

Хроники Илькоры. Чертоги мертвых

Автор:

Тайниковский

Хроники Илькоры. Чертоги мертвых

Тайниковский

Хроники Илькоры #1

Мир уже не тот, что был раньше. Природные ресурсы исчерпались, а новая планета, пригодная для жизни, так и не нашлась. Казалось, человечество было обречено, но решение нашлось! Учеными всего мира была придумана технология, которая позволяла полностью "оцифровывать" личность человека. Оставалось только создать мир, где всему человечеству нашлось бы место. И он был создан! Илькора – творение лучших умов человечества. На создание этого мира были потрачены все оставшиеся ресурсы и двадцать с лишним лет, но он работал и был готов приютить человечество. Но все ли в нем будут равными?

Глава 1. Визуализация

Как же ужасно болит голова!

Боль была просто не выносимой. Я попытался открыть глаза, но это действие спровоцировало новые болевые спазмы. Нет, больше так делать пока не буду, во всяком случае до того момента, пока головная боль не уймётся.

Так, теперь по порядку. «Что со мной случилось и где я?» – были первые мои мысли. Последним сохранившимся воспоминанием было то, как мы с братом и сестрой залезаем в капсулу виртуализации и дальше – ничего. Чёрт, чёрт, чёрт! Неужели у нас ничего не получилось?! Где мои брат и сестра!? Несмотря на невыносимую боль, я отрыл глаза.

Могила, ещё одна, покосившаяся ограда... Было не сложно догадаться, что я на кладбище. Но что я тут делаю? Судя по ощущениям, я сидел. С трудом повернул голову налево.

– Чёрт! – выругался я и наверняка бы вскочил с места от неожиданности... Если бы, конечно, мог.

Тело меня не слушалось... Дело в том, что я столкнулся лицом к лицу с белым человеческим черепом. Немного наклонил голову вниз и увидел, что череп, как и полагается ему, висел на шее скелета. Что здесь происходит, в конце-то концов?! И вообще, почему всё вижу в чёрно-белом свете? Я что, умер?

Вывод я находил довольно логичным, учитывая, где я находился и с кем. Неужели я всех погубил? Осознание собственной смерти ушло на второй план, когда вспомнил о брате и сестре. Это ведь был мой план и, получается, я виноват в их смерти. На душе стало очень тяжело. Я хотел завывать, закричать от отчаяния, накатившего на меня словно волна цунами, но не мог. Они не должны были, не должны...

Я снова закрыл глаза. Смотреть на своего «соседа» мне, откровенно говоря, не хотелось, а повернуть голову уже был не в состоянии. Не надо было им слушать меня...

События недавнего прошлого

Я открыл ключами дверной замок и вошёл в квартиру.

– Эх-х-х-х-х-х, – из груди вылетел тяжёлый вздох.

Картина нищеты и полного запустения. Не снимая обуви, я прошёл вглубь квартиры.

– Лёш, ну я тебе сколько раз говорила: снимай в тамбуре обувь. Ты совсем не ценишь мой труд. – На кухне я обнаружил свою сестру, которая что-то «колдовала» около плиты. – Я только сегодня полы помыла, поэтому – марш отсюда! – Лицо девушки лет шестнадцати-семнадцати стало серьёзным. Я улыбнулся и, подбежав к ней, обнял и поднял её лёгкое тело в воздух. – Ты чего

творишь?! Ну-ка быстро поставил меня обратно! – закричала сестра и начала вырваться, но не тут-то было. Из моих стальных объятий хрупкой девушке вроде неё не было и шанса вырваться.

– У меня хорошее настроение и шикарные новости. Что я, на радостях родную сестру обнять не могу?

Я поставил девушку на пол. Сестра недоверчиво посмотрела на меня.

– Новую работу нашёл? – Она помешала половником варево в кастрюле.

– Ещё лучше! Нашёл способ нас всех вместе виртуализировать! – сообщил я радостную новость сестре. Тебе больше не придётся мыть полы и принимать эти лекарства. В «Илькоре» всего этого делать не придётся. – Я снова попытался схватить сестру, но она ловко увернулась. – Ты же сам знаешь, что у нас на это никогда не хватит денег, – лицо сестры стало суровым. – Мы едва сводим концы с концами. Так что выкинь из головы эту затею, разувайся и иди мой руки, скоро будет готова еда.

Спорить с сестрой сейчас бесполезно, поэтому было проще выполнить всё, что она говорит. Так я, собственно, и поступил.

Когда мы уже садились за стол, замок щёлкнул, и на пороге появился Виталик – мой младший брат.

– Только попробуй в обуви сюда зайти, – сестра решительно подняла половник.

– Да знаю я, знаю! – снимая ботинки, ответил ей брат. Он сходил в ванную, вымыл руки и присоединился к нашей трапезе. Теперь вся семья в сборе.

– Лёх, передай мне хлеб, – попросил брат, и я передал ему ломоть.

– А что надо сказать? – сестра была неумолима.

– Спасибо, – пробубнил Виталик.

– То-то же, – ответила ему Алёнка и продолжила есть.

Всего нас в семье трое. Мне двадцать шесть, я был самым старшим. Моему брату Виталию двадцать один, а самой младшей Алёнке восемнадцать. Жили мы небогато, я бы даже сказал – бедно, но на еду вроде хватало. Дело в том, что мир так называемого будущего не выглядел таким, каким его описывали историки в древности. Природные ресурсы исчерпались, новой пригодной планеты для жизни не нашлось, и получалось, что именно наше поколение вынуждено доживать последние деньки вот-вот угасающего мира.

Решение, правда, нашлось, ведь технологии всё же не стояли на месте. Учёными всего мира была придумана технология, которая позволяла полностью «оцифровывать» личность человека. Оставалось только создать мир, где всему человечеству нашлось бы место. И он был создан! «Илькора» – творение лучших умов человечества.

На создание этого мира были потрачены все оставшиеся ресурсы и двадцать с лишним лет, но он работал и был готов приютить человечество. Как вы все уже, наверное, догадались, не обошлось без подвоха. Дело в том, что оцифровка тоже требовала некоторых ресурсов, которых и так практически не осталось, поэтому первыми в мир попали те, кто мог себе это позволить, то есть очень богатые люди. За ними последовали те, кто был немного победнее, но всё равно был богатым, и так по убывающей. Опять же, условия виртуализации тоже менялись. Те, кто стоял у «верхушки» участвующих в разработке «Илькоры», стали в ней практически Богами. Олигархи, миллионеры были чуть слабее, но тоже обладали невероятной силой и так далее.

В итоге, когда дело дошло до простого народа, им оставалось принять участь обычных смертных, причём в прямом и переносном смысле. Да, вы не ослышались. Люди в «Илькоре», несмотря на то что это виртуальный мир, смертны. Получив достаточное количество урона, твоё виртуальное «Я» распадалось на пиксели – и никакого респауна уже не было. Вот такие вот пироги.

После этой новости мнения людей разделились. Никому особо не хотелось прожить жизнь смертного крестьянина, которого в любой момент могли убить НПС'ы-разбойники, которые благодаря разработчикам имели продвинутый искусственный интеллект и не уступали по умственному развитию человеку. С другой стороны, кто-то же должен обрабатывать землю, чтобы прокормить ту ватагу людей, что уже заселилась в «Илькору». В ней не было машин и роботов.

Виртуальный мир сделан в фэнтезийной тематике. Вместо всего этого там была магия, но кто захочет с помощью неё обрабатывать и засеивать земли, когда перед тобой открыты любые горизонты? Мир «Илькоры» в сотни раз больше по площади нашей угасающей планеты и таил в себе множество тайн.

Люди разделились на два лагеря – те, кто предпочитал доживать жизнь здесь, на Земле, и те, кто выбирал «Илькору». Причём первых становилось всё больше и больше. Я относился ко второму лагерю. Мне надоело дышать загрязнённым воздухом, доедать консервированные продукты и надеяться, что, встав завтра утром, мне удастся прожить ещё один день. Но также я не хотел остаток своих дней провести в личине крестьянина, вкалывающего весь день на полях в угоду какого-нибудь богатея, поэтому день за днём искал способы решения этой проблемы. И наконец нашёл!

Совсем недавно я познакомился с одним человеком, который, по его словам, принимал участие в создании «Илькоры», но за ненадобностью был уволен. По словам этого учёного, он знал секретный код доступа, который бы позволил при оцифровке стать не каким-нибудь фермером, а настоящим рыцарем. Это примерно третий уровень доступа из двадцати возможных. Двадцатый уровень доступа был лишь у семи человек, то есть у той самой «верхушки» разработчиков «Илькоры». Так вот, он согласился помочь в обмен на нашу помощь, ибо для того чтобы активировать код, нужно попасть в центр виртуализации и взломать компьютер. За взлом должен отвечать он, а за всё остальное – я.

Когда все наелись, я попросил брата и сестру не расходиться.

– Послушайте меня, – я привлёк их внимание. – Завтра мы покинем этот мир и отправимся жить лучшей жизнью в «Илькоре».

– Но ты же сам говорил, что не хочешь разводить скот и пахать землю, – возразил Виталик.

– А нам и не надо будет этого делать. Я нашёл способ, как мы можем получить третий ранг виртуализации. Не самый высокий, но и не такой низкий, как первый, – ответил я брату.

– Ты в это сам-то веришь? – Алёнка скептически посмотрела на меня.

- Верю, - я выиграл игру в «переглядки» и спокойно выдержал её взгляд.

- Ты ведь всё равно не откажешься от своей затеи, да? - спросил Виталий.

- Не откажусь. Я хочу для вас лучшего будущего, чем это, - обвёл взглядом квартиру.

- Тебя всё равно не переспоришь. Только пообещай, что если что-то пойдёт не так, то мы бросим эту затею, хорошо? - сестра была очень серьёзной.

- Обещаю, - ответил я Алёнке.

- Ну тогда и я с вами. Куда вы, туда и я, - пробубнил Виталий. Если бы хоть один из них отказался, то я бы тоже бросил эту затею. Брат с сестрой были всем для меня в этом мире.

На следующий день я в компании Алёны, Виталия и Семёна - именно так звали человека, с которым нам предстояло осуществить надуманное, - отправился в центр виртуализации.

- Так, все помнят, что от вас требуется? - спросил я брата и сестру.

- Да помним, помним. Как будто вырубить одного охранника и доктора с программистом так сложно, - съязвил Виталик.

- Ещё надо забаррикадировать дверь, - напомнил я.

- Тоже мне план, - Алёнка была явно недовольной.

- Какой есть. Ладно, пойдём.

Мы вошли в центр виртуализации и заполнили специальные анкеты. В компании охранника прошли в специальную комнату, где нас уже ждали программист и врач.

- Ложитесь в капсулы, - после короткого медосмотра приказал нам врач.

– Мне что-то нехорошо, – я принял сидячее положение.

– Что с вами? – ко мне подошёл врач.

– Брат, что случилось? – Виталик подбежал ко мне.

Охранник, увидев возню возле моей капсулы, решил узнать, что происходит.

– Что у вас стряс...

Он не сумел договорить. Я ударил его под дых. Охранник не успел среагировать и согнулся, держась рукой за живот. В игру вступил Виталик и, обхватив голову охранника руками, со всей силы приложил ему коленом в лицо. Тело охранника упало на пол.

– Что вы делаете!? – доктор хотел закричать, но пистолет, вынутый из кобуры охранника, заставил его передумать.

Врач был нам без надобности, поэтому пришлось его тоже «отключить». Программист оставался за Семёном. Я посмотрел в их сторону: компьютерщик, как охранник и доктор, тоже лежал на полу.

– Все! Быстро за работу! У нас не так много времени!

Я закрыл дверь и вместе с братом и сестрой начал стаскивать к ней весь хлам, который был здесь – столы, шкафы, мы даже умудрились подтащить лишнюю вирткапсулу.

– Семён, сколько тебе ещё нужно времени?! – крикнул я, когда услышал сигнал тревоги.

– Ещё пару минут, если не будете меня отвлекать! – ответил он, не отрываясь от компьютера.

За дверью послышался топот.

– Если сию же минуту не откроете, то мы применим силу! – послышался голос с той стороны баррикады.

– Алёнка, Виталик, ложитесь в капсулы! – приказал я родственникам.

– Без тебя мы никуда не пойдём! – на глазах сестры появились слёзы.

– Я старший, и вы должны меня слушаться! Быстро в капсулы! Сколько тебе ещё надо времени?! – последнюю фразу я прокричал Семёну.

За дверью послышался грохот.

– Почти всё! Я лягу в капсулу, а ты запускай программу! – Семён рванул к свободной капсуле.

– Слышали?! Быстро по капсулам! – прокричал я брату и сестре.

Так, что это за шум? В небольшое отверстие между грудями мусора в комнату заполз небольшой робот-паучок. Чёрт, это боевой дрон! Я опрометью кинулся к капсуле. Семён, Виталий и Алёнка уже были в капсулах.

Хрясь!

Дрон ударился в стекло капсулы, которую я успел закрыть прямо перед ним. Капсулы были соединены между друг другом голосовой сетью, чтобы родственники и друзья могли переговариваться друг с другом до момента виртуализации.

– Семён, через сколько завершиться процесс виртуализации? – спросил я бывшего учёного.

– По моим прикидкам, через три минуты, если будем загружаться вместе. Но ты сам понимаешь, у нас нет столько времени. Извини.

Что значит «извини»? Вдруг наши капсулы, кроме той, в которой был Семён, потухли. Вот же сука! Перебросил всю мощь на свою! Я забарабанил руками в стекло – без толку. Оно было бронированным.

– Тварь, тварь, тварь! – барабанил я по капсуле, оставляя на ней кровавые подтёки.

Раздался сильный грохот. Я посмотрел сквозь прозрачное стекло капсулы: баррикаду почти сломали.

– Я люблю вас. Это я виноват, что втянул вас в это, – слова сейчас бесполезны, но я не мог не извиниться перед ними. В капсулах осталось немного мощности, которой как раз хватало на поддержание связи.

– Всё нормально, ты хотел как лучше, – слышался голос Алёнки. Она явно плакала. – Я люблю вас, Лёха, Виталик, – её голос сорвался, и сестра зарыдала.

Неожиданно наши капсулы загорелись. Видимо, виртуализация Семёна завершилась, и мощность в наших капсулах была восстановлена. Я закрыл глаза и начал молиться. Я никогда не верил в Бога, но сейчас был готов поверить во всё что угодно, лишь бы задуманное получилось.

«ЗАПУЩЕН ПРОЦЕСС ВИРТУАЛИЗАЦИИ 3-го ранга»

На экране появилась шкала загрузки:

10% —> 20%

Ну же, быстрее!

– Если всё получится, как мы друг друга найдём? – мне нужно было как-то отвлечься.

– Я узнаю вас среди мириад других, это я знаю точно, – слышался голос Алёнки.

30% —> 40%

Моё сознание затуманилось, и я начал погружаться в сон.

– Я тоже вас узнаю, – слышался голос Виталика, прозвучавший словно эхо.

50% —> 60%

Перед глазами появилась яркая картинка:

«Добро пожаловать в Новый Мир»

70% —> 80%

Неужели у нас получилось?!

Видимо, сглазил. Картинка так же неожиданно исчезла, как и появилась, и я погрузился во тьму.

«Внимание! Обнаружена неизвестная ошибка! Код ошибки:

375273587285728578*?№:№%"%;ghdh787dfd8fd8fdf7%#####dhfjdhfjdhf&&&#####

Настоящее

Всё-таки мы не успели...

Я вспомнил всё, что произошло с нами в тот день. Я убил своих брата и сестру... Не знаю, сколько времени прошло с того момента, как до меня дошло осознание того, что я натворил.

В один прекрасный момент понял, что моя голова перестала болеть, и я снова открыл глаза. Ничего не изменилось. Не удивительно! Лицо «жмура» по-прежнему было передо мной. Я собрал всю волю в кулак и отвернулся от него. В этот раз поворот головы дался мне намного легче, чем предыдущий. Я попытался посмотреть вниз – получилось, но лучше бы я этого не делал...

Всё, что я увидел внизу, было точной копией моего соседа – я был скелетом. Что?! Закрыв глаза и снова открыл – не помогло. Ну теперь хотя бы становилось понятно, почему я не могу шевелиться. У меня же нет мышц, сухожилий, вен, крови и всего прочего, из чего, как правило, состоит тело человека. Так, стоп! Тогда как мне удалось пошевелить головой? Надо подумать.

Не знаю, сколько времени я провёл в раздумьях, но могу точно сказать, что это мне не помогло. «А что если представить, будто бы я поднимаю руку?» – пришла мне в голову бредовая идея. Я закрыл глаза и представил, как поднимаю свою правую руку, а когда их открыл, то действительно увидел поднятую руку. Экселлент! Попробовал проделать подобный эксперимент со второй – и снова удача. Теперь у меня были подняты две руки, которые представляли собой кости, лишённые хоть каких-либо намёков на плоть. Так, следующий шаг — попытаться встать.

А вот это оказалось сделать ещё сложнее. Если, чтобы поднять руку, мне лишь пришлось подумать о том, как поднимается плечо, то процесс принятия вертикального положения был намного сложнее, ведь в нём участвовал практически весь опорно-двигательный аппарат.

Не знаю, сколько я потратил времени, но в итоге мне это удалось. «А ты вот так и продолжай сидеть тут, лентяй!» – мысленно обратился я к своему «соседу».

Эх-х-х-х-х, рано я начал злорадствовать. Встать-то я встал, была и другая проблема – как двигаться? Это оказалось ещё сложнее. Прокручивать в мозгу поэтапно движение всех участвующих в этом процессе костей было очень сложно. Вперёд левая, вперёд правая, затем снова левая, затем снова правая. Я хожу! Ну всё, я невероятно крут!

Пока я был занят тем, что учился заново делать всё, что раньше получалось у меня не задумываясь, немного отвлёкся от грустных мыслей о сестре и брате, но «забыть» продлилось недолго. Как только всё у меня начало получаться более-менее легко, грустные мысли снова заполнили мою голову, не оставляя места ни для чего другого.

Что с ними? Живы ли они? Не Виталик ли тот скелет рядом со мной? Всё это не давало мне покоя. Я корил себя вплоть до того момента, пока не осознал, что этим делу точно не поможешь. Смысл заниматься самобичеванием, когда можно потратить это время, чтобы хоть что-то узнать. Сперва стоило определиться, где я и кто, или что я, собственно, такое.

Медленно, но верно стал выходить из кладбища, которое, кстати, оказалось невероятно огромным. У меня всё лучше и лучше получалось контролировать своё костяное тело, поэтому, когда я всё же нашёл выход из кладбища, уже

умел практически всё, даже не очень быстро бегать.

Выходом из кладбища служили высокие кованые ворота высотой примерно с двухэтажный дом. Забор или ограда тоже поражали своей высотой и массивностью. И чего это у кладбища возвели такую стену? Непонятно... Ладно, построили и построили, может, им заняться нечем было, не это сейчас главное. Моя задача – выбраться отсюда.

Я схватился за ворота, чтобы попробовать их перелезть, и меня шибануло неведомой силой, да так, что я аж отлетел на пару метров. Как ни странно, боль почувствовал. Посмотрел на свои костяные ладони: они стали тёмного цвета. Я что, получил ожог? Снова ничего непонятно.

Я встал. Понятное дело, что пробовать сделать это во второй раз не стал. Отошёл к ближайшему склепу и сел на его ступеньки. Если мыслить логически, то я должен находиться в «Илькоре», просто других вариантов у меня не было. Но почему я тогда скелет?

На ум приходило только одно — таким я стал из-за той ошибки, которая высветилась практически в самом конце виртуализации. Произошёл какой-то сбой – и вот теперь я скелет. Просто супер! Если не брать во внимание этот факт и принимать тот, что я всё же в «Илькоре», то где тогда моя полоска хипов и шкала жизненной силы?

Стоило мне только подумать о своих хитпоинтах, как в правом верхнем углу появилась шкала с жизнями:

[30/30]

Не густо. Под ней была другая, шкала жизненных сил (ШЖС) – это особый вид энергии, которой обладали практически все жители «Илькоры». Когда тебе наносили смертельный урон, то она убывала. Соответственно, когда она опускалась до нуля – ты умирал. Все, кто жил в «Илькоре», имели разное значение этой шкалы. Тем людям, кто виртуализировался в «Илькору» с первым рангом, хватало одного смертельного удара, чтобы попрощаться с жизнью. Те же, у кого значение этой шкалы было больше, могли снова возродиться в ближайшем к месту смерти храме. Вот такая вот несправедливость.

Я посмотрел на свою шкалу:

[100/100]

По моим сведениям, обычный житель обладал значением в полтинник. Ну хотя бы не скопычусь с одного удара.

Я был так увлечён своими мыслями, что чуть не проморгал тот факт, что кладбище начало меняться. Меня будто бы обдало волной тёплого ветра, а земля под ногами начала как-то странно вибрировать. Я посмотрел на ворота: они стали открываться. Так, что бы через них ни прошло, это явно не принесёт мне ничего полезного.

Я встал и начал отходить от них подальше. Какого лешего тут происходит? Проходя мимо могил и склепов, я заметил, что могильные плиты пришли в движение. Ох не к добру это...

И точно. Не прошло и десяти минут, как из могил полезла всевозможная нежить. Зомби, скелеты всех мастей, упыри и так далее. У каждого представителя оживших мертвецов над головой висела табличка с их названием, а главное – уровнем. Прелестно, просто прелестно! И где мне тут спрятаться?

Я сам не заметил, как пришёл на место, где впервые открыл глаза. Мой «сосед» уже не сидел на месте, а, как и прочая нежить, «спешил» к воротам. Я приготовился к тому, чтобы быть атакованным, но он, вместо того чтобы напасть на меня, просто прошёл мимо... Да я тут свой! В принципе, не удивительно, учитывая тот факт, что я скелет. Ну, значит, одной проблемой меньше.

Я проследил, куда пойдёт мой «друг», и был не удивлён, что он направился к воротам. Ну, видимо, там какой-то оупен-эйр планируется — приглашены все, кто мёртв. Эх-х-х-х-х, жаль, мой каламбур и оценить-то некому. С одной стороны, чутьё мне подсказывало, что нужно держаться от этих ворот подальше, но с другой — было интересно, почему вся нежить туда стягивается. Ладно, пойду гляну одним глазом.

Хм-м-м-м-м-м-м-м, интересно. Как оказалось, причина была простой. Нежить стягивалась к воротам, так как на кладбище проникли люди. Интересно, что они тут забыли?

Я подошёл поближе, чтобы получше разглядеть тех, кто пришёл. Всего их оказалось пять человек. Четыре мужчины и женщина:

[Седриг Долговязый, солдат, 3-й уровень]

[Ригар Кулак-молот, солдат, 4-й уровень]

[Талик Рыжий проказник, разбойник, 4-й уровень]

[Кевин Ловкие пальчики, разбойник, 3-й уровень]

[Илона Хитрый взгляд, лекарь, 2-й уровень]

Так, стоп! Это что, лоулевельное рейдовое пати? Становилось всё интереснее и интереснее. Я, когда был молод, играл в онлайн-игры и мне приходилось видеть подобное. Я подумал о карте – сработало. В левом нижнем иглу появилась карта местности. Выяснил своё местоположение – Чертоги мёртвых, 1-й уровень. А, ну супер, я появился в каком-то данже, причём рассчитанном на людей низкого уровня. Значит, ребята пришли покачаться, а заодно и подзаработать. Ну что ж, занятие довольно полезное. Пока ребята были заняты нежитью, я осторожно подобрался к ним поближе.

Ну что я могу сказать? То ли редактор внешности здесь отсутствовал, то ли ребята им явно пользоваться не умели. Хотя я бы осмелился предположить, что до определённого ранга виртуализации он просто не входил в стоимость услуг. В общем, ребята явно появились в «Илькоре» со своей внешностью. Ни намёка на эльфийскую внешность... Я даже улыбнулся. Интересно, как на мне смотрелась улыбка? Тем временем бравая команда приключенцев вовсю орудовала оружием, истребляя моих сородичей.

Надо отметить, что получалось это у них совсем даже ничего, видимо, они здесь не первый раз. Двое воинов были вооружены щитами и цепями и прикрывали остальных. За ними стояли два разбойника, вооружённые один копьем, а второй – луком. Ну и на самой безопасной позиции была лекарь, которая пряталась за спинами мужчин. Двое воинов не давали подступающей нежити их окружить, в то время как два разбойника планомерно истребляли её.

– Ещё парочку – и отходим, – услышал я слова одного из воинов.

И действительно, когда прибили ещё троих зомбаков, они начали отступать к воротам, ведущим на выход из кладбища. Как только ноги последнего переступили рубеж кладбища, ворота начали закрываться, а нежить возвращаться по своим местам. Это всё интересно, конечно, но что делать мне?

Я огляделся по сторонам: никакого оружия поблизости не было. Ладно, сойдёт и это. Поднял с земли деревянную доску и пошёл вслед за своим «соседом».

Когда мы практически подошли к нашему «дому», я со всей силы ударил по скелету доской.

[нанесён урон: 5 (удар доской), слабый скелет [25/30]

Маркер скелета изменил цвет и стал красным. Теперь он считался моим врагом, поэтому тоже атаковал меня. Ай, больно же! По идее, я не должен был ощущать боль, ведь в моём теле не было нервов, но мне было реально больно, когда скелет приложился по мне своей рукой. Моя полоска хитпоинтов уменьшилась. Скелет нанёс мне три урона. Ну, если так пойдёт дальше, то я выиграю! Мы продолжили наносить друг по другу удары, пока тело моего «соседа» замертво не упало на землю.

[Получен опыт: 10]

[Получен второй уровень]

[Выберите дальнейший путь развития: [Слабый Зомби], [Скелет]

Глава 2. Пути развития

Я смотрел на системное сообщение о путях развития. Хм-м-м-м, скелет и слабый зомби, какой потрясающий выбор. Прямо один краше другого. А почитать-то хотя бы о каждом можно? Как бы в ответ на мои слова, «Илькора» вывела перед моими глазами информацию:

[Слабый зомби] – низшая форма нежити. Обладает медленной, очень медленной скоростью, а также при укусе может заразить свою жертву трупным ядом.

[Скелет] – продвинутая форма слабого скелета. Низшая форма нежити. Скелеты уязвимы к дробящему урону, но обладают хорошей защитой против колющего.

Значит, низшая форма нежити. А дальнейшие пути развития посмотреть нельзя?

«Системная ошибка! Информация недоступна!»

Славно. Ладно, в любом случае я не хочу быть зомби! Я уже насмотрелся на этих ребят. Быть гниющим куском мяса и двигаться со скоростью раненой черепахи – нет уж!

«Вы желаете эволюционировать в [скелета]? Да/Нет»

Жму подтвердить.

Вспышка яркого света и...

Темнота. Не знаю, сколько времени прошло с момента подтверждения выбора, но когда я открыл глаза, на улице было темно. Шучу, конечно! Будучи скелетом, для меня отсутствовали такие понятия, как день и ночь. Я всё видел в чёрно-белом цвете, поэтому не мог определить точное время суток.

Посмотрел на свои хипы. О! Прямо видимый прогресс:

[40/40]

Так себе эволюция получилась. Я перевёл взгляд на шкалу ШЖС – ничего не изменилось. Стабильность – это хорошо...

Так, коли уж я определился, что всё же попал в «Илькору», то не помешало бы посмотреть на свои характеристики и умения. Я знал, что каждое существо здесь ими обладает. Подумал о своих параметрах, и соответствующее меню возникло перед моими глазами:

[Сила - 1]

[Ловкость - 2]

[Интеллект - 1]

[Интуиция - 1]

[Удача - 1]

[Здоровье - 0]

[Выносливость - 0]

Да уж, не густо. Последние статы меня вообще порадовали больше всех. Характеристики просто шик. Ладно, Бог с ними.

Я подумал об умениях, и тут же передо мной открылось соответствующее окно:

[Уязвимость к дробящему урону - 60%]

[Сопротивление колющему урону - 30%]

И всё? Вы не шутите? Хотя чему тут удивляться? Я — обычный скелет. Так, ну с этим более-менее разобрались. Надеюсь, хотя бы мои брат и сестра попали в этот мир людьми...

Я сел на землю и задумался. Какие же ещё иконки были в тех играх, в которые я играл раньше... Инвентарь!

«Илькора» услужливо показала мой эквип - пусто. Мало того что на мне ничего не надето, так ещё и все слоты под эквип перечеркнуты, что явно говорило о том, что надевать шмотки мне нельзя. Ну, может, на более высоких ступенях эволюции что-нибудь да изменится, если я, конечно, доживу до этого момента.

Так, что там ещё было? Точно – дневник.

В появившемся передо мной журнале заданий числилось одно-единственное задание – «Воссоединение с семьёй». Ура! Значит, Алёнка и Виталик тоже тут! Это же просто здорово! Я чуть было не подпрыгнул на радостях. Какой-либо дополнительной информации по заданию не было, что сильно огорчало меня, но тут уже ничего не поделаешь. Главное, что само задание было, а значит, была надежда, что они в «Илькоре» и живы!

«Внимание! Вторжение живых!»

О! Что-то новенькое. Раньше меня об этом не предупреждали! Неужели я теперь являюсь частью чертогов?

Дальнейшие события стали развиваться так же, как и в прошлый раз. Нежить начала подниматься из своих могил и идти к воротам. В этот раз я решил действовать по-другому. Вместо того чтобы идти к воротам, пошёл в противоположную сторону. Территория кладбища оказалась действительно огромной. Я шёл в направлении от ворот, и вот что странно – следов ожившей нежити тут не было. Интересно, с чем это связано? Слишком много вопросов и, к сожалению, так мало ответов... Ладно, тут ловить точно нечего.

Я развернулся и поспешил к воротам. В этот раз картина была повеселее, чем в прошлый. В чертоги мёртвых вторглись ребята посерьёзнее. Всего их было четверо, но к тому моменту, как я приблизился к воротам, большая часть нежити была уже перебита.

[Рамзес Огненная длань, маг, 7-й уровень]

[Брайан Кнут, разбойник, 6-й уровень]

[Ник Скала, солдат, 8-й уровень]

[Оливия Светлоликая, лекарь, 8-й уровень]

Эта партия довольно быстро расправлялась с нежитью, убивая моих собратьев с одного удара. Мне к этим ребятам точно не надо.

Я нашёл укромное местечко и начал смотреть за разворачивающейся там картиной. Ребята, видимо, тоже захаживали сюда и раньше, так как работали очень слаженно. Перебив большую часть нежити, они стали продвигаться дальше, уходя вглубь кладбища. Хм-м-м-м-м, интересно. Я пошёл в след за ними, стараясь держаться на приличном расстоянии, чтобы они меня не заметили. Как только они пересекли «невидимую черту», я снова почувствовал что-то странное, будто бы меня окатили холодной волной. Ага, вон оно в чём дело! Видимо, активировалась вторая волна нежити, ибо кладбище снова начало «оживать».

Было интересно посмотреть на тех, в кого мне в будущем предстояло эволюционировать. Я начал медленно красться за группой приключенцев, при этом стараясь держаться на максимальном расстоянии от них, чтобы не быть замеченным. Я был уверен, что любой из этой группы отправит меня на тот свет с одного удара, а я ещё точно не был уверен в том, что у меня будет «второй шанс».

Наконец появились первые враги. Блин, ни одного скелета. Видимо, вторая волна представляла собой только зомби разных мастей. Каких только ходящих трупов тут только не было. Клыкастые зомби, ядовитые зомби, собаки-зомби и так далее. Уровень местных представителей варьировался от трёх до шести и справляться с такими врагами этой группе было уже сложнее. Приключенцы продвигались вперёд очень медленно, и было понятно, что сквозь всех врагов они точно не пройдут. Скорее всего, через пару минут у них закончатся силы и они будут вынуждены покинуть кладбище, во всяком случае, я так думал. Я издали наблюдал за боем и вроде всё у группы шло нормально, пока вдруг один из них не упал на землю и истошно не закричал.

– А-а-а-а-а-а-а! – слышался отчаянный вопль солдата.

Я выбежал из своего укрытия и подбежал поближе. Ах вот оно в чём дело... В его ногу вцепился зубами один из зомбаков, вернее его верхняя половина. Даже будучи располовиненными, ожившие мертвецы представляли собой опасность. Видимо, этого группа не учла, за что сейчас и расплачивалась. Боевой строй был нарушен, и толпе наступающей нежити стало удобнее атаковать своих врагов.

– Отступаем! – услышал я голос воина, который у них был, видимо, за главного.

Он подхватил мага – именно ему в ногу вцепился зомби, и их группа начала отступать к воротам. Эх-х-х-х-х, такой прекрасный шанс для атаки пропадает... Убей я кого-нибудь из них, то наверняка бы срубил много опыта... Так, стоп! Почему это убийство людей не вызывает у меня каких-либо отрицательных эмоций? Странно, хотя... Я же всё-таки нежить, какие у меня могут быть эмоции?

Тем временем дела у вторгшейся группы шли не очень хорошо. Было видно, что ряды зомби, особенно тех, что были собаками, их догоняют – до ворот добраться они точно не успеют, если не оставят мага...

Видимо, все в группе понимали это, так как воин совершил то, чего я никак от него не ожидал. Он достал нож.

– Нет, не надо! Пожалуйста, не надо! – взмолился маг, но его мольбам не вняли.

Воин быстро перерезал глотку и кинул его тело наступающим зомби. Вот она, человеческая натура. Каждый дорожит лишь своей шкурой, а на других наплевать. Будь уверен, Ник Скала, я запомню тебя и то, что ты сделал...

Манёвр воина удался. Наступающая волна оживших мертвецов замедлила свой ход, ибо получила желанное. Если бы у меня был желудок, то сейчас бы его точно выворачивало наизнанку. Первые ряды зомбаков, состоящие в основном из собак, накинулись на труп и приступили к кровавой трапезе. Парня просто начали разрывать на куски и есть, «не отходя от кассы». Хорошо, что хоть при этом неудачливый маг был уже мёртв...

В этот раз, когда группа покинула чертоги мёртвых, и нежить начала «расходиться по домам», я не решился кого-либо атаковать. Все зомби выглядели сильными, и я решил не искушать судьбу. Подожду следующую группу, может, там повезёт.

Когда нежить улеглась по местам, я решил не сидеть на месте. Нужно придумать какой-нибудь план, не могу же я всё время сидеть тут, будучи обычным скелетом, и дрожать при малейшей опасности.

Так, мои основные враги – люди! Я, в принципе, их никогда не любил, исключение только брат с сестрой, а тут представился такой шанс, грех его упускать. Порыскал по кладбищу и наконец нашёл то, что искал.

Я взял в руки лопату и пошёл к воротам. Пока ходил по необъятному по размерам кладбищу, более-менее придумал сносный план. Я хотел выкопать яму недалеко от врат и, собственно, спрятаться в ней. Когда внутрь зайдёт очередная группа, у них завяжется бой. Я выжду подходящий момент и ударю им в тыл. Подобной атаки они наверняка не будут ожидать и, возможно, мне удастся убить кого-нибудь из них, остальное сделают мои мёртвые братушки.

Сказано – сделано. Откопав себе яму (всё-таки тянет меня к земле), я попробовал в ней уместиться – получилось. Если садился на её дно и поджимал к себе колени, то полностью в ней скрывался. Оставалось только как-то замаскировать её. «Потолком» для моей землянки послужили старые гнилые доски, которые я нашёл тут же. Ну а что? Смотрится очень даже ничего! Я сел в свой новый дом и стал ждать гостей.

В жизни скелета, как оказалось, были хоть и не существенные, но плюсы. Я не испытывал нужды ни в чём. Мне не надо было есть, пить и даже справлять нужду, плюс я не уставал и наверняка мог бегать столько, сколько захочу. К сожалению, все эти плюсы перекрывал один большой минус – я был грёбаной нежитью, причём низшей. Надеюсь, хоть брата с сестрой постигла другая участь.

Не успел я как следует порассуждать над этой темой, как вдруг почувствовал «зов кладбища» – именно так окрестил его для себя. Как говорится, и скромненько, и со вкусом.

Я посильнее сжал в руках лопату и затаился. Выждав немного времени, чуть-чуть отодвинул одну из досок и посмотрел на вторженцев. В этот раз их было аж восемь человек, правда, максимальным уровнем среди них был третий, и то всего один, остальные же и вовсе были первого и второго. Вот это удача! В этот раз нужно точно будет урвать свой куш! Ну что ж, моё дело маленькое, мне остаётся только дожидаться подходящего момента.

Я начал наблюдать. Несмотря на то что ребята в группе были невысокого уровня, надо отдать им должное, с нежитью они справлялись довольно хорошо. Три воина со щитами, два лучника, два лекаря и адепт. Каждый выполнял свою роль, да и действовали довольно слаженно. Я даже невольно засмотрелся, пока вдруг не вспомнил, что у меня немного другая роль, нежели просто сидеть и смотреть. Кстати, а вот и хороший шанс для атаки. К группе медленно, но верно

приближалась небольшая группа зомби во главе с жировиком (уж больно жирный он был, поэтому и заслужил такое прозвище). Ребята двигались неторопливо. Лучники хоть и наспиговывали приближающийся айсберг мёртвой плоти стрелами, но те всё равно упрямо шли вперёд – столкновения с кучей мёртвой плоти этим вторженцам точно не избежать.

И вот зомби дошли. Один из солдат ударил по жировику цепом, в результате чего распорол ему живот, и он... Да-да, именно лопнул, разбрызгивая во все стороны содержимое своего тела. Если бы я обладал желудком, то его бы уже выворачивало наизнанку, но чего нет, того нет, а вот у людей они, к сожалению, были... Я не видел первые ряды, но зато видел последний... Парень и девушка сейчас явно жалели о том, что позавтракали или пообедали – не знаю, сколько сейчас времени. Содержимое покидало их желудки, им было явно не до меня. Шанс! Я быстро отодвинул оставшуюся доску и со всех ног кинулся к ним, по пути замахиваясь лопатой для удара.

Хрясь!

Послышался глухой звук, и тело парня-лекаря падает на землю.

Хрясь!

Звучит второй удар, и девушку постигает та же участь. Ко мне поворачиваются лучники, но уже слишком поздно. Оставшихся без поддержки солдат сминает толпа зомби. Слышатся крики и чавканье. Передо мной предстаёт отвратная картина. Людей съедают живьём, но мне почему-то всё равно. Я не чувствую к ним жалости и сострадания. Заношу лопату и ударяю её лезвием в горло одного из лекарей.

[Получен опыт: 70]

[Получен второй уровень]

[Получен третий уровень]

[Получен четвертый уровень]

Я повторяю то же самое и со вторым телом.

[Получен опыт: 70]

[Получен пятый уровень]

[Выберите дальнейший путь развития: [Слабый скелет-мечник], [Слабый скелет-лучник]

Как оказалось, за убийство людей мне давали намного больше опыта, чем за обычную нежить вроде того скелета, которого я убил в первый раз. Кстати, со смертью последнего из представителей живой делегации закрылись и врата. Получалось, что если теоретически мне удастся захватить одного человека живым, то я могу попробовать покинуть это унылое место. Хотя чёрт его знает, что произойдёт со мной, если я вдруг решусь покинуть чертоги мёртвых. Ладно, об этом всё потом, сейчас главное, во-первых, эволюционировать, а во-вторых, убрать этих жмугов отсюда подальше.

Я снова залёг в своё убежище и начал думать, в кого из представленных вариантов мне лучше превратиться. С одной стороны, перспектива быть скелетом-лучником лучше. Дальний бой всегда удобнее ближнего, тут и говорить нечего, но опять же, где я найду стрелы и лук? Здесь их тут не видел, да и не верил, что после эволюции мне прямо возьмут и выложат лук и полный колчан стрел. С другой стороны, мечник был весьма неплохим вариантом. Меча мне, конечно, тоже не дадут, но у меня всегда есть при себе моя верная лопата. Также наверняка у скелета-мечника больше хипов, чем у лукаря, поэтому выбор практически очевиден. Я даже не стал читать описание каждого из существ, так как и сам прекрасно знал, что там может быть написано.

Прежде чем сделать выбор, я всё же решил оттащить мёртвые тела подальше от прохода. Нечего им тут глаза мозолить. Разумеется, помощников в этом деле я не нашёл, поэтому всё пришлось делать самому. О! Замечательно, тут даже есть большая выкопанная могила. Я оттащил тела убитых людей и по очереди покидал их туда, предварительно сняв с них всё самое ценное. Так, а что если...

«Вы не можете совершиться данное действие!»

Я попробовал надеть на себя броню одного из солдат. Ага, как же – размечтался. Ну и ладно!

Я пошёл в свое новое жилище и, поудобнее устроившись, выбрал путь развития скелета-мечника.

«Вы желаете эволюционировать в [слабого скелета-мечника]? Да/Нет»

Подтверждаю свой выбор и... вырубаясь. Своего рода даже каламбур получился.

И вот я снова очнулся. Блин, определить бы, сколько времени каждый раз валяюсь без сознания, когда эволюционирую...

Первым делом, конечно же, проверяю статусы:

[Сила – 2]

[Ловкость – 2]

[Интеллект – 1]

[Интуиция – 1]

[Удача – 1]

[Здоровье – 0]

[Выносливость – 0]

Да уж, не густо. Возросла только Сила, и то на единичку. Я открыл меню способностей, но и там всё пребывало практически без изменений.

Единственное, что добавилось, – [мастерство владения мечом – новичок]. Ну хотя бы что-то. Следующим шагом была проверка уровня здоровья и ШЖС. Здоровье немного увеличилось и теперь стало 50, а вот Шкала Жизненных Сил осталась без изменений. Так, с этим разобрались.

Я вышел из своего убежища и подошёл к вещам, которые снял с покойников. Перепробовал надеть их все, но, к сожалению, ничего мне не подошло. Эх-х-х-х-х, придётся ждать какого-нибудь мечника...

Глава 3. Страж чертогов

Следующую «волну» я прождал довольно долго. Мне было особо нечем заняться, и ожидание тянулось невыносимо нудно, поэтому, когда я увидел сообщение о вторжении живых, внутренне возликовал. Как оказалось, зря. Это ещё что за ерунда? В чертоги мёртвых начали заходить люди...

Двадцать один, двадцать два... В итоге я насчитал сорок восемь вторженцев. Зачем их здесь столько много? Это уже не вторжение, а какое-то крупномасштабное наступление получалось. Помимо того что сюда притащились такой толпой, так они с собой ещё и пару телег прикатили. Получалось, что эта ватага пришла сюда не на несколько часов, а как минимум на пару дней, и это меня сильно расстраивало. Выходит, что ближайшие дни мне точно ничего не светило. Эх-х-х-х...

Когда в чертоги мёртвых зашла последняя группа и отошла на приличное расстояние, я наконец-то смог позволить себе выбраться из своего укрытия. Мне было интересно посмотреть, как продвигается их наступление, поэтому, невзирая на опасность, я пошёл по следу этой огромной группы.

Да уж, вид был просто потрясающий. Повсюду валялись тела убитых зомби всех мастей, скелетов и прочей нежити, названий которых я даже не знал – прежде не заходил так далеко вглубь кладбища, как, впрочем, и все группы, которые приходили до этого. Я начал осматриваться по сторонам в поисках хоть какого-нибудь оружия – ничего. Если оно и выпало из какой-нибудь мёртвой руки, то его точно подобрали. Вот ведь незадача. Вот ведь стервятники! Я пошёл дальше.

Спустя пару метров пришлось немного сбавить темп, так как услышал невдалеке голоса, что означало, что эта большая группа вторженцев остановилась. Хм-м-м-м-м, интересно, что же заставило такую большую группу остановиться? Мне было очень любопытно, но я всё же решил не искушать судьбу, поэтому, чтобы посмотреть, в чём там дело, отправился в обход.

Долго идти не пришлось. Мать моя женщина, это ещё что такое?! Как оказалось, у кладбища были ещё одни ворота. Можно было догадаться, куда они ведут, судя по тому, кто их охранял...

Моему взору открылся прекрасный вид на огромного, просто ГРОМАДНОГО скелета, который возвышался над кладбищем, словно одиноко стоящий дуб на поляне. Мне даже стало интересно, как они собираются убить это чудо. Стандартные рейдовые тактики против него точно не подойдут. Здесь не найдётся танка, который бы смог сдюжить удар такого врага. И как же они собирались биться против него?

Тем временем вторженцы остановились на достаточно далёком расстоянии от стража ворот, чтобы он их не атаковал. Хм-м-м-м, теперь, наверное, будут придумывать план. Обычную нежить они перебили быстро и это не составило для них большого труда. Я даже был уверен, что это далось им без каких-либо потерь, но тут явно будет по-другому. Скелет в высоту примерно с трёхэтажный дом, и удар такой силы наверняка сваншотил бы любого из присутствующих. Я поудобнее расположился на одной из могильных плит и стал ждать дальнейшего развития событий.

Между тем люди не особо спешили нападать на исполинского мертвяка и даже начали разбивать лагерь. Эй, так дело не пойдёт! Вы что, сюда на пикник пришли? Давайте-ка быстренько умирайте от стража ворот и проваливайте с моей земли. Ну и что мне теперь с ними делать? Гигантский скелет не спешит на них нападать, как впрочем и людишки на него. Может, попытаться сагрить его как-нибудь на них? Затея, конечно, интересная, но как это сделать? Так, стоп, а что будет, если я попробую к нему подойти? Я решил проверить это.

Сделав большой крюк и обойдя людей на максимально большом расстоянии, приблизился к воротам. Я начал медленно приближаться к стражу ворот, но он на меня не обращал ни малейшего внимания. Приблизился к нему почти вплотную – тот же эффект. Получалось, что эта громадина мне не враг.

– Пойдём убьём их? – обратился я к гиганту, на что он мне ничего не ответил.

Какие они тут все неразговорчивые. Может, попробовать ударить и побежать в сторону их лагеря? План, конечно, интересный, но я не был уверен, что мне удастся осуществить этот манёвр. Эх-х-х-х, мне бы в пати такого, вот бы я

тогда точно быстро прокачался. Кстати, а может, попробовать?

– Эй, как тебя там? – обратился я к скелету, и над ним сразу же вспыхнуло его имя: [Скелет-голиаф, 45-й уровень]. Нифига себе. – Гоу со мной в пати?

Система позаботилась об остальном сама, отправив ему приглашение на вступление в отряд.

«Системная ошибка! Вы не можете совершить данное действие из-за слишком большой разницы в уровнях!»

Опа! А вот это полезная информация! Если я не могу пригласить в отряд его, это не значит, что не могу пригласить других. Надо будет попробовать, когда здесь всё закончится.

Мне ничего другого не оставалось, кроме как ждать. Я вернулся на своё прошлое место обзора и уселся на могильную плиту.

Сколько-то времени спустя

О! Началось! Уж не знаю, сколько времени я тут провёл. Вообще, став скелетом, мне стало очень сложно ориентироваться во времени. Ну да ладно, с этим разберусь позже, сейчас же я хотел насладиться картиной предстоящего боя.

Вторженцы начали медленно, но верно продвигаться к скелету, сохраняя определённый порядок и строй. Как всегда в начале шли солдаты, за ними – лучники и маги, завершали построение лекари. Я посмотрел на их уровни. Самым большим из присутствующих здесь был солдат 9-го уровня по имени Говарт Дуболом. Он шёл в самом центре и держал в руках большой башенный щит. Пф, будто бы он его спасёт...

Не знаю, что послужило причиной «активации» большого скелета, но даже мне стало не по себе от того, что он сделал. Как только люди пересекли определённую черту, глаза Скелета-голиафа вспыхнули ядовито-зелёным огнём, и он взревел, да так громко, что первые ряды аж пошатнулись.

«Воздействие страхом – провалено. Иммунидет»

Вон даже как. Ну, неудивительно. Чего бояться, если ты уже и так мёртв. А вот собравшейся здесь армии, видимо, было чего опасаться. Их строй рассыпался прямо на глазах. Большинство из них просто остановились, некоторые и вовсе, побросав оружие, пустились наутёк. И что они будут делать дальше?

Вначале думал, что они бросят эту затею, развернутся и уйдут, но я ошибался. Все те – а это процентов шестьдесят от общей массы – на кого не подействовал страх, пошли дальше. Хм-м-м-м-м, а они храбрее, чем я думал.

Гигантский скелет, увидев, что его тут не особо-то и боятся, пошёл в сторону людей, сотрясая своими шагами землю. Не понадобилось нового крика, чтобы ещё парочка человек выбежала из строя и пошуршала к воротам.

Первыми атаковали люди. В Скелета-голиафа полетели огненные стрелы и какие-то заклинания. Сейчас им точно не до меня, поэтому я решил подойти поближе.

– Сомкнуть ряды, – донёсся до меня отголосок чьего-то приказа.

Солдаты встали поплотнее и закрылись щитами. Скелет занёс руку и ударил.

Дыщ-щ-щ-щ-щ-щ-щ!

Послышался сильный удар, и двух солдат со щитами размазало по земле.

Ды-ы-ы-ы-ыщ-щ-щ-щ-щ-щ-щ!

Ударила вторая рука, и во все стороны полетели кровавые ошмётки ещё троих. Скелет провёл рукой по земле в сторону, сгребая и сминая других. В него продолжали лететь стрелы и магия, но он не обращал на это никакого внимания. Поймав рукой одного человека, он сжал кулак.

– А-А-А-А-А-А-А-А! – послышался истошный крик, но быстро стих.

Голиаф выпустил раздавленное тело и снова ударил по толпе руками. Людишки начали отступать.

– Мы можем победить! Продолжайте атаковать! – раздался яростный крик солдата с самым высоким уровнем. – Давайте поднажмём – и мы побе...

Он не договорил: скелет схватил его тело одной рукой и поднял вверх, второй вырвал у него щит.

Хрясь!

Послышался треск его ломаемых позвонков. Голиаф просто перекусил тело напополам и сплюнул ошметки в окружающих. Люди не выдержали. Они повернулись спиной и побежали изо всех сил. Правда, сделать это могли не все. Спасая собственные жизни, вторженцы не стали помогать своим раненым, оставляя их там. Вот мой шанс!

Я со всех ног поспешил на место развернувшейся трагедии. Сколько же их тут полегло... Двадцать? Нет, явно больше...

Добежал до скелета. Он продолжал стоять возле людей, добивая оставшихся раненых. Я быстро осмотрелся. Вот то, что мне нужно! Увидел меч и попытался подобрать его – получилось! Так, теперь надо найти живых.

Обернулся назад и увидел лукаря, который отчаянно пытался убраться из этого места как можно скорее, но беда в том, что одна из его ног была явно сломана, а из бока обильно сочилась кровь. Он всё равно умрёт с такими ранами, а так я хоть лишу его страданий. Приблизился к нему и вонзил меч в спину, в то место, где должно находиться сердце.

[Получен опыт: 130]

[Получен второй уровень]

[Получен третий уровень]

Я снова огляделся в поисках жертвы. Нашёл! Лекарь без сознания, но было видно, что он ещё дышал. Удар.

[Получен опыт: 100]

[Получен четвёртый уровень]

А вот и ещё один! И ещё! И ещё!

[Получен девятый уровень]

Чёрт! Это был последний! Серьёзную конкуренцию в убийствах мне составлял голиаф, поэтому мне досталось меньше убийств, чем я хотел, но это всё равно лучше, чем ничего. Было странно, почему я до сих пор ещё не развился в более сильную форму на пятом уровне. Видимо, следующая эволюция будет на десятом. Ну что ж, будем ждать.

Скелет-голиаф, убив последнего человека, вернулся на своё прежнее место и склонился, сев на одно колено. Его глаза потухли. Ну всё, деактивировался. Но зато это побоище люди запомнят надолго...

Так, а чем теперь заняться мне? Свою лепту в защиту родного дома внёс, теперь можно и отдохнуть, но всё дело в том, что я не устал. Медленным шагом поплёлся в сторону своей ямы. После этого инцидента с боссом новые группы наверняка сюда долгое время соваться не будут. Эх-х-х-х-х, а мне ведь осталось-то совсем чуть-чуть...

Судя по моей тенденции развития, я должен был эволюционировать на десятом уровне. Во всяком случае, так считал. Учитывая, что «первое продвижение по карьерной лестнице» я получил на втором, а следующее на пятом, то логично было бы подумать, что снова апнусь на десятом, хотя я мог и ошибаться. Немного напрягал, конечно, тот факт, что после эволюции снова становлюсь первым уровнем и приходится заново качаться, но тут уж ничего не поделаешь – не я устанавливаю правила. А жаль...

Именно на рассуждениях о своей печальной судьбе меня снова и «окатило» волной смерти, которую я для себя уже окрестил «зовом». Чёрт! Я же не успел добраться до своего укрытия! Эх-х-х-х-х, не свезло. Ну да ладно, в любом случае надо пойти и посмотреть на тех, кто не побоялся прийти сюда, после того как местный «папочка разломал парочку кабинетов».

Как оказалось, смотреть, собственно, было и не на что. Всего трое – приключенцы, самый сильный из которых пятого уровня. Смех, да и только! Видимо, ребята и от ворот-то, скорее всего, не отойдут. Неужели во всей «Илькоре» нет больше места для прокачки, кроме как ходить и убивать нежить?

Я облокотился на одну из могильных плит и стал с интересом наблюдать за тем, как «отважные» герои справляются с нежитью, которая мертвецки медленным потоком не спеша идёт им навстречу.

Я бы, скорее всего, и дальше продолжил наблюдать за этой картиной, если бы меня вдруг не осенило: я же могу мочить и нежить! Опыта, конечно, с неё гораздо меньше, но это ведь лучше, чем сидеть без дела! Покрутил в руках меч и, взяв его поудобнее, начал выцеливать глазами свою первую добычу.

– Вот ты точно подойдёшь!

В качестве своего первого врага я выбрал медленно идущего зомби четвёртого уровня, который, ко всему прочему, ещё лишён одной из рук. Ну с этим-то точно должен справиться!

Сказано – сделано.

Одним точным и сильным ударом я снёс бедолаге голову.

[получен опыт: 20]

Мало, конечно, но лучше, чем ничего.

Я осмотрелся по сторонам. Интересно... Даже после убийства одного из оживших мертвецов я не стал врагом для всех окружающих. Супер! Значит, можно выбирать противников и посильнее.

Следующим своим трофеем выбрал толстого зомби седьмого уровня. Этот экземпляр был очень медленным, но вокруг него струился какой-то серый дым (он наверняка другого цвета, но я обладал только чёрно-белым зрением), который, скорее всего, оказывал на живых отрицательный эффект. Ну а так как я был сам нежитью, то мне на него как-то пофигу.

Я приблизился к толстому труп и, как следует замахнувшись, ударил по нему мечом, целясь в голову.

[нанесён урон: 16 (удар мечом (режущий)), вонючий зомби [68/84]

Фига себе жирный! Маркер зомби изменил цвет с серого на красный, и он попытался атаковать меня. О-о-о-о-о-о-о, да я, кажись, нашёл «золотую жилу». Будь он в три раза быстрее, ему бы всё равно не удалось попасть по мне. Его руки двигались так медленно, что если бы я захотел, то успел бы врезать ему ещё пару раз мечом, что позже и сделал. Я не атаковал сразу, так как хотел убедиться в его возможностях, и они меня порадовали!

Когда у моего противника осталось чуть меньше трети хипов, его живот омерзительно заурчал, а из рта, как из брандспойта, в меня ударил поток какой-то жижи. На живых это наверняка бы произвело неизгладимое впечатление, на меня же – практически никакого.

Я вытер со своего черепа остатки жижи, которая, судя по всему, состояла из гноя вперемешку с его внутренностями, и добил поганца.

[получен опыт: 44]

Вот это уже другое дело!

Я продолжил планомерно истреблять оживших мертвецов вплоть до того момента, пока не услышал женский крик. Мне стало интересно, и я пошёл посмотреть, что, собственно, произошло.

Ну, в принципе, всё, как я и предполагал. Двое мечников лежали на земле, а орала оставшаяся в живых лекарь, которая не хотела бросать своих знакомых и в одиночку пыталась отбиваться от низкоуровневых мертвяков. Зрелище, конечно, не из приятных... Наверно...

Признаться, мне её совершенно не жаль. Вернее не так. Я вообще не испытывал никаких эмоций ни к ней, ни к ситуации, в которую она попала. Да, лекарь хотела защитить жизни своих знакомых или друзей, и это похвально, но зачем, спрашивается, было до такого доводить? Могли бы отступить раньше, ну или

вообще сюда не соваться. Копали бы себе спокойно грядки, сажали овощи...

Так, стоп! Когда это я успел стать таким?..

«Ладно, это в первый и последний раз!» – мысленно пообещал я сам себе и побежал в сторону девушки лекаря по имени Виолита Рыжая коса.

[получен опыт: 5]

[получен опыт: 7]

[получен опыт: 12]

[получен опыт: 6]

Я крошил нежить на куски, убивая с одного удара. Не прошло и двух минут, как с ней было покончено. Это была слабая группа, и они не успели активировать нежить посильнее.

Закончив с ожившими трупами, я подошёл протянул девушке руку, чтобы помочь встать, но наткнулся лишь на испуганный и затравленный взгляд. Ну да, собственно, чего мне ещё ожидать? Я ведь не рыцарь в сияющих доспехах и на белом коне, а обычный оживший скелет с мечом.

Развернулся и пошёл в сторону, оставляя девушку наедине со своими мыслями и мёртвыми товарищами. Да, я знал, что они мертвы, вернее даже будет сказать – не знал, а чувствовал это.

Я успел пройти порядка десяти метров, как вдруг впервые услышал человеческую речь, обращённую ко мне.

– Спасибо! – неуверенно крикнула Виолита, на что я, конечно же, ничего не ответил, так как просто не мог...

Глава 4. Хитрый план

После последнего визита людей прошло довольно много времени. Надо бы уже как-то научиться его определять... Не могу точно предположить, но по моим ощущениям, скорее всего, прошло больше двух дней. Ну и где новые вторженцы? Мне же надо как-то прокачиваться и становиться сильнее. Покидать это место, будучи обычным скелетом-мечником... Я уже девятого уровня и прям всем своим мёртвым нутром чувал, что ещё чуть-чуть – и будет долгожданная эволюция.

Для того чтобы у меня всё точно получилось, придумал новый план. Когда люди зайдут в чертоги и начнут убивать местную нежить, я подкрадусь к ним со спины и атакую. Только в этот раз убью не всю нежить, а возьму одного заложника, которого свяжу и спрячу в одном из склепов. За всё то время, пока я жил здесь, у меня успела скопиться куча всякого полезного лута, который, собственно, мне не нужен (провизия, одежда, предметы быта и так далее), ну или я не умел им пользоваться (оружие всех мастей и доспехи).

Были среди всего этого мусора и полезные вещи типа верёвки, инструментов или различных материалов. Рейд на гигантского скелета был вообще настоящим подарком. После него у меня осталось столько досок и прочих строительных материалов, что если бы я захотел, то наверняка бы смог построить себе какую-нибудь лачугу, чтобы жить в ней. Только зачем мне это? Не мёрзну, кровать мне не требуется, ибо моему телу сон не нужен, как, собственно, и стол, за которым я мог бы принимать пищу, которая мне тоже без надобности.

В общем, всё полезное я складировал в один склеп, а всё ненужное – в другой. В третьем вообще подготовил настоящую тюрьму, в которой собирался держать пленника, пока я занялся бы делом. Оставалось только ждать прихода новой группы. И наконец-то этот момент наступил...

Как и задумывал, я спрятался в своей яме и стал ждать, пока местные мёртвые ребята завяжут со вторженцами бой. Группа пришла несильная – всего шесть человек. Максимальным уровнем среди них был разбойник седьмого уровня, который не представлял для меня особой угрозы, ибо был вооружён луком.

Как это было и в первый раз, я подождал, пока к ним подойдут «толстые» зомби, и как только у живых ребят завязался с ними бой, напал.

Выбравшись из своей ямы, первым делом атаковал самого опасного для себя врага, а именно – лекаря. Я не видел, чтобы они кидались какими-либо спеллами, кроме лечения, но ведь наверняка у них было что-то против нежити. Во всяком случае, проверять это на собственной шкуре мне не хотелось, поэтому, как только я оказался рядом с ними, вонзил свой меч в одного из лекарей. Раздался протяжный крик, и на серой мантии лекаря появилось кровавое пятно в том месте, куда вошёл нож. Когда вторженцы в чертоги мёртвых успели понять в чём дело, я уже зарубил хилера.

[Получен опыт: 70]

Отлично! Я занёс меч, чтобы ударить по второму лекарю, но мой удар был заблокирован. Сталь ударилась о сталь, высвобождая сноп искр. Сделал шаг назад и посмотрел на своего врага. Передо мной стоял тот самый разбойник седьмого уровня, который, видимо, бросил лук и вынул нож, чтобы спасти своего товарища.

– Чего вы там копаетесь?! Нас теснят! – слышался крик из первых рядов. Орал явно кто-то из воинов. Не знаю, получилось ли у меня, но я попытался улыбнуться.

Сделав шаг назад, разорвал дистанцию между собой и живыми, дожидаясь того, что будет дальше. Один лекарь мёртв, второй занят, как, собственно, и разбойник. Мне оставалось лишь дожидаться, когда воины не смогут сдержать зомби и нарушат их боевой порядок.

В глазах смотревшего на меня разбойника застыл ужас. Неужели моя улыбка вышла такой страшной?

– О-о-от-т-т... ст-т-т-т-т... ту-паем! – что было сил прокричал он, и люди под его командованием начали пятиться к воротам чертогов.

Ну уж нет, ребята! Так дело не пойдёт!

Я перешёл на бег и загородил им дорогу. Взяв на изготовку меч, приготовился к битве.

[получен урон: 7 (попадание стрелы), слабый скелет [43/50]

В мою костяную грудь воткнулась стрела. Ну вот этого не прощу!

Я ринулся в бой и попытался ткнуть оставшегося лекаря выпадом в живот, но мой удар был принят на щит. Люди, видимо, решили сменить формацию, и теперь один из солдат первого ряда переместился назад. Ну что ж, довольно грамотно.

Послышался звук спущенной тетивы, но в этот раз стрела прошла между моих рёбер, не задев меня. Я снова улыбнулся. Пассивка защиты от стрел работала. Снова ударил мечом, и вновь мой выпад солдат принял на щит.

[получен урон: 18 (дробящий урон) слабый скелет [25/50]

А вот это уже неприятно.

Человек контратаковал и ударил меня цепом. К сожалению, уязвимость к дробящему урону тоже работала. Ладно, моя задача почти выполнена.

Я затормозил группу, и ко мне на помощь подтянулись медлительные зомби. Как же я вас ждал, ребята!

– А-а-а-а-а-а-а-а-а-а!

Ну а вот и последствия того, что одного солдата со щитом не стало в первом ряду. Зомби уронили бедолагу и начали заживо отрывать от него куски мяса. Зрелище так себе, но я уже привык.

Как и предполагал, попав в трудную ситуацию, люди первым делом начали делать что? Правильно – спасать свои шкуры.

Первым в бегство бросился разбойник седьмого уровня. Он явно быстрее меня и уж тем более быстрее зомбаков, поэтому не имело смысла его преследовать. Так, а вот ты пойдёшь со мной!

Пока оставшиеся пытались отбиться от зомби, я подбежал к лекарю и ударил его рукояткой меча по голове. Сработало! Его тело обмякло и начало падать на землю. Я схватил его и поволок к одному из склепов. Зомби были заняты тем, что пожирали остатки отряда, поэтому им до одинокого скелета, утаскивающего тело, не было никакого дела.

Я достал заранее заготовленную верёвку и как мог связал лекаря по рукам и ногам, а для пущей безопасности ещё и засунул в его рот кляп. Закрыв дверь и забаррикадировав её досками, стал дожидаться дальнейшего развития событий...

Ну а дальше всё пошло так, как я себе это и представлял. Когда зомби справились с людьми, они пошли в сторону склепа, где я спрятал своего заложника. У них, видимо, на людей какое-то чутьё, что было не удивительно. Ну, понеслась!

Я обошёл ряды оживших мертвецов и с размаху ударил мечом последнего идущего в этой веренице смерти. Голова мертвяка упала на землю.

[Получен опыт: 7]

Здесь в основном были слабоуровневые зомби, поэтому убивать их не составляло для меня труда. Я убивал их, и опыт медленно, но верно заполнял невидимую для меня шкалу опыта. Когда зомби осталось меньше десятка, я наконец-то получил вождеденную запись о повышении уровня.

[Получен десятый уровень]

[Выберите дальнейший путь развития: [Скелет-гвардеец], [Скелет-арбалетчик], [Костяной пёс], [Ядовитый зомби]

Ничего себе! Целых четыре разных направления!

Так, в зомби я точно превращаться не хочу, поэтому этот вариант убираем. Быть чем-то похожим на собаку – тоже. Мне пришлось долго учиться ходить на двоих ногах и даже страшно подумать о том, как я буду это делать, когда у меня их станет четыре. Дальнейшие пути развития костяного пса могли оказаться

интересными, но на них я, видимо, смогу переключиться и так. Такой вывод сделал на основе того, что мне позволили из скелета снова эволюционировать в другой вид зомби, хотя я и не выбирал путь развития по ветке зомбаков.

Прежде чем стать кем-то другим, нужно решить один вопрос. Зомби почти прорвали мою баррикаду, нужно позаботиться о моём заложнике, пока его не сожрали. Я в два счёта расправился с оставшимися трупами. Всё, вот теперь можно и эволюционировать. Оставалось выбрать из двух вариантов.

Скелет-арбалетчик хорош, но меня пока устраивала и милишная ветка развития скелета. Также меня немного смущал тот факт, что среди тех, кто пользовался оружием дальнего боя, не было ни одного арбалета. Убойность и дальность у этого вида оружия наверняка хороша, но что толку от этого, если нет самого оружия. При эволюции мне не давали соответствующий инвентарь, которым располагает моб, а быть арбалетчиком без арбалета... Нет уж, увольте!

В любом случае, прежде чем сделать выбор, стоило хотя бы прочитать описание, чем я, собственно, и занялся.

[Скелет-гвардеец] – является одной из сильных форм низшей нежити. Как правило, скелетами-гвардейцами становятся умершие десятники, которые в отличие от обычных скелетов-мечников что-то смыслят в военном деле и довольно умело владеют различными видами оружия.

[Скелет-арбалетчик] – сильная боевая единица дальнего боя среди низшей нежити. Скелет-арбалетчик довольно умелый воин дальнего боя, который точно стреляет из арбалета и может поражать своих противников с большой дистанции.

[Костяной пёс] – звероподобная форма низшей нежити. За счёт быстрого бега и полного отсутствия усталости может преследовать свою жертву днями, неделями и месяцами, из-за чего убежать от костяного пса практически невозможно. Обладает сильными челюстями, усеянными длинными клыками и когтями, которыми способна разрывать свою жертву.

[Ядовитый зомби] – довольно опасный представитель оживших мертвецов среди низшей нежити. Источает вокруг себя ядовитые испарения, которые способны заразить его противников слабым ядом, вызывающим рвотные позывы и

головокружение.

Я прочитал описание всех представленных мне путей развития и уже даже сделал выбор. Скелет-гвардеец был, по моему мнению, лучшим вариантом. Ну раз с выбором я определился, то пора бы уже и эволюционировать.

«Вы желаете эволюционировать в [Скелета-гвардейца]? Да/Нет»

Разумеется! Жму «Да» и теряю сознание, ну или что у меня там вместо этого? Эх-х-х-х-х, научиться бы поскорее определять время...

Когда я открыл глаза, вокруг меня ничего не изменилось. Интересно, на сколько по времени «отключаюсь»? Ладно, это всё равно не выясню, поэтому прежде всего решил посмотреть, кем я стал.

Открываю меню характеристик и вижу следующую картину:

[Сила - 5]

[Ловкость - 3]

[Интеллект - 1]

[Интуиция - 1]

[Удача - 1]

[Здоровье - 0]

[Выносливость - 0]

Ну, судя по статам, всё не так уж и плохо! Заметно возросла Сила и немного поднялась Ловкость. Жизни тоже увеличились, теперь у меня их аж целых [100]. Недурно, но, конечно, могло быть и лучше. Хотя мне ли жаловаться...

Открыв меню навыков, я с удивлением для себя обнаружил, что ко всем прочим, а именно – защите от стрел, уязвимости к дробящему и владению мечом, мне добавились ещё два. Первым оказался навык владения щитом на уровне новичка, а вторым – ношение доспехов. Я открыл менюшку инвентаря и обнаружил, что слот под грудной доспех и шлем разблокировались. «Аллилуйя!» – хотелось мне заорать, но я ограничился лишь «танцем победителя», ибо горло, лёгкие, язык и прочие органы, необходимые для того чтобы разговаривать, у меня просто отсутствовали. Блин, и с чего это жаловаться вошло у меня в привычку? Надо бы уже начать отвыкать от этого!

Первым делом после эволюции я отправился посмотреть на своего пленника. Разобрав баррикаду и убедившись, что он пока живой, направился на свой склад, чтобы найти себе щит, броню и шлем. «Чёрт!» – как бы мне хотелось громко выругаться! Нормальной брони, как оказалось на себя нацепить не мог. Даже средние доспехи вызвали у меня ужасный перегруз, при котором я просто не мог двигаться. Пришлось ограничиться самой лёгкой кожаной бронёй, которую носили в основном разбойники. Со шлемом всё обстояло гораздо лучше. На голову я себе мог нацепить любой, даже металлический шлем, поэтому выбор пал на шлем, который система «Илькоры» определяла как «Салад». Он закрывал всю мою голову, вернее череп, и имел забрало, которое можно было поднимать или же, наоборот, опускать. Щит тоже пришлось брать лёгкий, ибо даже обычный круглый деревянный, обитый железом, для меня слишком тяжёл.

Полностью укомплектовавшись, почувствовал себя намного лучше, а главное – сильнее. Открыв информационное меню и убедившись, что я снова первого уровня, отправился в дальнюю часть кладбища.

За всё то время, проведённое в чертогах, я примерно понял, по какому алгоритму тут всё работает. Как только сюда заходят живые, активируется первый сигнал, который я называю «волной», и к выходу начинает стягивать нежить, чтобы убить или прогнать вторженцев. Если мертвякам это сделать не удаётся и все они погибают, то «вторая волна» активируется только тогда, когда живые пересекают определённую черту.

Во «второй волне» враги уже посильнее, но пока не будет «сигнала», они не пойдут нападать. И вот это было мне на руку! Так как в чертогах живой – мой пленник, данж был в «активном» состоянии, и враги не прятались по склепам и могилам. Лекарь был связан и спрятан, что не давало ему никакой возможности перейти «сигнальную черту», поэтому мертвяки и продолжали тусоваться на

своих местах. Вот как раз они и были моей целью. Я собирался «качаться» на них и тем самым становиться сильнее. За живых людей, конечно, давали больше опыта, но, во-первых, они могли приходить часто, а могли и вовсе не появляться, поэтому являлись ненадёжным источником опыта. Да уж, до чего я докатился, воспринимаю людей исключительно как источник опыта... Ну а во-вторых, люди опаснее, чем местные мёртвые братки, поэтому выбор очевиден. Ну что ж, приступим!

До места «тусовки» ребят из «второй волны» идти пришлось недолго. Первого зомби пятого уровня я увидел минут через пятнадцать, после того как отошёл от своих складов. Мертвяк не представлял для меня особой опасности, особенно когда являлся невраждебным существом. Извини, конечно, бро, но мне придётся тебя убить.

Я взял на изготовку меч обеими руками – решил, что в этот раз щит мне не понадобится, а с двух рук удар меча намного сильнее. Подошёл со спины и, как следует размахнувшись, ударил оружием по голове ходячего трупа. Голова бедолаги отделилась от его плеч, а из шеи брызнул маленький гейзер тёмной жижи, которая, видимо, была у зомбарей аналогом крови. Эх-х-х-х-х, наверняка вонища от неё была просто ужасной. Бу-ха-ха-ха, хорошо, что я не чувствую запахов!

[получен опыт: 24]

Не густо, конечно, но лучше, чем совсем ничего. Идём к следующему.

Я продолжил свой «крестовый поход» на нежить, истребляя собственных собратьев, с которыми, по сути, не имел ничего общего. Я был настоящим человеком, хоть и в шкуре мертвеца, а они – обычными программами. Разумеется, ни о какой жалости тут не было и речи.

К сожалению, убивать всех врагов с первого раза у меня не получалось, иногда всё же получал раны, которые обнулялись тогда, когда повышался уровень. Ну хоть за это спасибо! Несмотря на медлительность оживших кусков мяса, били они довольно больно. Вот тоже странно. Вроде я обычный скелет, лишённый плоти, мышц и нервов, а вот боль прекрасно чувствовал. Спрашивается, какого фига?! Ну да ладно, не я тут диктую правила. Кстати, а вот это очень интересный вопрос. Кто их диктует? Вообще, судя по той информации, которой я

владел, «у руля» должны стоять те, кто, собственно, и придумывал «Илькору». Здесь они наверняка были божествами, и получается, что именно они руководили балом. Я же, в свою очередь, был вообще ошибкой или багом. А с ними делают что? Правильно – устраняют. Нет, мне точно не надо попадаться кому-либо из них на глаза. Хотя чего это я вообще... Кому нужен какой-то скелет, шляющийся по кладбищу и убивающий других мертвяков? Ладно, не буду о грустном.

[Получен пятый уровень]

Очередная смерть зомби принесла мне опыт и повышение уровня. Не знаю, сколько занимался тем, что рубил мёртвое мясо, но мне это уже порядком наскучило, и я решил отдохнуть. Ах-ха-х, отдохнуть, как же. Моему мёртвому телу не требовался отдых, поэтому просто решил пофилонить.

Если я всё правильно понимал, то следующую свою эволюцию, получу только на двадцатом уровне, до которого мне ой как далеко. Пойду лучше посмотрю, что там с моим пленником. Я его ещё не разу не кормил, вдруг ещё помрет, и мне придётся ловить нового.

Я побежал в сторону своих склепов и то, что там увидел, мне, откровенно говоря, не понравилось. Вокруг моего склепа с пленным и там, где у меня лежал весь собранный мною лут, крутились люди. Я начал считать, цифра мне не понравилась. Да их тут больше трёх десятков! Неужели новый рейд на гиганта?

Так, не время сейчас об этом думать. Пока меня не заметили, надо спрятаться, причём как можно дальше и лучше.

Я рванул обратно и остановился только тогда, когда увидел огромное застывшее изваяние гигантского скелета. Эх-х-х-х, разграбят мой склад... Так, не об этом мне сейчас надо волноваться. Я прежде не задумывался, но что случится, если победят стража врат? Нет, понятное дело, откроется проход на какой-нибудь более опасный уровень, но что произойдёт в этом случае со мной? Мне тоже будет дозволено туда спуститься или же я навсегда останусь один-одинёшенек на уровне полностью лишённой жизни, пусть даже и загробной. Я так точно сойду с ума.

Интересно, будучи скелетом, это вообще возможно сделать? Мысли снова пошли не в то русло. Начнём по порядку. Сначала нужно выбрать место с хорошим обзором, так, чтобы меня не было видно. Старое место соответствовало всем этим требованиям, поэтому решил вести свою разведку оттуда. Не знаю, сколько времени я просидел, пялясь в пустоту, но вывел меня из этого состояния сигнал «второй волны». Вот для них будет сюрпризом, когда они не обнаружат разрубленные тела зомби...

Спустя какое-то время

Да, всё-таки я был прав. Это второй на моей жизни рейд на скелета-голиафа, и по той картине, которую вижу, скорее всего, он будет успешным. Почему я так подумал? Всё просто. Среди трёх десятков людей со средним уровнем семь-восемь в рейде присутствовали трое, чей уровень переваливал за двадцать. Эх-х-х-х, убить бы мне одного из таких. Мечты, мечты...

Тем временем ребята, видимо, не собирались вставать лагерем возле громадного скелета, как это было в первом рейде, а решили сразу пойти в нападение. Ну что ж, посмотрим, зрелище явно будет интересное.

Глава 5. Второй рейд

Да, посмотреть действительно было на что.

Подготовка к бою не заняла у вторженцев много времени. Битва началась с огромного файрбола, который запустил в скелета-голиафа волшебник по имени Финт Огнебород двадцать третьего уровня. Пылающий шар полетел в скелета и попал ему прямо в голову, отнимая у него почти одну пятую хитов. Вот это да! Страж наконец-то понял, что его атакуют, и начал подниматься. Волшебник тем временем начал кастовать что-то новое, а путь голиафу преградили солдаты во главе с Лейном Прочным, воином двадцать второго уровня. Коренастый мужик вооружён башенным щитом, который чуть ли не больше его самого в высоту, а во второй руке держал топор. Рука скелета начала опускаться вниз и...

Признаться, я думал кулак стража сломит Лейна, но тому каким-то чудом удалось принять удар на щит и при этом остаться в живых. Мужик, конечно, сильно просел по хитам, и его полоска жизней стала красной, но сам факт того, что ему удалось это сделать, внушал уважение. В толпе солдат слышались радостные крики, а раненым воином сразу занялись лекари. Надеюсь, они не забыли, что у него есть вторая рука? Видимо, всё же нет...

Когда скелет атаковал толпу второй рукой, в битву вступил третий высокоуровневый персонаж по имени Лесли. Он тоже оказался воином, но в отличие от первого вооружён двуручным мечом. Когда скелет попытался атаковать второй рукой, мужчина подпрыгнул и со всей силы ударил по ней своим двуручником, отчего скелет не попал в цель. Нет, он, конечно, задел парочку низкоуровневых персонажей и, разумеется, убил их, но попади он туда, куда целился, последствия были бы совершенно другими.

Яркая вспышка озарила чертоги мёртвых. С рук волшебника в скелета полетел ещё один огненный шар. Сейчас у голиафа снесена уже треть хитов, и если так пойдёт дальше, то они точно его победят. Надо срочно что-то с этим делать! Во-первых, нужно точно подобраться поближе к магу. Сказано – сделано.

Стараясь не издавать ни звука, я стал аккуратно пробираться к волшебнику, прячась между могильными плитами. Пока осуществлял данный манёвр, Огнебород успел пальнуть в гигантского бедолагу ещё один огненный шар, и теперь у него стало чуть меньше половины жизней. Видимо, он и был в этом рейде основным дамагером, за остальными же была роль приманки. Они сдерживали скелета и не давали подойти к волшебнику. Ну что ж, довольно грамотно, но они не учли одного фактора, а именно – меня.

Я посмотрел на место, откуда Финт кастовал свои заклинания. Его охраняли двое низкоуровневых солдат. В принципе, победить их мне бы не составило труда, атакуй они меня даже вместе. Я чувствовал всем своим мёртвым нутром, что я сильнее их, но вод сам маг меня напрягал. Для каста одного большого огненного шара ему требовалось примерно секунд десять, после чего он делал паузу, а потом начинал кастовать снова. Не знаю, с чем конкретно связана эта пауза, но нападать нужно было во время неё. Можно, конечно, попробовать напасть в тот момент, пока он кастует, но шанс того, что огненное заклинание полетит в меня вместо голиафа, слишком велик, а так сильно рисковать мне не хотелось.

Решить мою проблему помог, как ни странно, сам скелет-голиаф. Я вдруг услышал оглушительный рёв и сразу вспомнил эту атаку.

«Воздействие страхом – провалено. Иммунидет»

Точно она! Бу-ха-ха-ха, мёртвые ничего не боятся! Ну сейчас, видимо, начнется веселье!

Так и случилось.

Народ начал в страхе пятиться от своего врага, оставляя своих хайлелов без поддержки. Ох зря-я-я-я-я... До того места, где стояли маг с солдатами, рёв донёсся, но на людей практически не подействовал. Видимо, его сила падала в зависимости от расстояния. Ну да не важно. Увидев, что народ начал отступать и понимая, что они, то есть солдаты, стоящие рядом с магом, в более выгодном положении, они что сделали? Пра-а-а-а-вильно – отступили подальше, оставляя мага беззащитным. Огнебород докастовал своё заклинание, и очередной пламенный шар сорвался с его рук и полетел в скелета.

– До Вас я доберусь потом, – злобно крикнул он людям.

Он едва держался на ногах, по его виду было видно, что он сильно измотан и устал. Время!

Я сорвался с места и побежал в сторону мага. Увидел он меня только в последнюю секунду: в меня ударила струя огня.

[получен урон: 32 (огонь), скелет-гвардеец [68/100]

Жгло невероятно, но это меня не остановило. Я ударил мага мечом, но тот каким-то образом увернулся от атаки. Чёрт! Тогда что ты скажешь на это?! Я с разворота атаковал его кромкой щита в лицо. Он подставил руку, и это чуть-чуть погасило силу удара, но ненамного. Из носа и рта Огнеборода хлынула кровь, а кисть наверняка оказалась сломанной. Я снова ударил мечом, и в этот раз попал. На мантии волшебника появилось пятно крови. Я бросил быстрый взгляд на тех двух солдат, которые должны были охранять его, и увидел в их глазах страх. Эти не полезут в бой. И точно: как только увидели, что я проткнул мага мечом,

они показали мне спины и решили, что на сегодня с них точно хватит.

[получен урон: 38 (огонь), скелет-гвардеец [30/100]

Меня снова обожгло. Надо отдать волшебнику должное, сопротивлялся он как мог. Вот почему я никогда не играл за магов. Во-первых, не любил носить «тряпки», которые практически не обладали никакой защитой, ну и, конечно, тот факт, что будучи лишёнными маны, они становились полностью бесполезными. Ну всё, иди ко мне, мой опыт! Я замахнулся для удара и...

Чёрт! Видимо, я всё же ошибся в людях. Мага защитил один из тех солдат, который должен был его охранять. А вот это очень плохо! У меня не было времени драться с ними, так как к нам уже бежали другие люди рейда. Эх-х-х-х-х, а я был так близок...

Повернулся и побежал так быстро, как только мог. Жаль. Если бы убил высокоуровневого мага, наверняка бы получил огромное количество опыта, а так придётся снова довольствоваться зомбаками. Стоп! Охотиться на зомби я ведь теперь тоже не смогу! Они наверняка освободили пленника, и теперь мне придётся ждать, когда я снова кого-нибудь поймаю. Ну что за невезение!

Я добежал до того места, откуда наблюдал за рейдом. Скелет-голиаф был всё ещё «активирован» и добивал остатки живых. В этот раз я не стал ему помогать, так как это было слишком опасно, да и вообще, скорее всего, место наблюдения придётся сменить, ибо если эти ребята решат попытать удачу в следующий раз, то они наверняка всё учтут. Надо отдать должное «второму рейду», им почти удалось завалить эту громадину. Если в следующий раз придёт не три, а скажем, четыре человека с уровнем больше двадцати, то им наверняка удастся завалить гигантского скелета, и это вряд ли сулит мне что-то хорошее. Нужно срочно становиться сильнее, чтобы хоть немного отсрочить время смерти стража.

Ну вот они и ушли... Я посмотрел на здоровье гигантского скелета. Как только он «деактивировался» и занял свою «исходную» позицию, сидя на одном колене и склонившись к земле, его здоровье сразу же начало восстанавливаться. Не прошло и минуты, как он был фулловый. Эх-х-х-х-х, мне бы так. Я посмотрел на собственные хиты, и то, что увидел, не обрадовало. У меня оставалась ровно треть, и я точно не знал, сколько мне оставалось до шестого уровня. Теперь мне

надо быть очень аккуратным в своих действиях. Будь моя воля, я бы предпочёл добить уровень на слабых мобах, которые сто процентов не смогли бы нанести мне серьёзного вреда, но у меня особого выбора не было, поэтому придётся снова импровизировать.

Я пошёл на место бойни и начал собираться всё, что могло бы мне пригодиться. Мой склеп-склад наверняка разграбили, поэтому нужно разжиться новым местом, где бы я мог всё это складировать. Точно! Нужно вырыть большую яму и всё прятать там. И как мне с самого начала не пришла в голову эта идея.

Я нашёл подходящее местечко, где мобы практически не спаунились и начал, собственно, заниматься делом, а именно – копать.

Ну вроде хватит! Яма получилась примерно два на два метра и ещё полтора в глубину. Я начал стаскивать туда всякое барахло с умерших, после чего закрыл всё досками и засыпал землёй. Получился вполне хороший схрон. Так, чем заняться теперь? Наверняка людишки теперь неделю не пойдут сюда и будут зализывать раны, поэтому времени свободного у меня навалом.

Какое-то время спустя

Хорошо, что я ошибся! Не знаю точно, сколько прошло времени с последнего рейда, но был точно уверен, что меньше недели. Я со всех ног кинулся к месту респауна оживших мертвецов из «второй волны». Выискивая глазами самых слабых, начал планомерно их истреблять, стараясь делать это как можно быстрее. Мне срочно нужно получить шестой уровень, чтобы восстановить свои хиты. Так, тут что-то не так. Не знаю почему, но я прям нутром чуял надвигающуюся опасность!

[получен опыт: 20]

[получен шестой уровень]

Фух, ладно с этим покончено. Теперь надо проверить, почему у меня такое состояние. Я повернулся, чтобы пойти проверить, верно ли моё предчувствие, но не смог ступить и шагу. Ужас сковал моё тело.

[Леонард Светлый лев, рыцарь света, 52-й уровень]

Он стоял неподалёку от меня и смотрел. Бежать, бежать, БЕЖАТЬ! Мне нужно срочно сматываться! Я повернулся и хотел было дать дёру, но не успел.

- [Оковы света], - прозвучал его голос.

Вспышка яркого света озарила чертоги мёртвых, а в следующую секунду меня парализовало.

«Воздействие параличом - успех. Вы парализованы»

Ага, какой уж там успех! Как только на моих руках и ногах появились обручи, сотканые из магии света, моё тело «окаменело», и я перестал ощущать его. Самое обидное, что в этот момент я стоял, повернувшись к врагу спиной, и не видел, что он сейчас делает. Какого лешего он вообще здесь забыл? Он же пятьдесят второго уровня! Ну всё, теперь мне точно кранты!

- Какая странная нежить, - слышался его голос рядом со мной.

Леонард обошёл меня кругом и встал перед моим лицом. Видимо, он здесь один и просто озвучил свои мысли вслух.

- Если ты меня понимаешь - кивни. - А вот это было явно мне. Он что, дурак? Сам меня парализовал, а теперь просит кивнуть... - Видимо, не понимает, - он грустно вздохнул, а потом, наверное, до него дошло, в чём дело. - Сейчас я сниму заклинание, и если ты попытаешься сбежать, то я тебя убью. Всё просто, - он щёлкнул пальцами и заклинание рассеялось.

Моему телу вновь вернулась подвижность, вопрос лишь - надолго ли...

- Повторюсь: ты понимаешь мои слова?

Вот же заладил. Что с того, что понимаю? Как будто это что-то изменит. Чтобы протянуть своё существование подольше, я кивнул.

– Первый раз вижу разумную низшую нежить, – сказал он скорее себе, нежели мне. – Ладно, разберусь с тобой потом. Сейчас у меня другая задача. Иди вперёд! – приказал рыцарь света, и я вынужден был повиноваться.

Я пошёл вперёд, а Леонард последовал за мной. И чего ему от меня надо? Хотя вряд ли он пришёл за мной. Рыцарь наверняка пришёл по душу гигантского скелета, и сейчас я точно уверен, что у бедолаги против Леонарда не было и шанса.

Вскоре мы действительно подошли к воротам, которые охранял скелет-голиаф.

[оковы света]

Что, опять? Моё тело снова парализовано.

– Ну а теперь приступим! – сказал Леонард и начал приготовления к предстоящему бою. – [Ангельский доспех], – произнёс он слова заклинания, и его доспехи засветились ярким светом. Я хоть и не имел глаз, но даже смотреть в его сторону мне было неприятно. – [Святой меч], – между тем продолжил рыцарь. В этот раз ярким светом загорелся его меч.

Святое то, святое сё. Тьфу ты, аж противно. Насколько это всё выглядело пафосно и в то же время слащаво. Я попытался пошевелиться – не помогло. Походу, следующим, кого отправят в небытие, буду я, хотя он мог сделать это в любой момент... Значит, я ему для чего-то нужен. Интересно, для чего?

– [Молитва]. – В этот раз Леонард даже сел на одно колено и зажал что-то в кулаке. Видимо, это какой-то очередной бафф. Учитывая уровень святого рыцаря, его обмундирование и то, что он мог пользоваться магией света, говорило о том, что сегодня первый уровень чертогов точно останется без своего стража.

Я снова попытался освободиться – неудача.

Тем временем святой рыцарь закончил баффаться и уверенной походкой пошёл в сторону стража. Ну всё, прощай, братишка.

Я попытался пошевелить ногой и – о, чудо! – у меня немного получилось. Успех был небольшой, но и это уже большой прогресс. Видимо, оковы начали слабнуть по мере удаления того, кто их скастовал. Я снова попытался сдвинуться – в этот раз мне даже удалось сделать небольшой шажочек. Послышался громкий звук, предвещающий меня о том, что битва началась! Так, у меня не так уж много времени! Шевелитесь, костяшки!

Я медленно, но верно стал удаляться от Леонарда. После того как сделал пару шагов, идти стало немного легче. Видимо, мои действия как-то влияли на оковы, и их эффект начал слабнуть.

Послышался громкий рёв. О! Вот и коронная атака стража. Я не особо верил в то, что она окажет какой-либо эффект на святого рыцаря, но, может, хотя бы его затормозит и тем самым даст мне немного лишнего времени.

«Эффект магического паралича развеян. К Вам вернулась подвижность»

Ура! Теперь надо срочно решить, что делать дальше. От Леонарда мне точно здесь не спрятаться. Если он не найдёт меня прямо сейчас (в чем я сильно сомневался), то наверняка найдёт после, когда приведёт с собой побольше народу. Был, конечно, ещё один вариант, который я, разумеется, сразу откинул, – победить его. Такой вариант в моём положении просто не выполним. Единственный «нормальный» вариант, который я рассматривал, – побег на второй уровень, когда Леонард убьёт стража. Этот был практически таким же безрассудным, как и другие, ибо я не знал, что будет после того, как скелет-голиаф умрёт. Откроются врата на другой уровень или нет? Смогу ли я в них зайти? Что меня ждёт по ту сторону? И так далее. Вопросов много, а ответов... Ладно, во всяком случае, это лучше, чем вообще ничего не предпринимать.

Я начал обходить стороной место битвы святого рыцаря и стража чертогов, стараясь незаметно приближаться к воротам.

«Страж первого уровня чертогов мёртвых побеждён!»

Увидел я системное сообщение, после которого послышался громкий скрипящий звук открывающихся больших ставень. Ворота, которые вели на второй уровень чертогов, открылись. Теперь главное – успеть туда попасть, пока меня не заметил Леонард!

Уже не заботясь о своей маскировке, я что было сил побежал к воротам. Только бы успеть, только бы успеть!

– А ну стоять! – услышал я рёв святого рыцаря.

Ага, как же! Когда до ворот оставалась всего пара шагов, я услышал слова произносимого Леонардом заклинания:

– [Изгнание нежи...]

Я прыгнул и, скорее всего, даже закрыл бы глаза, если бы мог...

Мир вокруг перевернулся, и сейчас я искренне рад, что у меня нет желудка. Меня начало крутить, вертеть, переворачивать из стороны в сторону. Казалось, мир вокруг сошёл с ума. Неужели так в «Илькоре» работают телепорты? За такие деньги могли бы сделать эффекты получше, хотя такое могло происходить со мной, потому что я нежить...

Когда всё закончилось, я оказался лежащим на спине. Моментально принял вертикальное положение и побежал, как оказалось, не зря.

Я успел пробежать всего десять метров, как вдруг моё тело снова парализовало. Да что же сегодня за день такой!

– Думал сбежать от меня, тварь! – злобно произнёс Леонард, подходя ко мне вплотную.

«Внимание! Вторжение живых!»

Я испытал до боли знакомое чувство, которое уже испытывал много раз, находясь на первом уровне. Неужели «волна»?

– Что же или кто же ты такой? – Я явно интересовал Леонарда. Он стоял ко мне лицом и не видел, что происходило у него за спиной, а зря...

[Скелет-утопленник, 24-й уровень] x3

[Зомби-утопленник, 22-й уровень] x4

[Ядовитый плевок, 26-й уровень] x2

Начали появляться из земли, вернее даже будет сказать – не из земли, а из болота. Я ещё не успел как следует осмотреть второй уровень, так как находился здесь всего пару минут, но судя по тому, что уже видел, весь второй уровень представляет собой болото. Ну что ж, миленько. Тем временем святой рыцарь наконец-то заметил появившуюся угрозу.

[Божественный молот]

Его кисть засветилась ярким белым светом, он занёс руку назад, будто бы собираясь нанести удар, и резко опустил её вниз. На нежить обрушилась мощь стихии света в виде молота, сотканного из частичек божественной энергии. Два скелета-утопленника и один зомби сразу обратились в прах. Леонард на этом не остановился и, скастовав [изгнание нежити], прикончил ещё двух врагов. Таким макаром он их всех завалит, и это очень, ОЧЕНЬ плохо.

Я наблюдал за картиной боя и мне становилось жутко, от того, какими сильными могут быть в «Илькоре» люди. Тем временем святой рыцарь расправился ещё с одними мертвяком и приступил ко второму. Здесь он чувствовал себя как в своей тарелке. Магия света отлично подходила для борьбы с такими противниками, как скелеты и зомби. Так, надо срочно что-то предпринимать. Нежить скоро кончиться, и тогда Леонард точно займётся мной, а мне этого ой как не хочется. Я попытался пошевелиться – неудача.

– Ар-р-р-р-р-р-р-р! – слышался не то крик, не то рык Леонарда.

Я посмотрел на святого рыцаря и увидел торчащую в его плече стрелу. Что-то новенькое. Мне бы очень хотелось осмотреться по сторонам, чтобы понять, что тут происходит, но из-за чёртового паралича не мог. Тем временем в рыцаря прилетели ещё три стрелы, две из которых попали в его доспех и не нанесли вреда, а вот вторая, видимо, угодила в сочленение лат и пробила их, застревая там. Пока Леонард отвлекся на лучников, с ним в бой вступила оставшаяся в «живых» нежить.

Святой рыцарь был силён, но справиться сразу со всеми врагами разом ему, видимо, было не под силу. Леонард потихоньку начал сдавать позиции и отступать. С одной стороны, это хорошо, но с другой – если он вдруг решит покинуть поле боя бегством, что ему помешает рубануть на прощание меня мечом? Я уверен, что мне хватит и одного удара, поэтому стал сопротивляться параличу как только мог и вроде даже стало получаться. Мне удалось сделать маленький шагок, но для меня это был огромный успех! На этом достижении я, конечно, не остановился и продолжил яростно сопротивляться светлой магии, стараясь вернуть подвижность телу.

«Эффект магического паралича развеян. К Вам вернулась подвижность»

Аллилуйя! Теперь нужно как-то свалить и при этом постараться, чтобы мой манёвр остался незамеченным. Мои «старшие товарищи» продолжали теснить бравого светлого воина, отчего тот вынужден был отступить. Я тоже начал потихоньку «делать ноги», продвигаясь назад и немного в сторону.

Вдруг Леонард резко повернулся. Я среагировал практически моментально и застыл как изваяние.

– Хорошая попытка, тварь! – прорычал он и направил в мою сторону руку.

Чёрт, мой план провалился!

[Изгнание нежит...]

– Ар-р-р-р-р-р-х-х-х-х-х-х! – В его руку вонзилась стрела. Шанс!

Я бросился наутёк к ближайшим деревьям. Бежал, прорываясь сквозь заросли, и не останавливался вплоть до того момента, пока бежать стало некуда. Путь мне преградила небольшая, но довольно высокая скала. Я посмотрел вверх. Если полезу и упаду, то точно костей не соберу. Ну а что? Хороший каламбур получился. Пришлось бежать вдоль неё. Главное, чтобы подальше от святого рыцаря.

Не знаю, сколько времени я провёл в таком темпе. Остановился лишь тогда, когда почувствовал, что Леонард ушёл. Лёгкое покалывание всего тела (костей)

всегда говорило о том, что вторжение живых прекратилось и чертогам мёртвых пора «засыпать».

Я сел на землю. Если бы у меня было сердце, то оно наверняка выпрыгнуло из груди где-нибудь по дороге. На втором уровне чертогов я ощущал себя как-то странно. Если на первом уровне чувствовал себя как дома, то на втором, был как будто в гостях. Интересно, я могу вернуться обратно?..

Глава 6. Болота гнили

Как оказалась, второй уровень чертогов мёртвых целиком и полностью состоял из болот. По сути, это понятно из названия. Карта услужливо подсказала мне, что я нахожусь в «Гнилых болотах». С того момента, как попал сюда, прошло довольно много времени, но мне не удалось исследовать и десятой его части. Второй уровень оказался просто огромным. Первое время я старался не уходить далеко от того места, где впервые оказался, как только попал сюда. Я до последнего момента лелеял надежду, что смогу вернуться обратно, но, как оказалось, напрасно. Врат не было и даже после того, как небольшая группа вторженцев решила попытать удачу в «Гнилых болотах», они всё равно не появились. Получалось, что попасть сюда можно, а вот вернуться обратно, видимо, нельзя. Во всяком случае, мне...

Кстати, группа, которую я увидел, не смогла справиться и с «первой волной» мертвяков. Низкоуровневым игрокам здесь ловить точно нечего. Трое десятых и два двенадцатых уровня не смогли даже одолеть двух скелетов-утопленников. После этой неудачной попытки рейды на второй уровень прекратились. И как, спрашивается, мне теперь развиваться?

Поняв, что с этим вопросом я всё равно сделать пока ничего не могу, решил заняться разведкой. Как это было на первом уровне, враги не появлялись, пока сюда не вторгались живые. В принципе, даже если бы нежить свободно ходила по «Гнилым болотам», то я бы всё равно не смог ей ничего сделать. Здешние представители в разы сильнее тех, кто обитал на первом уровне. Минимальный уровень моба, которого я видел здесь, двадцать первый, и в бою против такого противника у меня не было и шанса. Да уж, дальнейшие перспективы мне вообще не нравились. Наверняка слухи о том, что открыт проход на второй

уровень, быстро разнесутся, и сюда хлынет новый поток «героев». Учитывая тот факт, что нежить здесь водилась от двадцатого уровня и выше, то и народ сюда хлынет соответствующий. Таким ребятам обычный скелет-мечник шестого уровня вообще не противник. И как мне теперь быть?

Блин, какой же этот уровень огромный! Не знаю, сколько по времени я уже шёл вперёд, но никак не мог дойти до его конца. Решил провести небольшой эксперимент и, вернувшись к тому месту, где я впервые появился на болотах гнили, пошёл вперёд, никуда не сворачивая. Мне, конечно, иногда приходилось обходить скалы, которые порой возникали на пути, но я всё равно потом возвращался на свою «прямую» и продолжал идти к намеченной цели.

Как уже было сказано ранее, второй уровень чертогов представлял собой заболоченную местность. Мои ноги утопали в жиже почти по колено, и я даже не представляю, каково это – ходить здесь, будучи живым. Наверняка эта болотная жижа кишела всякой дрянью типа пиявок и прочих паразитов. Также я практически на сто процентов был уверен, что воняло здесь ужасно. Как же хорошо, что я не чувствовал здешних запахов.

«Внимание! Вторжение живых!»

Ага, а вот и корм для местных мертвяков. Ну удачи вам, ребятки! Мне даже стало интересно посмотреть на тех, кто отважился пойти сюда, но возвращаться обратно не стал: был уверен, что вторжение закончится быстрее, чем я вернусь к исходной точке. Так, раз началось вторжение, значит, и мобы сейчас начнут «активироваться».

Я начал вертеть головой по сторонам в поисках здешних обитателей. О, а вот и первый, или я бы даже сказал – первое...

[болотная гниль, 32-й уровень]

Ну и мерзость! Моб представлял собой медленно передвигающуюся бесформенную кучу... Вероятнее всего, это гной. Ох и не завидую я тем, кому придётся с ней драться! Вокруг этой непонятной кучки витала светло-серая (цвет исключительно для меня) дымка, которая наверняка была ядовитой и накладывала какой-нибудь дебафф. На всякий случай я не стал приближаться к этой твари и обошел её, стараясь держаться как можно дальше. Потом мне

начали встречаться всевозможные вариации зомби, которые были одна краше другой. Прямо цирк уродов на выезде! Каких «красавчиков» тут только не было. Больше всего меня поразили зомби, которые имели голову, очень напоминающую лягушачью.

[зомби-проглот, 35-й уровень]

Ох и настрадаются же тут людишки! Я прям чувствовал это! Наверняка этот зомби умел хватать противников языком и подтаскивать жертву к себе. Во всяком случае, комплекция его головы и тела позволяла ему проглотить человеческое тело целиком, не испытывая какого-либо дискомфорта.

Следующим представителем местной фауны оказался скелетом. Он немного отличался от других «ходячих костяшек», которые мне удалось повидать в чертогах. Его кости намного темнее и, скорее всего, имели тёмно-зелёный оттенок. Скелет не был вооружён, но по его названию можно было догадаться, чем он атакует своих врагов.

[Ядовитый метатель костей, 35-й уровень]

Так звучало его название.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/taynikovskiy_/hroniki-il-kory-chertogi-mertvyh

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)