

Содержание

Брат дракона	7
Сосиска в квесте	14
Нууля и разные там огни	24
Бесконечный вечер	30
Дуб и автобус.	35
Меня сейчас не будет	40
Из другого окна	48
Драконы Кедровы	55
Чужая земля.	63
Не разобрать	70
Сквозь сон. Ты кто?	76
Сила ветра	82
Выдры-кедры	92
Субботняя нора	101
Чай с котом	115
Звуки и зеркала	128
Я буду бесконечно	134

Памяти Кости



Брат дракона

Пенопластовый меч бьет о стену глухо и плоско. О плечо — звонко и больно.

Аркаша и Марат убивают друг друга уже седьмой раз за вечер. Сперва в Аркашиной комнате убивали, теперь в коридор вышли. У Аркаши в квартире можно везде греметь, скакать, орать. Ну, почти везде.

У Марата дома никого убивать нельзя: у него сестра маленькая, она спит слишком часто. А тихо убивать на мечах Аркаша и Марат не умеют.

Поэтому Марат взял меч и доспехи, сунул в рюкзак две пачки чипсов и пришел к Аркаше в гости: драться до смерти — до шести часов. Потом Марату надо в бассейн.

Бум!

Бах!

Бац!

— Ух!

— Валерка, ты не в игре, ты не считаешься! — кричит Аркаша сквозь забрало.

...Это по коридору шел Валера, Аркашин старший брат. Шел к себе в комнату, очками сверкал, нес кружку кофе. Кофе уцелел. А вот очки Валеркины пали от меча — на пол в коридоре... Хороший меч, значит. Не зря его Валера себе купил и не зря потом Аркаше отдал. Даже если по очкам не Аркаша врезал, а Марат.

Стоят Аркаша с Маратом и спорят теперь: кто из них очки с Валеры сбил и сколько очков за эти очки полагается?

— Пятьдесят! — кричит Аркаша. — Я сбил! Мне пятьдесят очков!

— Сто! — отвечает Марат. — Мне сто! Это я сбил!

— Нет! Если ты сбил — тогда двадцать очков! И не больше!

— А если я двадцать очков собью, сколько мне тогда очков? — Марат тоже поднимает забрало, чешет мечом нос и начинает считать, шевеля губами...

— Если ты двадцать очков собьешь, это дисквал*, — говорит Валера и очки надевает поско-

* Дисквал — выбывание игрока из боя после нарушения правил, например трех последовательных неправильных ходов. Или потому, что старший брат так сказал.

рее, чтобы их опять сбивать не начали. — Всё, сейчас каждому штраф по минус десять.

— Это почему?

— За покушение на дракона.

— А ты чего — дракон?

— Конечно, дракон. И я неубиваемый. — Валера отпивает кофе. Он глотает важно и медленно, как настоящий дракон.

— А если ты неубиваемый, — спрашивает Марат, — можно мы тебя немножко поубиваем? Не до смерти, для практики?

— Мы на тебе тренироваться будем, — добавляет Аркаша.

— Я вон в бассейне каждый раз на время тренируюсь, — вспоминает Марат. — Можно я тебя убивать буду тоже на время?

— Нельзя. — Валера поправляет очки средним пальцем

— Ну и чего ты такой вредный-то, дракон? А еще брат!

— Я не вредный. У меня алгебра.

— У дракона алгебра! — сразу затягивает песню Марат.

Мелодию он еще не выбрал, но это неважно.

Когда в шлеме поёшь, песня всегда боевая, мужественная, даже если она веселая на самом деле.

— У дракона алгебра, алгебра, алгебра! У дракона алгебра и он нас всех не съест!

Марат любит петь у Аркаши дома. У себя дома тоже любит, но там нельзя, когда сестренка

спит. А тут всегда можно. Тут всё можно: петь, сражаться, стучать мечом в стену, глухо и плоско. А потом стучать Аркаше по шлему — звонко и тоже плоско.

— А у дракона алгебра, у нашего дракона!

Аркаша петь не любит. И когда Марат у него дома поет, тоже не очень любит. Пришли сражаться — значит, сражаться надо.

— Валера, а давай ты нас воскрешать будешь? — и Аркаша протягивает ему свой меч.

— Мне что, делать больше нечего?

— Не нечего, а некому. Мамы нет, значит, ты за нас отвечаешь. А раз отвечаешь, то воскрешай.

— Сейчас разберемся. Шлемними, — велит Валера.

Он свою кружку ставит Аркаше на голову. Затем стучит ему по макушке и говорит:

— Всё, ты воскрешен и свободен.

— А я? — Марат тоже снимает шлем.

— И ты тоже. — Валера и его легонько стучает кружкой. — Идите во двор махаться.

— Там холодно.

— Тогда тихо! Алгебра у человека! Понимать надо!

И Валера уходит к себе в комнату. Также на мечах сражаться — в компе.

Аркаша с Маратом убивают друг друга еще по разику, затем снимают шлемы и стучат в дверь к Валере.

— Дракон, открывай! Это мы, зомборыцари! Воскрешаться пришли! — кричит Аркаша.

— И чтобы кружкой! По правилам! — добавляет Марат.

— Значит, так! — говорит Валера из-за двери. — Сейчас я вас учебником воскрешу, у каждого сразу по две дополнительные жизни будет.

— Лучше по семь! — подсказывает Марат.

— Слышишь, дракон? Мы хотим по семь! — Аркаша колотит шлемом в дверь.

Вдруг Марату мама звонит. Он за телефоном бежит и уже не слышит, что там за дверью дракон ответил.

Мама напоминает про бассейн. Времени останется мало. Каждая секунда дорога. Марат сразу перестает торговаться за свою жизнь.

— Пошли, просто так рубиться будем! Как простые зомби!

— Давай, — соглашается Аркаша.

И тут Валера из-за двери прорезается замогильным голосом:

— А кто всю посуду вымоет, тот вообще бессмертным станет!

Аркаша даже не делает вид, что он сейчас на пол упадет и будет там кататься, умирая от смеха. Он не улыбается даже.

— Дурак ты, дракон. Ну какое в посуде может быть бессмертие? Оно же в чипсах, ты чего! Это все знают.

Зомборьцари Аркаша Кедров и Марат Шамраев срочно объявляют перемирие и идут на кухню чипсы есть. Быстро, а то Марат уже в бассейн опаздывает.

* * *

Сражаться на жизнь или на смерть в тот вечер они больше не могли: меч и доспехи Марата остались в Аркашиной квартире. Теперь Аркаша делал математику и русский — медленно, чтобы посуду не мыть. Валера делал алгебру — тоже чтобы посуду не мыть.

А Марат тем временем шел в бассейн по синей вечерней улице. Было хорошо, холодно и немного одиноко. У Марата нос болел — там, где мечом попало. И макушка — там, где его кружкой воскрешали. Но с рыцарями это бывает.

Марат свернул на тропинку между домами, так к бассейну ближе было. Пошел по кленовым листьям. Они зашуршали, будто чешуя старой драконьей шкуры. Показалось: дракон где-то рядом. Без шкуры, замерзший и голодный. Его даже слышно стало.

За спиной у Марата хрустело, трещало. Приближалось. Кажется, сейчас зачавкает! И надо было или бежать, или сражаться.

Но он же бессмертный! Он вообще зомбо-рыцарь! Даже если у него меча нет. И рюкзака, где всё для бассейна, тоже нет. Рюкзак тяжелый, им можно было всадить, например, в пасть, между клыков. Но нету. Одна шапка из кармана торчит.

Марат схватил шапку и развернулся.

Воздух полоснул вдоль лица, большая горбатая тень метнулась и пронеслась вперед.

— Да ёлки ядрёные!

Доставщик еды на велосипеде. Велосипед без фар, скрипучий. Квадратная сумка на горб похожа. Ни разу не дракон. Хорошо, что Марат не испугался.

Жалко, что рюкзак забыл.

И это было даже не минус сто тысяч очков, а минус все воскрешения. За такое и тренер уроет, и мама потом уроет.

Марат развернулся, пошел обратно к Аркашиному дому. У подъезда под фонарем, на сухом асфальте прыгал красный кленовый лист. Весело, будто под песенку: «Дракон убил всю алгебру, а нас он не убьет!» Марат теперь не боялся ни тренера, ни мамы.

Бессмертие — оно, оказывается, бесстрашное.





Сосиска в квесте

Они еще никуда не приехали, а всё уже было не так. Аркаша знал: это потому, что они не взяли с собой Марата.

Они с Маратом учатся в пятом «Л» — в лицейском классе. Хорошо учатся — в параллели лицейские самые сильные. После каждого триместра кого-то отчисляют и переводят к обычным. Не жизнь — а квест: надо продержаться между уровнями hard и nightmare*.

* Hard и nightmare (от англ. «тяжелый» и «кошмар») — самые высокие уровни сложности в классических компьютерных играх. Аркаша пробовал, но пока не очень хорошо получается, если одному играть.

К обычным же никто не хочет, там квесты для ламеров*.

Но у Аркаши с Маратом пока всё хорошо, первый модуль нормально закончили — «остались в проекте». И Аркашина мама сдержала слово: собралась везти их на квест с лабиринтом и пиратскими сокровищами, как обещала. А мама Марата никакого слова не сдержала, у них «планы поменялись», и Марата на все каникулы отправили в спортивный лагерь. Его оттуда никто ни на какой квест не отпустил, конечно.

Аркаша тогда решил: «Ну и я тоже не поеду, давай потом, после каникул».

А мама такая: «Нет, я уже игру забронировала, дежурством махнулась, поехали».

Но для квеста надо, чтобы в команде три человека было, не меньше. И вообще, когда тебе одиннадцать, с мамой играть — это как с чит-кодами**. Несчитово.

Аркаша совсем уже ехать не хотел. А мама ему: «Ну давай Валерку возьмем, третьим игроком!»

Валерка в десятом классе. В обычном, не лицейском. Его никто не заставлял учиться без троек. Ему никто не обещал квест в награду.

* Ламер (от англ. lame «хромой») — на сленге айтишников и геймеров человек, вообще не способный к обучению работе за компьютером. Вроде соседки по площадке.

** Чит-коды (читы) — комбинация букв и цифр, позволяющая повлиять на код игры, иными словами сжульничать — «считерить». Не то чтобы Аркаша никогда ими не пользовался...

И тут, значит, Валерку с собой брать?! Это же Валерка!

Но мама все равно его позвала, и Валерка обрадовался! Сразу кому-то проорал голосовое сообщение:

– Не поеду я с тобой! Мне с братом на квест надо! Всё, после каникул!

Мама тоже обрадовалась, сказала, что после квеста они в торговый центр пойдут, на фуд-корт. А там сосиски – хот-догами и просто в тесте. Обычно маму на фуд-корт не затащишь, она всю жизнь говорит, что самая вкусная вещь на свете – это ее борщ, а остальное не считается. Хот-доги – это мама тоже так считерила, чтобы Аркашу уговорить.

А потом мама так долго собиралась, что Валерка сказал:

– Я вас у метро подожду.

И ушел.

А у их станции метро – два выхода. Они Валерку у одного ждали, а он в это время стоял у другого и с кем-то по телефону разговаривал, не отвечал на их звонки. Дождик шел, мама нервничала – так, будто они в школу опаздывали, а не на хорошее интересное дело.

Вот тогда Аркаша и решил, что всё не так. Потому что Марат бы не торчал у другого входа в метро. И не шел бы по платформе совсем отдельно, в наушниках, и с ним в вагоне можно было бы разговаривать или вместе играть в телефоне. И получалось бы, что Аркаша с Маратом

едет, а мама — сама по себе. А теперь Валерка сам по себе, а мама пробовала с Аркашей разговаривать. Про школу! В каникулы! И телефон не давала. А там игра про поиски сокровищ, она для Аркаши как будто начало квеста, как разминка. В общем, всё не так. Непразднично и не очень честно.

Они вышли на незнакомой станции метро. Мама сразу же запуталась, начала в телефоне карту смотреть. Но на карте не было показано, где вход в заборе.

Мама совсем задержалась, а Валерка на часы глянул и сказал:

— Ну всё, квест уже начался!

И мама стала звонить, предупреждать, что они опаздывают, спрашивать, куда им теперь идти. А вот Аркаша всё правильно понял: квест с ними происходит уже сейчас. Вот что Валерка имел в виду: они уже внутри квеста. И первое задание в этом квесте — найти дорогу на квест.

А дождик — это дополнительное мокрое препятствие повышенного уровня сложности. Нет, среднего. Дождь не очень сильный.

Жалко, Валерка об этом не знал — шел себе рядом, с музыкой в ушах. А мама бежала, по телефону говорила и рукой махала — показывала, куда поворачивать.

В торговый центр! Почти такой же, как тот, что рядом с их метро. Реклама такая же. Тут тоже есть блинчики, бургеры, пицца, молочные коктейли и сосиски в тесте. Жить можно!

Только они и в торговом центре заблудились. Там шесть этажей, а лестниц, лифтов и эскалаторов – невозможное количество. Мама не выдержала, зашла за советом в первый попавшийся магазинчик.

А магазинчик ей попался хороший, почти волшебный. Костюмы новогодние, хеллоуинские и просто театральные. Феи, мыши, зайцы, пираты, волшебники... Над костюмами висели шляпы, колпаки, парики, рога и заячьи уши. Аркаша решил: пусть мама скрипт «Разговор с персонажем» сама проходит – это ее задание. Хотя в квест можно было прямо здесь поиграть. В костюме пирата.

Это даже Валерка понимал. Он пиратскую шляпу примерил, прямо поверх капюшона и наушников. Хороший из Валерки получился пират, только слишком умный – потому что в очках.

Аркаша тоже хотел пиратскую шляпу, но на полке точно такой же не было. Зато была колдовская – черная, с большими полями. С двумя летучими мышами на полях и настоящим пластмассовым черепом сбоку. Продавщица сразу сказала, что череп в темноте светится. Аркаша понял – это такое задание в квесте: купить шляпу с черепом. Но мама отказалась:

– Она же женская!

«И вообще, опаздываем!» и «не трогайте ничего!». Мама, из-за того что опаздывали, уже так психовала, что ничего не понимала. И ей продавщица схему начертила, куда им

подниматься и сворачивать. На самый последний этаж, в самый дальний коридор, за кино-театром.

Они туда прибежали, а там стены чёрной тканью обвешаны, и на ткани мелом написано «КВЕСТ!», «ТАЙНЫ!!!», «ЗАГАДКИ!!!», а в конце коридора чёрный занавес, как флаг «Весёлый Роджер», – с черепом и костями. Сразу так хорошо стало, страшненько.

Только внутри, за занавесом, были просто белые стены, и шкафчики, как в детском саду, и высокий стол, как у школьного охранника. А за столом сидела какая-то продавщица. И сказала таким радостным голосом – как у завуча, которая в их школе отвечает за праздники:

– Поздравляю вас, ребятки! Добро пожаловать к нам на игру. Курточки вот здесь повесьте, телефончики отключите, будьте любезны...

Валерка капюшон надвинул на лоб и сказал тихо:

– Любезненьки.

А мама ещё больше распсиховалась и сказала, что они опаздывают. Сразу видно: мама давно не прибежала в школу за минуту до второго звонка и не знала, как за эту минуту куртку снять, переобуться и все вещи куда-нибудь засунуть. Аркаша и Валера всё прекрасно сделали. А мама стала бумаги подписывать, паспорт показывать и их школьные пропуска – школьникам особая скидка полагается, мама специально узнавала: в рекламе было написано.

Но тут заведующая квестом перестала улыбаться:

— Нет, эта скидка у нас в сентябре была! В октябре она не действует. Покажите вашу рекламочку! Вот, видите, «сентябрь». А сейчас он уже кончился!

Тут мама тоже перестала — нервничать. Сказала тихо:

— Сколько надо доплатить? — и в сумочку полезла, за кредиткой.

Заведующая квестом снова обрадовалась:

— Еще две тысячи. Только у нас терминал не работает, у вас наличность есть?

— Валер, — сказала мама, — у тебя наличка есть с собой? Аркаш, а у тебя?

У Аркаши сто пятьдесят рублей было. Ему не жалко совсем, но... Аркаша смотрел на белые стены, детсадовские шкафчики и пёстрые плакаты. Никаких тайн тут не было. И не верилось, что за дверью — пираты, клады, сокровища. Аркаша понял, что на этом этапе задание такое: найди повод не играть без Марата.

Аркаша посмотрел на веселую заведующую. У нее рот был так ярко накрашен, что, когда она хмурилась, становилось страшно.

— Мам, а давай не пойдём? Тут всё неправильно.

Валерка тоже сказал:

— Мам, тут реально лажа какая-то. Давай не пойдём.

Аркаша добавил:

Конец ознакомительного фрагмента.
Приобрести книгу можно
в интернет-магазине
«Электронный универс»
e-Univers.ru