

**БИБЛИОТЕКА
«МУЖСКОГО КЛУБА»**

БЕСТСЕЛЛЕРЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА «КРЫЛОВ»

Дмитрий Goblin Пучков «Украина це Россия»

Дмитрий Goblin Пучков «Мужские разговоры за жизнь»

Дмитрий Goblin Пучков «За державу обидно»

Дмитрий Goblin Пучков «Урок истории»

Дмитрий Goblin Пучков «Наша победа»

Дмитрий Goblin Пучков «Билет в кино»

Дмитрий Goblin Пучков «Записки сантехника»

Дмитрий Goblin Пучков «Санитары подземелий»

Дмитрий Goblin Пучков «Как начинаются войны»

Дмитрий Goblin Пучков «Вопросы и ответы: об Украине и не только»

Андрей Кочергин «Или смерть. Дворовый катехизис русского человека»

Андрей Кочергин «В сухом остатке»

Андрей Кочергин «Вам бы здесь побывать»

Александр Логачев «Капитан госбезопасности: Ленинград-39»

Александр Логачев «Капитан госбезопасности: Линия Маннергейма»

Александр Логачев «Капитан госбезопасности: В марте со-рокового»

Александр Логачев «По лезвию катаны»

Александр Логачев «Мечи Ямато»

Александр Логачев «Разрубленное небо»

Валерий Ковалев «Чистильщик»

Валерий Ковалев «Диверсанты»

Валерий Ковалев «Агент Абвера»

ДМИТРИЙ GOBLIN
ПУЧКОВ

САНИТАРЫ
ПОДЗЕМЕЛИЙ

Санкт-Петербург
ИК «Крылов»

2024

УДК 177.5
ББК 88.5
П 90

П90 Пучков Д.
«Санитары подземелий». — СПб.: ИК «Крылов»,
2024. — 544 с. (Серия «Библиотека мужского клуба»).
ISBN 978-5-4226-0248-3

Старший оперуполномоченный Goblin любил играть в компьютерные игры. И вот результат! Зверская бойня в рукотворном аду, безостановочная беготня и непрерывная пальба, зомби в кровавом угаре, инопланетные твари и неустрашимые десантники, — всё скрутилось под одной обложкой и превратилось в лютый коктейль наставления «Deathmatch Quake» (экземпляр № 666) и романа об операции «Ground Zero» — смертоносном рейде на планету-зону Пенитенциарных Миров, среди солдат именуемых Негодяйскими.

Наши победят. Ведь в бой ведёт Гоблин — герой Галактики и всех Обитаемых Миров, легендарный победитель Вселенского Зла, а с ним Сидор Лютый, инструктор по тактике разведывательно-диверсионной деятельности.

С нами древняя мудрость народов Земли. Семеро одного не боятся!

Книга рекомендована для чтения лицам старше 16 лет.

**УДК 177.5
ББК 88.5**

ISBN 978-5-4226-0248-3

© Пучков Д., 2015
© ИК «Крылов», 2016

Когда-то давно, в одна тысяча девятьсот девяносто шестом году, на винт моего «электронного болвана» попала Игра под названием Quake. По силе воздействия на мой неподготовленный рассудок это бессмертное творение компании id-Software далеко превзошло эффект хорошего удара бейсбольной битой по затылку.

Работал я тогда «сутки через трое», то есть сутки маялся на работе, а трое без устали сражался с монстрами. Биться толком не умел и учить меня было некому, поскольку только один мой старый друг разбирался в компьютерах, да и тот считал все игры напрасной тратой времени.

Однако был я настойчив, как дятел, и терпелив, как санитар из дурдома.

Безостановочная беготня и непрерывная пальба почти сутками напролет давали увесистые плоды. Дело продвигалось леопардовым скоком. Но временами доходило до клинических случаев.

Как-то раз я стоял на Лиговском проспекте и поджидал троллейбус. Напротив меня находилась трамвайная остановка, куда подкатил битком набитый трамвай. Закрыв от меня остановку, он открыл двери и высадил с обратной стороны всех пассажиров — видимо, дальше шел в парк. Затем плавно тронулся

и отъехал. Глазам моим открылась стоящая плечом к плечу молчащая плотная толпа. Наметанный глаз тут же разбил толпу на сектора, а тренированный мозг мгновенно принял верное решение: ракету сюда, сюда и сюда — всем кранты!!! Мда...

Еще и сейчас мне снятся отличные сны, в которых я мчусь по мрачным подземельям, творю расправу и навожу привычный конституционный порядок. Зачастую просыпаюсь в холодном поту, потому как монстры насаждают, палец судорожно жмет на спусковой крючок, а гранат уже нет. Всякое бывает в этих замечательных снах.

А потом появились новые возможности и начались сражения в сети. Оказалось, что Quake — это совсем другая игра. Намного круче того, что казалось поначалу. А точнее — вообще круче всего. К сетевым битвам я был уже хорошо подготовлен и сразу показал неплохие результаты. Сколько было загублено товарищей, отобрано флагов и сдано в приемные пункты чужих голов — уже и не сосчитать.

В ходе боев и походов углублялись познания и прирастал опыт. Была проштудирована масса литературы, обшарены самые дальние закоулки Интернета, не говоря уже о достойных посещения местах, просмотрено море демо-записей боев. В финале были проведены беседы с опытнейшими мастерами, за что им отдельное спасибо.

А потом были другие игры. И было их много. Однако ни одна из них не зацепила меня так, как первый Quake. Отдавая дань мастерству и таланту ребят из id-Software, игру я себе купил настоящую. Для меня это параллельный мир, живущий в моем компьютере, самодостаточный и цельный. В нем круто абсолютно все: и цвет, и сюжет, и музыка. Прошло уже три года, у меня за это время сменилось четыре ком-

пьютера, но Quake по-прежнему безраздельно рулит на моем винте, со всеми продолжениями и прибамбасами спокойно и по праву занимая один гигабайт. Для хорошей вещи места жалеть нельзя.

В конце концов, я решил все увиденное, услышанное, открытое и понятое сложить воедино да изложить на бумаге. Рокет лаунчер был поставлен в угол, и два пальца начали бойко тыкать по истертым клавишам.

Результат ты держишь сейчас в своих цепких лапах. Как получилось — судить не мне. Да и не я тут главный, потому как это квинтэссенция опыта тысяч известных и не очень бойцов Quake, как действующих, так и отошедших.

Ну а теперь — вперед.

THERE SHOULD BE
NO OTHER GAMES
BUT QUAKE
(EXCEPT FOR
WHATEVER ID
MAKES NEXT)

Неизвестному морпеху посвящается

НАЧАЛО

С утра наступил последний день из полученных пяти суток. Сидеть было совсем неплохо, потому как камеры на гарнизонной губе теплые и даже уютные. На работы почему-то не выводили, а удовольствие от пяти суток, проведенных без боевой, строевой и даже физической, описанию в словах не поддается.

Днем откидную койку пристегивали к стене. Рядовой Кабан сидел на корточках и размышлял, что бы такое на этой самой стене накарябать. Кроме ритуальной надписи «Вешайтесь, сынки!», в голову ничего не приходило. Однако поскольку он сам был пока что «сынок», писать такое не хотелось. Что ли красотку какую нарисовать? Способности не позволяют. Стишок какой похабный? Во! «С ветки падающий глист...». Но только рука его потянулась к пуговице, как где-то снаружи лязгнула решетка и по гулкому коридору загремели сапоги начкара.

Сапоги остановились напротив его двери. Кабан вскочил и встал «смирно» на середине камеры. Сначала сдвинулась задвижка смотрового глазка, и через толстое стекло на арестанта посмотрел веселый карий глаз. Затем щелкнул замок, и в железной двери распахнулась кормушка — небольшое оконце для