поймать момент, когда дверь, которая когда-то преграждала мне путь, упала с громким грохотом, и ее обломки разлетелись во все стороны.

«Дедушка?! Это ты взорвал дверь?!» - изумился я.

«Я тоже хочу ускорить это приключение. Чем меньше времени ты проведешь в этом царстве, тем лучше», - улыбнулся дедушка Мор.

«Это жульничество!»

«А? Я думал, ты будешь доволен результатом?» - удивился дедушка Мор.

Уставившись на новый путь, открывшийся передо мной, о котором кричал каждый мой инстинкт геймера, я подумал, стоит ли игнорировать то, что только что произошло, и воспользоваться новым коротким путем или нет. Даже мысленное направление в моей голове, казалось, запуталось в том, что делать в этой ситуации, так как оно быстро переключалось между направлением меня в комнату босса и обратно в лабиринт. После еще нескольких секунд этого размышления оно, по-видимому, решило махнуть рукой и указало, что надо идти прямо в комнату, распахнувшуюся передо мной. Вздохнув, я решил последовать его совету.

«Ха... как бы то ни было, лучше всего было бы воспользоваться преимуществом... Похоже, больше нет смысла бродить вокруг до около...»

«Вот это дух! Всегда сохраняй позитивный настрой!» - одобительно сказал дедушка Мор.

«Я был саркастичен», - возразил я.

«Как и я, когда был молодым», - парировал дедушка Мор.

Забравшись на остатки массивных ворот, валяющихся передо мной, я поразился силе, которая, должно быть, потребовалась, чтобы сорвать их с петель. Эта штука была толщиной 2 фута, и ее петли выглядели так, как будто они были сделаны для того, чтобы удерживать настоящий полуприцеп. Какое бы заклинание ни использовал мой дедушка, оно настолько превосходило все, что я видел, и даже слышал в историях, обычно повествующих о том, насколько сложным было такое заклинание и сколько требовалось для него практикующих, что мне было трудно в это поверить. Мало того, что лишь небольшая часть силы моего дедушки сотворила заклинание, он сделал это так, как будто это была запоздалая мысль, как будто это было даже ничуть не сложнее, чем заклинание Молнии или Свечи.

Конечно, оба этих заклинания тоже были для меня сложными не более недели назад, и заклинание "Молния" все еще было тем, над чем я работал. Однако суть оставалась в силе, и это заставило меня задуматься, насколько могущественным на самом деле был мой дедушка и насколько могущественными были его враги. Слегка дрожа при мысли о том, что кто-то из этих врагов использует меня либо в качестве заложника, либо в качестве приманки, я решил отойти от этих размышлений, так как все равно ничего не мог с этим поделать.

«Так у тебя есть какие-нибудь идеи, какими мы должны быть...»

«У тебя была бы идея получше, чем у меня, если бы она была твоей... что случилось?» - спросил дедушка Мор.

Не будучи уверенным в том, что я ищу, я решил спросить старого дракона, есть ли у него какие-либо идеи, только чтобы замолчать, так как я нашел именно то, что кричало о «БИТВЕ БОССА» - гигантскую стрелу, указывающую вниз. Дедушка, заметив, что я медленно останавливаюсь с ошарашенным выражением лица, обеспокоенно спросил меня, что случилось.

«Серьезно?»

Дерево посреди неглубокого озера с водой. На вершине небольшого песчаного островка. С манящей дверью вдалеке. Деталь определенного подземелья из единственной классной части старой игры, которую все ненавидят. Уровень воды может упасть!

«Хех... Я должна бы злиться на то, что мой разум подвергается творческому испытанию, но, честно говоря, я просто счастлива, что мне не пришлось иметь дело с водным подземельем, чтобы попасть сюда ...» - задумчиво сказал я.

«Я не совсем понимаю, почему ты заговорила о водном подземелье, но я согласен с этим мнением. Водное подземелье - отстой», - поежился дедушка Мор.

«Почему?» - уточнил я.

«Как это «почему»? Мы дышим огнем, а не водой», - объяснил дедушка Мор.

Потрясенный тем, что мой дедушка знает о старой компьютерной игре, я был разочарован секундой позже, когда понял, что он говорил о "реальных" подземельях под водой вместо того,

чтобы обсуждать игру. Проклятие! Теперь я был расстроен по двум причинам. Отбросив мысль о том, что в будущем мне придется иметь дело с реальной водой, я решил подойти к одинокому дереву, как будто этот босс был чем-то похожим на того, что был в игре, и он не появится, пока я не пройду почти весь путь через комнату.

Ничего. Когда я приблизился к дереву, никто, казалось, не собирался нападать на меня. Ни тени, ни даже ряби на воде. Медленно проходя мимо дерева, чтобы убедиться, что никто не пытается подойти скрытно, я двинулся к двери, которая очень явно соблазняла меня своей доступностью. Если бы это было что-то вроде игровых баров, она должна бы захлопнуться в любую секунду. В любую секунду. В любое время?

«А? Я думаю, что ничего не будет, ха....» - усмехнулся я.

Потянувшись, чтобы схватиться за ручку двери, которая все еще оставалась неподвижной, я отдернул руку за мгновение до того, как острые металлические прутья смогли зацепить мои вытянутые пальцы. Обернувшись, я ожидал увидеть темную фигуру, похожую на меня, и неудивительно, что я был прав, так как прямо под тем местом, где было посажено дерево, теперь находилась тень, похожая на меня. Красные глаза, уставившиеся в мои, и явная злоба в его взгляде... Я немного вздрогнул от пристальности этого взгляда.

«Хорошо. Наверное, мне просто нужно победить... самого себя? Так же, как и в игре... Только здесь это гораздо страшнее...» - прошептал я.

Тень пристально глядела на меня, когда я осторожно приближался. И я чуть не пропустил ее удар, когда она внезапно присела и прыгнула вперед, используя свой хвост, чтобы взмыть, как ракета. Страшная демоническая ракета в форме змеи.

Быстро придя в себя, я применил свой опыт уклонения, который приобрел за последние несколько дней, и использовал свое массивное тело, чтобы убрать свой торс с дороги тени. Она едва не задела меня кулаком, а я попытался атаковать, прежде чем тень смогла оправиться от своего прыжка, только ее сильная рука легко блокировала мой удар. Удивленный демонстрацией этого мастерства, я не смог вовремя среагировать, когда она изменила хватку и потянула меня к себе.

«Дерьмо, дерьмо, дерьмо, дерьмо! ОЙ! О, черт, что это?!»

Врезавшись в землю от удара тени, я немедленно откатился в сторону от взмаха ее хвоста. Ее удар пришелся на песок и проделал на берегу огромный овраг.

Уже хватая ртом воздух, я попытался взять свое дыхание под контроль, пока мы кружили по поляне, разглядывая друг друга в поисках слабых мест. Тень моя, по-видимому, нашла их первой, так как снова бросилась на меня. Скрестив руки перед собой, чтобы блокировать удар, я был отброшен назад, а мои кости застонали в знак протеста.

Врезавшись в дальнюю стену, я почувствовал во рту привкус крови. Не сводя глаз с двойника, на этот раз я смог среагировать вовремя, так как его фигура расплылась, а я увернулся влево только для того, чтобы быть осыпанным осколками камня, когда хвост врага врезался прямо в стену, где стоял я несколько мгновений назад.

Выковыривая хвост из стены, он издал искаженный звук. Я понял, что враг смеется, и меня мгновенно наполнил гнев, который развеял остатки страха в моем сознании.

«Ты смеешься надо мной?!? Ты ублюдок! Как ты смеешь смеяться надо мной, когда ты всего

лишь моя тень! После этого ты просто копия... что это, черт возьми, такое?!?» - кричал я.

Продолжая смеяться, как будто насмехаясь надо мной, враг обратил мое внимание на свои руки с когтями, когда вокруг предоставленных мне для обзора рук образовались искры белого огня. Эти искры быстро сконцентрировались в полный огонь, который распространился по его телу, пока тень не стала похожа на огромный костер в форме змеи.

«Ого? Похоже, он научился использовать огонь, чтобы замаскироваться? Это неожиданно... Сдавайся, дитя, ты не сможешь выиграть эту битву. Но если ты попросишь меня, я могу тебе помочь!», - предложил дедушка Мор.

«К черту этот шум! Это всего лишь часть меня, и будь я проклят, если проиграю собственной копии!» - крикнул я.

«Ха-ха-ха-ха! Вот это дух! Просто помни, что гордыня - худший вид глупости. Запечатлей свою нынешнюю слабость в своем сердце, чтобы ты могла вырасти за ее пределы. Я с нетерпением жду, когда ты попытаешься преодолеть это испытание», - засмеялся дедушка Мор.

«Хм? О, вы ужасно вежливы. Ожидаете окончания нашего разговора, прежде чем атаковать. Ну тогда давайте же начнем!» - съехидничал я.

Казалось бы, довольная тем, что подождала, пока я буду готов, тень моя, казалось, скучала, так как она рассеянно тыкала хвостом в кусок каменного щебня. Увидев, что я закончил говорить, на ее лице появилась ухмылка, и она сказала что-то своим искаженным голосом, что я воспринял как нечто вроде: "Как будто мне нужно было бы атаковать, прежде чем вы будете готовы".

<http://tl.rulate.ru/book/61394/1650789>