

Мертвый вор

Автор:

Павел Корнев

Мертвый вор

Павел Николаевич Корнев

Дорога мертвеца #1

Виртуальные миры – территория безграничной свободы. В игре любой может стать эльфийским магом и невидимкой-вором, вступить в клан и ходить в рейды, сражаться и развивать персонажа, а самое главное – отвлечься от забот и проблем повседневности. Но игра остаётся игрой только пока из неё можно выйти. Я в полной мере прочувствовал это на собственной шкуре. Хотел лишь немного развеяться в виртуальной реальности, а вместо этого оказался убит и заточён в тело ходячего мертвеца – медлительного и неловкого, обречённого раз за разом погибать от рук других игроков. И теперь есть лишь один способ выбраться из коварной западни – добыть легендарный свиток Возрождения, но для этого придётся превратить беспомощный чумной труп в настоящую машину смерти. И кто бы только знал, каково это – прокачивать мёртвого жулика...

Павел Корнев

Мертвый вор

Глава первая

Чумной труп

Браслет был покрыт гипоаллергенным пластиком, но один черт кожа под ним покраснела и чесалась. Насколько получилось, я оттянул прибор слежения вверх и поскреб ногтями лодыжку. Браслет в ответ басовито загудел и завибрировал.

– Спокойствие, товарищ майор! – быстро произнес я. – Только спокойствие!

Устройство для отслеживания местонахождения помещенных под домашний арест правонарушителей было нафаршировано многочисленными электронными модулями вроде GPS, ГЛОНАСС, Wi-Fi, GSM и даже альтиметра, поэтому я нисколько не сомневался, что поместили туда и банальный микрофон. И не важно, какое звание у закрепленного за мной контролера, – как говорится, доброе слово и кошке приятно. Хоть с кем-то поговорить...

Под домашним арестом я находился уже второй месяц и за это время успел изрядно соскучиться по нормальному человеческому общению. Тем более что не был ни закоснелым преступником, ни социопатом – просто оказался не в том месте и не в то время.

Точнее, не в то место на работу устроился.

А ведь как хорошо все начиналось! Неплохая зарплата, отличный социальный пакет, замечательные перспективы карьерного роста. И все в один миг отправилось псу под хвост, когда руководство банка оказалось за решеткой по обвинению в отмывании денег! Сам я в противозаконную схему посвящен не был, но большая часть платежей проходила через мой отдел, и единственное, чего удалось добиться адвокату, – это послабления в виде помещения под домашний арест. Но уж лучше так, чем куковать в следственном изоляторе.

А вот, к слову, и адвокат...

Я взял загудевший смартфон, входящие звонки на который могли проходить лишь с одного-единственного номера, и приложил его к уху.

– Добрый вечер, Ян! – поприветствовали меня хорошо поставленным баритоном.

– Здравствуйте, Борис!

– Ян, у меня для вас хорошие новости!

– Серьезно?

Хорошими новостями жизнь в последнее время не баловала. Все больше молотком по темечку прикладывала.

– Какие могут быть шутки? Этой ночью случился какой-то сбой в дата-центре, поговаривают о потере данных о ряде ваших наиболее сомнительных транзакций. Так это или не так – доподлинно неизвестно, но прокуратура наконец дозрела до сделки: показания против Когана в обмен на перевод из обвиняемого в свидетели и полный иммунитет к уголовному преследованию.

– Согласен! – ответил я без малейших колебаний, поскольку в любом случае бывшего председателя правления банка покрывать не собирался.

– Нисколько не сомневался! – рассмеялся Борис. – Сделка у нас в кармане, но сейчас чрезвычайно важно не натворить глупостей. Расслабьтесь! Послушайте музыку, посмотрите телевизор, залезьте в ваш игровой ящик...

– А мне разве не запрещено выходить в Интернет? – удивился я, кинув взгляд на капсулу виртуальной реальности.

– Там совсем иной принцип работы. Говорю как юрист – нарушением условий режима это не посчитают. Завтра будет непростой день, настоятельно рекомендую и даже настаиваю: отдохните. Нервотрепка еще только начинается, мы не должны дать слабину в самый последний момент.

Адвокат отключился, а я кинул смартфон на диван и подошел к капсуле, полученной от банка в качестве бонуса за одну из сделок. На полноценное погружение в виртуальную реальность времени не хватало просто катастрофически, удалось лишь немного побродить по начальной локации, которую бывалые игроки презрительно именовали «песочницей». Впрочем, даже так своего жулика я прокачал уже до девятого уровня; еще одно повышение – и смогу выйти в открытый мир.

Так почему бы и нет?

Хоть отвлекусь. Расслаблюсь, ага...

Главное меню «Башен Власти» встретило полумраком и тишиной дворцовой залы. Мой жулик возник в полуметре над каменным полом, ловко и совершенно бесшумно на него приземлился, а выпрямился уже я.

Джон Тень, жулик. Уровень: 9.

Сила: 12.

Ловкость: 14.

Телосложение: 11.

Интеллект: 10.

Восприятие: 11.

Жизнь: 99.

Выносливость: 103.

Внутренняя энергия: 94.

Урон: 6-10.

Скрытное передвижение: +9.

Критический урон – при ударе из скрытного режима, в спину или по парализованной цели.

На стадии формирования персонажа можно было увеличить одни характеристики за счет понижения других, но я так поступать не стал. Базовым считался уровень в десять единиц, более низкие значения грозили штрафами. Уменьшишь восприятие – превратишься в полуслеплого крота с минимальной меткостью и без шансов нанести критический удар, сократишь интеллект – не сможешь вскрыть даже простейший замок. А жулик – это не только удары из невидимости, это персонаж универсальный. То, что нужно человеку, у которого нет ни друзей-игроков, ни клана.

На полу загорелась красным свечением пентаграмма. Я ступил в нее и провалился сквозь камни, а миг спустя возник на неровной брусчатке площади, посреди которой рвалась к небу изящная башня Власти.

В игре был поздний вечер, на Старые Сады – небольшой городок для начинающих игроков – накатывали сумерки, небо быстро темнело. Но это даже хорошо – для жулика с уклоном в скрытность вроде меня лучше потемок ничего и не придумаешь.

Я поправил оружейный ремень, который оттягивали короткий меч и кинжал, и зашагал прочь от площади по одной из узеньких улочек. Стартовая локация была невелика – для новичков представляли интерес лишь городской парк с парой подземелий, заболоченный берег реки и катакомбы под монастырем. Какие-то задания можно было получить от населявших город персонажей, но сейчас они меня не интересовали. Хотелось просто развеяться.

Сорвав с дерева ярко-зеленый листок, я на ходу растер его меж пальцев, принюхался, и ноздри защекотал тонкий приятный аромат. Все в игре казалось абсолютно реальным, но особого удивления это уже не вызывало, привык. В отличие от оборудования конкурентов вроде «Мечей и огня» или «Дальнего космоса» патентованная технология «Башен Власти» позволяла игроку не только получать информацию о виртуальном мире, но и самостоятельно заполнять незначительные лакуны. По сути, мозг становился выделенным сервером, повышавшим вычислительную мощность игрового оборудования.

И вот этот запах – запрограммировали его создатели игры или я сам додумал его?

Кто знает?

Впрочем, без разницы...

На площади перед монастырем оказалось непривычно многолюдно, а только я замедлил шаг, и тотчас из подворотни выступил монах с обрывком пергамента.

– Не поможет ли благородный господин очистить городской парк от нежити? – обратился он ко мне, протягивая карту.

Принять задание «Зловредный мертвец»?

[Да/Нет]

Я ответил согласием, забрал карту и внимательно изучил условия. Те оказались предельно просты: требовалось всего-навсего убить медлительного ходячего мертвеца, которого мне уже доводилось пару раз порубить на куски без всяких заданий.

На карте загорелась отмечавшая нужную пещеру зеленая точка, и я зашагал к парку, а монах, к моему величайшему облегчению, не стал просить о помощи других игроков и вернулся в подворотню.

Индивидуальный квест? Просто замечательно!

До десятого уровня остается заработать совсем немного опыта. Завалю зомби и сразу рвану за город. Там и развеюсь!

Парк был просторным и запущенным. Его окружала обветшалая ограда, на которой желтоватым сиянием светились магические кристаллы. Помимо пещеры с одиноким ходячим мертвецом где-то среди деревьев скрывался спуск в куда более обширное подземелье, но победить обитавшего на его нижнем уровне

лорда скелетов было под силу лишь большой компании игроков. Я туда никогда не ходил и довольствовался охотой на лис, волков и случайную нежить.

Перейдя по каменному мосту через тихую речушку с заболоченными берегами, я активировал режим скрытности и растворился в тенях. Сразу начал проседать показатель внутренней энергии, и я в очередной раз порадовался, что не стал понижать отвечавшие за этот показатель интеллект и восприятие.

Плутать на темных аллеях не пришлось; к цели меня вела отметка на мини-карте. Свернул с пути лишь раз, когда заметил под деревом кролика.

Скрытность позволила приблизиться к зверьку вплотную, меч рубанул поперек хребта и убил зверька с первого раза.

Критический удар! Нанесен урон: 20.

Кролик убит!

Опыт: +5 [1658/1730]

Жаль, с волками такой номер проходил далеко не всегда – зачастую у хищников оказывались слишком чуткие слух и обоняние и они замечали меня заранее.

Я выждал немного, вновь ушел в тень и двинулся к пещере напрямик через густо разросшиеся на склоне холма кусты. Настороженно ступил в мрачный зев и в неярком свечении покрытых плесенью стен отправился на поиски мертвеца.

Пахло внутри... нехорошо. Мертвечиной пахло и разложением.

К горлу подкатил комок, но я легко справился с тошнотой и продолжил аккуратно переступать через валявшиеся тут и там человеческие кости. Шуметь было нельзя.

Ходячий мертвец обнаружился в дальнем подземелье. Тучный и разбухший, он стоял возле закрытого сундука, грязная рванина не скрывала изъеденной гнойниками кожи.

Вновь накатило зловоние; я задержал дыхание и с обнаженными клинками в обеих руках обошел хозяина подземелья со спины. Светящаяся слизь на стенах давала лишком мало света, но моего восприятия все же хватало, чтобы различать белевшие в темноте кости и не наступать на них.

Мертвец не заметил моего приближения, и я ударил ему в спину. Рубанул мечом и сразу ткнул кинжалом.

Ходячий мертвец убит!

Задание «Зловредный мертвец» выполнено!

Получен опыт: 350 [2008/2070]

Уровень повышен!

Я решил ничего нового не выдумывать и увеличил ловкость, а заодно улучшил навык скрытности. Потом откинул деревянную крышку, и тут же тени подземелья сплелись в стальные удавки.

«Силки теней»: вы парализованы!

Получен урон: 37 [73/110]

Я дернулся, но тело мне уже не повиновалось.

- Привет от Когана! - шепнули сзади.

Получен урон: 37 [36/110]

- Не стоило тебе открывать пасть!

Получен урон: 37 [0/110]

Вы погибли!

2

00:01:00... 00:00:59... 00:00:58...

Таймер размеренно отчитывал остававшееся до возвращения в игру время, а в душе царил раздрай, мысли метались в голове испуганными птахами.

- Какого дьявола?! - крикнул я в пустоту.

Коган решил, что сумеет запугать меня, поручив кому-то убить игрового персонажа в виртуальном мире? Что за бред?!

Или это лишь предупреждение? Намек на то, что ждет в реальности?

Надо срочно звонить адвокату!

Но выйти в главное меню я почему-то не сумел, меня вновь забросило в игру.

Темно, тесно, что-то давит на грудь.

Я напрягся, стремясь отодвинуть тяжесть, и рука прошла сквозь сыпучую преграду. Тогда попытался привстать и... выбрался из неглубокой могилки в уже знакомую пещеру, залитую тусклым сиянием покрывавшей стены слизи.

Что за ерунда?! Воскрешение в стартовой локации возможно лишь у башни
Власти!

В руке оказалось что-то зажато; я присмотрелся и с отвращением отбросил в сторону человеческий череп, искусно выточенный из какого-то светлого камня. Отбросил череп – и с изумлением и страхом уставился на свою руку. Разбухшие и неуклюжие пальцы-сардельки были покрыты гнойными язвами и трупными пятнами.

Нет! Этого просто не может быть!

В игре не умирают!

Я опустил взгляд и обнаружил, что каким-то игровым произволом заточен в тело ходячего мертвеца. В испуге дернулся в сторону, споткнулся о подвернувшуюся под ноги кость и неуклюже завалился на пол. Что за дьявол?!

Я открыл меню и с ужасом уставился на серые неактивные закладки, а кнопки «Выход» не было вовсе! Сбой? Взлом? Перезагрузка игровых серверов? Надо сообщить администрации!

Но ни игрового чата, ни сервиса личных сообщений в меню больше не было.

Накатила жуткая паника, пришлось сцепить разбухшие пальцы и заставить себя успокоиться. Ерунда! Проблема яйца выеденного не стоит! Достаточно попросить о помощи какого-нибудь игрока, он свяжется с администрацией, и ситуация будет решена.

Элементарно!

Я кое-как поднялся с четверенек и шаркающей походкой живого трупа зашагал по пещере. В темноте я ориентировался просто превосходно, а вот по мере приближения к выходу из подземелья в глазах из-за яркого света так и поплыло.

Уже день? Хм... странно.

Прикрыв глаза ладонью, я шагнул под открытое небо, и кожа немедленно задымилась!

Яркий солнечный свет! Штраф к восприятию: 75 %.

Получен урон: 1 [22/23]

Выносливость: -3 [17/20]

Все кругом залило невыносимое сияние, я вслепую сделал еще один шаг, надеясь укрыться в тени деревьев, но солнце тотчас нанесло новый удар. Дьявол! Не дойти!

Накатила паника, пришлось вернуться в пещеру. Там немного успокоился.

Ничего! Ничего страшного! Рано или поздно сюда кто-нибудь придет. Тогда и поговорим.

Лившийся с улицы свет вдруг мигнул; я начал разворачиваться, и только поэтому жулик третьего уровня возник не за спиной, а сбоку. Взметнулся фальшион, я загородился от удара левой рукой и крикнул:

- Стой!

Вместо слов из глотки вырвалось неразборчивый рык, а миг спустя клинок вонзился в запястье и начисто отрубил кисть. Рука враз обвисла словно плеть.

Получен урон: 5 [16/23]

Травма левой руки!

– Да подожди ты! – взвыл я, но жулик меня будто не услышал.

Он вновь рубанул фальшионом; я пропустил удар в грудь, покачнулся и отмахнулся правой рукой, но не попал по юркому вору даже близко. В следующий миг клинок рухнул сверху и раскрыл мне череп; тени подземелья слились в непроглядную черноту.

Вы убиты!

Тьма. Тяжесть. Шорох осыпающейся земли.

Я выбрался из могилы, с отвращением откинул вновь оказавшийся в руке череп и в голос выкрикнул:

– Тварь!

Изо рта вырвалось лишь горловое рычание, и я в сердцах врезал распухшим кулаком по стене, да так, что из лопнувших язв брызнул гной.

Какого дьявола? Как можно разучиться говорить?

В голове мелькнула страшная догадка, я открыл меню, выбрал вкладку с характеристиками персонажа и помертвел от ужаса, внезапно осознав, что все происходящее со мною – результат не случайного сбоя, а работы хакера!

Ходячий мертвец, нежить. Уровень: 1.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 1.

Восприятие: 5.

Жизнь: 23.

Выносливость: 20.

Внутренняя энергия: 3.

Урон: 1-4.

Проклятье! Передавший привет от Когана хакер закинул меня в тело ходячего мертвеца, а у того интеллект – жалкая единичка! Да этот зомби даже не слабоумный, он просто животное! Во вступительном ролике разработчики настоятельно не рекомендовали выставлять интеллект меньше пяти, поскольку в этом случае персонаж будет даже неспособен воспроизводить членораздельную речь. А с единицей я попросту не пойму собеседника!

Дьявол! Мало того что хакер не просто заблокировал меня в игре, так оно еще сделал невозможным всякое общение с другими игроками! А как долго пролежит тело в капсуле виртуальной реальности без еды и воды, прежде чем умрет от истощения?

Два дня? Три?

В обычной ситуации сработал бы таймер отключения, но уверен – злоумышленник позаботился и об этом.

И сбой в дата-центре – это ведь не случайность, так?

Все было продумано заранее! Уничтожили доказательства, избавились от ключевого свидетеля...

Я зарычал и побрел к выходу из подземелья, спотыкаясь и пошатываясь. Сказывалась заниженная ловкость, а неплохие показатели силы и телосложения никак не могли компенсировать ужасную неуклюжесть мертвеца.

Собравшись с решимостью, я шагнул из пещеры на поляну, и в этот раз солнце не опалило покрытую язвами кожу, лишь резануло по глазам.

Тусклый солнечный свет! Штраф к восприятию: 50 %.

Выносливость: -2 [18/20]

Мир расплывался и терялся в белесой дымке, но я упрямо побрел через поляну к деревьям. Шаг, другой, неумолимо ползет влево шкала выносливости. Шаг, другой и еще один... Наконец я укрылся в тени деревьев, но там меня ждал новый сюрприз. И как водится – неприятный.

Рассеянный солнечный свет! Штраф к восприятию: 25 %.

Выносливость: -1 [3/20]

Попытка перебраться под раскидистый дуб успехом не увенчалась. Солнце уже на полпути выжгло остаток выносливости, и я замер в подлесе подобно механической игрушке, у которой кончился завод. Выносливость со временем восстанавливалась, да только солнечные лучи обнуляли ее, прежде чем я успевал сделать хоть шаг. Неужели придется дожидаться темноты?

Но время-то идет! Как долго уже лежит в капсуле мое тело?!

Неожиданно послышался шорох; я опустил глаза и увидел кролика, безбоязненно подобравшегося к неподвижному мертвяку. Стоило лишь появиться единичке выносливости, и я немедленно ухватил зверька, прижал его к себе и скрутил шею неловкими, зато сильными пальцами. Но еще прежде чем

хрустнули кости, кролик задрожал и начал уменьшаться в размерах. В руках у меня осталась лишь набитая костями шкурка.

«Мертвая хватка»!

Внутренняя энергия: -3 [0/3]

Выносливость: +3 [3/20]

Кролик убит!

Опыт: +5 [5/100]

Не теряя времени, я побрел к дубу, споткнулся о корневище, упал и пополз, даже не пытаясь подняться на ноги. В густой тени выносливость больше не сгорала, и я скорчился под деревом, пытаюсь осмыслить случившееся.

Я заработал опыт? Но разве это возможно для компьютерных персонажей?

Вкладка со статистикой подтвердила: возможно. И мне оставалось заработать еще девяносто пять единиц опыта, чтобы перейти на следующий уровень. А это дополнительное очко, которое можно вложить в интеллект!

Еще девятнадцать кроликов? Да хоть бы и так! Выбора у меня в любом случае не было.

Я начал подниматься с земли и едва не повалился обратно, когда в плечо вонзилась стрела.

Получен урон: 6 [17/23]

Я развернулся к рейнджеру пятого уровня в зеленой куртке, обтягивающих лосинах и высоких сапогах, получил в грудь вторую стрелу и попытался закрыться руками.

- Не стреляй!

Мой нечленораздельный вопль не произвел на игрока никакого впечатления, он вновь натянул лук. Убежать было нереально, я пригнулся и заковылял к стрелку. Дошел, размахнулся и врезал пустой рукой, промазал и замахнулся еще раз. Вновь мимо. Рейнджер убрал лук и выхватил кинжал, пропустил удар кулаком в лицо, но жалкой единички урона даже не заметил и уверенным движением загнал клинок в мой заплывший гноем глаз.

Критический удар! Вы убиты!

Тьма, тяжесть рыхлой земли, смрад подземелья. В руке – опостылевший уже череп. Я со всего маху швырнул его в стену и зарычал от обиды и разочарования.

Напоминая о недавней гибели, в раненом глазу затухала пульсация, а все тело ныло, словно разломанное на части и небрежно собранное обратно.

Быть мертвым – это очень неприятно. И пусть вонзавшиеся в тело клинки не причиняли боли, каждая гибель отнимала драгоценное время. Поэтому впредь умирать я не собирался. Больше никто не истыкает меня стрелами, не разрубит на куски, не расплющит голову молотом.

Теперь на игроков буду охотиться я сам!

Я открыл описание своего неживого персонажа, но из положительных моментов отыскал лишь нейтральное отношение другой нежити да иммунитет к магии смерти, ядам, проклятиям, кровотечению и почему-то заклинаниям изгнания. Что, впрочем, с лихвой компенсировалось невосприимчивостью к исцелениям и благословениям. А та же «Мертвая хватка» в боях с игроками ничем помочь не могла; она не наносила физического урона, лишь вытягивала из жертв выносливость.

Оружие! Мне позарез требовалось раздобыть оружие! Голыми руками можно воевать лишь с кроликами.

Я с надеждой откинул крышку сундука, но внутри обнаружилась только пригоршня медяков. Тогда начал обшаривать пещеру и вновь – безрезультатно. Но тут под ногой захрустели кости, я поднял один из обломков и не поверил глазам.

Заостренная кость.

Урон: 1-2.

Дополнительный урон трупным ядом: 1 в секунду, 3 секунды.

Прочность: 2.

Это было уже кое-что. Правда, разбухшие пальцы никак не желали стискивать обломок кости, но в конце концов мне удалось вооружиться, и я перебрался к выходу, где игроки какое-то время привыкали к скудному освещению подземелья. Вжался там в небольшую нишу, да так и замер, поджидая первую жертву. Сохранять неподвижность оказалось неожиданно просто, хотя внутри все так и клокотало от эмоций.

Что с моим реальным телом? Сколько времени остается в запасе? Получится ли выбраться из этой проклятой игры или хакер полностью обрубил такую возможность? И где, черт бы их побрал, другие игроки?!

Будто в ответ на мое безмолвное ругательство мелькнула тень, и в пещеру ступил высоченный жрец в длинной кольчужной безрукавке и с булавой на поясе.

Шестой уровень! Проклятье!

Но отступить я не стал, вывалился из своей ниши и со всего размаху ударил костью в худую шею. И попал, да так что из раны плеснула тугая струя крови!

Критический удар! Нанесен урон: 32.

Жрец покачнулся, развернулся и пропустил второй удар – кость распорола ему висок, сняв еще восемь единиц здоровья. Жаль, не выбил глаз!

Фигура игрока начала окутываться ослепительным свечением, но прежде чем жрец успел наложить заклинание, проявил себя трупный яд. Чары исцеления развеялись без следа!

Я ткнул костью в глаз противника, но промахнулся, а ошеломленный игрок вновь попытался прибегнуть к жреческой магии и вновь потерпел неудачу. Отрава не только наносила урон, но и сбивала концентрацию.

Жрец попятился, я ухватил его свободной рукой и буквально вколотил кость, метя чуть выше края кольчуги. И неожиданно для себя вновь попал – навык уклонения у противника был не слишком высок. Да и повышением ловкости он точно не озаботился...

Следующий тычок пришелся в железные звенья кольчуги, и кость рассыпалась, а жрец наконец вышел из ступора и махнул булавой. Первым же попаданием он снес мне четверть жизни, затем мы обменялись ударами, но кулаки против дубины не лучший выбор. Мое здоровье моментально ушло в красную зону.

К счастью, трупный яд продолжал отравлять противника, и тот запаниковал. Бросив дубасить меня, жрец выдернул из сумки склянку с эликсиром жизни, и я схватил его за руку, стремясь не дать восстановить здоровье. После недолгой борьбы мне удалось вцепиться в запястье зубами, но прокусить кожаный обшлаг не получилось – клыки попросту вывалились из гнилых десен.

Не важно! Жреца перетряхнула короткая судорога, и он повалился на землю. Сдох от яда!

Игрок Фарух Светлый убит!

Опыт: +120 [125/200]

Уровень повышен!

Накатила эйфория, как это случалось всякий раз при достижении очередного уровня, и я поспешно открыл меню с параметрами персонажа. Да! Есть свободное очко! Активно!

Я вложил честно заработанное очко в интеллект, а вот навыки распределять не понадобилось. Автоматически улучшилась «Мертвая хватка». Теперь она вытягивала из жертв в два раза больше выносливости.

Ходячий мертвец, нежить. Уровень: 2.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 2.

Восприятие: 5.

Жизнь: 46.

Выносливость: 41.

Внутренняя энергия: 7.

Урон: 1-4.

Не машина смерти, конечно, но уже отнюдь и не мальчик для битья. Для «песочницы» здоровья у меня очень даже прилично. Еще бы только оружие какое-нибудь нормальное раздобыть!

Вот только, к моему величайшему разочарованию, взять с тела игрока удалось лишь тот самый фиал с зельем исцеления. Я без особой надежды опрокинул его в свой щербатый рот, глотнул, и, как и следовало ожидать, ничего не произошло.

Интересно, как лечить мертвецов?

Выкинув пустую стекляшку, я вернулся в дальнюю пещеру и долго копался в куче костей, но отравленной не отыскал ни одной. Пришлось довольствоваться простым заостренным обломком, зато с уроном один – три.

Когда я выбрался из подземелья, в парке уже смеркалось и обошлось без штрафа к восприятию. Меж деревьев сгустились мрачные тени, я продрался через кусты на одну из аллей и побрел к воротам. Мертвец неуклюже переваливался с ноги на ногу и раскачивался из стороны в сторону, но вскоре я приноровился к манере передвижения своего нелепого персонажа и быстро достиг кованой ограды.

Не знаю, на что я рассчитывал, выбравшись из парка. Выйти из игры, перенестись в собственное тело, поговорить если не с игроком, то с другим компьютерным персонажем?

В действительности ничего этого не получилось. Не удалось даже подойти к воротам. При моем приближении магические кристаллы на ограде налились ослепительным сиянием и выбросили злые росчерки электрических разрядов.

Раз! И прожарило...

Тьма, неглубокая могила, небрежно набросанная сверху земля. И, как обычно, опостылевший череп в руке.

В бешенстве я доковылял до выхода из пещеры и со всего маху зашвырнул скалившуюся неровными зубами каменную черепушку в кусты.

Достала!

Подобранная в прошлый раз кость обнаружилась в инвентаре, возвращаться в пещеру за оружием не пришлось, и я двинулся в лес. К этому времени окончательно стемнело, и заработал ночной бонус нежити к восприятию.

До третьего уровня мне оставалось добрать не так уж много опыта, поэтому я решил не связываться с игроками, а заняться охотой на животных. Справиться с лисой ходячему мертвецу вполне по силам, да и волка должен завалить. Все же здоровья у меня немало, жаль, все портят проблемы с меткостью...

На этот раз я направился в противоположную от ограды парка сторону и очень скоро выбрался на заболоченный берег реки. Извилистая тропинка привела к переброшенному через ручей бревну, и я опрометчиво попытался перейти по нему на другую сторону, но сказалась нехватка ловкости, и падением обернулся уже второй шаг.

Ручей оказался неожиданно глубоким, вода захлестнула с головой. Я приготовился к очередной гибели и вдруг понял, что не испытываю ровным счетом никакого дискомфорта. Ну да! Мертвецы же не дышат!

Пришлось повозиться, выбираясь на сушу, но в итоге обошлось даже без ранений и травм. Упал и упал, дело житейское. Стоит учесть на будущее. Вдруг доведется от игроков убегать. Хотя, если получится прокачаться выше десятого уровня, это здешние нубы от меня бегать начнут.

Вот только много ли времени остается, прежде чем я умру в реальности? Как долго я уже нахожусь в капсуле виртуальной реальности?

Настроение безнадежно испортилось, хотя, казалось бы, куда уж больше? Но есть, всегда есть куда...

Когда впереди замаячил подмытый рекой холм, я повернул от него в сторону, пересек заболоченный луг с юркими змеями и мерцавшими в ночи цветами и очутился неподалеку от кольца вкопанных в землю каменных столбов.

Неожиданно где-то совсем рядом сверкнула ветвистая молния, и я неподвижно замер на месте. Ступни начали понемногу уходить в зыбкую болотистую почву, но я стоял и не шевелился, почем зря проклиная свое не слишком высокое восприятие.

Что там происходит? Дьявол, не разглядеть!

И снова вспышка, а следом – вой и рев!

Когда стих шум и в каменном круге разгорелось мягкое свечение исцеляющего заклинания, я выдернул ноги из липкой трясины и начал по широкой дуге обходить кольцо менгиров. Очень быстро болотце осталось позади, и на моем пути замаячила ограда с погнутыми, а частично и выломанными железными прутьями.

Заброшенное кладбище!

Темень ночи вновь разорвало боевое заклинание, а потом в ворота прошел закованный в доспехи паладин со щитом в одной руке и полуторным мечом в другой. «Десятый уровень», – машинально отметил я, а воин пинком повалил одно из надгробий, развернулся и выбежал с погоста. Тут же во все стороны полетели комья земли, и могила исторгла из себя потревоженного шумом гуля.

Человекоподобное чудовище с зубастой пастью и острыми когтями бросилось вдогонку за нарушителем спокойствия, но паладин не спасался бегством, он попросту выманил тварь с кладбища. Когда я подобрался к воротам, рыцарь легко сдерживал натиск гуля, закрываясь от него щитом, а два эльфийских лучника девятого уровня превращали нежить в подушечку для иголок. Тварь рвала и метала, иногда она доставала игрока когтистыми лапами, и тогда магу-целителю в сером плаще и островерхой шляпе приходилось восстанавливать здоровье бойца.

Отличная задумка, но у меня есть план получше...

Через дыру в ограде я пробрался на кладбище и принялся расшатывать и валить одно надгробие за другим. Выползавшие на свет божий гули злобно щелкали страшными клыками и бестолково бродили меж могил в поисках добычи, не обращая при этом никакого внимания на ходячего мертвеца!

Нейтралитет нежити!

Прежде чем вернулся паладин, я успел повалить десять или одиннадцать надгробий. Игрок бросился наутек, но поздно – взбешенная свора заметила человека и припустила следом. Я не смог за ними угнаться и когда доковылял до кольца менгиров, там уже шло настоящее сражение.

Лишенных брони лучников порвали в один миг, а вот паладин ловко орудовал мечом, выдавая удивительный для своего уровня урон. Стоявший в отдалении маг-целитель накладывал на напарника одно исцеляющее заклинание за другим.

У слаженно работающей парочки были неплохие шансы выйти из схватки победителями, но к заклинателю вдруг кинулся отбившийся от стаи гуль. Удар когтистой лапы снес тщедушному магу половину здоровья, и тот сразу позабыл о поддержке окруженного нежитью паладина.

Сорвавшаяся с посоха целителя шаровая молния ударила в гуля, вмиг прожарив его, и я ринулся в атаку, не желая упускать столь удачный момент.

Шаг, другой, тычок!

Заостренная кость пробила плащ заклинателя, не встретив никакого сопротивления, и глубоко вонзилась в человеческую плоть. Лекарь развернулся и попытался выкрикнуть заклинание, тогда я ткнул костью в распахнутый рот.

Критический удар! Нанесен урон: 28.

Противник оглушен!

Оружие разрушено!

подавившись собственной кровью, маг повалился на землю, и я склонился над ним, намереваясь добить, но тут самым неожиданным образом проявил себя паладин. Он откинул в сторону щит, двумя руками воздел над головой меч, и тотчас с чистого неба сорвался ослепительный росчерк молнии. Гулей раскидало в разные стороны, а меня разбил паралич.

«Клинок небес»: защита провалена!

Выносливость: 0/41.

Я скорчился на земле, не в силах пошевелить ни рукой, ни ногой, и паладин, не обращая внимания на оглушенных гулей, двинулся напрямик ко мне. Игроку в схватке с нежитью хорошенько досталось, доспехи были помяты и забрызганы кровью, поэтому шагал паладин медленно; щели его забрала светились мрачным огнем. Миг рыцарь собирался с силами, затем вновь перехватил полуторный меч обеими руками и уже начал заносить его над головой, когда на глаза мне попала иконка способности «Мертвая хватка».

Потерявший сознание заклинатель оказался легкой добычей; вытянуть из него выносливость не оставило никакого труда. Паралич отпустил; я приподнялся и ударом кулака раздробил колдуну гортань!

В следующий миг сверху рухнул меч, и длинный клинок одним-единственным ударом снес мне голову. Перед глазами все так и завертелось, когда она покатила по земле!

И сразу – привычная тьма...

3

Тьма, рыхлая земля, корни деревьев. Корни деревьев?!

Я выполз из неглубокой могилки и, к своему немалому удивлению, обнаружил, что на этот раз возродился не в пещере, а в кустах на краю поляны, куда в сердцах зашвырнул при своем прошлом возрождении опостылевший череп.

Каменный череп, к слову, вновь оказался у меня в руке. Неужели именно он отвечает за место моего воскрешения?! Ломать голову над этой загадкой я не стал – уже всходило солнце, и под его яркими лучами начала дымиться кожа. Пришлось укрываться в густой тени под кроной дуба. Там я открыл лог игры и не удержался от радостного рыка.

Уровень повышен!

Игровая механика начислила мне опыт не только за убийство целителя, но и за растерзанных гулями лучников, словно я был хозяином стаи, поэтому уровень сменился сразу со второго на пятый! Я быстро вложил три свободные единицы характеристик в интеллект и полюбовался результатом.

Чумной труп, нежить. Уровень: 5.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 5.

Восприятие: 5.

Жизнь: 115.

Выносливость: 102.

Внутренняя энергия: 25.

Урон: 1-4.

Ого! Я уже не ходячий мертвец, а чумной труп, и «Мертвая хватка» помимо выносливости начала вытягивать из жертв еще и здоровье! Вдобавок к ней возник навык под названием «Аура страха». Но самые кардинальные изменения претерпел мой внешний вид. Исчезла одутловатость, сочившиеся гноем язвы подсохли и частично сменились трупными пятнами. Штраф к восприятию за солнечный свет сократился на пять процентов, и самое главное – пальцы перестали напоминать переваренные сардельки, теперь они нормально сгибались.

Переход из категории ходячих мертвецов в разряд чумных трупов меня однозначно порадовал, но одновременно я начал ощущать голод. Не игровой; возникло впечатление, будто таким образом мозг дает знать, что нуждается в пище мое реальное тело.

Увы, сейчас с этим ничего поделать было нельзя. Или можно? Интеллект теперь вполне достаточен для разговоров. Так чего тянуть?

Запрятав таинственный череп в корнях дуба, я двинулся к ближайшей аллее, но, как ни стремился держаться в тени, все же потерял несколько пунктов здоровья и треть выносливости из-за опалевших кожу солнечных лучей.

Возникла даже мысль раздобыть плащ, но я не стал рассматривать ее всерьез. Если получится пообщаться с каким-нибудь игроком, нужды в нем уже не возникнет.

Вот только игроков, как назло, навстречу не попадалось. Только у ворот парка я наткнулся на миловидную эльфийку в зеленых одежках, которые обтягивали фигуристое тело, словно вторая кожа.

Эладриэль Изумрудная Лоза, эльф. Друид, 8-й уровень.

Я выставил перед собой открытые ладони и поспешно произнес:

– Я не причиню тебе вреда! Я такой же игрок, мне нужна помощь!

И больше никакого воя и нечленораздельного мычания. Я произнес именно то, что намеревался произнести. Вот только произнес это на каком-то неизвестном языке!

Гортанные звуки, обрывистые фразы, непривычные интонации. Не будь я уже мертв, у самого бы встали дыбом волосы.

Эльфийка среагировала мгновенно. Она швырнула в меня зеленую сферу и перехватила двумя руками боевой посох.

«Ростки терновника»: защита провалена!

Получен урон: 2... 4... 8...

Тут же откуда-то сбоку выскочил растрепанный воин, суетливо замахнулся палицей и крикнул эльфийке:

– Оставь мне!

– Отвали!

Я не стал ввязываться в безнадежную схватку и заскочил в кусты, но уже на втором шаге упал и забился в судорогах. Боли не было, просто внутри меня росло нечто чужеродное. А потом набухшая кожа лопнула и наружу полезли колючие ростки терновника.

Получен урон: 64.

Вы убиты!

Земля, жесткие дубовые корневища, шум листвы над головой.

На этот раз я возродился в лесу – в том самом месте, где и запрятал череп. Выбравшись из могилы, я с содроганием вспомнил о пронзивших внутренности шипах и решил подыскать убежище понадежней, благо ветер нагнал откуда-то тучи и было пасмурно. Первым делом на ум пришло заброшенное кладбище, туда я и двинул, прихватив с собой злополучный череп. Всю дорогу меня не оставлял вопрос: что же пошло не так?

Почему вместо нормальных слов я произнес какую-то тарабарщину? Что это был за язык? С какой стати я начал на нем говорить? Дело ведь точно не в нехватке интеллекта!

От нелегких раздумий отвлекли громкие крики и звон стали. Я осторожно выдвинулся на опушку леса и сразу понял, что убежища на заброшенном погосте искать не стоит. Полдюжины игроков методично зачищали его от гулей, проверяя одну могилу за другой. При свете солнца нежить достойного сопротивления людям оказать не могла. То и дело звучало:

– Мой!

– Не трогай!

– Оставь мне!

– Отвали, нуб!

Новички пытались опередить друг друга, кричали и переругивались; одинокого мертвеца в кустах никто из них не заметил. Я попятился, но тут на мини-карте вдруг возникла красная точка. Кто-то из игроков успел обзавестись питомцем, и теперь эта мелкая шавка, заливаясь на бегу пронзительным визгом, неслась напрямик ко мне.

Скрыться от собаки в лесу нечего было и рассчитывать, пришлось бежать на болото. Очень скоро лай затих, но к этому времени я неожиданно для себя самого уперся в реку. Пришлось пойти вдоль берега.

Светившее через облака солнце выжигало выносливость пугающе быстро, и хоть я всегда мог завалиться в воду и дождаться там наступления темноты, впустую терять время не хотелось. Когда впереди замаячил подмытый рекой холм с какими-то развалинами на лысой вершине, я сразу двинулся туда в поисках укрытия от палящих лучей.

Едва поднялся. Думал, так и останусь валяться на склоне, но нет – успел скорчиться в тени разрушенной стены. Посидел, дождался восстановления выносливости и отправился на осмотр развалин.

Со стороны реки в ограде обнаружили выломанные ворота, но стоило только ступить в них, как под ногой тотчас просела каменная плита и раздался противный металлический скрежет. «Ловушка!» – мелькнуло в голове, а миг спустя навстречу ринулось подвешенное на цепях бревно, шибануло меня в грудь и сбросило с холма. Лишившись сразу половины здоровья, я рухнул в воду, поднял тучу брызг и камнем ушел на дно.

Поначалу немного побарахтался в иле, затем успокоился, собрался с силами и выполз на берег, весь в тине и водорослях. А там не поверил собственным глазам: река подмыла склон, грунт обвалился и открыл грубую каменную кладку. Более того – в стене зиял темный провал!

Увязая по колено в грязи, я продрался через камыши и влез в уютный полумрак подземелья. Внутри оказалось просторно и пусто, лишь в дальнем углу стоял обитый железом сундук с огромным навесным замком. Рядом отыскалась лестница, но проход наверх завалило рухнувшими перекрытиями, а нижний уровень подтопила река; осклизлые ступени уходили в темную воду.

Сбоку от лестницы темнела небольшая ниша, в ней стоял деревянный короб поменьше. Он оказался незаперт, я немедленно откинул его крышку и стал обладателем десятка золотых монет, нераспознанного магического браслета, ветхой кольчуги и ржавого ножа с уроном один – два.

В кольчуге зияло немало прорех, и она не слишком хорошо защищала от дробящего и колющего оружия, но я напялил ее без всяких колебаний. Хоть какие-то доспехи!

После этого я запрятал зачарованный череп в груди каменных обломков и попытался вскрыть ножом замок большого сундука. Безуспешно. Тогда еще раз обошел подземелье, не отыскал никаких скрытых проходов и вернулся к провалу в стене. На улице начал накрапывать дождь; я решил воспользоваться непогодой и выбраться в лес.

До следующего уровня оставалось набрать не так много опыта, а чем сильнее прокачаю свой чумной труп, тем больше шансов будет пережить... разговор с очередным игроком.

Вдоль подмытого склона холма шла заросшая камышом отмель, по ней я добрался до уже знакомого болота и набрал полсотни очков опыта, пластая ножом обитавших там змей. Вскоре мини-карта запылала от многочисленных красных точек, и пришлось уносить ноги от взбешенных вторжением ядовитых тварей. Змеиная отравка на меня не действовала, но каждый укус отнимал один-два пункта здоровья, а оно, в отличие от выносливости, само по себе не восстанавливалось.

Как мне лечиться-то? Впрочем, к черту!

Обойдя стороной кладбище, я углубился в лес и почти сразу наткнулся на бешеного лиса. Хищник бросился в атаку и яростно вгрызся мне в ногу.

Я оскалился, ухватил лиса за шкуру и активировал «Мертвую хватку».

Внутренняя энергия: -11 [14/25]

Здоровье: +11 [34/115]

Выносливость: +11 [102/102]

Вот и подлечился!

Потратив еще одиннадцать единиц энергии, я прикончил лиса и отправился дальше. Полученного за убийство зверька опыта для перехода на шестой уровень не хватило, но мелкая лесная живность на глаза больше не попадалась, а медведя я обошел стороной – тот запросто мог разорвать неупокоенного на куски.

Дождь усилился, начало темнеть. Штраф к восприятию пропал, и даже так зона видимости снизилась буквально до полутора десятка шагов. Я выбрался из густых зарослей на одну из аллей и буквально нос к носу столкнулся там с колдуном!

Высокий, худой и бледный некромант немедленно швырнул в меня боевое заклинание, но костяной шар бессильно разлетелся на призрачные обломки, не причинив никакого вреда.

«Подчинение нежити»: иммунитет.

– Стой! – крикнул я, когда колдун девятого уровня замахнулся посохом со зловещим стальным крюком на конце. – Подожди!

– Говорящий мертвяк? – изумился некромант, но оружия не опустил. – Чего тебе, тварь?

Мы с колдуном разговаривали на странном гортанном языке и при этом прекрасно понимали друг друга. Он понимал меня, а я – его!

Но что сказать такого, что не отпугнет игрока и не спровоцирует его на атаку? В голове у меня все смешалось, и я выпалил первое, что пришло на ум:

– Квест!

И тут же открылся мастер генерации задания. Колдун вернул посох за спину и милостиво согласился выслушать меня.

– Говори, тварь!

Не теряя времени, я выставил максимально возможную для себя награду в десять золотых, а взамен попросил принести плащ с капюшоном, обувь, штаны, перчатки и моргенштерн. Можно было передать и десять процентов от накопленного мною опыта, но это показалось не слишком разумным.

Десять золотых за это барахло – награда более чем щедрая.

Но колдуну так не показалось. Он поморщился и заколебался, тогда я быстро сдвинул один из ползунков, превратив одиночный квест в серию из трех заданий.

Некромант сдался и махнул рукой.

– Уговорил, мертвяк. Жди здесь.

Гарт Клинок Смерти принял ваше задание!

Колдун ушел, а я закрыл системное сообщение и спрятался в кустах. Ожидание некроманта на аллее было чревато встречей с другими игроками, а мне вовсе не хотелось погибнуть и разминуться с Гартом.

Не уверен, что меня сможет понять кто-то другой, а повелители мертвых – класс среди игроков отнюдь не самый популярный. Когда еще встретится другой некромант!

Именно поэтому я не стал с ходу вываливать на собеседника свою печальную историю. Люди приходят в виртуальную реальность расслабиться, чужие проблемы им ни к чему. Возможно, Гарт поверил бы мертвяку и не отказал в помощи, но мог и послать куда подальше.

Другое дело – квест! Квест – это святое.

Некромант вернулся, когда дождь стих и ветер начал понемногу отгонять тучи от города. Выдав положенную награду, я сразу облачился в черную робу из грубой ткани и накинул на голову капюшон.

Штраф к восприятию снизился до десяти процентов.

– Что дальше? – заторопился Гарт, напряженно буравя меня красными глазами альбиноса.

Ветер трепал белые волосы некроманта, и вид у него был весьма недобрый.

Я испытывать терпение колдуна не стал и, натянув сапоги, сформировал условия второго задания.

Задание: доставить сообщение.

Награда: помощь в игре.

– Помощь? – скривился Гарт. – Чем ты мне можешь помочь?

– «Подчинение нежити», – произнес я и уточнил: – Сколько гулей ты способен взять под контроль за один раз, некромант?

Колдун задумался и предположил:

– Четверых или пятерых. Если накрыть всех разом. А что?

– Я соберу пять гулей в одном месте. С такой поддержкой ты зачистишь любое здешнее подземелье.

Некромант заколебался. В обычной ситуации он едва ли мог рассчитывать на захват больше чем одного неуспокоенного, поэтому мое предложение его определенным образом заинтересовало.

- Что за послание? - спросил Гарт наконец. - Кому ему надо доставить?

- Это не займет много времени. Ты согласен?

Гарт Клинок Смерти принял ваше задание!

Гарт Клинок Смерти - ваш временный союзник.

И точно - маркер, отмечавший некроманта на мини-карте, загорелся зеленым цветом.

- Так что за послание? - нетерпеливо повторил некромант. - Давай быстрее! Время - деньги!

Для игроков время в виртуальной реальности и в самом деле ценилось на вес золота, поэтому я без промедления начертил свое послание ножом на сырой земле. Сначала написал адрес электронной почты адвоката, затем уже по-русски добавил: «Я застрял в игре. Не могу выйти. Сообщи администрации о взломе программы».

- Какого черта?! - выругался Гарт, наблюдая за моими действиями.

- Сделай скриншот, - потребовал я, - и отправь по электронной почте на этот адрес.

- Не нравится мне это, - покачал головой беловолосый колдун. - Какая-то подстава!

- Просто отправь письмо!

- Придется выходить из игры!

- Не обязательно делать это прямо сейчас, - был вынужден я пойти на неудобную уступку.

– Ну, если так... Хорошо, сделаю... – неохотно решился Гарт. – А теперь веди меня к гулям!

– Идем, некромант...

У заброшенного кладбища, к моему облегчению, никого не оказалось, только стрекотали в траве кузнечики да кружили в расчистившемся небе жаворонки. От мокрой земли поднимался пар, стало жарко, но я снимать капюшон не стал – плотная ткань прекрасно защищала от солнечных ожогов. Теперь у меня даже не расходовалась выносливость, штраф ограничивался потерей шестидесяти процентов восприятия – небо расчистилось, и вышло солнце.

– Жди за оградой, некромант, – потребовал я, а сам прошел на кладбище и принялся выманывать гулей, молотя по надгробиям моргенштерном.

Обитатели кладбища еще не полностью возродились после предыдущей зачистки, пришлось обойти два десятка могил, прежде чем набралось нужное количество нежити.

– Готово, некромант! – крикнул я.

Стоило лишь колдуну показаться в воротах, зубастые чудовища ринулись в атаку; навстречу им отправился костяной шар. Угодив в первого гуля, заклинание взорвалось и разлетелось полудюжиной кусков. Один угодил в меня, в глазах на миг помутилось, но зрение тут же восстановилось.

«Подчинение нежити»: иммунитет.

А вот гули защитой от порабощения не обладали и все как один попали под контроль колдуна.

Стоп! Некромант захватил всех, кроме одного! Тварь с иссиня-черной шкурой яростно взревела и прыгнула на Гарта; тому лишь в самый последний момент

удалось заблокировать нацеленный в голову удар посохом.

В следующий миг я оказался рядом и долбанул гуля моргенштерном. Шипастый шар ударил в спину с силой пушечного ядра и снес сразу полсотни пунктов здоровья. Моя выносливость лишь слегка просела, и я без промедления перехватил моргенштерн двумя руками и врезал им по голове обернувшегося чудовища.

Промах!

Гуль отмахнулся своей страшной лапищей, но не сумел пробить кольчугу. Я нанес новый удар, и вновь – безрезультатно. Хуже того – когти противника прихватили мою руку и рассекли ее до кости. К счастью, урон оказался невелик, а от трупного яда защитил иммунитет.

В следующий миг Гарт всадил в гуля крюк своего посоха и буквально располосовал его надвое.

Гарт Клинок Смерти убил старого гуля.

Получен опыт: +55 [844/1000]

Уровень повышен!

Шестой уровень! Я вложил полученную единичку характеристики в повышение ловкости и перехватил задумчивый взгляд некроманта.

– Опыт делится на двоих? – нахмурился он, но сразу махнул рукой и зашагал прочь с кладбища. Четверка гулей поплелась за ним, тихонько поскуливая из-за яркого солнечного света.

– Гулям долго не продержаться! – предупредил я, нагоняя колдуна.

– Мне и самому их долго не удержать! – огрызнулся Гарт и выпил эликсир маны, восстановив потраченную на заклинание внутреннюю энергию. – Ничего! Не успеют протухнуть! Подземелье скелетов здесь неподалеку!

Подземелье скелетов? Что ж, если капает опыт, почему бы и нет?

По дороге к пещере нам встретилось несколько игроков; одни смотрели на Гарта с уважением, другие – с опаской. На меня никто не обратил никакого внимания. Еще одна взятая некромантом под контроль нежить – только и всего.

У входа в подземелье никого не оказалось: обычно игроки спускались туда группами по десять – пятнадцать человек, иначе на нижние уровни было попросту не пробиться.

– Идешь первым! – распорядился Гарт.

Я, памятуя о нейтральном отношении ко мне нежити, спорить не стал. К тому же за время пути гулей изрядно прожарило солнце, их стоило поберечь.

– Если кто-нибудь из нас погибнет, встречаемся у кладбища! – предупредил колдун.

– Хорошо, некромант, – отозвался я и первым начал спускаться по лестнице.

Темноту разгоняли горевшие на стенах факелы, пол покрывали растрескавшиеся каменные плиты. В дальнем конце коридора у входа в зал стоял скелет-копейщик. Я двинулся к нему без всякой опаски, подошел вплотную и шибанул по черепу моргенштерном, но неожиданно промахнулся. Скелет отшатнулся и ткнул копьем.

Ах ты ж зараза!

Я вцепился в древко, не давая противнику воспользоваться оружием, и принялся молотить его по голове. По большей части удары проходили мимо, но в конце концов мне удалось сбить шлем, а потом сбоку возник гуль и взмахом когтистой лапы перебил позвоночник скелета.

Морщась от неприятного ощущения в проколотой наконечником копья грудине, я переступил через груды костей и на миг просто опешил от неожиданности. Среди каменных колонн незваных гостей дожидался десятков скелетов-арбалетчиков. Я попятился, но чумной труп двигался медленно, слишком медленно...

Щелк! Щелк! Щелк!

На перерождение меня отправили сразу три или четыре арбалетных болта.

Тьма, камни, близкий плеск воды.

Я выбрался из груды обломков и скорчился в нише, не в силах подняться на ноги. Вскоре ломота в груди прошла, а вот прочность истыканной болтами кольчуги, разумеется, не восстановилась. Один – два удара, и я останусь без брони.

Прокрутив лог игры немного назад, я обнаружил сообщение, что Гарт Клинок Смерти покинул игру, и тут же до меня донесся звон цепей и резкий отзвук удара. Миг спустя в реку с плеском рухнуло тело очередного навестившего развалины на холме простака, но, судя по ругательствам, в ловушку угодила настоящий счастливчик: у игрока хватило здоровья выжить после удара, а тяжелый доспех не утащил его на дно.

Послышалось хлюпанье, тусклый свет еще больше померк, и в провале возникла стройная фигура темного эльфа.

Ис эль-Мортен, дроу. Жулик, 10-й уровень.

– Обалдеть! – охнул темный эльф и бросился напрямик к сундуку.

Не став осматривать подземелье, он сразу опустил на колени перед замком и принялся ковыряться в нем отмычками. Как только раздался щелчок открытого механизма, я шагнул из ниши и двинулся к вору. Тот поднатужился, откидывая

массивную крышку сундука, и заметил мое присутствие лишь тогда, когда нас разделяла всего пара шагов. Я не решился бить моргенштерном, вовсе не уверенный в собственной меткости, вместо этого обхватил дреу и повалил, только не на пол, а в темный провал затопленной лестницы. Мы рухнули в воду и скатились по ступеням на самую глубину.

Вор извернулся и воткнул мне в бедро кривой кинжал; я, в свою очередь, активировал «Мертвую хватку». Темный эльф судорожно дернулся, не сумел высвободиться и принялся лихорадочно колотить меня клинком, но успел выбить лишь половину жизни, прежде чем его собственный индикатор здоровья дрогнул и начал резко сокращаться.

Воздух! В легких у него закончился воздух!

Вор отпустил кинжал и задергался, но я лишь усилил хватку, не давая ему всплыть.

Игрок Ис эль-Мортен убит!

Опыт: +259 [1103/1200]

Уровень повышен!

Ого, уже седьмой уровень! На игроках прокачка куда быстрее идет, чем на здешних худосочных монстрах!

С выбором, какую характеристику повышать, я долго не колебался и увеличил до пяти единиц ловкость. Потом снял с тела полсотни серебряных монет и неидентифицированные сапоги, подобрал оброненный вором кинжал и принялся карабкаться по затопленной лестнице.

Стоило убираться отсюда как можно скорее – на месте дреу я бы сразу после воскрешения помчался обратно, дабы расквитаться с обидчиком и забрать потерянные вещи. На роль тихой гавани подzemелье больше не годилось.

Первым делом я отыскал спрятанный среди камней череп, затем выгреб из малого короба вновь появившееся там золото и уже направился к выходу, когда вспомнил о взломанном сундуке. Крышка его была откинута, я заглянул внутрь и вытащил странного вида кинжал – белый и очень легкий, выточенный из обломка огромной кости.

Костяной кинжал.

Урон против скелетов: 500.

Прочность: одноразовый.

Квестовая вещь против лорда скелетов? Ладно, потом разберусь. А сейчас – на кладбище! Возможно, некромант уже дожидается меня там. Мне очень хотелось в это верить.

4

Гарта на месте встречи не оказалось. Я немного послонялся в лесу, разглядывая кладбищенские ворота, а потом ушел в лес, намереваясь запрятать череп в какой-нибудь яме. Среди вязов было тенисто, возрождение там солнечным днем не поставит на грань гибели даже в случае потери робы.

Но, как назло, почти сразу на меня нацелились два кабана, и лишь «Аура страха» помогла избежать схватки с матерыми секачами. Оторваться от них получилось, когда внутренняя энергия была уже на исходе, поэтому я решил вернуться к погосту.

Мы с некромантом заметили друг друга одновременно. Просто выскочило системное сообщение:

Вы встретили Гарта Клинок Смерти!

Продолжить исполнение задания? [Да/Нет]

Я подтвердил готовность выполнять свои обязательства, и тут же выскочило новое оповещение:

Гарт Клинок Смерти продолжил выполнение вашего задания!

Гарт Клинок Смерти – ваш временный союзник.

– Сообщение отправлено, некромант? – потребовал я ответа, воодушевленный решением колдуна.

Гарт откинул с головы капюшон, запустил пальцы в белые волосы и вдруг спросил:

– Ты действительно застрял в игре или это шутка заскучавшего администратора?

– Чего?! – опешил я.

– Я прогнал послание через онлайн-переводчик, – сообщил некромант. – Потом пробил по Сети почтовый ящик. Вычислил страну и город, покопался в новостях...

– Ты отправил сообщение, некромант?! – перебил я колдуна. – Да или нет?!

– Отправил, не кипятись, – успокоил меня Гарт. – Сразу после выхода из игры. Ответа пока не приходило.

– Когда это было?

- Пять часов назад.

Черт! Я мысленно выругался, но вместе с тем испытал невероятное облегчение. Адвокат знает, что я застрял в игре. Скоро меня вытащат!

- Так вот, - продолжил Гарт, - я покопался в местных новостях и наткнулся на сообщение о человеке, впавшем в кому во время игры. Техподдержка «Башен Власти» заявила, что пользователь не в Сети и дело - в намеренном повреждении игрового оборудования, за которое она ответственности не несет. Пострадавшего не стали извлекать из капсулы и перевезли в госпиталь. Только почему-то военный. У вас так принято?

Военный госпиталь? Неужели поместили под охрану? Или возникла путаница с переводом и речь идет о банальной тюремной больнице?

- В любом случае если он - это ты, волноваться не о чем. Пока не кончится медицинская страховка, от систем жизнеобеспечения тебя не отключат, - будничным тоном заявил Гарт, словно речь не шла о моей жизни и смерти.

- Меня вытащат отсюда!

Некромант странно усмехнулся и предложил:

- Готов выслушать твою историю и дать совет, если соберешь гулей. У меня задание на зачистку волчьей стаи.

- А как же подземелье скелетов? - спросил я, обратив внимание, что Гарт так и остался на девятом уровне.

- Слишком сложно для одиночки, - поморщился колдун. - Так ты в деле или разбегаемся? Не могу терять время!

- Я в деле, некромант, - решил я не отказываться от предложения и уточнил: - У меня есть три магические вещи, сможешь определить их свойства?

- А мне что с того? - хмыкнул Гарт.

- Заберешь любую на выбор.

- Давай посмотрим.

Я открыл колдуну доступ к части своего инвентаря, и если с браслетом и сапогами у некроманта никаких сложностей не возникло, то для опознания кинжала ему пришлось потратить заклинание.

Браслет ловкости (парная вещь: 1 из 2).

Ловкость: +1.

Сапоги скрытности.

Навык скрытности: +10 %.

Скорость передвижения в скрытном режиме: + 5 %.

Прочность: 20.

Кинжал теней.

Урон: 1-3.

Критический урон: увеличивается в 3 раза.

Шанс нанести критический урон: +10 %.

- Мой кинжал, - ожидаемо выбрал Гарт самый ценный предмет.

Я спорить не стал. Нацепил браслет на руку, надел сапоги и отправился на кладбище. Выманить из могил гулей никакой сложности не составило: привычно повалил надгробия, а потом окликнул колдуна. Тот сработал четко, сумев взять под контроль сразу всю пятерку монстров.

- Логово волчьей стаи неподалеку, - сообщил Гарт и спросил: - Так что с тобой, говоришь, стряслось? Как ты умудрился здесь застрять?

Я рассказал все как было.

- Подожди, - удивился Гарт. - Так это не программный сбой? Это сделал хакер?

- Именно.

- Вот дерьмо, дружище! Теперь понятно, почему не подействовало заклинание порабощения нежити! По сути, ты игрок в теле неписи! - Гарт рассмеялся, словно разгадал не дававшую покоя загадку, и спросил: - Тебя как зовут?

- Джон, - представился я латинской формой имени.

- Джон, у тебя есть доступ к логу момента убийства?

Я только развел руками:

- Откуда?

- А ты проверь. Просмотри закладки.

Из кустов выскочил молодой волк, но его немедленно растерзали гули.

- Ищи, Джон, ищи. Мы здесь справимся сами.

Я открыл системное меню и принялся проверять все доступные закладки. Удивительно, но Гарт оказался прав - на одном из экранов отразилась статистика моего вора. Только неактивная.

- Вижу характеристики старого персонажа, – сообщил я некроманту.
- Смотри логи игры! – потребовал колдун, начиная ритуал создания зомби-волка. – Они должны были где-то остаться!
- О! Нашел! И что это мне даст?
- Перекинь момент убийства через внутригрупповой чат.
- Не получается. Чат открыт только на чтение.

Гарт на миг задумался, потом взъерошил белые волосы и предложил:

- Открой настройки, поставь галочку в «специальных возможностях» и выбери опции «текст – голос» и «голос – текст». Сможешь передавать сообщения авторизованным игрокам в пределах видимости.

Я так и сделал.

- Ага, заработало!

«Силки теней»: вы парализованы!

Получен урон: 37 [73/110]

Получен урон: 37 [36/110]

Получен урон: 37 [0/110]

Вы убиты игроком Некто Никто!

Некромант неподвижно замер, словно обратился к какому-то внутриигровому ресурсу, потом присвистнул.

- Ого! Девяносто девятый уровень! Ну, сейчас мы ему подгадим!

- Что ты делаешь?

Гарт рассмеялся.

- Накатал жалобу. Режим «игрок против игрока» действительно открывается после достижения новичком десятого уровня, но высокоуровневым персонажам в «песочницу» ходу нет. Речь идет о прямом нарушении правил.

- А не возникнет вопрос, почему я не пожаловался сам?

Некромант только рассмеялся.

- Я написал, что из-за нравственных страданий ты до сих пор не можешь заставить себя зайти в игру. Увидишь - это прокатит. Всегда прокатывает.

- И что мне с того?

- Не догоняешь? - вздохнул Гарт. - Саму игру взломать невозможно, наверняка была либо аппаратная закладка в капсуле, либо врезка в канал связи. Чтобы запихнуть тебя в тело мертвеца, хакеру пришлось отыскать здесь твоего персонажа, поэтому на время бана он ничего не сможет переиграть. Стоп! Логово близко!

И точно - на мини-карте начали один за другим загораться красные огоньки.

- Черт! - выругался некромант. - Волков больше, чем я думал!

Я вооружился моргенштерном - и вовремя. Бросившаяся в атаку стая в один миг растерзала поднятого некромантом зомби и перегрызла лапы двум гулям. Завязалась схватка; я размозжил голову одному волку, врезал по хребту другому и вновь попал - сказалась подросшая ловкость.

Некромант орудовал посохом, стараясь удержать на расстоянии огромную волчицу, и гули бросились ему на подмогу. Они легко завалили зверюгу размером с теленка на землю, а вот я остался в одиночку против четырех

матерых волков. Врезал первому в оскаленную пасть шипастым шаром и немедленно пропустил укус в бедро и запястье. Здоровье мигом ушло в желтую зону, но тут же за спиной раздался гулкой хлопок, и разлетевшиеся кругом костяные осколки посекали хищников, будто колдовская шрапнель.

Гули быстро добились подранков, и Гарт недоуменно огляделся по сторонам.

- Квест не закрыт! - объявил он и вдруг встрепенулся. - О! Пришел ответ на жалобу! Твоему хакеру вклеили трехмесячный бан!

- Напиши обо мне! Напиши, что я застрял в игре!

- Совсем сдурел? - опешил некромант. - Да тебя просто сотрут! Обнулят твоего неупокоенного и скажут, что так и было!

- Но почему?!

- Администрация уже ответила, что тебя нет в игре, вот почему! Сам прикинь, как обвалятся акции компании, если всплывет эта история! Застрявший в игре человек - это страшный сон разработчиков!

- А может, это выход? Неупокоенного сотрут и я очнусь?

Гарт достал зелье маны и покачал головой.

- Не думаю. Просто не пройдешь верификацию. Ты ведь заходил в игру жуликом, а теперь нежить. Зависнешь непонятно где. Так хоть играть можешь.

- Проклятье! - выругался я. - Да как такое вообще могло произойти?!

Некромант провел концом посоха черту вокруг истерзанного тела матерой волчицы и предположил:

- Раз ты видишь свои старые характеристики, скорее всего, хакер воспользовался нереализованными наработками по введению двойных классов. Были такие планы сразу после запуска игры. Но в итоге решили ограничиться специализациями и профессиями.

- Откуда знаешь?

- Да я здесь с первых дней практически!

- И до сих пор девятого уровня? - не поверил я.

- А! Это? - рассмеялся Гарт. - Я персонажей продаю. Прокачиваю до двадцать четвертого уровня и продаю. Есть варианты.

Специализацию игрок выбил на двадцать пятом уровне, но я не стал спрашивать, как одно связано с другим, вместо этого поинтересовался:

- Почему тогда я не могу использовать навыки вора?

- Пока уровень нового класса не сравняется с уровнем старого, так и будет. А он у тебя не сравняется никогда. Ты же непись.

- Я расту в уровнях!

- Серьезно? - удивился некромант, начиная вливать силу в заклинание поднятия нежити. - А, ну да! Почти во всех квестах сложность зависит от уровня игрока! Монстры в уровнях тоже повышаются...

Разлившаяся вокруг Гарта магия обожгла холодом, повеяло смрадом разоренной могилы, а потом истерзанная волчица в несколько ломаных движений поднялась с земли. Из приоткрытой пасти на землю потекла кровавая слюна, в глазах загорелся черный огонь тьмы.

- Отлично! Просто отлично! - с облегчением перевел дух некромант. - Теперь можно и волчье логово проверить!

Мы продрались через кусты и остановились у входа в пещеру. Гули двинулись в подземелье, и тотчас первый из них буквально взорвался ошметками гнилого мяса. Огромный черный волколак растерзал жертву в один миг и тут же набросился на второго монстра. Клацнули страшные челюсти, клыки с хрустом перекусили когтистую лапу, и зверь дернул головой, отрывая ее от тела. Через

мгновение он уже выпотрошил гуля и присел для нового прыжка.

Гарт метнул сферу холода, и лапы волколака приморозило к земле. Зверь дернулся, отодрал от покрытой коркой льда травы одну конечность, начал высвобождать другую...

И тут на него накинулась зомби-волчица! Клыки вонзились в шею, но волколак выстоял. Я тоже бросился в атаку, с ходу врезал моргенштерном по ребрам, снес сорок пять пунктов здоровья и замахнулся еще раз, но промахнулся и едва не упустил моргенштерн из руки.

Лед растаял, и залитый кровью волколак отшвырнул от себя волчицу, а потом хватанул меня за бок. К счастью, ущерб заблокировала кольчуга. Вскочивший с земли зомби вцепился чудовищу в заднюю лапу. Зверюга развернулась, и я приложить волколака по загривку, а Гарт с разбегу загнал ему в бок страшный крюк своего посоха.

Кровь из жуткой раны так и хлынула!

Игрок Гарт Клинок Смерти убил волколака!

Задание «Волчья стая» выполнено!

Опыт: +205 [1403/1440]

Уровень повышен!

Вот и восьмой уровень! И вновь я вложил очко в увеличение ловкости. Надоело быть криворуким!

Как оказалось, полученного опыта хватило для повышения уровня не только мне, но и некроманту.

– Десятый уровень! – произнес он с нескрываемым удовлетворением. – Ладно, Джон, приятно было с тобой поиграть, но пора двигаться дальше!

Выскочило системное сообщение о завершении текущего задания, и Гарт пропал из списка союзников, но тут же выскочило оповещение о третьем задании, последнем в серии.

– Ну нет! – простонал некромант. – У меня нет на это времени!

– Сейчас отключу, – пообещал я, запуская мастер генерации заданий. – Кстати, со мной любой некромант разговаривать может? А то, кроме тебя, никто не понимает.

– Да, любой, – подтвердил Гарт. – Через неделю запустят глобальное обновление с царством Мертвых, некроманты будут в цене. Стой!

– Да? – встрепенулся я.

– Одним из артефактов царства Мертвых анонсирован одноразовый свиток Возрождения. Он способен вернуть к жизни любое существо. Если воскресить персонажа, возможно, сможешь выйти из игры.

– О-о-о! – вырвалось у меня.

– Хотя... – протянул некромант. – Нет, не вариант. Возродить какое-нибудь эпическое существо дорогого стоит, а тебе в башню Тлена никак раньше остальных не попасть.

– Но это может помочь? – с надеждой спросил я.

– Да не важно, – отмахнулся Гарт, стирая с посоха кровь. – Что там с квестом?

– Отменить не могу, – соврал я и предложил: – Давай так, просто отнеси за город этот череп и выкинь в какую-нибудь яму поглубже.

Гарт заинтересовался:

– Что за череп?

– Не знаю, – вновь прибегнул я ко лжи, – но он как-то завязан на задании с моим убийством. Если его не станет, может, от меня отвяжутся другие игроки. Надоело уже умирать.

– Какая награда? – уточнил некромант.

Я выставил в мастере генерации заданий всю свою наличность, но сумма колдуна не впечатлила.

– Добавляй сапоги и браслет ловкости, – потребовал он. – И ставь получение награды по факту выполнения задания, я сюда возвращаться не собираюсь.

Я сделал все, как он велел, не забыв определить минимальное расстояние, на которое требовалось унести череп для получения награды.

Гарт Клинок Смерти принял ваше задание!

– Бывай, Джон! – махнул рукой некромант и зашагал к воротам парка. – Приятно было познакомиться!

– Мне тоже! – ответил я, несколько не кривя душой.

Теперь у меня появилась цель. Цель в игре и цель в жизни.

Положение больше не казалось безнадежным. Даже если меня не сумеет вытащить из игры адвокат, я все равно выберусь отсюда в реальный мир. Вот только для этого придется заполучить свиток Возрождения, опередив самых прокачанных игроков «Башен Власти». И если покинуть опостылевший парк поможет Гарт, то дальше мне придется несладко. За пределами «песочницы» с жалким восьмым уровнем ловить нечего...

Я открыл инвентарь, проверил костяной кинжал и решительно зашагал в сторону подземелья скелетов.

К чему упускать шанс заработать немного опыта?

5

Деньги, браслет ловкости и сапоги скрытности пропали из инвентаря, когда я уже добрался до входа в логово Костяного лорда и схоронился под поваленным деревом, не желая привлекать внимание игроков.

Игрок Гарт Клинок Смерти выполнил ваше задание!

Я еще раз перечитал системное сообщение и выбрался из кустов на поляну.

Подземелье скелетов считалось одной из самых сложных локаций в «песочнице», для его штурма игрокам приходилось сбиваться в многочисленные команды, а в остальное время здесь было немногочленно. Владелец костяного кинжала не получал никаких преимуществ перед остальными: в одиночку пробиться на нижний уровень никому из новичков было попросту не под силу. Но чумному трупу и не придется пробиваться силой! Лишь бы только скелеты не запомнили мой последний визит сюда...

Я с некоторой опаской приблизился к старому знакомому – замершему в дверях копейщику, собрался с духом и протиснулся мимо него в подземный зал с арбалетчиками.

Нежить: нейтралитет.

Никто из скелетов при моем появлении даже не шелохнулся. Воодушевленный этим обстоятельством, я отправился на поиски спуска на следующий уровень, и тут от входа послышался быстрый топот и азартные крики игроков.

Только я укрылся за одной из каменных колонн, как скелет-привратник рухнул с раздробленной головой, а в зал ворвались три полуобнаженных варвара. Возникший в дверях пиромант швырнул в арбалетчиков огненный шар, но из-за многочисленных колонн пламя разметало лишь три скелета.

Просвистели болты, один из варваров упал. Стражи побросали разряженное оружие и сшиблись с игроками врукопашную. Помимо арбалетов их вооружение составляли кулачные щиты и одноручные топоры.

Под шумок я проскользнул к лестнице, спустился этажом ниже и немедленно активировал ловушку – выскочивший из стены ржавый штырь лишь на ладонь разминулся с моим животом, иначе пронзил бы насквозь.

Звуки схватки наверху не умолкали; я наплевал на осторожность и поспешил по коридору, сумев каким-то чудом добраться до следующей лестницы и не угодить при этом ни в одну западню. Внизу оказалось куда темнее и мрачнее. Всюду свисали прикованные к стенам кандалы, валялись кости, серела в углах паутина. Бряцая кольчугами, прошли три скелета-стража с закинутыми на плечи алебардами, проплыла фигура призрака.

У спуска на последний уровень замерла наряженная в ветхие обноски фигура колдуна, внутри его черепа полыхало оранжевое пламя, и казалось, будто пустые глазницы следят за моим приближением с недобрым интересом. Он даже слегка колыхнулся навстречу, и стало видно, что под рваным плащом нет ног, – скелет парил в воздухе.

Когда я проходил мимо, на меня повеяло горячим воздухом, мертвый колдун повернул голову и клацнул зубами, словно заподозрил подвох, но больше ничего предпринимать не стал.

И я сломя голову скатился по ступеням в логово лорда скелетов!

Зал оказался небольшим, на его каменных стенах горели факелы. Лорд сидел на высоком троне, на коленях у него лежал невероятных размеров двуручный меч с

волнистым лезвием. И пусть клинок был изъеден ржавчиной, выглядел он внушительно и грозно. Как, впрочем, и его владелец. На череп лорда был водружен открытый шлем, тело закрывала затейливого плетения кольчуга, берцовые кости скрывались в массивных высоких ботинках с железными мысками.

Четыре скелета-телохранителя с обычными двуручными мечами замерли по углам помещения, они, в отличие от колдуна наверху, при моем появлении даже не шелохнулись. Лорд тоже сидел неподвижно, но я приближаться к нему не рискнул, вместо этого обошел трон и присел у стоявшего там пыльного сундука. К величайшему сожалению, он оказался заперт.

Ничего не оставалось, кроме как подступить к лорду и ткнуть его костяным кинжалом. Скелет дрогнул и осыпался серой пылью. Свалившийся с черепа шлем стукнулся о подлокотник, отлетел в сторону и укатился к стене; в кресле остались лишь кольчуга и меч. Да еще и на пол к ботинкам упал увесистый кошель.

Лорд-скелет убит!

Опыт: +250 [1653/1730]

Уровень повышен!

Не тратя времени на улучшение характеристик, я закинул в инвентарь двуручный меч, кольчугу и ботинки и бросился к сундуку за тронном. Но даже не успел достать из трофейного кошелька ключ! Скелет-телохранитель перехватил меня ударом по ногам, тяжелый клинок двуручного меча с хрустом врезался под колени и перерубил кости. Я рухнул на пол, а подняться уже не сумел. Скелет занес надо мной двуручник и резко опустил его, припиливая к камням.

Вы убиты!

Тьма, вязкая тяжесть отбросов, нестерпимая вонь сточной канавы.

Гарт не стал заморачиваться и выкинул череп сразу, как только вышел за пределы Старых Садов.

Весь перепачканный нечистотами с ног до головы, я выбрался из помойки, зло выругался и осмотрелся. Невдалеке виднелись городские стены, но солнце уже зашло, и караульным меня было не разглядеть, а вчерашние новички обычно не рисковали выбираться на ночные прогулки. В открытом мире никаких скидок на низкий уровень уже не делалось, и влипнуть в серьезные неприятности было проще простого.

Это же казалось и меня.

Первым делом я ушел с дороги к непонятным развалинам, обтер череп краем плаща и затолкал его в дыру частично обвалившейся кладки. Затем вложил доставшееся с повышением до девятого уровня очко характеристик в ловкость и принялся за разбор трофеев.

В кошеле лорда обнаружилась сотня золотых монет, изумруд и ключ от сундука с сокровищами, уже не представляющий для меня никакой ценности. Ржавая длинная кольчуга оказалась лишена всяких магических свойств, ее я надел взамен пришедшей в негодность из-за удара скелета-телохранителя, а вот ботинки и двуручный меч заставили удивленно присвистнуть.

Тихие ботинки (комплект Мертвеца: 2 из 13).

Броня: 2.

Урон: 2.

Шум в скрытном режиме: -10 %.

Ограничение: нежить, некромант.

Кровавый фламберг (комплект Мертвеца: 2 из 13).

Урон: 6-12.

Меткость +10 %.

Шанс нанести критический урон: +10 %.

Шанс нанести кровоточащую рану: 4 % на каждую волну клинка, задействованную при ударе.

Урон от кровоточащей раны: 2 пункта здоровья в секунду на протяжении 2 секунд.

Статус: очень редкий. Ограничение: нежить, некромант.

Я с уважением взвесил в руках фламберг, извилистое лезвие которого на начальной стадии игры могло неприятно удивить любого противника, надел ботинки и полюбовался характеристиками персонажа.

Жизнь: 207.

Выносливость: 184.

Внутренняя энергия: 45.

Урон: 48-96.

Вот это да! Неслабый урон! В среднем у игрока девятого уровня как раз около сотни пунктов и наберется, если упор на телосложение не сделан! Я несколько раз махнул на пробу фламбергом, но сразу отвлекся на странный сгусток света, разогнавший темень у городских ворот. Сияние на миг замерло на месте, а потом начало быстро приближаться к руинам. Точнее – к сточной канаве, где

мне довелось возродиться на этот раз.

Внутри все похолодело от недоброго предчувствия, но пускаться наутек я не стал, лишь спрятался за обвалившуюся стену да поудобней перехватил рукоять фламберга.

Колдовской светильник приблизился, и стало видно, что светящийся шар парит над головой бежавшего по дороге человека. Из-за низкого восприятия толком игрока разглядеть не удалось, подсказка с его именем не всплыла.

Незнакомец некоторое время постоял у канавы, потом спрыгнул в нее и принялся увлечено рыться в отбросах. Я сразу вынул заклятый череп из дыры в обвалившейся кладке и убрал его в инвентарь. Кто бы ни ползал сейчас в грязи, он явился сюда именно за ним.

Я уже осторожно пятился в обход развалин, когда выбравшийся из сточной канавы игрок взмахнул рукой. Во все стороны вокруг мрачной фигуры покатались волны светящейся энергии, деревья под их воздействием загорелись перламутровым сиянием, и ночная тьма отступила, стало светло как днем.

Сбежать я больше не мог, но и в руинах меня было не разглядеть.

Так я думал, пока не опустил взгляд и не обнаружил, что сияю как рождественская елка.

– Выходи, Джонни! – послышалось с улицы. – Выходи, надо поговорить.

Колдун откинул с головы капюшон и запустил пальцы в белые волосы альбиноса.

Гарт Клинок Смерти. Некромант 11-го уровня.

Уже одиннадцатого! Быстро он...

Прятаться дальше было глупо; я устроил извилистый клинок фламберга на правом плече, выбрался из развалин и встал перед некромантом.

- Давно не виделись, Гарт.

- Где череп, Джонни?

- А какое тебе до него дело?

- Просто ответь! Он у тебя, так?

Я покрутил головой, хрустнул позвонками и вновь спросил:

- И что с того?

- Ты обманул меня! - выкрикнул Гарт. - Ты не рассказал, что к этому артефакту привязана точка твоего возрождения!

- Я сказал, что это квестовая вещь. Разве нет?

- Он мне нужен!

- Зачем?

- Не твое дело!

- Как раз мое.

- Отдай или я заберу его силой! - пригрозил колдун.

- Расскажи, что изменилось. И я подумаю об этом.

Гарт глянул на меня, словно примеривался для удара, но сдержался и нехотя произнес:

– Мне предложили за него пятьдесят тысяч. Не игрового золота, а евро! Пятьдесят тысяч евро! Да мне два года за такие деньги корячиться! И я еще поторгуюсь!

Я опешил.

– Откуда кто-то узнал, что череп у тебя?

Некромант расплылся в ехидной улыбке.

– Предложение пришло с адреса, который ты мне дал. Понимаешь, что это значит?

Это значило, что дело швах.

Деньги за череп предложил мой собственный адвокат. И он же посоветовал расслабиться и немного поиграть. Проклятье! Да он работает на Когана! Из-за жалобы в службу поддержки вход в игру для хакера закрыли на три месяца, поэтому оставался единственный способ заткнуть мне рот: перекинуть точку возрождения в пустыню или жерло вулкана. Туда, где я ни с кем не смогу поговорить и буду просто умирать раз за разом до тех самых пор, пока мое реальное тело не отключат от системы жизнеобеспечения.

– А ты, Гарт, понимаешь, что это значит? – ответил я вопросом на вопрос. – Меня хотят убить, а ты просишь отдать череп!

– Ты и так уже мертвец! Тебе не выбраться из игры при любом раскладе! Свитка Возрождения тебе не видать как собственных ушей! Так почему бы мне не заработать пятьдесят кусков?!

Некромант убедил себя в том, что ничего плохого не делает, а может, ему было просто плевать, поэтому я покачал головой и попятился из круга света.

– Просто оставь меня в покое, и никто не пострадает.

Колдун швырнул ворох костяных копий и кинулся в атаку.

Магия смерти: иммунитет.

Гарт понятия не имел о моей защите от магии смерти и поставил все не на ту карту. Костяные копья не пронзили меня, не парализовали и не лишили воли. Просто ударили в грудь и осыпались струйками серого праха.

Но посох со стальным крюком был грозным оружием даже в руках некроманта, поэтому я шагнул навстречу противнику и рубанул скинутым с плеча фламбергом. Извилистое лезвие ударило сверху вниз, рассекло плоть и швырнуло некроманта на колени.

Нанесен урон: 65.

Я заколебался, не решаясь добить противника, а вот Гарт и не думал оставлять попыток прикончить меня. Меж рук колдуна начало разгораться молочно-белое сияние, и по земле побежала изморозь, но прежде чем некромант успел использовать «Сферу стужи», я развернулся и одним решительным ударом снес с плеч его беловолосую голову.

Кровь так и хлынула.

Игрок Гарт Клинок Смерти убит!

Опыт: +311 [1964/2070]

Уровень повышен!

Я увеличил на одну единицу ловкость, и сразу помутилось в глазах. Чтобы устоять на ногах, пришлось навалиться на воткнутый в землю меч, но дурнота и не думала отпускать. Мысли путались, и никак не получалось осмыслить

происходящее. Не удалось даже понять, кто я такой!

А потом вдруг выскочило и замигало системное сообщение:

Основной класс открыт!

Сознание прояснилось, я открыл меню и не поверил собственным глазам:

Нежить, пожиратель плоти. Уровень: 10. Человек, жулик. Уровень: 10.

Опыт [1964/2070]; [2008/2070]

Сила: 20.

Ловкость: 13.

Телосложение: 24.

Интеллект: 5.

Восприятие: 6.

Жизнь: 480.

Выносливость: 440.

Внутренняя энергия: 110.

Урон: 60-120.

Скрытное передвижение: +10.

Критический урон – при ударе из скрытного режима, в спину или по парализованной цели.

Создание тьмы: ночное зрение, штраф за нахождение под солнцем, «Мертвая хватка», «Аура страха», «Лютый укус».

Нейтралитет: нежить.

Иммунитет: магия смерти, яды, проклятия, кровотечение, болезни, исцеления и благословения.

Оба моих персонажа объединились, и по характеристикам я сравнялся с игроками двадцатого уровня! Вновь стали доступны умения жулика и человеческая речь, но и нежитью я при этом быть не перестал: под стянутой с руки перчаткой обнаружилась кожа, покрытая трупными пятнами. А вот язв и гноянок почти не оставалось, и еще почему-то стал заметно шире рот, зубы и вовсе оказались подозрительно острыми, словно их специально подточили напильником.

Стоп! Не о том думаю!

Я поискал кнопку «Выйти из игры», но она не появилось. Горячая линия техподдержки так же осталась недоступной.

Проклятье! Я по-прежнему заперт в игре!

Выругавшись, я попытался закрыть меню, и сразу всплыло требование ввести имя персонажа. Старое при объединении классов оказалось затерто.

С кривой ухмылкой я напечатал: «Джон Доу», – и отступил от растекавшейся вокруг некроманта лужи крови. Но от сбора трофеев отказался вовсе не из-за опасения перепачкать ботинки, просто хотелось верить, что я выше этого. Что сумею остаться человеком даже в мертвом теле пожирателя плоти.

Я закинул фламберг на плечо и зашагал по дороге прочь от города. Понятия не имею, куда она меня приведет, но точно знаю, что ждет в конце.

Свиток Возрождения, я иду к тебе!

Глава вторая

Деревня мертвецов

1

Дождь, грязь, чума.

Новое глобальное событие в мире «Башен Власти» начиналось именно так. И никаких фанфар и красочных надписей в небе.

Дополнение «Царство Мертвых» встраивалось в игру неспешно, но неумолимо и как-то слишком уж реалистично. Тут и там вспыхивали очаги чумы, эпидемия выкашивала целые деревни. Вопреки обыкновению, селяне массово срывались с обжитых мест и разносили болезнь все дальше; на дорогах возникли пикеты. Паладины ордена Огненной длани и черные рыцари «Ночной лиги», в зависимости от того, являлся владыка местной Башни светлой или темной сущностью, без устали выкашивали заболевших, но на ситуацию в целом никак повлиять не могли.

Более того, чума начала поражать не только персонажей, но и игроков, и все гадали, случайный это сбой или такова воля разработчиков. Впрочем, судя по тому, что болезнь отступала сразу после смерти и перерождения, более реалистичным представлялся второй вариант.

Последние новости я узнавал из игровых чатов, к которым обрел доступ, но, увы и ах, только в режиме чтения. Впрочем, информации для размышления хватало и без чатов...

Шел всю ночь напролет. Спешить было некуда, просто хотел убраться как можно дальше, прежде чем в игру вернется Гарт. В то, что настырный некромант отстанет, не верилось совершенно. Слишком уж солидный куш посулили ему за мой череп.

Шел бы и днем, благо небо затянули тяжелые облака и начал накрапывать мелкий холодный дождь, но невзвест с чего навалилась непонятная апатия. Стало страшно. Маленький мертвый человек посреди открытого мира – будто песчинка во Вселенной. Кто угодно разотрет в пыль и даже не заметит. А я – живу! Я – живой!

Наверное, перегруженному последними событиями мозгу просто понадобился отдых. Я отыскал кусты погуще, забился в них и замер в странном оцепенении. Не заснул, но в какой-то степени отключился от игровой действительности. Тогда-то и просмотрел чаты. А когда уже ближе к вечеру двинулся по лесной дороге дальше, то почти сразу наткнулся на дохлую лошадь с разорванным и выеденным животом. Воняло просто ужасно. Пусть обоняние пожирателя плоти и оставляло желать лучшего, меня замутило.

Или замутило из-за голода?

Я вздрогнул и ускорил шаг. Дорога вильнула, и впереди показалась брошенная посреди леса телега.

Брошенная? Вот уж вряд ли...

Судя по всему, хозяева валялись где-то поблизости. Из кустов доносилось приглушенное рычание и хруст костей, поэтому я замер на полушаге, снял с плеча фламберг и перехватил его длинную рукоять обеими руками.

Меж листья мелькнуло что-то серое, и я осторожно попятился назад.

Стычка с волчьей стаей вполне могла отправить меня на перерождение, поэтому я без промедления активировал режим скрытного перемещения и нырнул под разлапистую ель.

Режим скрытности: вкл.

Внутренняя энергия: -1 [109/110]

Не знаю, удалось провести волков или они просто решили не отрываться от своей жуткой трапезы, но преследовать меня хищники не стали. Я обогнул телегу, вернулся на дорогу и заметил мирно объедавшего куст оленя. Тихо-тихо приблизился к нему и со всего маху рубанул двуручным мечом, уложив наповал с первого же удара.

Критический удар! Нанесен урон: 180.

Пятнистый олень убит!

Опыт: +5 [1964/2070]; +5 [2008/2070]

Ага! Опыт делится поровну на оба класса! Плохо это или хорошо?

Я задумчиво обтер волнистый клинок фламберга пучком травы, привычно уже положил его на плечо и вернулся на дорогу.

Плохо или хорошо? Наверное, все же хорошо. Пусть поначалу мне для повышения уровней придется набирать едва ли не в два раза больше опыта, чем остальным игрокам, но и подниматься я буду сразу на две ступеньки. А чем дальше, тем быстрее стану развиваться по сравнению с остальными. Насколько помню, для прокачки до двадцать пятого уровня требовалось набить примерно двадцать пять тысяч опыта. Умножаем на два – получаем пятьдесят тысяч. А для «честного» пятидесятого уровня пришлось бы набрать в пятнадцать раз больше. Есть разница? Есть. И еще какая!

Только вот максимум в сто уровней никто не отменял, а персонаж дважды пятидесятого уровня заведомо слабей игрока, достигшего потолка при традиционной прокачке. Из-за отсутствия доступа к высокоуровневым умениям в отдаленной перспективе двойной класс сулил мне серьезные проблемы, но так

далеко я загадывать не стал. Отыщу свиток Возрождения и сразу выйду из игры. В тот же самый миг. Без промедления. Только меня здесь и видели!

Загвоздка заключалась в том, чтобы этот самый свиток отыскать раньше других игроков. Нет, у меня был отличный план, уже обкатанный на подземелье скелетов: пока остальные будут штурмовать башню Тлена, я незаметно прокрадусь в сокровищницу и выкраду свиток. Компьютерные персонажи на меня не среагируют, а игрокам среди мертвецов делать нечего. Только вот никто так и не знал, где именно находится царство Мертвых и как туда попасть...

К вечеру дождь усилился, под ботинками зачавкала грязь. Обходить лужи я уже даже и не пытался – мертвецу простуда не грозит, а одежда и без того перепачкана сверх всякой меры. Петлявшая меж деревьев дорога вывернула из леса в поле, и там я надолго замер в кустах, разглядывая выстроенный за опушкой хутор. Людей видно не было, ворота стояли распахнутыми настежь. И тишина. Ни собаки не лают, ни коровы не мычат. А в канаве на обочине плавает распухший труп. Чумное селение?

Я настороженно зашагал по дороге, решив пройтись по домам и пошарить в пожитках хуторян. Мертвецам деньги ни к чему, а мне сгодятся.

Вокруг было тихо и спокойно, поэтому тратить внутреннюю энергию на режим скрытности я не стал. Просто приготовился скользнуть в невидимость при первых признаках опасности. Подступил к воротам и сразу увидел намалеванный на покосившейся створке диагональный алый крест – символ чумного карантина. Ну да не покойнику чумы бояться...

Только я ступил за частокол, и сразу навалился густой запах гниющей плоти. Прямо на въезде в хутор валялся до костей обглоданный покойник с засевшим меж лопаток арбалетным болтом. Немного дальше лежало еще одно тело; этого хуторянина не застрелили, а рассекли ударом тяжелого меча.

Вероятно, здесь побывала карантинная команда ордена Огненной длани, и лишь непогода помешала им спалить хутор дотла. Но такие попытки были – кругом виднелись свежие подпалины на стенах...

Я кивнул, соглашаясь с собственным выводом, и как вкопанный замер на месте, заметив невесть откуда взявшегося пса с обрывком веревки на ошейнике. Тот оскалился и зарычал, и немедленно из дверей начали появляться другие собаки.

Я тут же растворился в тенях, но тщетно – одичавшие шавки уверенно взяли меня в кольцо. Запах! Меня выдал запах мертвого тела. Запах любимшейся им за последние дни еды!

Одиннадцать, двенадцать, тринадцать. Чертова дюжина псов!

Первой сорвалась с места поджарая сука; я встретил ее пинком. Стальной мысок ботинка перебил ребра, и сразу метнулся вперед фламберг – извилистое лезвие сбило прыжок вожака, во все стороны полетели брызги крови.

Критический удар! Нанесен урон: 168.

Кровоточащая рана! Дополнительный урон: 2.

Заскулившая псина шустро скакнула в сторону, и, воодушевленный успехом, я решительно атаковал стаю. Длинный клинок рухнул вниз, разрубил надвое оскалившуюся собачонку и вонзился в землю.

Кольцо собак рассыпалось, и я поспешным взмахом подсек лапы припустившей наутек рыжей дворняге. Шавка покатила по земле, но прежде чем удалось ее добить, со спины подскочила здоровенная псина и вцепилась мне в ногу. Я перехватил фламберг одной рукой за рукоять, а другой – за незаточенную часть клинка у рукояти – рикассо, воздел меч над головой и резким движением опустил вниз, пришпиливая мерзкую тварь к земле. Убил наповал, высвободил оружие и шагнул к воротам, но опоздал: раздался рык вожака, и в атаку ринулась вся стая разом.

И вот тут сказалась моя неопытность в обращении с двуручным оружием. Нормальный мечник мог наносить удары сразу нескольким противникам за один замах, бить точно в уязвимые места, парировать удары, обезоруживать и даже сшибать врагов с ног. А я будто отмахивался тяжеленным стальным ломом: один

удар, одно попадание. И медленно, слишком медленно...

Широкий замах расплосовал бок блохастой дворняги, и клинок ушел в сторону, а пока я восстанавливал равновесие, на мне повисли сразу две собаки. Одна впилась в уже прокушенную ногу, клыки другой соскользнули с кольчуги, и она рванула плащ.

Я покачнулся, с трудом устоял на ногах и рассек оклемавшуюся после первого попадания сучку, а потом какая-то гадина прихватила зубами левое запястье. Одной рукой отмахнуться от вожака не получилось, страшные клыки вонзились в шею, и здоровье в один миг ушло в красную зону. Пес своей тяжестью повалил меня на землю, и я даже дернуться не успел. Загрызли в один миг.

2

Ночь. Дождь. Грязь.

Я возродился в помойной канаве, рывком вынырнул из вонючей жижи и первым делом сунул обратно в инвентарь зачарованный череп. Затем с беспокойством проверил статистику, но нет – за смерть меня не оштрафовали, опыт остался неизменным.

Впрочем, волноваться следовало совсем о другом: во мраке ночи загорелась зловещим красным сиянием пара глаз. А потом еще одна и еще!

Глаза собак не светятся в темноте! Мысль эта мелькнула и сразу пропала. В конце концов, в реальной жизни не бывает и ходячих мертвецов. Я выбрался из канавы и махнул мечом, отгоняя от себя огромного пса. Тот отскочил, залаял, и тут же со всех сторон послышался залиvistый лай.

Добежать до ближайшего дома я никак не успевал и отступил к воротам, а когда налетели собаки, воспользовался способностью «Аура страха». Тени вокруг меня зашевелились, по земле расползся иней. Собаки расступились, но далеко не отбежали, отпрянули всего метров на пять. Лаять они перестали, послышалось

горловое рычание, мокрая шерсть на загривках встала дыбом. Какого черта?! Разбегайтесь!

Я взглянул на описание используемой способности и быстро попятился от стаи. Будучи активированной, «Аура страха» снижала меткость и решительность противника и могла его отпугнуть, но шансы вызвать панику были невелики. Дьявол, внутренняя энергия буквально утекала сквозь пальцы!

Я спиной шагнул в ворота и продолжил отступать к лесу, собаки трусили следом. Хотелось развернуться и рвануть прочь со всех ног, но «Аура страха» давила вполне ощутимым грузом. Побегу – потеряю концентрацию, тут мне и конец.

Иду, шатаюсь. Шатаюсь, иду. И предельно ясно осознаю, что добраться до леса никак не успеваю. До опушки слишком далеко. И слишком быстро уменьшается уровень внутренней энергии.

Собаки никак не отставали. Бежали следом, скалились, рычали. Они готовились накинуться на меня и порвать, и, как только я перестану их отпугивать, накинутся и порвут. А умирать не хотелось. И совсем уж не хотелось умирать несколько раз подряд, но...

Озарение посетило, когда утекали последние крохи энергии. Я вытащил из инвентаря череп, размахнулся и со всех сил швырнул его в сторону леса. Черепушка немного не долетела до деревьев, но отскочила от земли и закатилась в кусты. И тут же кинулись в атаку собаки!

Первую дворнягу я привычно уже отшвырнул в сторону пинком тяжеленного ботинка, бешеной суке проломил череп ударом рукояти, и сразу волнистое лезвие вгрызлось в бок подскочившего пса.

Собака-людоед убита! Матерый пес-людоед убит!

Опыт: +35 [2029/2070]; +35 [2073/2500]

Жулик: уровень повышен!

Обрадоваться очередному уровню я даже не успел. Собаки накинулись на меня, будто лайки на медведя, повисли на руках и ногах, придавили к земле, не давая воспользоваться фламбергом. А потом какая-то ловкая тварь дотянулась до горла и отправила на перерождение.

Ночь, раскисшая земля, корневища деревьев.

Я выбрался из неглубокой могилки, прикопал череп в палой листве, огляделся. В лесу было тихо, меня никто не преследовал. Хитрый финт сбил собак со следа. Я еще немного полежал на мокрой траве, потом окончательно успокоился и открыл меню со статистикой персонажа. Вновь повысил ловкость, а вот скрытность дальше улучшать не стал, вместо этого остановил свой выбор на уклонении. Ловкость у меня уже четырнадцать, в совокупности с уклонением проходить теперь будут далеко не все удары.

Изучил бы вместо уклонения фехтование двуручным оружием, но раздел оказался закрыт. Жулик – это короткие мечи и кинжалы, тут уж ничего не попишешь... Я поднялся с земли и сразу выругался. Кольчуги на мне больше не было.

Дрянные собаки!

Потеря заставила изменить первоначальные планы и вернуться на опушку. Там я затаился в кустах, прислушался и очень скоро уловил непонятное чавканье. А в поле – никого. Странно.

Я скользнул в невидимость и двинулся вдоль деревьев с заранее перехваченным для удара фламбергом. Шаг – другой, прикинуть к толстому стволу. Дальше – к соседней сосне, и вот уже видна небольшая прогалина на обочине дороги. Звуки доносились именно оттуда.

Выглянув из-за кустов, я увидел огромного пса, который вгрызлся в разбухший живот покойника. Стая на этот раз вожака не сопровождала, и тот терзал разлагающееся тело в одиночестве. Псина казалась полностью поглощенной поеданием мертвечины; я решил рискнуть и двинулся к вожаку в надежде завершить схватку одним стремительным ударом. Из режима невидимости

гарантированно пройдет критический урон...

И тут пес повел ушами и отпрянул от мертвеца. Он меня учуял!

Бросок, замах, удар!

Волнистый клинок фламберга понесся над землей и врезался в бок псу, но критического урона не нанес.

Нанесен урон: 115.

Кровоточащая рана! Дополнительный урон: 2... 2...

Вожак взвизгнул и шустро скакнул в сторону. Одна из его лап оказалась повреждена, но даже так пес легко уклонился от следующего моего удара и взвился в воздух в высоком прыжке. Отмахнуться от него я никак не успевал и прикрыл шею поднятым плечом.

Страшные клыки вонзились в плоть, и тварь повисла на мне, притягивая к земле. Орудовать двуручным мечом в такой ситуации не было никакой возможности, поэтому я отпустил рукоять и врезал кулаком по ребрам пса, но без толку.

Вожак принялся мотать головой, расширяя раны, и тогда совершенно неожиданно для себя самого я вцепился зубами в его шею. Прокусить густую жесткую шерсть оказалось на удивление просто, и рот в один миг наполнился горячей кровью.

«Лютый укус»! Нанесен урон: 30.

Кровоточащая рана! Дополнительный урон: 5.

Отравление! Дополнительный урон: 5.

Здоровье: +30 [494/504]

Выносливость: +30 [462/462]

Собачьи челюсти разжались, пес отпустил меня и отскочил в сторону. Кровь обильно текла по рассеченному боку и толчками выливалась из глубокой раны на шее. Я выплюнул вырванный из псины кусок плоти и подхватил меч. Вожак прыгнул, но волнистое лезвие перехватило его в полете и сбilo на землю.

Пес-вожак убит!

Опыт: +50 [2079/2500]; +50 [2123/2500]

Нежить, уровень повышен!

Я шумно выдохнул, отошел на обочину и без сил опустился в высокую траву. При повышении уровня автоматически улучшилась способность «Лютый укус», а свободное очко характеристик после долгих колебаний я вложил в повышение восприятия. Все же этот параметр влиял не только на обнаружение ловушек и тайников, но и на точность ударов и вероятность нанесения критического урона.

Оставленные клыками дыры в плече никуда не делись, и после недолгих колебаний я двинулся к хутору, решив во что бы то ни стало вернуть потерянную кольчугу. Доспех обнаружился на месте предыдущей схватки, а только облачился в него, и у ворот хутора сразу послышался собачий лай.

Я вздрогнул от неожиданности и шагнул к лесу, но сразу остановился. Из распахнутых ворот выбежали только две собаки: брехливая сучка и кобель немногим больше ее.

Справлюсь? Легко!

Визгливая сука вырвалась вперед и сама напоролась на подставленное острие клинка. Тут же в ноги бросился кобель, но сработало уклонение. Я успел сдвинуться в сторону, а потом со всего маху протянул пса по хребту мечом и развалил его надвое.

Оба готовы!

Я шагнул к лесу, потом остановился и задумчиво посмотрел на хутор.

Почему бы не зачистить его? Опыт лишним точно не будет, да и в пожитках покойников пороюсь. А загрызут – не беда. Череп спрятан в лесу! И я решительно направился к распахнутым воротам.

На мое счастье, со смертью вожака стая рассыпалась на отдельных собак, и они нападали как придется, а не всем скопом. Повозиться пришлось лишь с кудлатым волкодавом, остальных зарубил без всякого труда. А под конец бойни даже заработал достижение «Убийца собак» третьей степени. Никаких особых преимуществ оно не давало, позволяя лишь выделять наиболее уязвимые места четвероногих жертв. Но что пустяк для прокачанных игроков, для моего мертвого жулика могло оказаться неплохим подспорьем...

3

Хутор я покинул уже под утро. Предварительно обшарил все дома, но особой добычей похвастаться не смог. Нашел лишь пару золотых и пяток серебряных монет, да еще пригоршню медной мелочи. Вдобавок к ним прихватил зловещего вида кухонный нож. Урон он наносил аховый, но, если заблокируют одну из рук, фламбергом орудовать уже не получится, а ножом – легко.

Дождь прекратился еще ночью, и понемногу начали рассеиваться низкие облака. Впотьмах я пересек поле, отрыл заклятый череп и углубился в лес. Шел быстро, желая наверстать потерянное из-за собак время, поэтому очень скоро пошла на убыль выносливость. Пришлось замедлить шаг.

На пересечении двух дорог я наткнулся на фигуру в темном плаще и, скинув с плеча фламберг, скользнул в невидимость, но тревога оказалась напрасной. Посреди леса стоял слепой проповедник с глиняной кружкой для подаяний. Странное место для сбора пожертвований, но это ведь просто игра, так?

Впрочем, игра тем и отличается, что здесь многое не то, чем кажется на первый взгляд...

Я осторожно приблизился, и проповедник неким удивительным образом уловил чужое присутствие.

– Грядут лихие дни! – провозгласил он хриплым голосом. – Смерть распростерла над миром свои серые крылья! Сбывается пророчество о возвращении царства Мертвых, и никому не укрыться от гнева владыки башни Тлена!

Я замедлил шаг и обратился к проповеднику с вопросом:

– Что ты знаешь о царстве Мертвых?

С открытием основного класса ко мне вновь вернулся навык человеческой речи, а слепец едва ли мог на слух определить в человеке покойника.

– Царство Мертвых – порождение любви и ненависти! Некогда владыка самой высокой башни Власти потерял при родах жену и первенца, и ни Свет, ни Тьма не смогли помочь ему в горе. Ибо Свет и Тьма – части единого целого, именуемого Порядком, а смерть является неотъемлемой частью мироздания. Откликнулся на призыв владыки лишь Хаос, но дары этой стихии всегда скрывают в себе двойное дно. Свиток Возрождения мог вернуть к жизни кого-то одного: либо супругу, либо сына. И тогда владыка объявил, что изгоняет смерть из своих земель! Но где нет смерти, там нет и жизни. Его подданные стали нежитью!

Меня экскурс в выдуманную сценаристами игры историю не интересовал, поэтому я перебил проповедника и сразу перешел к самому главному.

– Где находится царство Мертвых?

Слепец вопроса словно не услышал.

– Владыка вознамерился освободить от смерти весь мир, – продолжил он, прилежно отработывая сценарий, – и тогда темным и светлым богам пришлось объединиться, чтобы изгнать призванные им силы. Царство Мертвых было затоплено, но шпиль башни Тлена уже показался из вод обмелевшего озера Славы...

– Озеро Славы? Где его искать?

Вместо ответа проповедник погремел монетами на дне кружки. Ничего не оставалось, кроме как кинуть туда медяк.

Благословение: иммунитет.

– Где искать озеро Славы? – повторил я свой вопрос.

– Грядут лихие дни! – вновь заладил слепец. – Смерть распростерла над миром свои серые крылья! Сбывается пророчество о возвращении царства Мертвых!

Я не стал слушать его рассказ второй раз, выругался и зашагал прочь. Дорога извивалась меж высоких деревьев и утопала в густых тенях, а стоило лишь выйти на открытое пространство, и лучи вспухшего над горизонтом солнца проникли под капюшон и резанули по глазам. Вмиг упало восприятие, и мир сжался буквально до двух десятков метров, задымилась обожженная кожа.

Здоровье пожирателя плоти от солнца не пострадало, но выносливость немедленно пошла на убыль. Я прикрыл лицо ладонью и вернулся в тень деревьев.

Пока солнце как следует не поднимется и не перестанет светить под капюшон, засаженное кукурузой поле мне не пересечь. И это еще повезло, что собаки плащ в клочья не подрали! Всего две единицы прочности осталось...

Без толку терять время на опушке я не стал и поплелся по дороге обратно. Дошел до перекрестка с проповедником и повернул на нем в другую сторону, но вскоре поднявшееся над деревьями солнце начало доставать и там. И хоть его лучи больше не проникали под капюшон и не сжигали выносливость, солидный штраф к восприятию превращал мертвого жулика в слепого крота. Пришлось уйти с дороги на узенькую тропинку, петлявшую под густыми кронами деревьев. Тогда отпустило.

Ближе к полудню тропа вывернула к залитой светом поляне, и я решил перевести дух и дать восстановиться выносливости, которая к этому времени прочно обосновалась в желтой зоне. Внимание привлек поросший травой холмик на краю лесной прогалины. Я обошел его и увидел темную и сырую землянку.

Втянув голову в плечи, чтобы не зацепить макушкой бревенчатый настил, я забрался в подземелье и оглядел его скудную обстановку. Стол, скамья, кровать, сколоченные из толстенных досок, – вот, собственно, и все. Да еще в углу был сложен из камней очаг и приткнулся к столу небольшой сундук. Увы, пустой.

На убежище лестных разбойников место нисколько не походило, скорее уж напоминало келью отшельника. Быть может, того самого слепого проповедника?

Кровать оказалась завалена каким-то подозрительным рваньем, поэтому я лечь на нее не стал и развалился на широкой скамье. Никакой потребности в этом не испытывал, просто почему-то казалось, что выносливость так восстановится немного быстрее.

Решив не терять время попусту, я открыл окно с игровыми форумами и начал штудировать новости о грядущем дополнении, но ничего нового о местоположении царства Мертвых отыскать не сумел. А вот озеро Славы теперь упоминалось постоянно. И все бы ничего, но на карте мира такого водоема отмечено не было. В догадках на этот счет терялись и светлые, и темные.

Плохо? Ничего хорошего – это точно.

Зато оставалось время на прокачку персонажа. Согласно открытой статистике подавляющее большинство активных игроков укладывалось в диапазон от тридцатого до семидесятого уровней. Они уделают моего мертвого жулика одной левой. Хорошо бы отыскать подходящее место и устроить местной фауне

небольшой геноцид.

С лавки я поднялся, когда солнце начало клониться к горизонту. Проникавший с улицы свет потускнел, от деревьев напользли густые длинные тени. На миг я остановился в проеме и внимательно осмотрел соседние кусты, потом шагнул наружу, и тут же с верхушки холма донесся недобрый смешок.

Я вздрогнул от неожиданности и крутнулся на месте, скидывая с плеча фламберг. На фоне светлого неба фигура человека показалась вырезанной из куска мрака, но это не помешало мне его узнать.

Гарт Клинок Смерти! И уже – семнадцатого уровня!

Когда только успел прокачаться?!

– Думал удрать? – с нескрываемой издевкой спросил беловолосый некромант, воздух вокруг которого заметно искрился из-за недавно полученного благословения. – От меня еще никто не уходил! Тем более ублюбочный мертвяк!

– Отвали! – потребовал я.

Гарт лишь рассмеялся и махнул рукой. На этот раз, наученный горьким опытом, бить меня магией смерти он не стал и воспользовался заклинанием призыва нежити. Земля забугрилась, и, разрывая дерн когтистыми руками, наружу полезли скелеты. Один, другой, третий...

Восемь! Их будет восемь, по одному созданию на каждые два уровня некроманта!

И пусть мало-мальски удачный удар легко развалит любого скелета на кучу костей, банда этих тварей под управлением некроманта запросто превратит меня в отбивную.

Я попятился в лес, но Гарт предугадал этот маневр и немедленно накинул на своих миньонов заклинание ускорения, враз лишив меня всякой надежды спастись бегством. Догонят!

И я убежать не стал. Вместо этого обрушил волнистый клинок на череп ближайшего скелета и развалил его надвое, тычком рукояти откинул в сторону соседнего и прыгнул в кусты. Лог игры взорвался валом сообщений о полученном уроне, и здоровье вмиг просело едва ли не на половину, но мне удалось вырваться из окружения – скелетам достались лишь обрывки плаща.

Миньоны некроманта шустро ринулись следом, но я уже активировал режим скрытного перемещения. Никаким сверхъестественным чутьем скелеты не обладали, поэтому тотчас потеряли меня из вида и начали бестолково разбредаться меж кустов.

Но оставался еще Гарт! Долго поддерживать невидимость я не мог – слишком лихо это умение вытягивало внутреннюю энергию, а некромант точно не оставит попыток отыскать меня. И непременно отыщет. Такая вот незадача....

Обескураженный Гарт сбежал с холма и вломился в заросли. Скорее всего, некромант делал упор на повышение интеллекта, но мог поднять и восприятие, поэтому я укрылся за кустом орешника.

И Гарт меня не заметил. Он огляделся и зло проорал:

– Я все равно найду тебя, сволочь! Тебе не убежать! Ты сдохнешь, тварь! Сдохнешь!

Взбешенный некромант развернулся и зашагал обратно на поляну, яростно обламывая закрывавшие проход ветви. Я бесшумно скользнул ему за спину и отправился следом. Руки так и чесались пустить в ход фламберг, но оставался риск зацепить при замахе длинным клинком случайный сук, и приходилось выгадывать удачный момент. Лишь когда Гарт вышел на поляну, я ускорился и со всего маху обрушил на некроманта двуручный меч. Волнистое лезвие неожиданно легко вошло в тело, разрубило ключицу и несколько ребер и намертво засело в груди.

Одежда Гарта окрасилась кровью, он захрипел, дернулся и повалился на траву. И сразу осыпались костями следовавшие за господином скелеты.

Готов!

На этот раз я сбором трофеев пренебрегать не стал и очень скоро взамен порванного плаща уже примерял почти новую и не слишком перепачканную кровью робу некроманта. Никакой брони она не давала, а бонус к урону от магии смерти был мне без надобности, но зато у нее имелся глубокий капюшон, будто специально предназначенный для того, чтобы укрывать лицо от палящих лучей солнца.

Ну и деньги тоже забрал. Гарт прочно обосновался в разряде смертельных врагов, а для борьбы с кровниками все средства хороши.

Пятьдесят тысяч ему пообещали, дешевке...

4

Надолго у землянки я задерживаться не стал. И солнце уже палило не так сильно, и некромант мог вернуться. Скорее всего, при возрождении его закинуло к ближайшей башне Власти, но вдруг Гарт раскошелится на походный жертвенник? С него станется.

Решив посильнее запутать следы, я не пошел по тропе, а вместо этого вернулся на дорогу и поспешил по ней куда глаза глядят. Шел два или три часа, забрался в какую-то несусветную глушь и даже начал слегка о сделанном выборе сожалеть. Впрочем, не с моим персонажем в города и деревни соваться. На куски порубят.

И только тут я по-настоящему задумался, как быть дальше. В идеале стоило обосноваться где-нибудь в лесу и прокачаться, истребляя местную живность, но в этом случае меня очень скоро отыщет настырный некромант. Не знаю, что придумает Гарт в следующий раз, но попыток заполучить мой череп он точно не оставит.

Осознание этого факта напрягало ничуть не меньше невозможности выйти из игры. В конце концов, у меня имелась хоть и призрачная, но все же реальная возможность выбраться с помощью свитка Возрождения, а от некроманта было не избавиться при всем желании. Мы же все здесь бессмертные!

Постепенно лес заполонили сумерки, на смену дневному зною пришла вечерняя прохлада. Животные заблаговременно убегали с дороги мертвеца, а сам я торопился уйти как можно дальше от места стычки с некромантом и не тратил время на преследование. Лишь раз заработал полсотни очков опыта, зарубив бешеного волка.

Фламберг вновь показал себя с лучшей стороны: рывок хищника удалось сбить заблаговременно, зверюга не успела меня даже укусить.

До повышения уровня жулику оставалось набрать совсем немного опыта, поэтому я начал задумываться, какую из его способностей улучшать: скрытное перемещение или уклонение. Все остальное развивать не имело никакого смысла.

Ну в самом деле – какой взломщик с моим уровнем интеллекта и восприятия? А карманник? У кого воровать, у покойников? И выбрать в качестве основного одноручное оружие я тоже пока не собирался. Пусть ловкость у меня и подросла, но у жуликов основной упор во владении короткими клинками шел в первую очередь на критические удары, а шанс заметить уязвимое место зависел исключительно от уровня восприятия.

С восприятием же все было печально. Нет, я собирался довести его как минимум до десяти, но постепенно, за счет своей мертвой ипостаси, а при достижении новых уровней жуликом планировал увеличивать ловкость и силу. Телосложение у меня и так отменное, а интеллект придется оставить на текущем уровне. На внутренней энергии это скажется не лучшим образом, но тут уж ничего не попишешь – все характеристики поднять просто нереально.

Задумавшись, я едва не вышел на перекресток двух лесных дорог, но вовремя заметил плывший над землей дым и убрался в чащобу. Засел там под разлапистой елкой и начал думать, как поступить. Обойти перекресток стороной или попытаться разведать обстановку?

В отличие от выносливости, внутренняя энергия сама собой не восстанавливалась, тратить ее не хотелось просто до слез, но идти дальше наобум показалось слишком рискованно. Я спрятал зачарованный череп в дупло ветхого дуба, активировал режим скрытности и двинулся к пересечению двух дорог, а только выглянул из кустов на обочине и сразу попятился обратно.

Мне повезло наткнуться на пикет ордена Огненной длани.

Действительно повезло – костер на перекрестке жгли рядовые бойцы, никого из игроков-паладинов или высокоуровневых компьютерных персонажей с ними не оказалось. Иначе как пить дать ощутили бы присутствие нежити...

Я быстро вернулся к дубу, забрал череп и поспешил прочь. Невидимость скинул, когда отошел по лесу метров на сто, и тут же невесть откуда появился молодой медведь.

Дальше я хромал с рассеченной ногой. Хорошо хоть фламберг легко пробивал густую шерсть, и косолапого удалось успокоить, прежде чем тот разодрал меня в клочья. Но и так трети здоровья – как не бывало! Я, конечно, мог воспользоваться «Мертвой хваткой» и подлечиться за счет какой-нибудь лесной зверюшки, но в этом случае еще больше просядет внутренняя энергия. А мне без скрытности – никак!

Дилемма!

Темнело все быстрее, но никаких неудобств я из-за этого не испытывал: сказывался ночной бонус к зрению. В густых сумерках мой мертвый жулик ориентировался просто превосходно, и все же вскоре пришлось выбраться из леса на дорогу. Очень уж утомительно стало уклоняться от сучков и веток, которые так и норовили расцарапать лицо и выколоть глаза. Да и хищников к вечеру заметно прибавилось, еще немного – и пришлось бы пробиваться с боем. И тут уже получилась бы не прокачка персонажа, а натуральная борьба за выживание.

Дорога вывела к топи. Она попросту уперлась в быструю речку, за которой раскинулось заболоченное поле, сплошь заросшее камышом. Небольшой деревянный мосток был сожжен, от него остались только обугленные верхушки вкопанных в землю бревен.

При желании я легко мог перебраться на другой берег без всякого моста, но решил не рисковать, не зная, какие твари обитают в воде. Я двинулся вверх по течению в поисках брода и чем дальше шел, тем уже становилась речушка,

мало-помалу превращаясь в обычный ручей. А вот болото и не думало заканчиваться, все тянулось и тянулось. Когда на глаза попало перекинутое через воду бревнышко, я остановился и задумался.

В камыши уходила тропинка, куда-нибудь она меня да приведет. Может, рискнуть? Я внимательно оглядел камыши, заметил черневшее в темноте дерево, и сразу всплыла подсказка: «Мертвый дуб».

Это и решило дело. Если уж торчавшему посреди болота сухому дереву присвоили собственное имя, наверняка это связано с каким-то заданием или важным местом. Стоит проверить.

Я перебежал по бревну на другую сторону ручья, пошел по тропинке, и под ботинками сразу зачавкала жидкая грязь. Но уровень воды не повышался, и до мертвого дуба получилось добраться, не промолив ног. Дерево оказалось огромным, с замшелым стволом в несколько обхватов. Сухие ветви раскинулись над обширной поляной, и под их жутковатым шатром не росли ни камыш, ни трава, лишь чернела мертвая земля.

Я немного постоял на краю прогалины, а потом откуда-то сверху вдруг слышался детский крик.

– Помогите! Помогите мне!

Прийти или нет на выручку ребенку, решать не пришлось. Через поляну ко мне ринулись три приземистых силуэта, лохматых, растрепанных, кривоногих. И очень быстрых.

«Болотные гоблины», – высветилась подсказка.

Не успел я и глазом моргнуть, как под легкие хлопки духовых трубок в меня полетели отравленные иглы.

Яд болотной гадюки: иммунитет.

Я ринулся в атаку, со всего маху опустил фламберг на ближайшего зеленокожего уродца, и клинок рассек его надвое. Острие меча воткнулось в землю, пока высвобождал его, получил в бок еще две отравленных стрелки. Широким замахом я снес голову второму гоблину, а последний из троицы, ученик шамана, неожиданно резво припустил к мертвому дубу. Там он остановился, достал дудочку и принялся выводить незамысловатую мелодию. И сразу со всех сторон полезли болотные гадюки. Прокусить прочные ботинки змеи не могли, но вместо того, чтобы бросаться на меня, стали плевать ядом.

Вновь сработал иммунитет к отравлениям, зато начала очень быстро терять прочность одежда.

Дьявол! Так я в одних ботинках скоро останусь!

Я принялся топтать гадюк и рубить их фламбергом, да только на смену убитым из болот выползали все новые и новые гады. И что самое обидное – опыта за них не начислялось вовсе!

Плюнув на змей, я бросился к ученику шамана, но этот хитрец не стал принимать бой, а юркнул за дуб. Я рванул следом и сделал несколько оборотов вокруг дуба, прежде чем понял, что шустрого коротышку мне не догнать. Тогда резко остановился и ринулся в обратном направлении, заранее занося для удара меч.

Гоблин слишком поздно понял свою ошибку и буквально налетел на устремившееся к нему лезвие.

Раз – и готов!

Гадюки мигом перестали плевать ядом и расползлись по камышам, а я запрокинул голову и крикнул:

– Спускайся!

Разматываясь, вниз упала веревка, и по ней ловко съехал тщедушный мальчишка.

Э-э-э... мертвый тщедушный мальчишка.

- Проводишь меня домой? – как ни в чем не бывало спросил он меня.

[Проводить мертвого мальчишка/Атаковать]

Я выбрал первый вариант и спросил:

- Ты знаешь дорогу?

- Да, здесь недалеко! Я бы и сам дошел, но тут шастают гоблины.

Вел себя «мертвый мальчик» совсем как живой. По крайней мере, характерной для зомби заторможенностью он не отличался.

- Тогда веди.

Мальчишка смотал веревку, взял здоровенную ветку, не иначе как срезанную с дуба, и указал на одну из выходящих с поляны тропинок.

- Нам туда!

Мы зашагали по болоту, и очень скоро я понял, что совершенно не представляю, где именно нахожусь. Вызванная мини-карта помочь с ориентированием не смогла, тропинок на ней отмечено не было. И возникал вопрос, куда может привести мертвый ребенок.

Ну серьезно! Не в царство же Мертвых? Или...

Но нет, странный пацан вывел меня к самой обычной деревне, обнесенной высоким частоколом. Несмотря на поздний час, ворота стояли распахнутыми, у них толпились караульные.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: <https://tellnovel.com/ru/pavel-kornev/mertvyuy-vor>

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)