**Рыцарь в джинсах.**

**Глава 1. Бомба.**

 **-** Игра – бомба! – продекламировал продавец. – Всего один экземпляр!

 Андрей внимательно смотрел на диск. На картинке был изображён огромный состав эльфов, орков и прочих фентезийных существ. На фоне них стоял рыцарь, закованный в латы, размахивающий огромным мечом. Сзади было написано, какая это прекрасная RPG, что это лучшая игра со времён «Ведьмака» и вообще, «Игромания» рекомендует.

 - Затягивает нереально! – заверил продавец.

 Андрей ещё раз осмотрел диск. Полная русская версия. Что ж, стоит взять. Достав из кармана мятую тысячную купюру, он расплатился с продавцом, положил диск и сдачу в карман и, с бутылкой колы в правой руке отправился домой.

 Андрею Кронину 21 год, он студент государственного университета по специальности земельный кадастр. При этом Андрей до сих пор являлся поклонником компьютерных игр. Обычные стрелялки его не интересовали, а стратегии казались слишком нудными. Кронин остановил выбор на ролевых играх. Только они давали игроку право выбирать, с кем дружить, а с кем воевать, быть благородным рыцарем или злобным беспредельщиком, и именно за это право выбора Андрей и любил RPG. Никакая игра любого другого жанра не доставляла Кронину такого удовольствия, какое доставляли ему ролевики.

 Его девушка Аня не разделяла влечения к играм, но и против ничего не имела. Она думала, что у Андрея этот не много ненормальный интерес к играм скоро пройдёт. И, как выяснится позже, так и оказалось.

 Кронин включил компьютер, вставил диск и нажал установку игры. Открутив крышку колы, Андрей взглянул на диск. Ранее не замеченная им шестиногая ящерка привлекла внимание. Интересно, её тут просто для красоты нарисовали, или она сыграет какую-нибудь роль?

 Кронин хлебнул колы и посмотрел на монитор. В принципе ничего необычного в установке не было. Всё было как всегда. Установка зелёными палочками приближалась к своему неизбежному концу. Перед лицом Андрея висело изображение огромного монстра, выныривающего из воды. «Чудо-юдо, блин!» - подумал Кронин, хлебнув колы.

 Пока загрузка шла своим чередом, Андрей размышлял, какой же всё-таки будет игра. Он подразделял все RPG на три вида:

 1) благородные;

 2) злодейские;

 3) нейтральные.

 К первому виду он относил такие шедевры, как «Ведьмак» или «Dragon Age». В этих играх, как правило, поощрялись все благородные поступки, а каждое отступление от роли принца на белом коне карались суровом осуждением, и могло выйти боком на последующих уровнях.

 Ко второму виду можно было приписать игру «Fallout 3». В играх такого толка героя постоянно подбивали на какие-либо гадости, типа взорвать город за астрономическую сумму или загипнотизировать пару человек, отослав их работорговцам, и если ты пытаешься поступить по совести, то игра как будто бы разочаровывается в тебе, мол, неужели так не было бы интересней? (Кстати, что касается гипноза – он сильно разочаровал Кронина. Кого бы он не гипнотизировал, заставить кукарекать так никого и не удалось.)

 Нейтральными RPG Андрей бы назвал «Mass effect» и «Alpha Protocol». В этих игах за плохой поступок тебя никто не осудит, но и по головке тебя за него не погладят.

 Кронин ещё раз посмотрел на обложку. «Fantasy world». Мир Фантазий. Очень интересно. И к какому же виду относится эта игрушка?

 В это время установка игры закончилась. Андрею было предложено установить DirectX. Он отклонил это предложение и быстро щёлкнул два раза по появившейся иконке. Комп с минуту подумал, а затем игра пошла.

 Сказать, что игра удивила Кронина – это ничего не сказать.

 Сначала не было ничего. Просто тёмный экран. Андрей поначалу подумал, что на диске был какой-то злостный вирус, когда в центре появился маленький луч света. Луч всё больше разрастался и, в конце концов, превратился в огромный поток света, который всё приближался и приближался.

 - Ого! – успел сказать Кронин перед тем как поток разросся до масштабов целого монитора.

 И тут-то и начался этот кошмар. Свет вышел за пределы монитора и стал со страшной скоростью распространяться по комнате. Андрей не литературно выругался. Через минуту он уже оказался с головой в потоке ослепительного света, всеобъемлющего и всепоглощающего…

 …через минуту Андрей пришёл в себя. Он очнулся в лесу, на залитой солнцем дороге. « - Что за хрень?! – подумал он. – Где я? Какого чёрта? Как…» В следующие мгновенье какой-то шорох привлёк Андрея. Он осмотрелся. Мимо него пробежала шестиногая ящерка. « - Ах, ты ё…» - только и успел подумать Кронин. Дикая мысль охватила его. Он попал в игру.

 - Бомба! – пробормотал Андрей и закрыл глаза руками.

 **Глава 2. Спасение гремлина.**

Кронин никак не мог поверить своей догадке. Он несколько раз щипал себя и даже один раз укусил. Но долгожданное пробуждение так и не настало. Хотя Андрей на это уже и не надеялся. Уж слишком реальным казалось ему происходящее.

 Внезапно Кронин обратил внимание на то, что в руке он сжимает непочатую бутылку колы. Открутив крышку, Андрей хлебнул пару глотков. Освежившись, он предпринял попытку достучаться до своего мира.

 Андрей достал из кармана мобильник и попытался набрать первый попавшийся номер. Телефон не ловил сеть. В общем-то, Кронин бы сильно удивился, если бы результат оказался другим. Если это и вправду другой мир, то дозвониться куда-либо просто невозможно. Но попробовать стоило.

 « - Чёрт, но если сюда можно было попасть, то отсюда ведь можно и выбраться! – думал Кронин, шагая по лесной тропе. – Сейчас я кого-нибудь встречу, поговорю с ним, это ж RPG в конце концов! И найду этот чёртов выход!»

 Андрей шагал по залитой солнцем дороге. Было довольно жарко, но холодный ветер приятно обдувал Кронина. Со времён шестиногой ящерицы Андрей не встретил ничего, говорящего о том, что он находится в мире игры. Обыкновенное небо, ничем не выдающиеся деревья, и дорога вроде как дорога, солнце парит, как настоящее…

 В общем, абсолютно ничего подозрительного. Обычный лес.

 Внезапно за спиной раздался стук копыт. Это заставило Кронина остановиться. На ловца и зверь бежит! Кто бы там не ехал, Андрей вцепится в него и не отстанет ни на шаг, пока не узнает от собеседника всё, что ему нужно.

 Кронин обернулся. Прямо на него мчался всадник. Андрей поднял руки и начал ими отчаянно размахивать.

 Всадник остановился. Он был довольно толстым, одет, судя по всему в богатые одежды, а на боку его лошади болталась клетка со странным существом, напомнившим Кронину изуродованного чебурашку. Маленькое, зелёное, с огромными, как бы обкусанными по краям ушами существо орало человеческим голосом, требуя своего немедленного освобождения.

 - Кто ты? – спросил всадник. – Чего тебе нужно?

 - Понимаете, я из другого мира! – воскликнул Андрей. – Игра затянула меня, и я оказался здесь! Помогите мне…

 - Ещё один, - усмехнулся толстяк. – Расплодились, как кролики! Спёр где-то колдовские шмотки – и туда же!

 - Эй, ты! – заорало существо в клетке. – Вытащи меня отсюда! Я тебе помогу, только вытащи!!!

 Кронин на миг задумался. Похоже, толстяк не собирался ему помогать. А вот существо…

 - Кто это? – спросил Андрей, указав на клетку.

 - Гремлин! – гордо заявил толстяк. – Я его своим детишкам везу. На их счету уже две канарейки, три кота и четыре с половиной собаки.

 - В смысле «с половиной»? – переспросил Кронин.

 - А вторую половину так и не нашли! – улыбаясь, ответил толстяк.

 Андрею стало жалко странное существо, попавшее в лапы толстяка с его детьми-садистами. Надо было что-то делать. Идея пришла мгновенно.

 - Предлагаю обмен. – сказал Кронин. – Вы мне – гремлина, а я вам – это! – с этими словами Андрей снял с руки часы и протянул их толстяку. – Точно показывают время. – Кронин быстро объяснил всаднику как пользоваться часами. – Согласны?

 - Шутите? – спросил толстяк. – Да это же дар, достойный королей! Забирайте своего вонючего гремлина и делайте с ним, что хотите!

 С этими словами всадник открыл клетку и выпустил гремлина.

 - Сам ты – вонючий! – проорал гремлин вслед удаляющемуся всаднику. – Свободолюбивые гремлины никогда тебе этого не простят!

 - Ну, свободолюбивый гремлин, - обратился к нему Кронин. – Давай знакомится. Меня зовут Андрей Кронин. А тебя?

 - Мой первый хозяин называл меня Грин, – раскланялся гремлин.

 - И как же ты оказался в клетке?

 - Это довольно долгая история, - произнёс Грин, почесав подбородок, - Но ради тебя, Кронин, великий освободитель гремлинов, я готов поведать тебе её…

 Всё это началось много лет назад, когда я со своими братьями мирно хулиганил со своими братьями. Мы, гремлины, тем и промышляем, что хулиганим по мелочи: можем палки в колёса вставить в прямом смысле слова, сломать там чего-нибудь. И вот, однажды, я попался одному торговцу. Именно он назвал меня Грином. И мы с ним заключили сделку, по которой я соглашался портить товары его конкурентам, а он за это бесплатно меня кормил. И всё вроде было хорошо, пока не приехал этот толстяк. Он, как только меня увидел, сразу захотел купить меня. Мой хозяин сказал, что не продаст меня ни за какие деньги. Толстяк предложил ему 100 золотых, и хозяин, гад такой, согласился! Остальное ты знаешь. Ну, я пошёл…

 - Куда?! – воскликнул Кронин. – Ты обещал помочь!

 - Ах, да, конечно мой спаситель! – опомнился гремлин.- Дело в том, что ты – не единственный из тех, кто говорит о других мирах. Есть тут один, Путешественник по параллельным мирам. В его честь поклонники целый храм соорудили. Так вот, он говорит, что помимо нашего мира есть ещё тысяча разных миров, в каждом из которых он успел побывать.

 - Это интересно! – преобразился Кронин. – И где мне его найти?

 - В его храме, естественно, - ответил Грин. – Да, ты ж не местный – могу тебя проводить.

 Вскоре Кронин и Грин уже двигались по дороге в сторону загадочного храма.

 - Ещё долго? – спросил Андрей.

 - Полчаса пути, - откликнулся гремлин, сидящий у него на плече. – Если в дороге на нас ничего не набросится.

 - А что на нас может наброситься? – обеспокоился Кронин.

 - Да мало ли что! – махнул рукой гремлин. – У нас здесь моего брата (в смысле, нечистой силы) по горло. Гоблины, призраки, орки – много всякой шпаны водится. А ещё бывают персонажи и по хлеще, но о них лучше и не думать вовсе! Я уж не говорю про разбойников, которыми этот лес кишмя кишит.

 - Надо срочно сваливать домой! – произнёс Андрей.

 - А что, у тебя дома дела с нечистью обстоят лучше? – поинтересовался Грин.

 - Куда как лучше! – откликнулся Кронин. – У меня в мире всех этих упырей вообще не существует.

 - И как же ты попал из своего райского сада в наше осиное гнездо? – спросил гремлин.

 Андрей вкратце поведал Грину о том, как он попал в фантастическую передрягу.

 - Знаешь, мне нравиться твой мир, – задумчиво проговорил гремлин. – В нём столько можно всего сломать!

 - Что ж, - ответил Кронин. – Не обижайся, но сказать, что мне нравится твой мир, я, пожалуй не смогу.

 - Кронин, смотри, вот он! – возопил гремлин.

 Андрей поднял глаза.

 Примерно в километре от путников возвышался огромный храм. Несмотря на свой внушительный вид, он не выглядел ни капли каким-либо устрашающим. Наоборот, он был весьма к себе располагающим.

 Тяжело вздохнув, Кронин двинулся дальше.