

Для начала я решил идти в сторону башни со шпилем. Ну надо же на что-то ориентироваться? Тем более что ее заметно из любой точки города.

Мимо меня неторопливо проходили или, наоборот, мчались чуть ли не бегом неписи и игроки. Но никому из них не было до меня дела. Как так и надо. Идет себе человек, никого не трогает, и пусть идет дальше своей дорогой.

Я обогнал какого-то древнего старичка, одетого в сто раз латаную-перелатаную рубаху и такие же штаны. Он усердно тащил за собой поклажу на небольшой тележке, но в данный момент остановился передохнуть.

- Куда ты прешь, дед? Ноги все отдал! – Раздался злой голос за моей спиной, и я обернулся.

Игрок или непись... хотя нет, скорее уж игрок.

- Мда-а-а, - вслух протянул я, приглядевшись к нему, и система послушно вывела доступное окружающим описание данного персонажа.

Игрок - Солнар Могущественный.

Уровень - 12.

Да уж, у кого-то явно завышенное самомнение. Ведь только излишне самоуверенной и самовлюбленной личности может прийти в голову выбрать столь пафосное имя игровому персонажу и столь же яркий внешний вид. Высокий, под два метра ростом, здоровенный амбал с широченными плечами, длинными светлыми волосами и голубыми глазами.

Так вот. Тот дедушка, видимо, снова потянул свою тележку дальше, но так как сил уже не хватает, то тащил он ее сгорбившись, видно, что устал сильно, ведь поклажа-то не легкая. Соответственно, смотреть вперед ему было неудобно, вот и не пропустил парня - просто-напросто не увидел. А тот огорчился такому неуважению и решил выместить всю свою скопившуюся за день злость на бедном и ни в чем не виноватом неписе.

- Слепой что ли? Сморчок старый! – проревел Солнар и схватил деда за грудки, подняв в воздух на уровень своего лица. Одежда деда, и так давно уже не новая, опасно затрещала по швам. – Грохнуть бы тебя, да со стражей связываться не охота. Живи пока, - он легко отбросил дедулю

в сторону, раздраженно пнул тележку, перевернув ту на бок, оглянулся по сторонам и легкой трусцой побежал дальше.

И откуда подобные дураки берутся? Я подошел к ошарашенному таким поведением дедушке и помог ему встать.

- Спасибо, господин, - поблагодарил он меня, и на его глазах выступили слезы.

- Ага, - буркнул я, на мгновение зло сжав кулаки.

Будь это реальность, вмешался бы сразу, сил у меня всегда хватало. Но здесь и сейчас – это игра, и мое вмешательство ничего бы не изменило, а то и вообще на точку возрождения улетел бы.

Я продолжил помогать дедушке. Вместе мы поставили тележку на колесики и снова закрепили поклажу в виде пары сумок.

- Давайте помогу дотащить? - От чистого сердца предложил я, глядя как дедуля, с трудом сдерживая дрожь в руках, взялся за ручку и подгибающимися ногами уперся в землю.

А квесты, ну их, еще успеется. Вот вы сами-то как повели бы себя в такой ситуации? Отвернулись и прошли дальше, делая вид, что совершенно ничего не заметили? Мол, не мы такие, а жизнь такая. Тем паче игра и они там все неживые – набор программного кода. Ну да, игра, согласен. Вот только ИИ не совсем неживые, ибо биокристаллы, и неписи, управляемые ими, ведут себя совершенно как люди. Любят и ругаются, дружат и враждуют. Они - это мы, только в другом мире. Мире, созданном человеком.

В общем, я сам взялся за ручку тележки, не слушая возражения деда, и лишь уточнил в какую сторону ее тащить.

- Эх, не стоило, господин, - снова завел свою песню дед, хотя сам-то улыбается, рад помощи.

Двигался я неспешно, хотя моих никчемных сил вполне хватало идти и быстрее, но старался не обгонять пожилого человека, идущего рядом. Дедуля вдруг начал рассказывать свою историю. А история была достаточно интересная.

Случайность свела меня с (кто бы мог подумать!) разорившимся мастером ювелиром. И вот уже год прошел с того момента, как вполне уважаемый и успешный человек превратился в нищего, собирающего объедки и выбрасываемую одежду и ночующего где попало. А виноват в его разорении оказался местный клан игроков! Впрочем, тут была вина и самого деда. Как я понял, мастер взял на себя слишком большую ношу - заказ клан лидера на изготовление далеко не самой простой ювелирки, и вовремя закончить работу не успел. Учитывая нюансы договора, а юрист клана дураком не был, за не выполненную в срок работу пришлось

выплачивать немалые деньги, ведь отсрочку по времени глава давать не собирался. Жалоба тут же была отправлена на рассмотрение гильдии Ювелиров и князю, правителю данного города. Как оказалось, отношения с ним у клана были где-то на уровне почтения. Сумма выплат была равна сумме самого заказа. Мастер продал все, что успел создать и свою мастерскую, пришлось еще и работникам неустойку выплачивать. И лишь только тогда договор был закрыт. После такого фиаско репутация деда упала ниже некуда. Если мелкие заказы он еще мог выполнять, правда, по самым низким ценам, то доверять крупные ему больше никто не собирался. Мастер стал пить с горя, поругался с семьей, а вскоре вообще плюнул на все, да и ушел из дома. Хотя какой там дом. Так, две комнаты в одном из общих домов на улице, принадлежащей все той же гильдии Ювелиров.

Как там без него живут жена и дети, предоставленные сами себе, я, разумеется, спрашивать не стал. Ведь это его личное решение. И ответственность за него висит на его же совести.

Вот так потихоньку мы и пришли на окраину города, в кварталы бедняков и нищих. Полуразрушенные дома, грязные улицы и темные подворотни. Обитель воров, убийц и других самых разных недружественных с законом личностей. Надеюсь, нас тут не грохнут, так, между прочим, мимо походя.

- Нам туда, - махнул рукой дед на один из проходов между домами.

Ну туда, так туда. Мы свернули за угол и подошли к неприметной железной двери. Дед пару раз постучал, прикрикнув, чтобы позвали некоего Эрана, он, мол, в курсе.

Спустя минут десять дверь со скрипом отворилась, и на порог вышел невысокий, одетый во все черное, одноглазый мужчина неопределенного возраста.

- А это ты, дед, - совершенно не удивился он. - Проходи, - мужчина сделал шаг вперед и отодвинулся в сторону. - А ты стой! - Его рука уперлась мне в грудь, когда я хотел последовать за дедком. - Понятие не имею, что ты здесь забыл, благородный, но я тебя не знаю и в свой дом не пущу, - сквозь зубы бросил мужик и злобно скривился.

Сначала называли господин, теперь благородный. Что же мне там великий рэндом-то выбрал при создании внешности персонажа?

- Эран, он со мной, - тихо произнес дед, выглянув наружу. - Хороший же малый, пусть и из этих, господ. Что ты так завелся?

Одноглазый задумчиво посмотрел на деда, потом снова на меня. Я чуть ли не вживую видел, как крутятся шестеренки в его голове. Ювелира он, скорее всего, уже давно и хорошо знает. Меня, понятное дело, нет, а тут еще и выгляжу очень неприятно для него, вон он как благородных «любит».

- Ладно, - убрал он руку и пропустил меня. - Но смотри мне! Там, - кивок внутрь, - таких как ты

о-о-очень не любят. Так что не выпендривайся, хлыщ. А то на нож посадят, и моргнуть не успеешь, - криво ухмыльнулся одноглазый.

Я пожал плечами и затащил тележку через порожек в здание. Мы оказались в длинном широком коридоре со множеством дверей по сторонам, на каждой из которых был нацарапан свой собственный номер. У самого входа была небольшая огороженная каморка со столиком, там, видимо, и сидел тот одноглазый Эран.

- Ты не серчай на него. - Дед уверенно шел впереди меня. - Он, конечно, тот еще разбойник и убийца, но ни одной невинной души не загубил. Вот, например, дом у него - приют для таких пропащих как я. За комнату денег много не берет, за еду не обдирает.

- Ага, конечно, - прошептал я негромко.

- Сомневаешься? - Усмехнулся ювелир. - А зря. Я, знаешь ли, до того как здесь очутился, тоже так думал. Делил все на черное и белое. А вышло вон оно как, - досадливо взмахнул рукой дед. - Вот тут я теперь и живу, - остановился он возле двери со счастливым номером 13, когда мы прошли больше половины коридора.

Порывшись во внутренних карманах (и это в такой-то рубашке!), дед достал большой ржавый ключ на короткой веревочке и, повозившись немного, открыл-таки дверь в маленькую, но уютную комнатку.

- Заходи, - предложил он мне. - Кровать, правда, одна, но ничего, на полу себе постелю, а ты на ней поспишь, гость все-таки. Все лучше, чем на улице ночевать. Или у тебя, может, дела какие, торопишься куда? - Прищурившись неожиданно спросил ювелир.

- Да, нет, наверное, - честно ответил я.

И, правда, квесты от меня никуда не убегут, да и времени у меня навалом. Днем позже, днем раньше.

- Кстати, - вскинулся ювелир, - а звать-то тебя как?

- Крэйбен.

- Какое странное имя, - покачал головой дедок. - Ну да ладно. Меня можешь называть Дед. Да, просто Дед! - Повторил он, увидев мое удивленное недоверчивое лицо. - Все так зовут, привык уже. И... спасибо тебе еще раз, Крэйбен. - Протянул руку ювелир во вполне понятном для всех жесте.

Дед, так Дед! Я с радостью пожал ему руку. Он и тогда имя-то свое при рассказе ни разу не упомянул. Потом может, скажет, как-нибудь при случае. Мне ведь интересно же.

Тилиньк-тилиньк...

Тихий перезвон колокольчиков заставил меня вздрогнуть от неожиданности - перед глазами всплыл ряд полупрозрачных системных сообщений.

Скрытое задание: Помощь Деду - выполнено.

Репутация с данным НПС повысилась до «Уважение».

Получен уровень 2.

Свободных очков для распределения: 3.

Хм... Странно как-то и внезапно.

Хотя мир Нории полон таких скрытых и тайных заданий, генерируемых ИИ под определенные ситуации.

Бросил, например, нищему монетку, а тут раз и ворох сообщений. Нищий-то оказался не прост - он переодетый верховный жрец какого-нибудь небесного покровителя или попросту бога. Бывает и такое, мало ли что там этому богу и его жрецу в голову взбрело. Есть же известные факты в реальной мировой истории, когда в далекой древности цари и императоры переодевались в простых бедняков и ходили по городам, смотрели как люди жили, как относились к друг другу, ругали ли власть и правителя.

Правда раз на раз не приходится. Некоторые скрытые задания могут принести существенную пользу. Другие, скажем так, лишь небольшой плюсики к виртуальной карме. А вот третьи, хм... доставить столько неприятностей, что потом сто раз о содеянном сожалеть будешь.

Вот и мне, в данном случае, система зачла помощь и хорошее отношение к старому ювелиру, подкинув энное количество опыта и, заодно, репутацию повысила. И если второй уровень мне вообще-то пока что не нужен, как и три единицы свободных очков, сопутствующих каждому новому уровню - слишком рано, то репутация наоборот - это очень неплохо. Данное задание, кстати, можно отнести к тем самым влияющим на карму. Вроде, и бесполезное, но приятное.

С очками опыта и репутацией в игре тоже не все так просто.

Количество опыта, выдаваемое за выполненные задания, убийство мобов, создание предметов

и так далее, никогда не обозначается. Так же как и сколько именно его осталось до следующего уровня. Опыт в игре - величина неизвестная и сугубо индивидуальная для каждого игрока. Все отдано на усмотрение ИскИнов. Вы можете убить десяток зайцев в ближайшем лесу и не апнуть, а можете собрать на огороде для старушки капусту и получить долгожданный уровень. Нет, конечно, если вы умудритесь в одиночку на эдак первом левле завалить волка одиннадцатого, то честь вам и хвала. ИИ честно оценит метод и способ убийства и отсыпет вам опыта на минимум два, а то и все три уровня. Но второй раз такой же способ уже не пройдет, нужно будет придумывать что-то новенькое или очень сильно модифицировать старенькое.

Насчет репутации. Существует четыре вида отрицательного и столько же положительного статуса. Начнем с самого плохого случая - «Ненависть». При столь максимально отрицательной репутации неписи буду стремиться убить вас всегда и везде, если конечно смогут достать, или последствия убийства не выльются для неписи в ее же смерть следом за вашей. Не стоит считать тех, с кем у вас ненависть, кровожадными маньяками, о нет, они могут строить планы, быть внимательными и осторожными. Потом идет «Вражда». Захотят - убьют, захотят - нет, по желанию. «Неприятие» - разговаривать с вами, скорее всего, не будут, отвечать на вопросы тоже, но могут откровенно послать куда подальше, если будете слишком настойчивы, или врезать, если доведете. И «Недоверие» - отношение ко мне того одноглазого вора и убийцы, ну не нравлюсь я ему и все тут.

Средней репутации в игре как таковой не существует, то бишь нейтралитета не бывает в принципе. Репутация либо положительная, либо отрицательная.

Теперь о хорошем - «Дружелюбие». Если ничего из вышеперечисленного во встречной неписью не произошло, то с ним у вас по умолчанию именно данная репутация. Можете пообщаться, спросить что-нибудь, поторговаться, помочь, при возможности получить квест. Следом «Уважение» - тот же Дед. Уверен, система зачла мне репутацию еще в тот момент, когда я помог ему, только обрадовать она меня не спешила, чтобы не зазнался. В данном случае непись считает вас чуть ли не лучшим другом, и уже сама старается вам помочь по мере своих сил и возможностей, квест, опять же, редкий и интересный дать может. «Почтение» - ох, если это противоположный вам пол, смотрите внимательно, вдруг заигрывать начнет, и это без шуток. А так вас всегда примут как члена семьи, дадут самое лучшее, обеспечат охраной и прочее. «Превознесение» - вы бог, почти.

Узнать какая у вас в данный момент репутация можно только по внешним признакам и никак иначе. Никаких тебе цифр и данных, исключая лишь системные сообщения о ее повышении (как в случае с Дедом) или понижении, и то не всегда эти самые сообщения игра генерирует. Убьете вот так ненароком вроде бы бродячего кота, потом встретите торговца, а он окажется отцом девочки, хозяйки бедного животного, которая видела, что вы натворили. И все, вас попросят отойти и не мешать торговле, начнете доставать, вызовут стражу.

Тилиньк-тилиньк...

Что опять?

Вы давно не ели, получен дебафф «Легкий голод».

Каждые 30 минут уровень выносливости будет уменьшаться на 10%.

Зелья выносливости не помогут.

Если выносливость закончится, вы получите дебафф «Тяжелый голод».

Каждые 30 минут уровень жизни будет уменьшаться на 10%.

Зелья жизни не помогут.

Старайтесь есть вовремя!

Какое точное и правильное объяснение! Спасибо, что уж. Умру от голода, воскресну, и если не поем в течение какого-то времени, снова словлю этот дебафф и через какое-то время опять умру. С моей чувствительностью и правда нужно есть вовремя и не портить желудок.

- Дед, - взволнованно произнес я, - а у тебя еда какая-нибудь есть?

А ювелир в этот момент, пока я зависал, начал пожитки свои перебирать и раскладывать.

- Нет, конечно, откуда бы, - не отвлекаясь, ответил он. - Тут же рядом, прямо в этом здании, есть столовая. Там, - не глядя, махнул дед рукой в сторону, - в конце коридора. Вот сейчас обожди немного, и сходим вместе покушаем. Одному тебе не надо, лучше со мной.

- Хорошо, - я присел на одинокий стульчик у самой двери.

Дед управился чуть больше чем за час, а я с тревогой смотрел, как цифра пятьдесят в строке выносливость превращается в сорок.

- Пойдем, - достав ключ, кивнул ювелир на дверь.

Я сразу выскочил из комнаты, словно ветром сдуло. А дед, аккуратно прикрыв дверь, повернул ключ в замке, и неторопливо направился в конец коридора. Я же нетерпеливо кружил рядом, иногда выскакивая вперед, и мысленно отсчитывал время до следующего тика.

- Так голоден, что ли? - удивился моим телодвижениям старичок. - Эх, молодость. Нет в вас терпения и выдержки. Вот поработал бы ты с мое!

«Дед! Давай быстрее! - мысленно взывал я. - Не время историям! Только не сейчас!»

Но вот мы (наконец-то!) подошли к концу коридора, я открыл двухстворчатую дверь и пропустил ювелира вперед.

Огромный, плохо освещаемый какими-то тусклыми светящимися шарами у потолка, зал с множеством хаотично расставленных столов, за которыми сидело десятка два людей. Справа, сразу от входа, длинная стойка с подносами и посудой, а в противоположном дальнем углу две какие-то личности что-то готовили в большом медном котле, стоящем на открытой печи.

- Бери два подноса, миски, ложки и к поварам подходи, - посоветовал мне дед. - Я пока с ними поговорю.

Стараясь не привлекать внимания, но это стараясь, ведь кому надо, нас и так заметил, я схватил самые верхние подносы, пару глубоких деревянных тарелок, и по краю стены, подальше от общих столов, направился к печке. И чем ближе я подходил, тем сильнее ощущал приятный запах свежеприготовленного кушанья.

Дед забрал у меня и подносы с посудой, сам лично наложил еды нам обоим.

- Пойдем за дальний столик, - предложил ювелир.

«М-м-м! - присев, я тут же опасливо попробовал первую ложку нечто похожего на густой суп и довольно прикрыл глаза. - Какая вкуснотища!»

Нормально тут кормят. Уж не знаю, из чего все это было приготовлено, но на вкус довольно-таки неплохо. Я ел быстро, но аккуратно.

Выносливость восстановлена 50\50.

Жизнь восстановлена 30\30.

Отлично! Я наконец-то смог расслабиться. Все, в ближайшее время, по крайней мере, следующие часов двенадцать, можно о еде забыть. Насколько я помню, в этой игре достаточно питаться всего лишь один раз в день, и едой же можно восстанавливать жизнь после легких ранений. И как я мог об этом забыть? Впрочем, даже если бы и помнил, денег-то на пропитание у меня все равно нет.

- Слышь Дед, - рядом с нами присел какой-то мужик с откровенно бандитской рожей. - Че эт за

тип такой? – Ткнул он в мою сторону пальцем с грязным обгрызенным ногтем.

Дед растерянно посмотрел на меня.

Эх, что за люди. Вот что вам от меня надо, а?

- Крэйбен, - немного испуганно прошептал ювелир.

- Да мне плевать, как его зовут! Что здесь забыла эта благородная тварь? – Злым взглядом уткнулся в меня мужик.

Я молчал, хотя хотелось что-нибудь брякнуть в ответ, но Эран же советовал не выпендриваться. Да и голос разума тоже требовал сидеть молча и не отвечать.

- Молчишь? Немой что ли? Язык проглотил? – Сыпал насмешливыми вопросами бандит. – Дед, иди-ка ты к себе, - настойчиво, но осторожно спихнул он ювелира с лавки. – Дай-ка нам с братвой по душам с ним пообщаться. Попортили мне, знаешь ли, жизнь такие вот господа.

Дед стоял рядом и хлопал глазами, руки нервно затряслись и задрожали. Он не знал, что ему делать. Вмешаться? Не смешно! Что пожилой человек сможет им сделать? Бежать за помощью? Ага, и это в таком-то месте. Кого о помощи просить? Другого бандита?

А я весь сжался, предчувствие прямо кричало, что у меня сейчас начнутся большие проблемы, и совет не выпендриваться, здесь уже не поможет.

Я, конечно, умел драться, и неплохо, но это было там, в реале. Как-никак пять лет практически ежедневных занятий восточными единоборствами довольно неплохо увеличили мне скорость реакции и рефлекс, что для пилота очень важно. Да, я не только гонял на флэерах, но и тренировался, ловкость и внимательность у меня на высоте.

Вот только тут игра. И у нее свои правила. И реальных способностей игрока у меня нет. Есть только те, что дает сама система мира Нории.

Эх, я-то думал, день плохо начался. Нет, начался он очень даже хорошо, а закончится он еще «лучше» - моей смертью! Вряд ли этот бандит со мной просто поговорить хочет. Увы, наверное, такова моя судьба-злодейка.

Я не стал дожидаться развития действий со стороны бандита и, схватив первое, что попало под руку (поднос), врезал им по наглой грязной роже со словами: «Да пошел ты на...».

Вы нанесли физический урон 3 единицы.

На долю секунды всплыло перед глазами полупрозрачное сообщение.

А на что я надеялся? Что убью его? Ага, сейчас прям!

Кровь брызнула из разбитого носа бандита, и тот тут же вытер ее рукавом.

- А благородный с характером, да? Знаешь, - вытащил он небольшой нож с кривым зазубренным лезвием, - пожалуй, раз язык у тебя все ж есть, я его сейчас и вырежу!

Тип попытался дотянуться до меня через стол, но я проворно вскочил, схватив уже второй поднос, первый после удара улетел куда-то в сторону.

- Шустрый, - сплюнул бандит, медленно обходя лавку.

И тут по обеим сторонам ко мне стали подходить еще двое. А вот насчет спины, жаль, не знаю, головой мотать некогда. Остальные не стали вмешиваться, лишь внимательно наблюдали за потасовкой и подбадривали моих противников. Деда видно не было, надеюсь, ювелиру ничего не сделают после того, как прикончат меня.

- Дверь подоприте, - прикрикнул кому-то бандит с ножом, - не хочу, чтобы мне помешали.

Значит со спины еще как минимум один, а то и двое.

- Лучше не сопротивляйся, - посоветовал мне тип справа. – А то дольше мучиться будешь, - оскалился он в веселой ухмылке, показав свои кривые и гнилые зубы.

Ага, разбежались.

Я резко дернулся в левую сторону и кинул поднос в лицо противнику, надеясь отвлечь и прошмыгнуть мимо него к котлу, поваров-то там уже не было.

Посмотрим, как вы запоете, когда я кипятком начну швыряться!

Но не получилось. Он все же успел схватить меня за рукав и притормозить. Этого хватило, чтобы первый бандит с ножом добежал и вскользь ударил меня им в бок. Особо больно на удивление не было, зашкаливающий в крови адреналин сгладил чувствительность, несмотря на выставленные системой семьдесят процентов.

Получен физический урон 15 единиц. Жизнь 15\30.

Знал бы, кинул все в силу... Правда, тем самым лишь продлил бы агонию. И очки за второй уровень, кстати, тоже бы не спасли.

Следом подоспел третий бандит и повалил меня на пол, слегка добавив пару раз кулаком, чтобы не дергался.

Получен физический урон 8 единиц. Жизнь 7\30.

Давайте еще разок и до свидания - улечу на точку возрождения. Жаль, конечно, с Дедом интересно было, снова потом его искать, хороший ведь старик.

- Откройте, мать вашу! – Раздался громкий крик из-за закрытой двери в столовую.

Знакомый голос, хозяин дома пожаловал, одноглазый Эран.

- Че делать будем? – Задал вопрос тот тип, что навалился на меня.

- Добей, - с ненавистью в голосе приказал бандит с ножом. – Эран ничего не сделает, поздно будет. А если и выгонит... Ну и че, не в первой.

Меня рывком перевернули на спину.

- Готовься встретиться с предками!

Не знают они, что я бессмертный. Понятное дело, на игрока я ведь мало похож.

Первый бандит кинул держащему меня мужику нож, тот ловко его поймал одной рукой и замахнулся для последнего удара.

Найду и отомщу! Всем!

Вж-ж-жик! И в руку, держащую нож, впивается кинжал, и бандит с воем, схватившись за поврежденную конечность, откатывается в сторону.

В следующее мгновение высокая размытая тень сбивает бандита, угрожавшего мне за столом, и отправляет его на долгий отдых. Или на вечный, ведь со вспоротым горлом особо не проживешь. Если, правда, маги не окажут помощь в ближайшее время. Только вот откуда тут лекарям взяться?

- Жив? - Прошипев, надо мной нагнулся человек в темном плаще с накинутым на голову капюшоном, лица не разглядеть.

Он подал мне руку и помог подняться.

- Дверь откройте! - Приказал незнакомец и, удивительно, никто в столовой не посмел ему что-либо возразить.

- Что здесь произошло? - Ворвался в помещение хозяин этой богадельни, раздав по пути пинков и подзатыльников паре нерасторопных личностей. - Где Дед?

А на меня, значит, плевать? Ну и ладно, я не обижаюсь.

- Тут это... - Деда, оказывается, повара утащили за стойку с подносами, видимо, чтобы ему во время драки случайно не досталось, и вот сейчас он стоял перед Эраном и старался внятно объяснить, что же тут случилось.

- Поня-ятно, - выслушав рассказ, протянул одноглазый. - Вот как чуял я, не надо было тебя сюда впускать, - бросил он в мою сторону. - Забыл совсем про этого идиота! - Толкнул он носком ботинка труп бандита с перерезанным горлом. - А где третий сподручный этого сына помойной собаки?

- Ушел, - голос из толпы.

- Тварь! - Выругался Эран. - Кто его встретит, скажите, чтобы больше здесь не появлялся. Увижу - убью! Лично своими руками придушу! А ты, - поманил он меня жестом, - сегодня можешь остаться у Деда, но завтра... Завтра лучше уходи.

Ювелир подошел ко мне и потянул за собой прочь из столовой:

- Пошли уж. Отдохнем, подлечим тебя. И выпьем заодно. Есть у меня, чем стресс снять, - подмигнул мне старик. - Пусть они тут сами разбираются.

Я хотел, было, поблагодарить того незнакомца, что спас меня от этих маньяков, но не успел. Дед уже вытащил меня в коридор.

- И куда делся Дээрээль? Остроухий засранец! Кровь пустил, а убирать-то кто будет? - Это было

последнее, что я услышал, перед тем как мы зашли в комнату к ювелиру, и тот закрыл дверь на замок.

- Эх, как тебя, - старик без проса приподнял мою верхнюю одежду, осматривая порез. - Так-так, где же эта мазь? - Он стал рыться в одной из сумок у кровати. - Вот! Давай скидывай рубашку, сейчас все смажем, перевяжем, и на утро как новый будешь.

Потом мы выпили. Отвратительное было пойло, но помогло. Дед снова рассказывал какие-то истории, а я залипал, борясь с сонливостью...

- Спи дорогой, спи, - кажется, меня укрыли пледом.

В мыслях почему-то мелькнуло имя Дэзраэль, и я постарался его запомнить...

- Это жестокая игра, сынок, даже если ты бессмертный, - тихо прошептал кто-то, кажется, Дед.

Или мне показалось, и я просто уже сплю?..

<http://tl.rulate.ru/book/7404/836696>