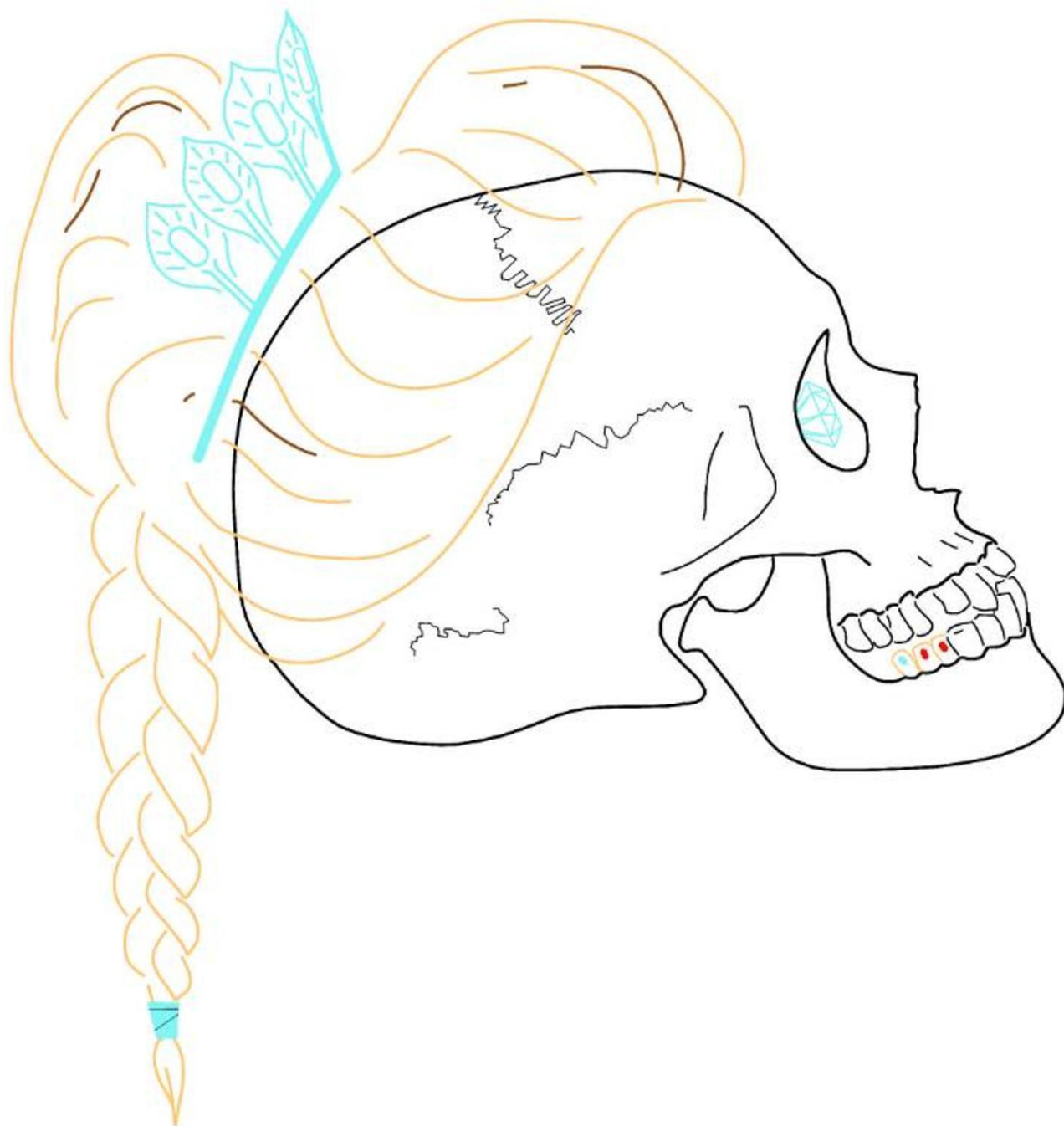


Григорий Минусовой

Потомки драконов и магические дантисты



Григорий Минусовой

**Потомки драконов и
магические дантисты**

«Автор»

2026

Минусовой Г.

Потомки драконов и магические дантисты / Г. Минусовой —
«Автор», 2026

Иногда уставший герой прячет кольчугу, зарывает меч и превращается в обычного трактирщика. А иногда забитый рутиной работяга плюёт на все условности и начинает спасать мир. Да, не факт, что спасаемый мир будет реальным. Да, его никто не просил. Нет, он не перестанет.

© Минусовой Г., 2026

© Автор, 2026

Содержание

***	5
Конец ознакомительного фрагмента.	10

Григорий Минусовой

Потомки драконов и магические дантисты

Погода была прекрасна как никогда. За окном лил мелкий, нудный дождь, позавчерашний снег превратился в лужи и только упорная питерская трава над теплотрассами оставалась не по-декабрьски жизнерадостной. Так и что же тут хорошего? А хорошего тут суббота, успешно перекрывающая все фокусы дурацкой питерской зимы.

Виталик встал, заправился чаем с химическими сырками, пожатал эспандер, потягал гантельки и начал готовиться к главной экспедиции этого месяца. Из дальнего ящика был извлечён мешочек с игральными кубиками, фигурка эльфа и кожаная сумка на завязках вместо молнии. Компанию фэнтезийной бутафории составила тысячерублёвая бумажка - плата местному Харону за пропуск в мир драконов и полных тайн подземелий. Ну всё, теперь он полностью готов к упражнению по повышению общительности, незаметно превратившемуся в главное хобби. Сунув в карман накладные эльфийские уши и баночку клея, Виталик бодро зашагал в сторону метро - в сообществе любителей настолок опаздывать не принято.

Сорокаминутная дорога прошла в мыслях о длинных луках, классах брони и сложных ролевого отыгрыша Леголаса в условиях невезения и отвратительной стрельбы. Зрелый и непредвзятый анализ прошлых партий явно говорил о том, что во всем виноват хилер, отыгрывающий недалёкую орчиху. Вообще, жрец лезущий в рукопашную драку - это смешно и весело, особенно если детина с восемнадцатью очками силы в реальном мире выглядит как девушка чуть выше стула. Проблема в том, что если ты машешь дубиной, то о лечении товарищей придётся забыть. Вот ведь парадокс: правило крутости требует поддержать сопартийца за шесть ходов забивающего дубиной главного противника, а правило командной игры требует чтобы этот сопартиец отложил дрын и взялся за усиливающие заклинания. Впрочем, слабая надежда на командный отыгрыш ещё оставалась и заключалась в новом участнике развлечения. Участник был не просто так участник, а Виталиков коллега. Коллегу звали Саней, был он немного моложе Виталика и давно хотел попробовать какую-нибудь фэнтезийную настолку. Неизвестно сколько бы ещё он продолжал молча хотеть, но случайность в виде заставки Виталика с двадцатигранным кубиком побудила его перейти от хотения к целеполаганию. И вот, пасмурным субботним утром, он стоял под дверями клуба и, как студент перед экзаменом, перечитывал правила. Как и положено более старшему и опытному, Виталик поздоровался первым.

- Здравствуй, Алатырь сын Тыравала.

- Здравствуй... я забыл как твоего перса зовут.

- Горацио, сын леса.

- Точно, Горацио. Кстати, а это нормально, что я в вашу группу вписался? Это же вообще мой первый раз.

- Ой да успокойся. У нас такое собрание фриков, что хуже уже не будет.

- Да? Ну ладно, тогда пошли.

На этом месте Алатырь сын Тыравала весьма натурально изобразил олимпийское спокойствие и первым вошёл в помещение клуба настольных ролевых игр "Эльфийский ферзепотам". Внутри уже ждала вся остальная команда бравых авантюристов в лице законопослушного доброго паладина и хаотично тупой орочьей врачихи с дубиной вместо скальпеля. Паладин игрался с медальоном неизвестной богини и пересказывал орчихе содержание последней лекции по анатомии, орчиха подкрашивала лицо зелёнкой и старалась не смеяться - когда улыбаешься грим плохо ложится. Во главе стола за раскладной фанерной ширмой угнездился гейм

мастер - демиург им же самим созданного мира. Впрочем, внешне он выглядел как полноватый парень с длинными волосами. Образ дополняли чётки из рога дракона и татуировка в виде двадцатигранного кубика. Виталик сел на свободный стул и вытащил из кармана эльфийские уши.

- Здорово, Катюх.

- Привет, ушастик, - ответила орчиха и пожала руку Виталика, изо всех сил стараясь как можно больше извозюкать её в гриме. Виталик осмотрел измазанную руку и нагло улыбаясь подал её паладину.

- Я с лучниками не здороваюсь, - сообщил тот и продолжил свой увлекательный рассказ о черепном своде. Виталик ничего не ответил - он с паладинами не только не здоровался, но ещё и не разговаривал. На стул рядом с Виталиком приземлился Санёк.

- Хочешь, помогу приклеить?

- Не, я сам умею.

- Криво получается.

- Нормально. В природе абсолютно ровного вообще не бывает, у меня вон от рождения глаза разные и ничего.

Услышав про разные глаза орчиха тут же шлёпнулась локтями на середину стола и в упор уставилась на Виталика.

- Ты линзы разноцветные купил? Да нет, они как раньше - одинаковые.

- Приглядишься внимательно - один левый, другой правый.

- Ааа. Отличная шутка. Кстати, мой дедушка её любил когда в третьем классе учился, - с этими словами орчиха переползла обратно на стул, к старому собеседнику.

- Так что ты там говорил про эти свои косточки?

- Косточки? Так ты это поняла? - обиженно выплюнул паладин и, задетый за живое, начал крутить головой в поисках нового собеседника.

- Виталик, ты знаешь что общего у всех млекопитающих?

- Развитая специализация зубов?

Паладин удовлетворенно поправил очки.

- Видно, что ты внимательно читал школьный учебник по биологии, но специализация зубов встречается не только у млекопитающих. Я же спрашиваю об общем отличительном признаке. Том, что встречается у них и только у них.

Виталик порывлся в свалке малополезных знаний, складированных на чердаке его синапсидной черепной коробки. По пыльным ящикам были разложены конструктивные особенности подводных лодок типа "Щ", передовые методы борьбы с тлём и еще невесть что, наваленное в кучу любопытным сельским интеллигентом младшего предпенсионного возраста. Анатомических данных в этом хламовнике ощущалась серьёзная нехватка. Впрочем, ответ всё равно нашёлся.

- Наличие имени. Вот я - млекопитающий Виталик, а вот это - млекопитающий Санёк. Он пришел к нам с целью убиться об гоблина.

Санёк привстал и картинно раскланялся.

- Я Саня, инженер.

- Я Серёга. Студент третьего курса, хирург. На ближайшие пару часов - паладин Иберий.

- Я Катюха, но на самом деле орочья целительница Фара. Ударение на последний слог, скажешь неправильно - втащу. В реале тоже.

- Я Гена, твой гейм мастер на сегодня. Пошутишь про крокодила и твой перс умрёт первым.

На этом ритуал знакомства закончился и приключение наконец началось. Первым, как и водится, слово взял Геннадий.

- Итак, вы втроём идёте по лесной дороге, ведущей в Риверхолл.

- Это тот, который мы сожгли когда пытались украсть диадему некроманта у местного пастуха?

Серёга (он же паладин Иберий), недовольно посмотрел на Катюху (более известную как Фара, вы уже знаете где ударение).

- Нет, это был Стоунвол, в Риверхолле мы ещё не были. И мы изначально хотели выкупить диадему. Украсть её попыталась ты, без ведома группы.

- Ух ты, так это какое-то новое место? Нас там ещё не знают, нужно это исправить.

Фара (она же Катюха) громко заржала на пол леса и врезала по плечу Иберия (в прошлой жизни Серёгу).

- Не кричи так, нечисть набежит.

- Так это же круто: мы и подерёмся и полутаемся. Эге-ге, нечисть, приходите сюда и приносите свои пожитки, да поскорее! Виталик, в смысле Горацио, кричи со мной!

- Я иду впереди, чтобы не разговаривать с вами. Мой перс угрюмый зануда вообще-то.

- Прямо как ты сам в жизни. Так ты нас совсем не слышишь?

- Я пытаюсь найти врагов чтобы нас опять гобла не раздела. При этом у меня активировано то кастомное кольцо из склепа некроманта.

Гена сверился с блокнотом и повернулся к Виталику.

- Если ты активировал его сейчас, то у тебя ещё шесть часов действия. И нужен бросок на мудрость.

Двадцатигранный кубик зацокал по обшарпанному столу.

- Восемь плюс три.

- Идёт, проклятье не сработало, заклинание кольца активировано как положено. Что ты делаешь?

- Иду впереди и пытаюсь услышать противника.

- Кольцо даёт преимущество на внимательность, но эти двое орут, так что преимущество отменяется. Бросай как обычно.

- Десять плюс двенадцать.

- Идёт, дальше происходит следующее.

Поводя свежеприклеенными ушами, эльф-следопыт Горацио крался по лесной тропе. Не было ни намёка на опасность, но опытный скаут не расслаблялся - развившаяся за годы странствий паранойя кричала о пока незамеченной холодным рассудком опасности. Здесь что-то не так, этой тишине нельзя доверять. Точно, тишина! Почему так тихо? Почему молчат птицы? Текущим движением эльф прижался к стволу и вслушался в вечную песнь леса. Вот стонет надломленное дерево, вот вопят тупорогие друзья, за которыми хоть в огонь, хоть в воду, а вот чьи-то осторожные, крадущиеся шаги. Впрочем, чувствуется что невидимое существо не ожидает опасности и соблюдает тишину просто по привычке лесного жителя. Охотья оно или уходит от погони, старалось бы куда лучше. Кажется, оно не опасно.

- ...кажется, оно не опасно, - сказал Гена и внимательно посмотрел на Горацио. - Что делать будешь?

Горацио (он же Виталик) задумался. И пню понятно, что по чаще крадётся новый член команды. Случайная встреча на дороге приключений - довольно стандартный способ познакомиться до того не пересекавшихся персонажей игроков. Впрочем, Горацио ничего этого не знает - он лишь слышит лесного жителя, возможно безобидного, а возможно просто втянувшего когти. Что в такой ситуации сделает закалённый в боях эльф с шрамом от уха до подбородка?

- Я продолжаю прятаться и телепатирую Иберию: "Здесь кто-то есть."

Гена самодовольно улыбнулся.

- Пытаешься телепатировать, ты хотел сказать. Бросай проверку магии с помехой.

Снова по столу застучали кости.

- Девятнадцать и семнадцать.

- Это провал.

- Как провал? Меньшее семнадцать. Магия у меня минус три, но для телепатии четырнадцати должно хватить.

- Ты забываешь про кольцо. Я, в смысле умирающий некромант, в прошлой партии сказал: "Проклятье - далеко не самое худшее, чем я могу вам отомстить". Короче, дальше происходит следующее...

- Зараза! - вслух выругался Горацио, стараясь сдержать боль от награвшегося как плави́льная печь кольца.

- Впрочем, ничего такого, меня не заметили, - проговорил опытный следопыт и внезапно понял, что и эта мысль сама собой вырвалась наружу, став демаскирующим звуком.

- Что за чушь! Да заткнись ты наконец! Проклятье!

- Думаю, это не проклятье, - поправив очки, сказал подошедший Иберий. - Просто у кольца помимо преимуществ на внимательность есть ещё одно свойство: при попытке применить магию оно превращается в детектор лжи, заставляющий тебя произносить все свои мысли вслух. Просто сними его.

Горацио так и сделал, но не вышло - кольцо намертво присосалось к пальцу и наотрез отказывалось отцепляться.

- Давай отрубим руку, - у частливо предложила Фара, поглаживая свою новоприобретённую и так и не опробованную секиру.

- Проще подождать шесть часов пока действие пропадёт.

Гена недовольно постучал по фанерной ширме.

- Эй, приключенцы, ваши персы не знают про шесть часов - вы впервые используете кольцо. Кстати, Саня, бросай на скрытность.

Санёк, замороженный происходящим безумием, не сразу нашёлся что сделать, но, осознав что от него требуют броска, вывалил на стол все кости разом.

- Тут два, тут три, тут двадцать.

Гена неодобрительно посмотрел на новобранца.

- Для проверок кидают двадцатигранный. Вот этот, да. Кстати, у тебя там критический успех, ты бы мог с них штаны снять и незаметно уйти, но так как ты кинул что попало...

- Я краду кольцо!

- ...так как ты кинул что попало, это критический провал. Дальше происходит следующее...

Кольцо жгло руку, а рот не закрывался как у базарной торговли, но внимательность никуда не делась - Горацио прекрасно видел как нескладный кобольд пытался красться между деревьями. И как остальные его не видят? О, он упал. Наконец-то эти два слепоглухих котёнка его заметили.

- А это кто такой? Можно я ему вмажу?

- Мы не можем просто так убивать всех подряд, вдруг он миролюбивый!

Эти двое как всегда ни в чём не сходятся. Впрочем, кобольд куда интереснее. Он значительно крупнее чем обычно - ростом не с большую собаку, а с маленького человека, ещё и вооружен чем-то вроде арбалета, а не традиционной для своего народа вымазанной в дерьме палкой. Это явно говорит о его разумности. Впрочем, чем разумнее противник, тем он опаснее. О, кажется я перестал говорить вслух, нужно скорее снять это дурацкое кольцо. Горацио потянулся к руке и понял, что вместо магического перстня на пальце образовалась костяная бороздка как после перелома. Кажется, дело приобретает интересный оборот. Впрочем, сперва кобольд.

- Ты кто, чучело лесное?

- Сам ты чуело. Я - Алатырь сын Тыравала, потомок Гибельного Дракона Сияния и Наследник Великой Бездны, последний и сильнейший из драконьих принцев. А вы кто такие, мерзкие создания?

- О, да эта жаба разговаривает. Я ему сейчас вмажу.

- Стой, дура!

- Пусты, четырёхглазый!

С этими словами Фара вырвалась из не особо крепкого захвата Иберия и всадила кобольшу обухом секиры.

Три пары глаз удивлённо уставились на обшарпанный двадцатигранный кубик.

- Серьёзно, двадцать¹? Ты первым же броском выдала крит?

¹ Максимальное значение на кубике. Означает критический успех, позволяющий персонажу сделать практически что угодно.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.