





Евгений Бергер

# ЗЛОДЕЙ ВЫХОДНОГО ДНЯ

КНИГА 1

**RUGRAM**

Москва  
2025

УДК 82-312.9  
ББК 84(2Рос-Рус)  
Б48

*Внимание! Содержит нецензурную брань.  
Внимание! Содержит сцены распития спиртных напитков.  
Чрезмерное употребление алкоголя вредит вашему здоровью.  
Внимание! Содержит сцены табакокурения. Курение убивает.*

**Бергер, Е.**

Б48 Злодей выходного дня. Книга 1 / Е. Бергер. — М. : Т8 Издательские технологии / RUGRAM, 2025. — 370 с. — (Мир Рагна-кара).

ISBN 978-5-517-13118-8

Великая сага о буднях и злоключениях владыки демонов и бывшего хакера, который отбывает срок в компьютерной игре с блек-джеком и демонессами!

Весело? Здорово? «А чё такого»? Ага... Щаз-з...

Сладкая жизнь хозяина локации под угрозой. И чтобы победить, вам понадобится выпивать каждый день перед сном стаканчик... «развернуть, чтобы читать дальше».

BIC FM  
BISAC FIC009000

ISBN 978-5-517-13118-8

© Бергер Евгений, текст, 2025  
© ИДДК  
© RUGRAM, 2025  
© Т8 Издательские технологии, 2025

Данная книга является художественным произведением, не пропагандирует и не призывает к употреблению алкоголя, сигарет, нетрадиционным отношениям и другим действиям, запрещённым законами РФ. В описанном мире другая система времени, возрастов и исчисления. Все герои при пересчёте на нашу систему совершеннолетние. Автор и издательство осуждают употребление алкоголя и сигарет, нетрадиционные отношения и другие действия, запрещённые законами РФ.

## Пролог

Тьма бессмертна... Готов поспорить, что многие сейчас прочитали эту фразу протяжным хрипучим голосом. А ведь разрабы сказали, что это «оммаж»... Не помню, когда уважение встало наравне с плагиатом? Но благо, что хоть дальше ничего не воровали. Ну или, по крайней мере, мне так кажется.

Великое зло, о котором все успели позабыть, наконец-то пробудилось! Своды Аленсиса, замка короля демонов Джарилла, вновь содрогнулись, приветствуя своего хозяина. А меч Картекс неистово требует крови... Господи! И кто вообще мог придумать такой бред? Эй! Сценаристы «Мира Рагнакара»! У меня к вам куча вопросов. Ещё очень повезло, что я сюда попал не по своей воле, иначе устроил бы скандал в СМИ. А что? Хороший инфоповод. А ведь люди деньги платили... ОГРОМНЫЕ, МАТЬ ЕГО, ДЕНЬГИ!

Одна из топовых игр полного погружения, или, как их сейчас модно называть, FVR. Технология богов, которая с барского плеча была отдана простым смертным.

Будущее наступило внезапно. Вчера все бегали за дорожными видеокартами, злились на перекупов из-за исчезнувших консолей нового поколения, смотрели фильмы

и сериалы в жанре киберпанк, приговаривая: «Во дела!» Все эти киноленты, что твердили о виртуальной реальности, производители виар-шлемов и мощных компьютеров, игры с огромными мирами на мониторе — всё это в мгновение ока оказалось морально устаревшим и никому не нужным. Зачем? Ведь учёные наконец-то изобрели те самые капсулы полного погружения! Игроки готовы были порвать любого, залезть в огромный кредит, продать родную мать — в общем, шли на всё ради того, чтобы приобрести инновационный девайс.

Помню, как подешевели стандартные видеокарты... Как обычное игровое железо пылилось на складах, потому что покупали его только совсем нищие или же такие, как я — люди с уникальной профессией. Ибо не перевелись ещё на Руси хацкермены идейные! Ну... или не совсем идейные. Подумаешь — немножко поигрался с Visa и MasterCard? Кто ж знал, что их хозяева будут такими злыми и не примут мои извинения?

Так вот, с развитием игрового бизнеса и увеличением бюджетов пользователям становилось слишком скучно играть с обычными мобами. Хотелось врагов посерьёзнее и похитрее.

Создатели игр были максимально заинтересованы в прибы... в улучшении качества игрового сервиса и решили объединить приятное с полезным. Виртуальных преступников силком сажали в капсулу и загружали в игру в роли различных боссов, повелителей подземелий, драконов и владык различных локаций. Нарушителям закона — ад в виде огромного срока внутри виртуальной игры. Пользователям — крутые боссы, с которыми интересно подраться.

Фишка с «заключёнными», естественно, держалась в секрете. Зато игроки отмечали, насколько круто создатели проработали искусственный интеллект. Ага... Искусственный настолько, что от него аж воняет!

Казалось бы, а что в этом такого? Жить в игре, разве же это не кайф? Ну... У любой медали две стороны. В принципе,

тут ты был свободен. Графика позволяла создавать настолько качественные места, что отличить их от реальности было практически невозможно. Единственное, что идёшь ты по горе, никого не трогаешь. Забываешься, думаешь, что опять приехал к бабуле в Ялту, и тут на тебе — вместо бабули тебя встречает огромный чёрный дракон. И вместо пирожков он будет жарить тебя. Жёстко.

Но это лирика... Самой большой проблемой у заключенных была, как бы это смешно ни казалось, реальность.

Тело во время многолетнего пребывания в капсуле, даже несмотря на уход со стороны доблестных служителей тюрьмы, постепенно превращалось в овощ. Сможешь ты жить так же, как до срока, — вопрос интересный и важный. Некоторые потом навсегда оставались прикованными к инвалидной коляске. Про дальнейшее трудоустройство и речи быть не могло. Так что перспектива у нас была так себе...

Но теперь о плюшках, потому что если вечно думать о мрачном будущем, то можно вообще с катушек слететь.

Любой заключённый мог спокойно прокачаться до владыки локации, но на это уходило огромное количество времени и сил. Плюс каждая смерть отбирала приличное количество фуллчейнов — местной игровой валюты, на которую ты мог пить, есть, арендовать или покупать жилье, арендовать или покупать девчонок (тут уж всё зависит от вкуса) и выторговывать вообще всё, что захочешь. В рамках игры, конечно же!

Зарабатывались местные монеты кучей различных методов. Начиная с выполнения заданий гильдии и заканчивая побочными квестами от других игроков или NPC. Это у типичных пользователей. А вот заключённые зарабатывали совсем иначе. Нам давали достойную награду за каждого убитого приключенца... Авантюрист, герой и персонаж — звучало как-то слишком просто и банально. А вот «приключенец» — вполне дотягивало до жаргонизма.

Чем больше игроков убьёшь — тем больше будет монет и рейтинга. Ауф... Поэтому частенько новоиспечённые киберзлодеи объединялись и нападали на деревни новичков. Конечно, в большинстве случаев им давали на орехи, после чего униженные и оштрафованные ребятки бегали в набедренной повязке и с дубиной в руках. Однако иногда эти психи всё-таки добивались своего. После отличного рейда и уничтожения деревни головорезы начинали верить в себя и затем пытались напасть уже на небольшой город. Вот там их всегда подрезали, и они, униженные и оштрафованные, возвращались в свои земли с набедренными повязками и дубинками в руках.

Но это история не о неудачниках, которые не знают своего места.

Великий владыка демонов Джарилл, падший ангел, чьей главной целью был захват этого мира. Владелец легендарного меча Картекса, который был способен призывать звездопад. Властитель юга, хозяин ночи, да и вообще славный малый — я, Василий Пронин. Бывший программист, затворник и неудачник по жизни.

Поясню: я не стереотипный персонаж из классического тайтла, а просто... Будем так говорить — весьма специфический человек. Вот и всё.

Однако сейчас я восседал на троне в самых дорогих доспехах и со скучающим видом смотрел на попу своей помощницы Альморей — суккубочки топового уровня.

Юная барышня с обалденной фигуркой, длинными сиреневыми волосами и милыми рожками — в прошлом просто Софья, девочка-накрутчик. Нужно стать популярным в соцсети или на сайте с рейтингом? Зови Софью! Она всё сделает. Боты, различные копеечные сервисы у разводил на букву «я» и ещё тысяча способов, как сделать отвратительный и никому не интересный контент самым топовым и модным. Раньше на такое закрывали глаза, но сейчас, в современном



мире, накрутчиков сажают в кибертюрьму. Правда, всего на несколько лет. За такой промежуток тело не успеет превратиться в овощ, поэтому Софья имела все шансы остаться нормальным человеком.

Полгода назад я выкупил её у одного работорговца с севера. Сперва наши отношения были... мягко так скажем — не очень. Но затем Соф... тьфу — Альморей поняла, что я хороший парень, и у нас началась односторонняя любовь. То есть молодая дурочка нашла себе парня, а я сексуальную и очень преданную служанку. Суккубочка искренне верила, что Джарилл просто помешанный фанатик и отыгрывает роль владыки демонов, а я всего лишь пользовался ситуацией.

— Милорд! Они пересекли границу и направляются к замку, — произнесла она, глядя в сферу предков, специальный артефакт для незримого наблюдения за силами света.

— Сколько их? — Я тут же оживился.

— Трое. Паладин, волшебница и друид, — ответила она. — Их хорошо потрепали проклятые деревья в лесу смерти.

— Уровень?

— У всех девяносто шестой. — Альморей повернулась и вопросительно посмотрела на меня. — Спустить на них черберов?

— А почему бы и... Да! Шесть штук. Пускай авантюристы узрят, что я самый доброжелательный и гостеприимный владыка демонов, — злорадно усмехнулся я, скрестив золотые бронированные пальцы.

— Вывожу проекцию. — Суккубочка щёлкнула по сфере, и над нами появилось большое синее окно. После трёх секунд ряби и помех мы наконец-то увидели, как мои огромные трёхголовые псы с диким воем напали на пати приключенцев. Конечно, 96-й уровень был самым высоким, и даже высшие монстры (не считая тёмных гарпий) не могли нанести прокачанным авантюристам особого вреда. Однако ребятаки напряглись! Девочка-волшебница кастовала