

Поводырь мёртвых

Автор:

[Павел Корнев](#)

Поводырь мёртвых

Павел Николаевич Корнев

Дорога мертвеца #5

Умереть в виртуальном мире – хорошего мало, но несравненно хуже подставиться под пулю в неумолимой реальности. Едва ли при столь паршивом раскладе спасение от гибели в обмен на ответную услугу в цифровой вселенной покажется такой уж сомнительной сделкой. Игра – это всего лишь игра. Вот только игры, затеянные спецслужбами, проходят по несравненно более жёстким правилам, и отсутствие выбора служит плохим оправданием тем, кто угодил в жернова подковёрных интриг.

Впрочем, выбора у меня и в самом деле не было, а плата за спасение не показалась чрезмерной. Войти в игру, стать некромантом, сбросить с хвоста охотников на малефиков, пройти отсев, найти человека. Кого? Как? Зачем? Неправильные вопросы. Задать следовало совсем другой: почему – я? Почему именно Джон Доу?

Павел Корнев

Поводырь мёртвых

Пролог

офлайн

Хочешь заглянуть в бездну – взгляни в ствол пистолета. Нет, не при чистке в нарушение всех требований безопасного обращения с оружием, а когда тот зажат в чужой руке и направлен тебе... Ну примерно в переносицу он и был мне направлен.

В нём – тьма, за ним – смазанный силуэт человека. Взгляд попросту не фокусировался на злоумышленнике, намертво прикипев к дульному срезу глушителя. Намертво – воистину подходящее определение, иначе и не скажешь...

Внутренности стянуло узлом, и лишь когда ствол легонько качнулся вниз, я сумел преодолеть оцепенение и послушно утопил кнопку на ручке двери. С тихим шорохом поползло вниз боковое стекло электромобиля – моего электромобиля, припаркованного на арендованном мной месте на техническом этаже высотки, где располагался мой офис...

Моего, мной, мой! А потянет сейчас палец спусковой крючок, и не останется ничего моего, да и меня самого не останется тоже. Безжизненное тело – это ведь уже буду не я. Это просто мясо и кости, мозги и те вышибет...

Стекло опустилось до упора, его привод перестал негромко гудеть, воцарилась тишина.

– Привет от Когана, – произнесло бесцветным голосом размытое пятно, которое я так и не смог заставить себя разглядеть, и – вспышка!

Жахнуло так, словно взорвалась граната, будто граната взорвалась прямо у меня в голове! Из всех цветов остался один только белый, вся реальность стала сплошным белым ничем, а потом меня выдернули из машины и в это самое белое ничто уволокли.

Но не душу из тела выдернули, да и на прижизненное вынесение на небеса происходящее нисколько не походило! Пусть я толком ничего не видел и совсем ничего не слышал, какие-то смутные ощущения подсказали, что меня ухватили

под руки и тащат по бетонному полу, а едва различимые тени перед глазами – чёрные берцы. О, вот и зрение возвращаться начало...

Тут-то меня и забросили в фургон или микроавтобус, а потом, судя по лёгкой дрожи, со всего маху захлопнули боковую раздвижную дверь. Ну так мне показалось. В ушах звенело, перед глазами плавали белые круги, и лишь тактильные ощущения вернулись в полном объёме – пальцы уловили шершавую жёсткость ворсового покрытия.

И я лежу на нём в своём костюмчике за много-много денег...

Стоп! Плевать на костюм! Меня что – похитили?

И если так, то лучше ли это пули в голову или вовсе даже наоборот?

Тут всё зависело от намерений бандитов, а фамилия «Коган» ясно давала понять, что дело отнюдь не в желании получить выкуп. И фунтом плоти отделаться тоже не получится – это не кредиторы. Сука! Да как же так?! Столько лет прошло!

Я же всё продумал! Уехал на другой конец страны, поменял сферу деятельности, не светился в социальных сетях и даже завёл новую страховку! Ну как так-то?! Вот чего Когану надо? Пусть его и засадили на восемь лет во многом благодаря моим показаниям, так что с того? Он ведь уже вышел условно-досрочно за хорошее поведение и на землю обетованную укатил! На кой чёрт ему ворошить прошлое? Уверен, что не вычислят, или рассчитывает, что не выдадут?

Блин, выдадут – не выдадут, мне-то какая разница?! Уж лучше б сразу пристрелили...

Через мерзкий звон в ушах донёсся звук отъехавшей в сторону двери, и на этот раз мне более-менее удалось разглядеть одного из похитителей. Городской камуфляж, разгрузка, оружие, шлем с респиратором и непрозрачным лицевым щитком. На обычного бандита нисколько не похож. А подрыжать на моё похищение какое-нибудь частное охранное предприятие – это уже откровенный перебор. Слишком много чести!

Значит – силовики? Но это же бред ничуть не меньший!

Меня взяли под руку, подняли и усадили в автомобильное кресло. Потом установили откидной столик и устроили на нём ноутбук.

– Когда будешь готов, просто подними крышку, – сказал человек в камуфляже. – Понял?

Моего слабого кивка ему показалось недостаточно, и он переспросил:

– Ты меня понял?

После взрыва свето-шумовой гранаты в ушах продолжало звенеть, но речь собеседника звучала достаточно чётко, и потому, не желая провоцировать незнакомца на более решительные действия, я выдавил из себя сиплое:

– Да.

Прозвучал ответ откровенно жалко, но тормозить меня боец больше не стал, выбрался из лишённого окон фургона с наглухо отгороженным от водителя пассажирским отделением и спешно задвинул за собой боковую дверцу.

Я же поднимать крышку ноутбука повременил, вместо этого откинулся в кресле и несколько раз с силой сжал веки, пытаясь избавиться от мельтешивших в глазах белых пятен. Зрение понемногу восстановилось, тогда с опаской пробежался пальцами по мощному обрезиненному корпусу явно собранного по спецзаказу устройства, немного поколебался, потом всё же решил и дальше себя неизвестностью не изводить, откинул крышку.

Ожидал увидеть что угодно, даже ухмыляющуюся физиономию бывшего работодателя, но на чёрном фоне медленно вращалась эмблема игровой вселенной «Башни Власти».

Что за бред?! Я в который уже раз за последние пять минут разинул рот от изумления, а потом открылся канал связи, и возникло лицо не реального человека, но игрового персонажа. И да – тоже не человека.

Резкие черты, сероватая кожа, пепельного цвета волосы, остроконечные уши, вертикальные зрачки чёрных, с багряными искорками глаз. Общаться со мной пожелал тёмный эльф. Точнее – эльфийка. Изабелла Аш-Ризт. Или кто-то пытающийся выдать себя за неё – все мои совместные дела с этой не самой приятной в общении особой закончились ещё четыре года назад.

Но нет – никакого подлога.

– Привет, котик! – знакомо поприветствовала меня эльфийка – в реальной жизни сотрудник управления информационной безопасности одного из силовых ведомств; уж не знаю, какого именно. – Давно не виделись!

– Сгинь! – только и вырвалось у меня.

Эльфийка – какая она к чёрту эльфийка, но надо же как-то называть! – залиvistо рассмеялась.

– И это после того, как мы спасли тебе жизнь?

Но в голове у меня прояснилось достаточно, чтобы заподозрить подвох, и я немедленно выдал в ответ:

– Можно подумать, это был не спектакль!

Изабелла покачала головой.

– Отрицание, агрессия, торг, – начала она загибать тонкие пальцы с длинными чёрными ногтями, – равно как и депрессия – не помогут. Переходи уже сразу к принятию. Увы, котик, твой бывший работодатель оказался злопамятной сволочью. И тебе ещё повезло, что посредник засветился, подыскивая исполнителя. Подвести к нему своего человека мы не успели, пришлось действовать слегка... прямолинейно.

– Ты тут причём? – прямо спросил я. – Не твой же профиль!

– У нас к тебе деловое предложение.

В ушах мерзко звенело, в голове тикало, и сдерживать эмоций я не стал.

- Да неужели? А знаешь, где я ваши предложения видел? Точнее даже - на чём их вертел?

- Что насчёт участия в программе по защите свидетелей? Новое имя, биография, при желании - внешность. Подъёмные прилагаются. Ты не бедствуешь, и всё же денег много не бывает. Как считаешь?

Бочка мёда была слишком большой, чтобы не скрывать в себе пару ведер дёгтя, но сходу отменить предложение я не стал, задумался о нём всерьёз.

- Всё просто, котик, - продолжила увещевать меня Изабелла. - Либо ты сейчас выходишь наружу, даёшь показания и продолжаешь жить до следующего покушения...

- А оно будет?

- Не мне судить об упорстве господина Когана, ты его знаешь лучше! - отмахнулась эльфийка. - Либо прими наше предложение и официально умри здесь и сейчас. Техническую сторону вопроса мы берём на себя.

Я задумался. Все мои активы хранились на цифровых счетах, доступ к ним я сохранял при любом раскладе, семьёй за последние годы так и не обзавёлся и даже близко ни с кем не сходил, подспудно опасаясь чего-то подобного сегодняшнему покушению. Жить в вечном страхе не слишком-то приятно - что есть, то есть.

А Коган не успокоится. Точно нет, если уж решил отомстить. В его упорстве я был уверен на все сто, именно поэтому и забился в дыру на другом конце страны...

Программа защиты свидетелей - это выход. Но какова цена?

- Что взамен? - нехотя спросил я, прерывая свои тяжёлые раздумья.

– Два месяца твоей жизни. Или даже меньше, если справишься раньше. В идеале надо уложиться в месяц.

– Уложиться с чем?

– Найдёшь для нас одного человека. – Изабелла прервалась, слишком уж явно проявилось на моём лице недоумение, и вскинула руку. – В сети, котик! Для начала его придётся отыскать в сети! Слышал что-нибудь о мульти-платформе «Глубокий сон»?

– Бред какой-то, – пробормотал я, совершенно сбитый неожиданным предложением с толку. – Зачем вам я?

– Поверь, котик, без тебя никак не обойтись. А теперь прочитай соглашение и приложи к сканеру отпечаток большого пальца...

онлайн

Темнота. Тишина. Безмятежность. И сразу – ослепительные всполохи, сливающиеся в безумное мельтешение стробоскопа, скрип, скрежет, уколы электрических разрядов.

Я бы точно сорвал с головы шлем, если б за миг до того не утратил контроль над собственным телом, а так не смог даже заорать. Оно и к лучшему: уже пару мгновений спустя вспышки света померкли и стихла какофония, сознание вновь кануло в беспредельную тьму.

– Внимание! – произнёс бесполой голос у меня в голове. – Начинается калибровка оборудования. Мысленно представьте белый квадрат.

Я представил – и несколько даже удивился, когда во тьме замерцала созданная моим воображением геометрическая фигура. Стоило только ей обрести должную стабильность, последовала новая команда.

– Трансформируйте квадрат в круг.

И вновь сделать это не составило никакого труда, как и поменять цвет с белого на зелёный. Затем я превратил круг в ромб и раскрасил левую его часть синим, а правую красным, на этом калибровка и завершилась.

Оборудование готово к использованию.

Тьма дрогнула, её судорога стёрла двухцветный ромб, на смену ему пришла эмблема разработчика. Меня закрутило, будто угодившую в водоворот щепку, создание рухнуло в окаймлённый пламенем портал, но свободное падение тут же перешло в планирование, а кроличья нора обернулась беспредельной ширью космоса. Во мраке начали одна за другой загораться звёзды, они приближались, становились ярче, превращались в порталы виртуальных миров.

Выберите точку входа. В будущем её можно будет изменить.

Взгляд заметался, пытаюсь выискать нужное окно, а потом я опомнился и отдал мысленный приказ:

– «Запределье»!

И – сработало! Одна из виртуальных иконок начала стремительно увеличиваться в размерах, я нырнул в неё и полетел по тоннелю к безумно далёким отблескам света. А впереди – решётка!

Идёт проверка действующих блокировок...

Выскочившее системное сообщение заставило непроизвольно сжаться в ожидании удара о ржавые прутья решётки с шипами цвета запёкшейся крови. Не уверен, что их таковыми запрограммировали, скорее уж злую шутку сыграло

взбудораженное воображение.

Страшно!

Обнаружена бессрочная блокировка «Башен Власти»...

Я осознал, что сейчас меня вышвырнут в реальность, будто нашкодившего котёнка, и мысль о неминуемом вылете из программы по защите свидетелей нагнала такого ужаса, что неизбежное столкновение со стремительно приближающейся преградой враз перестало казаться пугающим или даже просто неприятным.

Глобальная блокировка мульти-платформы «Глубокий сон» отсутствует.

Блокировка «Запределья» отсутствует.

Доступ разрешён!

офлайн

Вот так сразу за предложение о сотрудничестве я не ухватился, заинтересовался деталями. Дьявол всегда кроется именно в них, а мне отнюдь не хотелось угодить в виртуальное рабство. И хорошо, если только в виртуальное!

Но нет, соглашение оказалось достаточно сухим и прямолинейным; никаких подводных камней, двояких формулировок и мелкого шрифта. От каждого по способности, каждому по потребности и всё такое прочее. От меня требовалось создать персонажа в игровом мире «Запределье» и на протяжении двух месяцев оказывать консультационные услуги министерству юстиции в лице неназываемой «следственной группы», а по истечении этого срока я получал

новую личность и подъёмные для обустройства в любой точке страны по собственному усмотрению.

Разумеется, включение в программу по защите свидетелей не осуществлялось в автоматическом режиме, для этого требовалось локализовать местонахождение некоего неуказанного пока объекта; все инструкции я должен был получить непосредственно в игровой реальности. Провал задания никакими особыми санкциями не грозил, но в этом случае мне полагалась лишь не слишком значительная компенсация, а дальше я оказывался предоставлен самому себе, и о новом пакете документов речи уже не шло.

- Почему именно я? - повторил я самый главный в этой ситуации вопрос.

- Что ты знаешь о «Глубоком сне»? - вопросом на вопрос ответило изображение Изабеллы на экране ноутбука.

Я озадаченно пожал плечами.

- Семейство виртуальных проектов. Резко пошли в гору пару лет назад, когда во время пандемии нейро-вируса сумели сертифицировать игровое оборудование в качестве медицинских приборов. Деньги к ним потекли рекой, но вроде это лишь развитие разработки двойного назначения, рассекреченной военными. Начальный комплект для подключения стоит на порядок дешевле капсул виртуальной реальности прежнего поколения, к тому же появилась возможность подключаться по ночам с компенсацией времени сна. Но имеются и продвинутые системы для бессрочного пребывания в сети.

Разумеется, никакого «нейро-вируса» не существовало, это было бытовое название вируса с заковыристой аббревиатурой, который мутировал почище гриппа, передавался воздушно-капельным путём и, поражая деятельность центральной нервной системы, превращал людей в подобие овощей, но при этом никак не затрагивал работу мозга. За несколько лет число заболевших в мире превысило двести миллионов и, если в странах третьего мира проблему ухода за ними решила повсеместно легализованная эвтаназия, то среди заболевших из «золотого миллиарда» оказалось немало количество людей состоятельных или даже просто богатых, не говоря уже о тех, кто обладал расширенными медицинскими страховками; аналогично складывалась ситуация и в странах с государственным финансированием медицины. Уход в виртуальную реальность

стал настоящим прорывом: очень многие компании перевели туда работу целого ряда подразделений, и некоторое количество заболевших оказалось даже способно обеспечивать себя, продолжая обычную трудовую деятельность. Ну а остальные получили бесплатную подписку к виртуальной реальности от страховых компаний и министерств здравоохранения, благо оборудование начального уровня и в самом деле стоило достаточно недорого.

Люди – и далеко не только обездвиженные нейро-вирусом! – получили возможность работать, общаться в частных пространствах, путешествовать по цифровым копиям памятников архитектуры и целых городов и конечно же – играть. Не нужно было никуда ехать с риском подхватить неизлечимое заболевание, и всё больше и больше совершенно здоровых людей предпочитали не покидать чистых зон, не тратиться на авиабилеты и гостиницы, а просто оплачивать цифровую подписку. Кто-то погружался в виртуальность на восьмичасовой рабочий день, кто-то покупал оборудование более продвинутого уровня и уходил туда на недели или даже месяцы. Некоторые переселялись в цифровую реальность навсегда и не только лишь по состоянию здоровья. Таких газетчики даже окрестили «новыми лишними людьми».

Изабелла молчала, словно ждала от меня продолжения, и я добавил:

– В этой технологии для обработки информации не задействуется головной мозг, он получает уже готовый сигнал. Это позволяет фильтровать ощущения, и никто не умирает от болевого шока даже при многомесячном погружении в виртуальность.

– Всё так, котик, – кивнула эльфийка. – Ты упустил только один факт: мультиплатформа «Глубокий сон» принадлежит «VRL Inc», базируется на серверах «Башен Власти» и в немалой степени с ними интегрирована. Хочется тебе того или нет, но пришло время для Джона Доу два-ноль. Ты должен будешь создать игрового персонажа максимально схожего со своей прежней дохлятиной. Уж постарайся при этом не наломать дров.

– Но зачем?!

– Узнаешь в своё время, котик. А теперь будь добр, приложи палец к сканеру...

онлайн

Доступ разрешён!

Системное сообщение погасло, и ржавые прутья разошлись в стороны. Я не врезался в них, а, мысленно матерясь и обливаясь виртуальным потом, беспрепятственно понёсся дальше. Но виртуальный пот – это не страшно, как бы моё тело от таких нервных потрясений вполне реально не обделалось. Я ведь на медицинском ложементе сейчас пребываю, не в автоматизированной капсуле длительного погружения. Стыдоба...

Постепенно полёт начал замедляться, и выскочило очередное оповещение:

Идёт проверка гендерной идентичности...

Замелькали оповещения о доступе к медицинской карте, социальному реестру и страницам в социальных сетях, но испугаться я толком не успел, поскольку почти сразу вспыхнула надпись:

Вероятно, вы – цисгендерный мужчина.

Пол в игре: мужской*

[Принять/Внести изменения]

*мульти-платформа «Глубокий сон» не приемлет никаких дискриминаций, в том числе на гендерной основе. При сохранении должной индивидуальности пользователей, каждый из них вне зависимости от расы и пола сможет добиться выдающихся результатов на выбранной стезе

Ниже шла простыня текста с извинениями в случае неверной идентификации пользователя, какие-то ссылки, сноски и пояснения, призванные предотвратить судебные претензии к разработчикам, но я их читать уже не стал, мысленным усилием подтвердил результаты анализа и полетел дальше.

Выберите расу!

Новое требование заставило задуматься и вспомнить о наставлениях Изабеллы. От меня требовалось создать персонажа, максимально приближённого к покойнику Джону Доу, но поиск «нежити» по представленному списку рас результатов не дал. И, надо сказать, я этому обстоятельству только порадовался. Вновь становиться мертвецом мне откровенно не хотелось. Как вспомню – так вздрогну.

Я мысленно провалился в список, и вновь возникло оповещение о всеобъемлющем равенстве прав, но на этот раз оно сопровождалось предупреждением, что мой гендер делает невозможным выбор некоторых рас, а посему они скрыты из перечня, но на текущем этапе генерации персонажа ещё сохраняется возможность изменить пол... «на условиях полного отказа от претензий к разработчикам из-за дискомфорта, который может причинить в связи с этим игровой процесс».

Ничего менять я не стал, как не стал просматривать длиннющий перечень, сразу остановил свой выбор на «человеке». Такая вот я шовинистическая свинья. И от предложения оформить премиумную подписку для доступа к дополнительному функционалу, в том числе и расширенному набору рас, тоже отмахнулся. Ещё и прижимистый, ага.

По умолчанию система предложила использовать имя персонажа из мира «Башен власти», и я с усмешкой подтвердил, что желаю войти в игру как «Джон Доу». А вот к следующему разделу генерации персонажа подошёл с куда большим вниманием.

Выберите класс!

Вот тут я и задумался. Кем мне быть? Какой из предлагаемых вариантов ближе к мёртвому жулику со способностями к некромантии? Отчасти порадовала приписка, что текущий выбор определит лишь стартовые навыки, а в рамках игрового процесса игроки вольны развивать персонажа, как им вздумается, но полностью эти заверения меня не успокоили. Иные ошибки крайне непросто выправить, мне ли не знать!

И я решил не спешить, а для начала пройтись по списку, благо был тот не слишком обширен из-за предварительной группировки классов в блоки.

Бойцы, варвары, берсеркеры – не то.

Стрелки, рейнджеры, егеря – не то.

Жулики, воры, убийцы...

Тут я задумался, поскольку изначально в мире «Башен власти» мой герой создавался именно жуликом, но всё же выбрать эту группу не стал. Слишком многое в прошлом персонаже было завязано на магию Смерти. Отказаться от неё было бы по меньшей мере опрометчиво.

Клерики, монахи, паладины – не то.

Колдуны, маги, чародеи – да! Мне сюда!

Стоило только активировать эту строчку, на фоне чёрного полотна системной бездны отобразился горящий круг, следом проявились языки пламени, и фигура стала напоминать циферблат. Места, предназначенные для отображения трёх, шести, девяти и двенадцати часов, соединили хорды, и у вершин вписанного в круг квадрата проявились символы стихий Земли, Воды, Воздуха и Огня.

Следующий четырёхугольник связал алхимию, ментальную магию и магию крови, а также искусство создания големов. Последний, смещённый ещё на одну позицию, объединил целительство, экзорцизм, некромантию и демонологию.

Огонь

Алхимия Демонология

Целительство Големостроение

Воздух Земля

Ментализм Некромантия

Экзорцизм Магия крови

Вода

Выбор направления тайного искусства осуществлялся вращением круга, и в зависимости от предпочтения какой-либо магической школы изменялась интенсивность свечения остальных. Профильный путь прокачки начинал сиять, соседние с ним продолжали гореть достаточно ярко, а вот дальше свечение становилось всё тусклей, пока окончательно не гасло в противоположном квадранте.

Меня так и подмывало стать пиромантом, дабы на поле боя жечь врагов потоками огня, но столь опрометчиво отклоняться от способностей прежнего персонажа, конечно же, не рискнул, и остановил свой выбор на некромантии.

И тут же круг школ превратился в объятые безжизненным белым пламенем костяное колесо, в центре которого возник череп. Его пустые глазницы уставились на меня в немом ожидании, возникла надпись:

[Подтвердите выбор!]

Я торопиться с принятием окончательного решения не стал, вместо этого открыл описание профессии и обнаружил, что некромант не ограничен одной только магией Смерти и может с небольшими штрафами использовать заклинания соседних школ Земли и Крови за исключением наиболее мощных из них. Дальше – хуже: в искусстве построения големов и школе Воды закрытыми оказывались уже три верхних ранга, в экзорцизме и демонологии – шесть; росли и штрафы. Преуспеть в пиромантии и телепатии мне и вовсе не светило, в этих направлениях некроманты могли использовать лишь самые примитивные чары. Магия Воздуха, целительство и алхимия оставались полностью закрыты.

Досадно, но ладно. Некромант! Я – некромант.

Стоило только подтвердить выбор, как немедленно выскочило системное предупреждение, будто развернулся свиток с написанными кровью письменами.

На значительной части территорий мира «Запределья» некроманты находятся вне закона. Помимо стражей порядка вас станут преследовать члены ряда организаций и адепты некоторых религий. Найти наставников будет чрезвычайно непросто: школа Смерти – закрытый клуб для избранных.

Внимание! При выборе данной специализации игровой процесс может доставить дискомфорт пользователям, которые не готовы отыгрывать социопата-одиночку, окружённого гниющими мертвецами.

[Принять/Изменить]

Принять! Конечно же – принять!

Будто у меня есть выбор!

офлайн

Требование Изабеллы о создании игрового персонажа, максимально приближенного к мёртвому вору со способностями к некромантии ошеломило ничуть не хуже взрыва свето-шумовой гранаты.

– Что за чушь?! – выдал я с нескрываемым раздражением. – Я же там...

– Ты заблокирован по медицинским показаниям в «Башнях Власти», не в «Глубоком сне», – заявила эльфийка, словно прочитав мои мысли. – Ты уникален, котик. При переходе действующих пользователей на новое оборудование подгружаются их текущие профили, но твой заморожен и не подлежит внесению изменений, поскольку имеет статус экспериментального. Мы проверяли, это точно. Таким образом, чисто теоретически ты сможешь задействовать определённые незадокументированные возможности игры. Слегка её... взломать.

– Звучит не очень привлекательно. И абсолютно незаконно.

– Просто выследишь для нас одного нехорошего человека. Пока будешь находиться в нашей юрисдикции, тебе ничего не грозит.

– И как я его найду?

– Там же написано, – впервые проявила раздражение моя собеседница. – Инструкции получишь по достижении двадцатого уровня, когда станет ясно, оправдались наши предположения ли нет. По этой причине на первоначальном этапе задействуется стандартное медицинское оборудование без использования капсулы длительного погружения. Дальше всё будет зависеть от предполагаемых временных затрат. А теперь – прекращай полоскать мне мозги и подписывай соглашение!

Я молча приложил к экрану подушечку большого пальца правой руки, приняв предложенные условия. Почти сразу отъехала в сторону боковая дверца. Боец в камуфляже – тот самый или другой, разобрать не получилось, – передал ноутбук

кому-то оставшемуся на улице, затем сказал:

- Наклоните голову, надо извлечь медицинский чип.

Я послушно прижал подбородок к груди, последовал укол обезболивающего, но даже так присосавшееся к коже устройство резануло на редкость неприятно.

Дальше мне кинули два мешка, один пустой, в другом лежала оранжевая роба и обувь на мягкой подошве.

- Сдайте одежду и личные вещи.

С обречённым вздохом я скидал в мешок все персональные цифровые устройства – будто разом от прошлой жизни избавился, – отдал его бойцу неведомого спецподразделения, а когда закрылась дверь и микроавтобус тронулся с места, уже без всякой спешки переоделся в робу. Вот ведь угодил в переплёт...

Но лучше уж так, чем пуля в лоб. Только это соображение и помогло сдержать истерику. Оно, да не отпустивший толком шок. Опять же – инъекция. Такое впечатление, вкололи мне отнюдь не одно только обезболивающее. Как-то слишком уж резко потянуло в сон. О-о-ох...

онлайн

На следующем этапе я дал согласие создать персонажа на основании данных моей медицинской карты и фотоархива социальных сетей, просто решил не терять время попусту и не переводить генерацию внешности в ручной режим. Разве что на финальном этапе полностью убрал с головы волосы, прибавив тем самым себе малую толику брутальности.

А иначе совсем уж унылым получался результат: за исключением трепетавшего вокруг кистей белого пламени мой обнажённый персонаж оказался попросту никаким. Средний рост, средний вес, средняя мускулатура. Всё среднее, базовая комплектация. Да значения характеристик так и гласили: «база».

Разница между базовыми и максимальными значениями характеристик соответствует разнице между усреднённым индивидуумом и мировым рекордсменом в соответствующей области. При каждом повышении уровня будет начисляться четыре очка: два из них система распределит автоматически в зависимости от игровой активности, ещё два вы сможете разнести по собственному усмотрению.

Я озадаченно хмыкнул, но забивать себе голову особенностями игровой механики на этом этапе не стал и обратился к характеристикам, набор которых оказался вполне стандартным.

Сила: база

Ловкость: база

Телосложение: база

Интеллект: база

Восприятие: база

Воля: база

Никак повлиять на значения этих параметров я не сумел, а потому и вчитываться в их описание пока не стал, зато воспользовался предложением оценить их влияние на внешний вид персонажа. Сдвинул вправо ползунок силы, и в один миг стал перекачанным до невозможности культуристом на пике соревновательной формы. Во всём теле не осталось не только жира, но и просто мяса, лишь бугрились обвитые венами мышцы.

Меня передёрнуло, и я вернул этот параметр к базовому значению, после чего до предела увеличил телосложение и сделался великаном с необъятным брюхом

и мясистыми руками толщиной с бедро базового аватара. Этот результат порадовал ничуть не больше, но передвигать обратно в исходное положение ползунок телосложения я не стал, вместо этого вновь увеличил силу и превратился в подобие Арнольда Шварценеггера в его бытность мистером Вселенная. А прибавка ловкости сместила акценты в сторону бойцов-тяжеловесов. Разница с базовой формой оказалась воистину разительной. Было бы к чему стремиться, будь я нормальным игроком. Ну а в моём положении...

Я подавил тягостный вздох и перешёл к следующему этапу формирования персонажа, на котором предлагалось выбрать одно из трёх базовых заклинаний магии Смерти. Изучив скудное описание, я сразу отбросил «Могильный прах», который окутывал цель облаком пыли и снижал восприятие, но не наносил урона, и принялся оценивать плюсы и минусы «Могильных червей» и «Костяного обломка».

Первое отправляло во врага до трёх червей, второе один-единственный осколок кости. Урона тот наносил меньше, но летел дальше и точнее, да ещё отличался существенно большей пробивной способностью, и всё же я предпочёл ему «Могильных червей». Опыт подсказывал, что на начальном этапе противники в броне станут встречаться не так уж и часто, да и мой слабосильный некромант точно не сможет удержать их на дальней дистанции, ближнего боя при всём желании избежать не получится. А с лучниками и арбалетчиками и самому придётся сближаться во избежание скоропостижной кончины.

[Принять!]

В следующий миг я очутился посреди эпической битвы и невольно присел, прикрыл руками голову, но сразу понял, что это всего лишь вступительный ролик, и усилием воли его воспроизведение прервал. На миг вернулась уже знакомая беспредельная чернота, а потом вспыхнуло очередное предупреждение:

Внимание! Для более комфортного включения в игровой процесс вплоть до достижения десятого уровня ваш персонаж будет находиться в локации, недоступной другим пользователям. Из-за тонкой настройки игрового

оборудования не исключено появление визуальных и звуковых артефактов. Заранее приносим извинения за возможный дискомфорт.

А дальше тьма забралась в мою голову, и сознание померкло.

Ну, погнали...

Часть первая: Стартовая локация

Глава 1

Очнулся в гробу. По счастью – ещё не закопанном и даже не заколоченном. Да и царивший вокруг мрак оказался вовсе даже не могильным. И это определённо был не склеп: по дощатой крыше стучал дождь, близкая вспышка молнии высветила силуэт закрытого ставнями окна.

Я лежал в гробу со скрещенными на груди руками, и у меня болела голова. Но главное – я дышал, а сердце билось. И стоило только мысленно вызвать системное меню, оно тут же возникло перед мысленным взором. Я отыскал пункт выхода, и моё пристальное внимание даже слегка продавило его, но покидать игру, разумеется, не стал. Пока всё шло по плану.

Ухватившись обеими руками за борта гроба, я уселся в нём и на какое-то время замер, пережидая головокружение. Потом перевалился через край, не устоял на ногах и рухнул на пол. От удара лбом о половицы в голове вспыхнуло почище всполохов молний за окном, но зато стало понятно извинение разработчиков за возможный дискомфорт.

Головокружение, темнота, резкие вспышки молний и оглушительные раскаты грома – это, сто к одному, и есть та самая «тонкая настройка игрового оборудования», ну или точнее – её проявления.

Но на один лишь произвол разработчиков слабость списать не получилось: затылок ныл как-то слишком уж пронзительно. Я ощупал его и обнаружил только-только начавшее запекаться рассечение. Вызвал статистику персонажа и понял, что в гроб меня уложили вполне обоснованно.

Жизнь: 5/50 Регенерация: 5 % в час

Выносливость: 13/50 Регенерация: 20 % в час

Энергия: 17/50 Регенерация: 10 % в час

Крепенько меня по тылке приложили, ничего не скажешь! Знать бы ещё кто и за что. Но едва ли за увлечение некромантией – в этом случае сожгли бы и прах по ветру развеяли.

В отсветах проникавших через щели ставен молний удалось худо-бедно изучить обстановку помещения, и я доковылял до стола, на котором лежали нож, кремь и погрызенный мышами огарок свечи.

Нож – это хорошо. Пусть базовый урон минимальный, всего от одного до трёх, но оружие – есть оружие, пригодится.

Тут я вспомнил, что в отличие от простых смертных обладаю магическими способностями, и попытался активировать заклинание. Получилось это на удивление легко: просто вдруг ощутил, что в ладони начинает копошиться некая мерзкая субстанция. Чары потянули энергию, стремясь превратиться в осклизлых холодных червей, и я спешно их развеял.

Вновь накатило головокружение, колени подогнулись, но на пол я на сей раз не свалился, уселся на колченогий табурет. Замер так ненадолго, прислушался. По крыше стучал дождь, стены скребли ветви раскачиваемых ветром деревьев, что-

то шуршало и скреблось под полом. Стало совсем уж не по себе. Погружение в виртуальность – полнейшее, ничуть не хуже, чем в «Башнях Власти».

Наверное, именно гнетущая атмосфера и заставила вспомнить, что нож – это не только оружие, но и универсальный хозяйственный инструмент. Негнущимися пальцами я установил перед собой огарок свечи, а потом принялся стучать обухом клинка по кусочку кремня. Тот раз за разом сыпал искрами, и некоторое время спустя фитиль начал дымиться, а потом на его конце затеплился маленький огонёк. Я выждал, когда он окрепнет и с облегчением перевёл дух.

На самой грани видимости что-то мелькнуло, я встревожился и весь обратился во внимание, но волновался напрасно: это проявилась и вновь скрылась полоска опыта. Она только-только начала заполняться, и пришлось повозиться с настройками оповещений, чтобы привести их к привычному виду и разобраться в конкретных цифрах. Заодно поднял игровой лог и обнаружил, что десять очков были начислены за успешное воспламенение свечи с помощью подручных средств.

Джон Доу, колдун/некромант

Уровень 1. Текущий прогресс: 10/100

Пока разбирался с системным меню, успела немного восстановиться выносливость, а вот здоровья прибавилось лишь самую малость, и мне пришлось в голову обыскать хижину на предмет целебных средств.

Без толку! Внутри было хоть шаром покати. Но совсем уж впустую я время не потерял. Отыскал драную рубаху и штаны с заплатами на коленях, поменял на них свой саван. Никаких бонусов новая одежда не дала, но хоть перестал выглядеть выбравшимся из могилы покойником.

Ещё нашёл лопату – тяжёлую и неудобную, с налипшими комьями грязи. Эта находка и подсказала, что моей точкой входа в игру стала сторожка при погосте.

И кладбище это совершенно точно было лесным. По крайней мере, когда приоткрыл дверь и выглянул наружу, то очередной всполох молний высветил одни только деревья; те вставали в десятке шагов настоящей стеной. К ним уходила размокшая от дождя тропинка, но у меня и мысли не возникло покинуть своё убежище.

На улице было темно как в... В общем, очень-очень темно там было. Слишком темно для меня.

Задвинув щеколду, я вернулся к столу и решил, что без ночного зрения в игре с моей специализацией делать нечего. Некроманты – это ночь и подземелья, будет не слишком-то приятно вечно ощущать себя слепой курицей. Да и, согласно рекламным проспектам, для отдыха пользователям требовалось от двадцати минут до трёх часов сна, а тёмное время суток тут как минимум часов шесть, если не больше. И ещё сумерки. И всё те же подземелья. Нет, без ночного зрения никак!

Здоровье восстанавливалось как-то совсем уж неохотно, и я вновь прошёлся по сторожке, закинул в очаг несколько полешек, с помощью запалённой от свечи лучины развёл огонь, и в помещении сразу прибавилось уюта. Свет и тепло – великое дело.

Я выставил табурет на середину помещения, уселся на него, постарался расслабиться и отрешиться от шороха дождя и вспышек молний. Неужто игроки начинают свой путь только с рубахой, штанами и ножом? Нет, ерунда! Должно быть что-то ещё.

Тайник?

Едва ли базового уровня восприятия могло хватить для обнаружения захоронки, и я не стал бездумно пялиться в полумрак помещения. Вместо этого пошевелил мозгами, взобрался на стол и принялся шарить руками по балкам. Почти сразу пальцы наткнулись на что-то железное, а потом на пол с громким лязгом рухнул меч.

И какой меч! Упёртый в доски остриём, яблоком противовеса на конце рукояти он достал мне до подбородка, а ржавый клинок оказался волнистым.

Фламберг! Будь я проклят, если это не мой собственный фламберг!

И точно – вызванное описание меча не оставило в этом никаких сомнений.

Ржавый фламберг Доу

Базовый урон: 10-18

Базовое пробитие: 40

Увеличенный шанс нанести критический урон и кровоточащие раны

Состояние: ржавый. Вероятность снижения урона и пробития: 20 %

Уникальный. Неотчуждаемый. Неразрушаемый

Мелькнуло сообщение, что пользователю «Башен Власти» вручён случайный предмет из его имущества, и я не сдержался, выругался в голос. Случайный! Как же, как же! Зуб даю, программный балансировщик выбрал самый бесполезный в нынешнем положении предмет, толку от которого в игре попросту не будет. Некромант с двуручником!

Но с паршивой овцы хоть шерсти клок, и я перестал костерить разработчиков, вновь забрался на стол и продолжил поиски. Увы, больше ничего на балках не обнаружилось. Уселся тогда на табурет, устроил на коленях фламберг, усмехнулся.

Поразительное дело, но даже при наличии колдовских способностей острая железяка самым решительным образом подняла уверенность в собственных силах. Это было насквозь неправильно, но ничего с собой поделать я попросту не мог. Быть может, разработчики именно на такой эффект и рассчитывали? Как говорится, пустячок, а приятно. Психологи, блин...

Где-то в ящиках мне попался точильный брусок, я сходил за ним и начал приводить в должное состояние клинок фламберга. Ничего иного попросту не оставалось: дождь и не думал стихать, небо затянули тяжёлые тучи и не было ни малейшего намёка на рассвет.

Пока орудовал бруском, счищая ржавчину с железа, вызвал описание своего невеликого магического арсенала, решив заранее понять, на что могу рассчитывать в схватке.

Могильные черви, базовое

Количество в комке: от 1 до 3

Урон каждого: от 2 до 3

Пробитие: 1

Предельная дистанция: 10 шагов

Расход энергии: 5

Утроенный урон нежити (за исключением костяных креатур)

Шанс вызвать у цели рвоту и панику

В моём нынешнем состоянии заклинание наносило до двух до девяти единиц урона, и это заставило с уважением отнестись к параметрам именного фламберга. Впрочем, на текущий момент урон у чар был именно что базовым: при увеличении воли будет расти и он.

Вновь мелькнула и пропала шкала опыта, на этот раз заполненная уже на треть. За очистку клинка от ржавчины мне накинули ещё двадцать очков опыта, а сам фламберг избавился от дополнительных шансов снижения урона.

Я отставил меч к стене и прошёлся по комнате, решая, чем заняться дальше. Вот уж действительно – симулятор реальной жизни, скука в комплекте идёт! Нет, оставалась возможность покинуть сторожку, но я нисколько не сомневался, что в этом случае очень скоро вновь возникну в гробу, и возвращение в него едва ли будет таким уж безболезненным. Проще поскучать до рассвета.

Ещё не давала покоя мысль, что рваные штаны и рубаха вкупе с ножом и подарочным фламбергом несколько не дотягивают до стартового набора некроманта. Должно быть что-то ещё. Возможно, не в самой сторожке, а где-то неподалёку, в одной из могил, но – должно.

Под полом вновь заскреблись, и я стал куда осторожней наступать на половицы, заодно прислушался к их скрипу. Одна из досок определённо прогибалась сильнее остальных, и я опустил на колени, сунул в щель острие ножа, надавил и обнаружил тайник – крысиную нору.

Одновременно с оповещением об очередном начислении опыта, снизу ринулась какая-то тварь; пасть с множеством мелких острых зубов едва не оттяпала пальцы, а если б не встал за свечой, то и оттяпала бы! До невозможности разжиревшая крыса начала выбираться из подпола, застряла, стала ворочаться и царапать коготками соседние половицы. Я вмиг позабыл обо всех своих магических талантах, схватил приставленный к стене фламберг одной рукой за рикассо, а другой за рукоять и ткнул им в крысу, будто копьём. Насадил гадину на волнистый клинок, для надёжности провернул его, и тут же по сторожке разошлась мерзкая вонь тухлятины.

Дохлый крысиный король убит!

Опыт: +30

Дохлый? И точно – стоило только выдернуть насаженную на меч крысу из лаза, как в отсветах камина сразу углядел следы разложения и грубые стежки, которыми соединили куски воедино мёртвой плоти. Определённо это была работа некроманта.

Быть может, даже моя собственная? Быть может, это страж моего собственного тайника?

Кривясь от омерзения, я сунул руку в крысиный лаз и вскоре нашарил там небольшую шкатулку. Та оказалась не заперта, а внутри помимо кошель с пятью мелкими серебряными монетами обнаружился амулет в виде уже знакомого костяного колеса и черепа, да ещё несколько свёрнутых в трубочку листов.

Увы, никакими магическими свойствами амулет не обладал и, судя по всему, был цеховым символом некромантов; я немного поколебался, но всё же повесил его на шею. После в неясном мерцании свечи начал изучать записи. На небрежных рисунках оказались запечатлены расчленённые животные, тут же шли какие-то пояснения, только, увы, прочитать их не вышло.

Проверка интеллекта провалена!

Требуемый уровень: +5

Я выругался, но без особой досады. В конце концов, сложности для того и существуют, чтобы их преодолевать. Куда больше расстроила невозможность убрать записи в инвентарь. Сделать это не получилось из-за банального отсутствия сумки или вещего мешка.

Проклятье! Да у меня не было даже завалящей котомки!

Пришлось вернуть листки в шкатулку и упрятать ту обратно в крысиный лаз. После я вернул на место половицу, и задумался, как быть с ножом. В итоге заткнул его за верёвку, заменявшую в штанах ремень, только подтянул её посильнее, чтобы оружие не провалилось в штанину. Потом вытащилдохлого – теперь уже окончательно и бесповоротнодохлого! – крысиного короля за дверь и отшвырнул его подальше от крыльца. Вонь разлагающейся плоти подействовала на нервы угнетающе, и невольно возникло сомнение, тот ли путь развития я выбрал.

Но лишь вздохнул и выбросил эту блажь из головы. Не развлекаться сюда пришёл. Достигну двадцатого уровня, узнаю задание, выполню его – и здравствуй, программа защиты свидетелей!

Дрова в очаге прогорели, алые угли почти не давали света, да и огарок свечи начал мерцать, поэтому я воспользовался последним шансом обыскать сторожку, но никаких новых открытий сделать не сумел. Если тут и были другие тайники, моего уровня восприятия для их обнаружения определённо недоставало. А потом на улице забрезжил рассвет и пришло время отправляться на поиски приключений, опыта и добычи. Ну и всего остального, что заготовила для меня фантазия разработчиков...

Глава 2

Наверное, столь нелепого некроманта этот мир ещё не видывал. Босой, в драной рубашке и портках с заплатами я стоял на крыльце сторожки, закинув на плечо увесистый фламберг, и с подозрением озирали окрестности лесного погоста. Именно – окрестности: визит на само кладбище в мои ближайшие планы определённо не входил. Там меж покосившихся надгробий в лучах рассветного солнца серебрились клочья тумана, а по мере удаления от ограды они сгущались до состояния молочной пелены, из которой едва-едва проглядывало злое строение склепа.

Интуиция подсказывала, что там меня не ждёт ничего кроме быстрой и болезненной кончины. Не маленький – прекрасно знаю, почём фунт лиха. Прежде чем в подобные места соваться, надо для начала хоть немного прокачаться.

Прокачаться – да. Только как? Единственным живым существом в округе оказался крупный чёрный ворон на крыше сторожки; там его было не достать. Впрочем – неважно. Если есть тропа, куда-то она меня да приведёт. Местность разведать, заодно и опыта подзаработаю. Это же игра!

Я двинулся в путь, шлёпая босыми ступнями по холодной грязи, и почти сразу послышался шорох в кустах, на полянку выбрался небольшой полосатый кабанчик. Он возмущённо хрюкнул, но, прежде чем кинулся на меня – если,

конечно, собирался это сделать! – я перехватил фламберг двумя руками, молодецки ухнул, крутанул на пятке и скинул тяжеленный меч с плеча. Оружие свистнуло, рассекая воздух, и точно так же должно было развалить надвое подсвинка, но рукоять невесть с чего повернулась в ладонях, и клинок ударил в розовый пяточок плашмя.

Животину отбросило обратно в кусты, а я не сумел удержать равновесие, инерция закрутила, и острие вспахало дёрн, глубоко засело в земле. И тут же сильнейший удар в колено заставил подломиться ногу. Не повалился на землю, не иначе лишь чудом.

Получен урон: 20

Критическое повреждение левого колена!

Подвижность ограничена!

Системное сообщение промелькнуло и сгнуло, словно его и не было, а вот атаковавший меня кабанчик никуда пропадать не собирался. Он отступил, готовясь вновь пустить в ход торчащие вверх клыки, и тут уж я не сплеховал, выкинул в его сторону левую руку и мысленно потянулся к своим магическим способностям. Пальцы заледенели, словно запустил их в потроха мертвеца, энергия потекла через них, осклизлый комок сорвался с ладони и угодил прямиком в распахнутую пасть подсвинка.

Нанесён урон: 8

Кабанчик замер как вкопанный, задрожал, отрыгнул червей и какую-то красную слизь. Добить его не успел: из кустов уже выбрался тот поросёнок, что получил фламбергом в самом начале схватки. Из ноздрей распухшего пяточка сочилась кровь, но настроен лесной обитатель оказался более чем решительно. Он сходу взял неплохой разбег, и я не сумел и не успел высвободить из дёрна фламберг, да ещё и завалился на бок, ладно хоть отгородился от подсвинка воткнутым в

землю клинком. И подсвинок не разочаровал, со всего маху налетел за волнистое лезвие, распорол о него брюхо и поплёлся прочь, а из страшной раны начали вываливаться потроха.

И тут же мне прилетело под рёбра! Отрыгнувший могильных червей кабанчик скакнул вперёд, ударом в бок сбил на землю и мотнул головой, распарывая плоть клыками. Я в ответ саданул его ножом в шею. Хлестанула кровь, зловредная тварь отшатнулась, завалилась на траву и принялась подёргивать лапами.

Получена кровотокающая рана!

Критическое состояние!

На ноги подняться я уже не смог. Только опёрся ладонями в землю, и внутренности пронзила столь резкая боль, что был вынужден завалиться на спину и зажать ладонями рваную рану в боку. Горячая кровь продолжила бежать через сомкнутые пальцы, и вместе с кровью из меня потекла сама жизнь.

На последних пунктах здоровья боль утихла, и я впал в оцепенение, не в силах пошевелить ни рукой, ни ногой. Тогда-то и послышалось хлопанье крыльев. Слетевший с крыши сторожки ворон уселся на плечо и одним решительным движением выклевал мне глаз.

Ах ты тварь! Да я из тебя суп сварю, курица драная!

Небольшим утешением послужили сообщения о погибших от кровотечения подсвинках, начисленном опыте и поднятом уровне, но мне было уже всё равно. Я умер.

Вы погибли, но это не страшно!

Поначалу системное сообщение показалось откровенной издёвкой разработчиков, слишком уж неприятные ощущения довелось испытать, но дальше вывалился ворох оповещений о снижении пиковой чувствительности нервной системы, балансировке обоняния и улучшении слуха. Как видно, тонкая настройка игрового оборудования ещё продолжалась, и смерть – а точнее, чрезмерные болевые ощущения, сопутствовавшие ей, – стали поводом для внесения правок в установленные по умолчанию параметры.

Затем всплыло предупреждение о том, что изменения вступят в силу после двадцатиминутного сеанса сна, я дал на это согласие, а очнулся во всё том же гробу.

Окружающая действительность сделалась самую малость реальней, отступила едва заметная головная боль. В остальном же всё осталось по-прежнему. Разве что на рубахе прибавилось прорех; и она, и портки потеряли несколько единиц прочности, хорошо ещё не пришлось штопать их или отмывать от засохшей крови.

Я с некоторой даже опаской уселся в гробу, прислушался к собственным ощущениям, но ничего не беспокоило и без следа сгинуло головокружение. Фламберг обнаружился на столе, а за ножом пришлось идти на улицу. Судя по только-только начинавшему красить край неба солнцу, времени с момента моей бесславной гибели прошло как раз около заявленных системой двадцати минут; наведаться сюда не успели ни люди, ни звери. И крысиный король, и разрубленные мной кабанчики никуда не делись, да и зловредный ворон по-прежнему восседал на крыше.

Привычным уже движением, я отставил в сторону правую руку, свёл должным образом пальцы и влил в единственное доступное заклинание магическую энергию, а только в ладони закопошились могильные черви, швырнул их в птицу. И – промахнулся.

Ворон каркнул и улетел, а я выругался и пригляделся к гниющей плоти крысиного короля. Воняла теперь падаль далеко не столь противно, как прежде; по крайней мере, рвотных позывов она больше не вызывала. Не иначе сказалось изменение баланса игровых ощущений, и оставалось надеяться, что аналогичные изменения затронут и боль. Но раньше времени забивать себе этим голову не стал, ушёл в сторожку и вызвал статус персонажа.

Уровень 2. Текущий прогресс: 40/100

За каждого из кабанчиков мне обломилось по сорок единиц опыта, а переход на второй уровень одарил одним очком навыков и четырьмя пунктами характеристик, два из которых игровая механика разнесла самостоятельно, увеличив силу и волю. Не иначе наиболее активно я задействовал умения, завязанные именно на эти параметры.

Нужно было как-то распорядиться двумя оставшимися очками, и поскольку со статьями и пособиями по прокачке некроманта я ознакомиться не удосужился, полагаться оставалось исключительно на собственный игровой опыт и логику.

Сила отвечает за урон, наносимый оружием ближнего боя, а также переносимый вес и расход выносливости.

Не самый полезный параметр для колдунов, на мой взгляд, и дополнительно улучшать его я не счёл нужным.

Ловкость определяет точность и быстроту движений, рефлексy.

И снова мимо. Да, быть неуклюжим плохо, но для начала имело смысл развить профильные характеристики. Хорошее уклонение, конечно, и некроманту отнюдь не помешает, но сейчас другие приоритеты на повестке дня стоят.

Телосложение напрямую влияет на уровень здоровья, выносливости и сопротивления внешним воздействиям, а также скорость восстановления этих параметров.

Вот тут я задумался. Умирать после двух-трёх ударов мне несколько не хотелось, и всё же имело смысл немного поиграть и посмотреть, насколько эти параметры критичны для моего колдуна.

Интеллект позволяет использовать более сложные заклинания, схемы и механизмы.

Тут же выскочила пометка, что характеристика является профильной для всех заклинателей и наряду с волей дополнительно поднимается каждый пятый уровень. Согласно игровой справке, влиял интеллект в первую очередь на доступность чар, а не их эффект. Для использования заклинаний десятого ранга его требовалось увеличить до пяти, и после недолгих раздумий, я решил не торопиться и с этим.

Восприятие влияет на органы чувств, интуицию и скорость восполнения внутренней энергии.

Этот параметр прирастал на единицу каждый десятый уровень, сейчас же я вовсе не был уверен, стоит ли вкладывать в него очки.

Воля определяет запасы внутренней энергии и эффект заклинаний, наряду с телосложением влияет на выносливость.

Я в сердцах выругался. Для сбалансированного развития персонажа требовалось хотя бы по минимуму прокачать большинство из характеристик, а у меня в наличии имелось лишь два жалких очка. И как поступить?

После недолгих колебаний, я вложил оба очка в увеличение воли, и в результате максимальный ущерб моего единственного заклинания подрос с девяти до двенадцати единиц. Да и самих заклинаний я теперь мог сотворить на три

штуки больше.

А вот задействовать полученное при повышении очко навыков не получилось. Согласно справке, оно могло быть потрачено на изучение непрофильных умений и улучшение заклинаний, но на погосте наставников не имелось, а повышение ранга «Могильных червей» было возможно только при интеллекте, на шестнадцать единиц превышающем базовый уровень. Мне до таких показателей было ещё качаться и качаться, так что я махнул рукой и вывел статистику персонажа.

Джон Доу

Колдун/некромант

Уровень 2. Текущий прогресс: 40/100

Сила: +1

Ловкость: база

Телосложение: база

Интеллект: база

Восприятие: база

Воля: +3

Жизнь: 50/50 Регенерация: 5 % в час

Выносливость: 50/50 Регенерация: 20 % в час

Энергия: 65/65 Регенерация: 10 % в час

Переносимый вес: 10 кг

Очки навыков: 1

Я хмыкнул и пожал плечами. Не ахти, конечно, но сложно добиться чего-то выдающегося за пару часов игры. Особенно, если большую часть этого времени просидел в сторожке, опасаясь выйти наружу. Но просидел и просидел. Зато не сожрали.

А теперь – в путь.

Но вопреки бравурным мыслям, сломя голову на поиски приключений я не кинулся и для начала вызвал карту. Текущая локация называлась «Погост» и за исключением этого самого погоста и сторожки могильщика на ней не оказалось ровным счётом никаких пометок; все окрестности скрывал серый покров. Интерес ради я обратился к функциям внутриигрового общения и обнаружил, что те заблокированы, доступной оставалась только горячая линия связи с администрацией. Справка подсказала, что игрокам до десятого уровня не рекомендуется отвлекаться от виртуального приключения для «более точной подстройки баланса ощущений».

Положительный эффект автоматической балансировки я уже оценил, да и общаться было не с кем, поэтому переживать по поводу вынужденной изоляции не стал, устроил на плече клинок фламберга и двинулся по тропинке в лес. Идти босиком по размокшей после дождя земле было не слишком-то приятно, но куда больше грязи под ногами меня волновало местное зверьё. Да и с разбойниками встречаться нисколько не хотелось.

Я настороженно прислушивался и вглядывался в густой подлесок, это свою роль и сыграло, всплыло системное оповещение.

Внимание! Уровень восприятия недостаточен для активации внутреннего зрения!

У меня вырвался тяжкий вздох. Все характеристики нужны, все характеристики важны, да только попробуй их все прокачай! К слову, о прокачке...

В кустах послышалось хрюканье, мелькнул полосатый бок. Я зачерпнул энергии и заставил усилием воли материализоваться могильных червей, метнул их в поросёнка. Потратил пять очков энергии, зато удачным попаданием выбил у застигнутого врасплох животного в два раза больше пунктов здоровья. Кабанчик пронзительно завизжал и ринулся в атаку, я встретил его новым магическим ударом и на этот раз попал по глазам. Подсвинок принялся бестолково мотать головой, и даже не пришлось пускать в ход фламберг, удалось добить жертву третьей порцией могильных червей.

Лесной кабанчик убит!

Опыт: +40

Пальцы так и подрагивали, кисть заморозило, будто приходилось черпать ими колотый лёд, но неприятные ощущения постепенно отступили, и я вознамерился вдобавок к полученному опыту извлечь из убийства ещё и вполне материальную выгоду. Увы, только подступил к безжизненной тушке и сразу брезгливо поморщился, подался назад.

Кабанчика словно обдали кислотой, местами шкура оказалась прожжена до мяса, он жутко вонял и уже начинал разлагаться. Досадно, но ожидаемо. Было бы удивительно, благоухай магия Смерти розами.

Я вновь устроил на плече фламберг и потопал дальше. До следующего уровня оставалось набрать всего двадцать очков опыта, и мне не терпелось поскорее их заработать. Именно поэтому, когда вышел на небольшую поляну и заметил ощипывавшего нижние ветки деревьев пятнистого оленёнка, не умилился от вида «Бэмби», а поудобней перехватил рукоять фламберга.

Ну а как иначе? Я же некромант! Хуже того, я – игрок!

Решив не задействовать свои магические способности, дабы не портить шкуру, я подкрался и со всего маху рубанул мечом прямо по изящной шее, сразу над лопатками. И на этот раз всё прошло без сучка, без задоринки. Прошёл через плоть и кости и клинок. Он легко снёс голову и со всего маху воткнулся в землю. Повозился даже, высвобождая его из дёрна и переплетения корневищ. Но – неважно. Дело было сделано.

Оленёнок убит!

Опыт: +20

Уровень: 3. Текущий прогресс: 0/200

Разбираться с повышением уровня я не стал, опустился на колени и вытянул из-за пояса нож. Начал свежевать тушку и моментально перепачкался в крови, да и шкуру располосовал до полной бесполезности, зато слегка продвинулся в развитии.

Опыт: +10

Желаете изучить умение «Разделка тел»?

Я ненадолго задумался и согласился потратить на обучение один из свободных пунктов навыков.

Открыто умение «Разделка тел». Текущий прогресс: 1 %

Открыт профильный навык верхнего уровня «Анатомия». Текущий прогресс: 1 %

Открыто владение ножом. Текущий прогресс: 1 %

Вот оно как! Три в одном! Неплохо. Нет, ну в самом деле – какой из меня некромант без умения разделять тела и знаний об их внутреннем устройстве?

Но улыбка мигом увяла, стоило только уловить за спиной... Всхрапывание, что ли? Точно! И топот!

Я вскинулся и обнаружил, что на меня во весь опор несётся красавец-олень! Ну такой... красавец, сука...

Могильными червями взявшего разбег монстра было не остановить, и я подорвался с колен, махнул фламбергом, сиганул в сторону. Точнее – всё это сделать попытался. Тяжёлый клинок вильнул вниз, задел корневище и отскочил, угодил оленю в ноги, но особого вреда не причинил и уж точно их не перерубил. С рывком в сторону тоже не сложилось: только начал выпрямляться, как острые рога поддели меня и подбросили в воздух. Ну и проткнули, конечно же, не без этого...

Вы погибли!

Глава 3

Очнулся в гробу. Уселся в нём, обложил матом оленя и всю его оленью родню, потом огляделся и вновь выругался, на этот раз при виде лежавшего на столе фламберга.

Да что с тобой не так, а? Или это не так что-то со мной?

Выбравшись из гроба, я подошёл к двери и выглянул на улицу, затем вернулся к столу и вызвал описание фламберга, но основными характеристиками на этот раз не удовлетворился, отыскал текущую эффективность использования и

рекомендуемые значения характеристик. В результате даже зарычал от досады.

Для достижения базовых значений меткости и урона требовалось не только научиться ближнему бою, обращению с двуручным оружием и фехтованию двуручными же мечами, но и довести значение силы до тридцати, телосложения до двадцати пяти, а ловкости до двадцати. Без этого задействовались понижающие коэффициенты, опускавшие текущее значение точности на восемьдесят три процента, а урона на семьдесят три.

С ножом всё обстояло не столь печально, да только серьёзным оружием он становился лишь при развитой ловкости и восприимчивости, а без этого провести критический удар или добиться кровоточащей раны было попросту нереально. Не особо исправляли ситуацию даже умения разделки тел и анатомии, которые находились у меня пока что в зачаточном состоянии.

Оставалось лишь смириться с мыслью, что я слабый и неловкий, но как раз с этим примириться и не хотелось. При переходе на третий уровень вновь по одному пункту зачислилось в силу и волю; я озадаченно поскрёб затылок, но в итоге решил, что мёртвый колдун успеха не добьётся по определению, плюнул на магические способности и оба свободных очка вложил в телосложение.

Сразу подрос максимальный уровень здоровья и выносливости, да ещё повысилась скорость их восстановления, а помимо этого показалось даже, будто немного ноют натруженные мышцы. Впрочем, особо мускулистей и плечистей не стал в любом случае, как был суповым набором, так задохликом и остался. Досадно, но – ладно. Прорвёмся!

Привычным движением я устроил на плече фламберг, покинул сторожку и уже знакомой дорогой потопал в лес. Дошёл до полянки, осторожно огляделся, но олень куда-то ушёл по своим оленьим делам и не помешал мне отыскать в траве оброненный в прошлый раз нож.

А теперь – бежать! И я побежал, да. А как иначе? Когда тебя протыкают острые рога – это очень, просто чрезвычайно неприятно, пусть даже болевые ощущения и далеки от реальных.

Бежал я, наверное, с минуту. Затем перешёл на лёгкую трусцу, но и она вытягивала выносливость как-то слишком уж быстро. А потом лес кончился и

потянулось бескрайнее поле. Поднявшееся над горизонтом солнце начало немилосердно припекать, пересохла глотка, захотелось пить. Тут-то я и пожалел, что полностью избавил голову от волос. Мелькнул даже вопрос, не отрастут ли они со временем, но – неважно. Сейчас неважно.

Остановился перевести дух я минут через пятнадцать. Просто накатило вдруг головокружение и сделалось нехорошо, рубаха и вовсе промокла от пота чуть ли не насквозь. Ну и пошатываться стало заметно. При этом показатель выносливости хоть и обосновался в нижней трети шкалы, но к её левому краю не приближался даже близко. Что за напасть?

Пришлось лезть в расширенную индикацию состояния персонажа.

Голод: 13/100

Жажда: 67/100

Воздух: 9/10

Холод/Жара: +91/|100 |

Не голоден. Хочу пить, но это не смертельно, пока просто в горле пересохло. С дыханием проблем никаких. Перегрелся. Я – перегрелся, кто бы мог подумать!

Зараза! С моей лысиной и тепловой удар на таком солнцепёке схлопотать недолго.

Я выругался, стянул с себя рубаху и замотал ей голову. Стало немного легче, так дальше и двинулся. Попутно прикинул, что при первой же возможности следует раздобыть сумку, запас провианта и фляжку с водой. Да и нормальной одеждой разжиться не помешает, в моих обносках ночью замёрзнуть ничего не стоит. И обувь. Хотя бы завалящие сандалии.

А минут через десять, уже на самом краю ржаного краю поля я увидел его.

Пугало.

Невесть чем набитый мешок водрузили на вкопанный в землю шест и обрядили в выгоревший до невозможности мундир и широкополую соломенную шляпу. Заодно намалевали зловещую ухмылку и пару чёрных глаз, это обстоятельство и заставило замереть на месте, опасаясь подвоха со стороны разработчиков.

А ну как это вовсе не мешок с сеном, а нечто одушевлённое?

Но солнце припекало, и ходить с импровизированной чалмой по понятным причинам не хотелось, да и плечи начинали понемногу обгорать, я решил. Сошёл с тропинки и сдёрнул с пугала шляпу, а потом и лишённый пуговиц мундир, бывший некогда ярко-красным, но из-за дождей и солнца сделавшийся бурым.

Пугало не шевельнулось, и я быстро попятился от него. Вернулся на дорогу, надел рубаху, сверху натянул мундир, на голову водрузил шляпу. Вид у меня после этого оказался – просто закачаешься. Если б не фламберг на плече, был бы вылитый бродяга. А так то ли поиздержавшийся наёмник, то ли разбойник с большой дороги – сразу и не поймёшь. Но зато и на некроманта несколько не похожу. А предупреждения о том, что моих собратьев по ремеслу обитатели этого мира любят исключительно в жареном виде, я не забыл.

Продолжая коситься на пугало, я двинулся прочь, потом глянул на состояние своего персонажа и с удовлетворением обнаружил, что солнечный удар мне больше не грозит. Правда, чем дальше, тем сильнее донимала жажда, но по счастью на опушке соседнего леса попался ручеёк с кристально-чистой и очень холодной водой, там и напился.

Фляга! Ничуть не меньше сумки мне нужна была фляга.

Вновь с обеих сторон тропы начали выситься раскидистые деревья, иногда в кустах слышался треск, иногда за их листвой мелькали силуэты животных, но сам я в чащу не углублялся, а здешние обитатели оказались слишком пугливы, чтобы напасть на человека. Потом тропинка влилась в петлявшую меж деревьев дорогу с двумя оставленными тележными колёсами колеями, и я успокоился окончательно. Зря, наверное, но обошлось – повернул наугад налево и вскоре вышел к ближайшей деревушке.

А вот уже на околице, прежде чем приблизился к невысокой ограде, но уже после начисления двадцати очков опыта за открытие новой локации всплыло окошко с внешним видом моего персонажа и начал помаргивать блок с репутацией.

Я нахмурился, потом обратил внимание на отношение ко мне местных жителей, точнее – на сгенерированное программой описание персонажа.

Странный и опасный чужак

Чужак – это понятно. Только почему «странный и опасный»?

Так ведь сразу собак пустят, а то и стрелами утыкают. Попробуй – докажи, что не душегуб! Но с какой стати? Неужели каким-то образом мою специализацию сходу определить можно?

Я нашарил под рубахой костяной амулет, и тяжесть фламберга заставила перекосяться на одно плечо. Ну конечно же! Фламберг!

Зайдя в кусты, я воткнул меч в землю и отступил на пару шагов. Игровая механика немедленно начислила очередные двадцать очков, а описание сменилось на вполне приемлемое:

Безобидный бродяга

Определение «безобидный» меня определённым образом покорило, но переживать на этот счёт не стал, поскольку новый статус оставлял неплохие шансы вступить с местными обитателями в диалог. А фламберг никуда не денется. Наверное, есть возможность от него избавиться раз и навсегда, но сам по себе меч точно не потеряется и никто его не украдёт.

Выбравшись из кустов, я двинулся к ограде и порадовался, что на плечо больше не давит эдакая тяжесть. Ну а если меня из-за собственной беспечности сейчас прибьют, так не беда – прокачаюсь, вернусь и всех тут изведу. Уверен, труда это не составит: в деревеньке-то всего пара десятков дворов да колокольня.

Но сходу на меня никто бросаться не стал. Да бросаться было особо и некому: у открытых ворот сидел на брёвнышке один только бородатый дед в шляпе наподобие моей. И пусть под рукой у него лежала увесистая сучковатая палка, опасным противником сторож не казался. Я попытался присмотреться к нему и без толку: не удалось определить ни уровень, ни класс. Система «порадовала» сообщением о недостаточности восприятия, пришлось идти знакомиться по старинке.

– А ну стой! Ты кто таков будешь?! – встревожился дед и подтянул к себе дубинку, стоило только выйти на открытое пространство.

Я вплотную к деревенскому сторожу приближаться не стал, как не стал и представляться, просто сказал:

– Хожу, работу ищу.

Мог бы заикнуться о еде и ночлеге, но решил проверить, не обломится ли каких заданий. Не обломилось.

Правда, дед мигом успокоился и вновь опустил на бревно.

– Нищий, что ли?

– Странник.

– А одет как нищий побирушка! – выдал вздорный старикан.

– Лихие люди обобрали, – развёл я руками.

– И чего не отбился?

– Не обучен.

Дед махнул рукой и презрительно сплюнул под ноги.

- Не обучен он! Вот я в твои годы! Э-э-эх!

Выслушивать нотации нисколько не хотелось, и я спросил:

- Есть работа в деревне?

- Есть, как не быть! - подтвердил сторож, глянул в небо и покачал головой. - Как жарит! Как жарит-то, мочи нет!

- Так я пойду?

- Двигай в корчму, - разрешил дед. - Корчмарь у нас теперь за старосту.

- Теперь?

- А как прежний староста от морового поветрия со всей семьёй преставился, так корчмарь все вопросы и решает.

Я кивнул и двинулся к воротам, но только миновал их, и послышался окрик:

- Молодой!

- Да?

- Чужое возьмёшь или подерёшься с кем - вздёрнем. Сам и вздёрну. Учти!

- Ты здесь ещё и палач? - уточнил я.

- На все руки мастер! - расхохотался дед.

Он вполне мог меня чему-нибудь научить, и миг я колебался, но приставать с расспросами всё же не стал и двинулся напрямик к корчме. Репутацию мне среди деревенских жителей установили в три пункта, что расшифровывалось

системой как «подозрительность и недоверие»; с таким отношением не до расспросов.

И без того, пока добрался до покосившегося здания корчмы, был освистан местными мальчишками, а какая-то шавка едва не вцепилась в ногу; уж не знаю, каким чудом удалось взять себя в руки и не приложить дворнягу заклинанием. Но выдержка оказалась вознаграждена сторицей: мало того, что не раскрылся перед местными и не уничтожил чужого питомца, так ещё стоило только шагнуть в полумрак питейного заведения, как мне начислили сорок единиц опыта. Это оказался выполнен скрытый квест деревенского привратника.

Статус стоявшего за прилавком корчмаря – лысого, пузатого и с торчащими стрелками усов на круглом щекастом лице, – определить не удалось, вновь подвело невеликое восприятие. А вот тот оценил меня в один миг и отрезал:

– Милостыню не подаю!

Я снял соломенную шляпу, вытер со лба пот и спросил:

– Может, по хозяйству нужно чего сделать? Или в деревне кому помочь?

– Никто тебе платить не станет!

– А я за харчи.

Корчмарь задумался, потом указал на заднюю дверь.

– Дров нарубишь, покормлю.

Получено новое задание: «Рубка дров»

Я не стал ни торговаться, ни даже смотреть условия, отправился на задворки корчмы, на пробу взвесил в руке тяжеленный колун и тяжко вздохнул. Дров было много.

Но правильно говорят – глаза боятся, а руки делают, справился как-то. Правда, в четыре подхода. Время от времени приходилось садиться в тенёк и ждать, пока восстановится потраченная выносливость. Работа топором сжигала её устрашающе быстро, а за час прирастало только восемнадцать единиц.

Под конец шкала жажды достигла красной зоны, да и голод заметно усилился, но корчмарь не поскупился и выставил на стол изрядных размеров миску с похлёбкой, в которой помимо овощей попадались даже куски мяса. Кроме еды наградой стали пятьдесят очков опыта и ещё на единицу подросла моя репутация у жителей деревни. Теперь ко мне относились просто «недоверчиво». Вроде неплохо, это если не принимать в расчёт кровавые мозоли на ладонях. Перчатки! Позарез нужны перчатки!

После еды восстановление выносливости заметно ускорилось, но я вчитываться в игровой лог и смотреть конкретные цифры не стал, обратив внимание на колченогого мужичка, зашедшего попить пива.

Он с интересом уставился на меня, потом перевёл взгляд на хозяина; тот кивнул.

– Прошлой ночью яблоня из-за ветра треснула, – произнёс тогда незнакомец. – Если срубишь, все яблоки с неё – твои.

Как видно, с рабочей силой дела в деревне обстояли не самым лучшим образом, и я задумчиво поскрёб подбородок, а потом выставил встречное условие:

– И кувшин пива.

– Сделаешь работу – будет тебе пиво, – легко пошёл на уступки мой новый работодатель.

Не иначе я серьёзно продешевил, но даже так получил десять очков опыта и предложение открыть новое умение: «Торговля», которое, впрочем, проигнорировал. Не самый полезный навык, как-нибудь переживу.

И – да, я действительно серьёзно продешевил. Яблоня оказалась на удивление раскидистой, а плоды мелкими, зелёными и настолько кислыми, что сводило скулы. Впрочем, жажду они худо-бедно утоляли, да ещё и собрать их мне

разрешили в сшитый из грубой дерюги мешок. Я чуть не прослезился от радости, когда получил доступ к нормальному инвентарю.

С заслуженной наградой я двинулся обратно к корчме, но одна старушка перехватила по дороге и подрядила натаскать от колодца бочку воды, пообещав в обмен пустить на ночь в сарай. Разумеется, отказаться от задания мне и в голову не пришло. И пусть провозился с вёдрами до сумерек, зато взял четвёртый уровень, да и ко всему прочему из «бродяги» сделался «новым батраком».

Выполнив задание старой карги, я облился холодной водой и уселся на вкопанную рядом с колодцем лавочку, начал изучать вызванные повышением уровня изменения. Автоматическое распределение увеличило телосложение и восприятие, ничего удивительного в этом не было: весь день мне только и приходилось, что вкалывать да пытаться оценить статус собеседников. Сам я повысил волю и после некоторых колебаний – силу.

Джон Доу

Колдун/некромант

Уровень 4. Текущий прогресс: 20/200

Сила: +3

Ловкость: база

Телосложение: +3

Интеллект: база

Восприятие: +1

Воля: +5

Жизнь: 65/65 Регенерация: 7 % в час

Выносливость: 29/69 Регенерация: 32 % в час

Энергия: 75/75 Регенерация: 13 % в час

Переносимый вес: 10 кг

Очки навыков: 2

Ещё на этом уровне появилась возможность выбрать одно из двух оставшихся неизученными базовых заклинаний магии Смерти. «Могильный прах» меня вновь не прельстил, выбрал «Костяной обломок».

Костяной обломок, базовое

Урон: от 3 до 6

Пробитие: 10

Предельная дистанция: 30 шагов

Расход энергия: 5

Тип урона: физический

Итак, мой магический арсенал увеличился ровно вдвое. И пусть это заклинание и проигрывало «Могильным червям» в плане наносимого урона, зато оно отличалось куда большей дальностью и повышенной пробивной способностью.

Я поднялся с лавки, потянулся, желая размять натруженные мышцы и с чувством выполненного долга отправился в корчму. Меня ждал кувшин пива.

Глава 4

«Новый батрак» – статус не из лучших. Стоило только войти в корчму, как негромкий гомон голосов смолк, словно отключили воспроизведение записи. Немногочисленные посетители уставились на меня – кто с интересом, а кто и с нескрываемым подозрением, и я изменил свои первоначальные планы, в питейном заведении оставаться не стал. Взял заработанный в поте лица кувшин и отправился к воротам, пообещав занести пустую ёмкость позже.

Некоторое увеличение социального статуса вкупе с дармовой выпивкой позволяли рассчитывать на благосклонность одуревшего от жары, безделья и одиночества сторожа, так оно и вышло – от угощения тот не отказался.

– Э-э-эх! – протянул старик после того, как приложился к глиняному кувшину, и представился: – Меня Дугом кличут.

Капнуло десять единиц опыта, стал доступен статус дедка.

Старый Дуг, деревенский сторож

– Джон, – в свою очередь сказал я, хлебнул кисловатого и на удивление забористого пойла и сразу передал кувшин собеседнику. В голове приятно зашумело, но выскочившее системное сообщение к продолжению возлияний нисколько не располагало.

Лёгкое опьянение

Штраф к интеллекту: 10 %

Штраф к ловкости и восприятию: 5 %

Болевой порог: +5 %

Шанс провалить заклинание: +5 %

А вот Дуг выпил с нескрываемым удовольствием.

- О-хо-хо, - выдал он, отёр тыльной стороной ладони губы и не спросил, а просто констатировал факт: - Работаешь, значит...

- Работаю, - подтвердил я. - Просто нарасхват.

- Мор! - веско произнёс деревенский сторож. - Уж сколько лет на воротах не стоял, а пришлось.

- Разбойников опасаетесь? - предположил я.

- Да не! - отмахнулся Дуг, надолго приложился к кувшину, а потом воровато оглянулся и сказал: - Болтают, мёртвые вставать начали. Из соседних деревень.

- Брешут, поди?

- Ха! Из города цельный доктор приехал разбираться! - объявил сторож, ухватил свою сучковатую палку и воинственно потряс ей в воздухе. - А по мне так всё просто: увидел мертвяка - вышиби ему мозги! Чего там ещё разбираться?

Я окинул взглядом субтильную фигуру собеседника с нескрываемым скептицизмом, тот из-за этого завёлся ещё больше.

- Думаешь, старый Дуг уже ни на что не годен? Ха! Да я любого молодого на лопатки уложу! Тебя - легко! Уж я бы разбойникам себя обобрать не позволил!

– Да просто не обучен драться, вот и всё, – вздохнул я, примирительно разведя руками.

– Хочешь, научу? – огорошил вдруг меня неожиданным заявлением деревенский сторож.

Старый Дуг предлагает обучить Ближнему бою*

[Принять/Отказаться]

*Внимание! Это непрофильное умение для вашего класса, на его изучение будет потрачено очко навыка

Я немного поколебался, но в итоге всё же ответил согласием. Старый Дуг плюнул на свою ладонь, мы скрепили сделку рукопожатием и... Новое умение не дало мне ничего нового, просто стал немного лучше владеть оружием, только и всего. Не принципиально, но хоть денег на его изучение не потратил.

Отвлёкшись на изучение параметров игрового персонажа, я и не заметил приближения тройки верховых. Ладно хоть это оказались не разбойники; Дуг при виде них поднялся с брёвнышка и почтительно стянул с головы соломенную шляпу.

Два всадника в кольчугах и при фальшионах показались обычными бойцами. А вот их предводитель облачился в кожаный доспех, с одной стороны к его седлу был приторочен длинный лук, с другой – огромный боевой топор.

Именно этот выбритый налысо дядька с вислыми усами и указал на меня.

– Кто такой?

– Батрак, ваша милость, – коротко ответил старый Дуг.

– Не браконьер?

– Никак нет.

От внимательного взгляда сделалось не по себе, но на охотника мой персонаж и в самом деле нисколько не походил; непонятный всадник досадливо поморщился.

– Браконьер у нас завёлся. Оленёнка убил, да кто-то спугнул лиходея, бросил он добычу, не довёл дело до конца. Его сиятельство в бешенстве, велел найти и живьём шкуру содрать.

Даже с ослабленными болевыми ощущениями такая казнь могла стать серьёзным испытанием для психики любого игрока, но на моём лице не дрогнул ни один мускул – просто весьма своевременно приложился к кувшину с пивом, вот и не выдал себя ничем.

– Лекарь вернулся? – задал новый вопрос верховой.

– Не появлялся пока, – качнул головой Дуг.

– Вечереет уже.

– Городские!

– Надо послать кого-нибудь на поиски. Если с лекарем что случится, его сиятельство с нас самих шкуру сдерёт!

– Да кого ж послать? – удивился деревенский сторож.

И тут я своего не упустил, вызвался добровольцем.

– А давайте я схожу! Только укажите куда.

– Дуг, объясни! – распорядился всадник и предупредил: – В корчме меня найдёшь, здесь заночую.

Получено задание: «Отыскать лекаря».

Награда: неизвестно

Троица бойцов ускакала, а я обратился к сторожу:

- И кто это был?

- Эдвин, главный егерь господина графа, - пояснил дедок. - А тебе, Джон, идти надо по дороге и свернуть на первом повороте. Только не налево - там погост, а направо. Понял? И мешок свой оставляй, нечего с собой такую тяжесть таскать.

На вызванной мной карте появились соответствующие отметки, так что я кивнул и двинулся к опушке леса, прихватив в дорогу лишь пару яблок на случай, если вдруг понадобится утолить жажду или ускорить восполнение выносливости. В этом вполне могла возникнуть нужда: в конце концов, уже начинало темнеть, а искать впотьмах человека, не обладая ночным зрением, не только глупо, но и опасно. Нужно, кровь из носу, выполнить задание до заката. А значит - стоит пошевеливаться.

Вы покидаете деревню.

Желаете установить эту локацию местом возрождения?

[Да/Нет]

Вот тут я сомневаться не стал и сразу ответил согласием. Случайной гибели в лесу исключить было нельзя, а снова топать в деревню от погоста несколько не хотелось.

У кустов, где запрятал фламберг, я замедлил шаг, но после недолгих колебаний решил оружие с собой не брать. Некромант я или кто? А меч очень уж

приметный, если кто егерю о нём донесёт, он меня точно освежает как браконьера. Слишком характерные раны оставляет волнистый клинок, такие ни с чем не спутаешь.

Солнце понемногу опустилось за верхушки деревьев, лесная дорога утонула в густых тенях, и я несколько даже напрягся, но жители окрестных деревень распугали лесное зверьё, никто опасный по пути не повстречался. Белки на ветках мелькали, пичуги с ветки на ветку порхали, где-то дятел стучал, да из чащобы доносилось приглушённое кукование, но и только.

Сначала от дороги отделилась тропа к погосту, потом отыскался и поворот на вымершую от неведомой хвори деревню. В ту сторону уходило две глубоких колеи, после вчерашнего ливня в них темнели лужи. И вновь – никого.

Вроде бы – никого. Насторожился из-за пары воронов. Крупные чёрные птицы то и дело слетали с корявых веток старой сосны на землю, потом возвращались обратно и хрипло каркали, переругиваясь.

Я пригнулся и усилием воли влил в кисть магическую энергию, формируя заклинание «Могильных червей», но за исключением птичьей возни кругом ничего опасного не обнаружилось. Потом только заметил тёмно-красные брызги на придорожной траве и поломанные стебли, будто что-то стянули оттуда на обочину.

Что-то? Или кого-то?

Вороны при моём приближении разорались пуще прежнего, но я не обратил на этот гвалт никакого внимания, сошёл с дороги и побрёл через высокую траву к опушке леса, а у деревьев обнаружил мертвеца в непонятной серой хламиде.

Тот самый лекарь? Но почему тогда не закрывается задание?

Шуганув крикливых птиц, я опустился рядом с телом и стянул с головы покойника капюшон. Лежал тот на животе, разглядеть удалось лишь короткие седые волосы да непонятную верёвочку на шее. Потянул за неё и выудил неказистый амулет наподобие собственного – только на этом змея хватала кончик хвоста, а в центре была чаша.

Целитель? Целитель.

Задание «Отыскать лекаря»

Найти тело – выполнено

Опыт: +70

Сообщить о находке – в процессе

Но вот так прямо сразу срываться с места и бежать в деревню я, разумеется, не стал. Нищевроду не пристало привередничать, обождать покойника для человека в моём положении – первое дело.

Для начала я высвободил из-под тела лекаря простую матерчатую котомку, перекинул её через плечо и сунул к пожиткам мертвеца сорванный с шеи амулет. Затем попытался перевернуть труп на спину и стянуть хламиду, но сразу от этой своей идеи отказался: в груди покойника торчали две обломанных стрелы, ткань скукожилась от засохшей крови.

Задание «Отыскать лекаря»

Установить причину смерти – выполнено

Опыт: +70

Сообщить о находке – в процессе

Я хмыкнул и занялся обувью покойника. На ногах у того оказались неказистые и на вид не слишком-то удобные деревянные сандалии, но мне могли сгодиться и такие. Уже снял одну, когда неожиданно смолкло карканье. И ещё что-то скрипнуло, как скрипит сгибаемое порывом ветра дерево. Вот только ветра не

было. А стрелы в груди лекаря – наоборот, вполне себе присутствовали.

Не оборачиваясь, я упал на землю, и что-то прошуршало над головой, миг спустя от сосны донёсся глухой отзвук удара. Сбоку мелькнуло смазанное движение, и ничего не оставалось, кроме как ухватить за плечо и рывком перевалить тело лекаря на бок, отгородиться им от лучника. Вторая стрела угодила покойнику меж лопаток, и я не стал дожидаться третьей, ужом юркнул к сосне, укрылся за ней и вновь – стук!

Я рванул в чащобу напрямик через густой подлесок, ломая сучья и обдирая с ветвей листву. Сразу поменял направление, и очередная стрела прошуршала на расстоянии вытянутой руки. Вновь бросился в сторону, и снова неведомый лучник промахнулся. А я не останавливался, бежал, бежал и бежал, пока не споткнулся и не упал, а тогда заполз в яму у вывороченного с корнем дерева и лихорадочно задышал, стараясь не выдавать себя слишком громкими хрипами и всхлипами.

Никакого шума! Спасти меня могла лишь тишина...

Вы оторвались от преследования!

Опыт: +50

Уровень 5. Текущий прогресс: 20/200

Тут дают опыт даже за успешное бегство? Впрочем, а почему бы и нет, если ты не воин, а жулик или колдун?

Съев оба прихваченных с собой яблока, жёстких и пронзительно-кислых, я немного восстановил сожжённую стремительным забегом выносливость, затем выбрался из ямы и двинулся по лесу, стараясь обогнуть место нападения по широкой дуге. Наверное, стоило озаботиться распределением доступных очков, но не озаботился, а потом стало уже не до того.

Я увидел лучника. Я увидел его, он меня – нет.

Просто нападавший стоял на открытом пространстве, а я скрывался в подлеске, при этом разделявшая нас дистанция едва ли превосходила десяток шагов. Теоретически оставалась возможность потихоньку отступить и укрыться в чащобе, но будто под руку что-то подтолкнуло. Меня обуяла жадность. Жадность и азарт. Стрелок был в добротной кожаной куртке и что даже более важно – в новеньких сапогах. А ещё он был один.

И, вытянув руку, я усилием воли отправил в него могильных червей. Магическая субстанция угодила в грудь лучника и разлетелась мерзкими брызгами, не причинив тому никакого вреда.

Могильные черви

Энергия: – 6

Броня не пробита!

Твою ж мать! Ну что за невезение!

Но в одном мне всё же улыбнулась удача: забрызганный отвратительной жижой стрелок согнулся в приступе рвоты, и я сполна воспользовался заминкой противника: вскинул руку и отправил в него костяной обломок. Резкая боль пронзила предплечье, запястье сжали в невидимых тисках. Возникло даже ощущение, будто в качестве метательного снаряда использовал собственную плоть, но дело того стоило: магический снаряд легко пронзил кожаную куртку и прошил плечо стрелка.

Костяной обломок

Урон: 3

Энергия: – 6

И пусть прошёл минимальный урон, я не растерялся и отправил в лучника новый магический снаряд. Тот дрогнул, но переборол боль, выпрямился и выстрелил навскидку. Стрела вонзилась в дерево, за которым я прятался, а потом в незнакомца угодил новый обломок кости, он же вновь попал в ствол.

Но радовался я тупости искусственного интеллекта совершенно напрасно: стрелок вдруг бросил лук и ринулся на меня с выхваченным из ножен кинжалом. Очередной костяной осколок его атакующего порыва не сбил, и я кинулся в лес, запнулся о сосновое корневище и едва не упал, ладно хоть ухватился за сук, устоял и даже увернулся от стремительного выпада противника.

В оскаленное лицо убийцы полетела очередная порция могильных червей, и кожа стрелка зашипела, лопнула, начала сочиться гноем, но настырный тип и не подумал отступить. Он ухватил меня за руку, ткнул в бок кинжалом, и внутренности пронзила острая боль, стало тяжело дышать, в глотке заклокотала кровь.

Получен урон: 17

Ранение не помешало всадить заклинание в бедро лучника, но при этом я на миг отвлёкся и пропустил подножку, оказался на хвойном ковре с заломленной за спину рукой. Проверка силы оказалась провалена и превозмочь захват не вышло, как не помогла и ловкость, а попробуй поколдуй, когда и пошевелиться не в состоянии!

Острие уткнулось в основание затылка и прошёл критический урон.

Вы погибли!

Глава 5

Когда вывалился из кустов, дремавший у костерка Дуг вскинулся и замахнулся палкой, но сразу узнал меня и зевнул.

- А, это ты! Ну что, нашёл лекаря?

Ничего не ответив, я оглядел себя и обнаружил, что лишился только ножа, а вот котомка целителя так и болталась, переброшенная через плечо.

- Нашёл, да, - хрипло выдохнул я, подошёл к бревну и высыпал из мешка большую часть яблок, на их место сунул трофейную котомку. Даже её содержимое проверять не стал, только амулет и вытащил. Потом, всё потом.

- Так что с лекарем-то? - поинтересовался сторож.

- Убили его, - ответил я и поспешил в корчму, не слушая удивлённых возгласов и вопросов.

К этому времени окончательно стемнело, но едва ли высокий гость уже лёг спать. Не то место он выбрал, чтобы так рано ко сну отходить. И точно - егерь сидел за столом с корчмарём и пил пиво. Прислуживала им симпатичная девица, больше никого в зале не оказалось.

- А! Явился! - громогласно объявил при моём появлении Эдвин. - А лекарь где?

- Убили его! - отчитался я, и превратился из «нового батрака» в «помощника».

Задание «Отыскать лекаря» - выполнено

Опыт: +100

Егерь аж в лице изменился.

- Как убили? Кто посмел?!

- Разбойники застрелили по дороге. Меня тоже хотели, но я... убежал.

- Убежал! - с презрением протянул Эдвин.

Я своего шанса не упустил и со значением произнёс:

- Сражаться не обучен. Вот если б научил кто с двуручным оружием управляться, тогда бы я... Ух!

Егерь катнул через стол серебряную монету, покрупнее тех, что имелись в моём кошеле, и отмахнулся.

- Найдёшь логово разбойников - обучу. А пока проваливай!

Получено задание: «Отыскать логово разбойников»

Награда: неизвестно

Дополнительная награда: навык владения двуручным оружием

Я двинулся на выход, но егерь вдруг меня окликнул:

- Ночуешь где?

- В сарае.

Эдвин переглянулся с корчмарём и вздохнул.

- Хлипковат, конечно, но... Иди к вдове Ильзе, она на ночь приютит.

- А торговцы есть в деревне? - воспользовался я случаем прояснить ситуацию.

– Есть знахарка и кузнец, – ответил корчмарь. – Торговцы только наездами бывают.

Ответ оказался исчерпывающим, и я вышел на улицу, но сразу к непонятной вдове не пошёл, хоть её дом наряду с обиталищами знахарки и кузнеца и оказались отмечены на карте. Для начала я опустился на завалинку и вызвал игровую статистику, решив разобраться с повышением уровня.

Автоматически подросли ловкость и восприятие, а ещё дополнительно по одному пункту, как и было обещано на каждом пятом уровне, зачислились в интеллект и волю. За счёт свободных очков я довёл до семи и четырёх соответственно волю и телосложение, потом занялся содержимым утаённой от егеря котомки.

Сверху лежала маска, не столь гротескная и вычурная, как их повсеместно изображают, а с вполне умеренным птичьим носом и круглыми стеклянными окулярами.

Маска чумного доктора

Броня: 4

Сопротивление огню, ядовитым брызгам и парам: 15

Риск заражения от миазмов порчи: -30 %

Скрытие лица: 100 %

Обзор: -1

Я хмыкнул и от столь полезной вещицы избавляться не стал. С учётом оставшегося у меня амулета, выдать себя за лекаря будет не так уж и сложно. А целители – прямая противоположность некромантов. Конспирация!

Под маской обнаружались перевязанные нитками пучки трав и матерчатые мешочки с неизвестными зельями, но для такого содержимого котомка была слишком уж увесистой. Пошарил рукой и на самом дне обнаружил кошель с четырьмя серебряными монетами – одной крупной и тремя помельче, – а ещё удалось отыскать ножны с ножом. Отличался он игольным остриём и до предела заточенным лезвием, а слегка изогнутая для более удобного хвата металлическая рукоять не имела ни накладок, ни плашек. Выкован был из голубоватой стали.

Скальпель чумного доктора

Базовый урон: 2-4

Базовое пробитие: 20

Шанс нанести критический урон и кровоточащие раны: +10 %

Вероятность успеха при вскрытии, вивисекции и трансплантологии: +30 %

Отличная замена потерянному ножу! Просто отличная.

Немного поколебавшись, я спрятал и маску, и скальпель обратно в котомку и, поскольку никаких дел к местному кузнецу не имел, двинулся к знахарке. Её халупа покосилась и едва не вросла в землю, а на крыльце дремал чёрный кот, который при моём появлении мигом сиганул через забор.

На стук в дверь никто не ответил, а стоило только долбануть посильнее, и послышался скрипучий старческий голос:

– Кого там принесло?

– Мне бы...

– Убирайся, я тебя не знаю!

- Но...

- Прокляну!

От домишка повеяло холодом, и я не стал лезть на рожон, попятился со двора, а потом развернулся и потопал прочь. Окончательно стемнело, и возник вопрос: шастать в поисках поручений по деревне в ночное время, идти спать в сарай или навестить непонятную вдову. Выбрал последний вариант. Не зря же посоветовали к ней наведаться, точно ведь дело в дополнительном задании!

Ильза оказалась дамой в теле, не писаной красавицей, но весьма и весьма симпатичной особой без всяких скидок на место жительства. Мне она откровенно обрадовалась и в приюте не отказала, ещё и накормила ужином. А вот потом...

Нет, вдова и в самом деле была недурна собой, но при одной только мысли, как отреагирует реальное тело на виртуальный секс сделалось нехорошо. А всё шло к тому, что ублажать хозяйку придётся всю ночь напролёт, настроена та была предельно решительно.

Для обычных игроков сценарий мог представлять немалый интерес, а для пациентов больниц такой поворот и вовсе был единственной возможностью сбросить напряжение, но до перевода в капсулу долгосрочного пребывания я от любовных интрижек решил воздержаться. Да и связь с неигровым персонажем никакого воодушевления не вызвала.

Очень кстати вспомнился оценивающий взгляд егеря, и я сослался на плохое самочувствие. Ильза в ответ обречённо вздохнула.

- Мужская немочь одолела? - предположила она, и я с готовностью ухватился за не слишком лестную для себя версию.

Вдова только этого, такое впечатление, и ждала.

- Так сходи к знахарке, она настой приготовит, мигом твоего жеребца на ноги поставит.

- Ходил уже, – буркнул я. – Проклясть пообещали.

- Скажи, что Ильза прислала, не проклянёт.

Я поблагодарил вдову за совет, прихватил котомку и чуть ли не вприпрыжку двинулся к знахарке. Да какой там знахарке? Как пить дать, к ведьме!

На этот раз скрюченная старуха с горбом костерить меня не стала, запустила в дом. В тусклом мерцании единственной лампы по стенам плясали тени от развешенных тут и там пучков трав, пахли они просто одуряюще.

- Чего надо? – спросила знахарка. – Никак за зельем мужской силы пришёл?

- Травы продать хочу, – сказал я и распустил горловину котомки.

Старуха недовольно покрутила длинным носом с огромной бородавкой на конце, но всё же махнула рукой.

- Выкладывай!

Волновался я напрасно, большую часть непонятных травок и микстур она благосклонно приняла, забраковала лишь мешочек с серым порошком.

- Выкинь эту дрянь! И в руки её не возьму!

- А что такое?

- Выкинь, если на костёр отправиться не хочешь! Ядовитая гадость это. Ей любого уморить можно.

- Выкину, – пообещал я, убирая мешочек в котомку. – А целебными снадобьями не богаты, бабушка?

В итоге мне удалось разжиться тремя зельями здоровья, отваром для снятия порчи и двумя порциями останавливающих кровотечение порошков. Сверху знахарка добавила пять мелких серебряных монет. Обжулила, наверняка, но не

приблудившемуся чужаку права при продаже краденого качать. Впрочем, совсем уж за бесценок я добычу не сдал – система вновь предложила изучить навык торговли точно неспроста. И нет, тратить очко навыков на это умение пока что не стал. Для начала надо с боевыми и магическими искусствами разобраться, а дальше видно будет.

Смешно, но следующий уровень я поднял на крысах. Не могу сказать, что получил такое уж удовольствие от подобного способа прокачки, просто мерзкие серые твари не оставили мне иного выбора. Они кишмя кишели в сарае, куда я ушёл ночевать, решив держаться подальше от излишне гостеприимной вдовы.

Поначалу я вовсе не собирался устраивать геноцид тамошних грызунов, но, когда меня пару раз цапнули на босые ноги, забрался на бочонок и принялся метать в сновавших внизу гадин скальпель. Попадал даже не через раз, а гораздо реже, но когда попадал, то острие глубоко уходило в засыпной пол, и раненая жертва уже не могла сбежать, добить её не составляло никакого труда. В итоге не только повысил уровень, но ещё и прокачал на пять процентов владение ножом, на процент увеличил знание анатомии и на два разделку тел.

Ну да – препарированием дохлых крыс я не пренебрегал и к утру стал обладателем пригоршни мелких клыков. Ну и ловкость с восприятием автоматически подросли, а оставшиеся два очка характеристик пошли на увеличение воли. Убойная сила заклинаний определённым образом поднялась; возможно, теперь мне и удалось бы отправить в мир иной того драного лучника. Но не факт.

За околицу я вышел на рассвете, когда ночная темень ещё только-только менялась предутренним сумраком. Сторож самым бессовестным образом дрых, и я не стал будить старика, отыскал в кустах фламберг, устроил его на плече и зашагал к вымершей деревне, решив начать поиски банды именно оттуда. Будь городской лекарь случайной жертвой, разбойникам ни к чему было бы прятать тело в лесу. Обобрали бы и бросили на обочине. А тут следы заматали. Точно неспроста!

Ну и опять же та деревня была единственной зацепкой, а наугад бродить по окрестным чащобам в поисках лагеря банды можно было до бесконечности. Оно мне надо?

Но вот чего я никак не ожидал, так это ночных холодов. Траву покрывала роса, вода в лужах была на редкость стылой, а грязь противно липла к ногам, и те очень скоро озябли и покрылись мурашками. Ладно хоть ещё от пронзительного утреннего ветерка худо-бедно защищал мундир. В очередной раз порадовался, что догадался позаимствовать его у пугала.

И вновь никакой лесной живности на дороге не попало. Куда-то запропали даже донимавшие меня в прошлый раз своим ором вороны. Тело лекаря тоже бесследно исчезло, как и выпавший из-за пояса нож. Досадно, но – ладно, неприятность эту как-нибудь переживу. В конце концов теперь у меня новый клинок есть, получше прежнего.

Добрался до вымершей деревни в итоге без приключений, а вот само поселение произвело впечатление более чем гнетущее. Кругом распахнутые настежь ворота, тёмные провалы окон, пустые дома. Покойников в них не было – я проверил все до единого, – вот это обстоятельство и встревожило, слишком уж расходилось увиденное с ожиданием.

Допустим, людей могли похоронить на всё том же погосте, хотя ума не приложу, кто бы стал этим заниматься, а скот забрал владетель этих земель, но куда тогда подевались кошки и собаки? Крыс и тех не видно!

Наверное, я излишне увлёкся выискиванием улики и потому слишком поздно услышал чавканье копыт в дорожной грязи. А когда услышал, то сглупил и не метнулся в ближайший двор, вместо этого непозволительно промедлил. Просто ожидал, что в деревню въедет егеря Эдвин, но это оказалась пара незнакомых бородатых мужиков. Пара незнакомых мужиков и тип с болезненно-бледным и опухшим лицом, левый глаз которого полностью заплыл, а правый превратился в узенькую щёлочку.

Было отрадно видеть, что попадание могильных червей не прошло для моего вчерашнего противника даром, только радоваться на самом деле было нечему.

– Стоять!

Два вскинутых арбалета ясно дали понять, что с попыткой унести ноги я безнадежно запоздал, и потому суетиться и рисковать словить болт не стал.

Воткнул фламберг в землю и развёл руки в стороны, надеясь, что сразу убивать меня не станут и получится вытянуть из разбойников – а никем иными эти молодчики быть попросту не могли, – хоть что-то полезное.

– Я тебя знаю? – нахмурился лучник, и враз прошиб холодный пот.

Если смерть не стёрла меня из памяти неигрового персонажа, придётся лихо. Но тот, такое впечатление, едва видел, поэтому я со всей возможной уверенностью заявил:

– Не припоминаю что-то.

– Ты кто? – спросил тогда красномордый детина.

Меня так и продолжали удерживать на прицеле арбалетов, неверный ответ запросто мог закончиться возрождением в деревне, но серьёзными неприятностями были чреваты и слишком долгие раздумья, поэтому я перебрал пару вариантов, потом вздохнул и выдал:

– Лекарь!

Тип с изуродованным лицом аж подпрыгнул.

– Чего?! Да я же...

– Умолкни! – потребовал детина и вновь обратился ко мне: – Чем докажешь?

Я достал из котомки амулет в виде закольцованной змеи и кубка.

– Да врёт он! – взорвался давешний лучник. – Я лекаря подстрелил!

– Только на теле амулета не оказалось, – напомнил второй верховой, кряжистый и широкоплечий.

– Обобрали тело!

– Вора ты зарезал? Зарезал. Амулет у него нашёл? Не нашёл. Вот и пусть хозяин разбирается, – рассудил детина, передал арбалет моему вчерашнему убийце, а сам спрыгнул с лошади и шагнул ко мне с верёвкой. – Руки!

Имей я дело с игроками, ни за что бы не позволил себя связать. Ха! Да при таком раскладе с игроками бы даже разговаривать не стал. Рванул бы прочь, несмотря на немалый риск поймать спиной два арбалетных болта! Но едва ли разработчики сделали сценарий в локации для новичков слишком уж brutальным и жестоким, поэтому я вытянул руки и дал детине затянуть на запястьях грубую верёвку. Ради того, чтобы отыскать логово разбойников, можно было и потерпеть.

Но потом громила привязал второй конец верёвки к седлу, а на голову мне натянул пыльный мешок, и все эти теоретические выкладки враз перестали казаться такими уж убедительными...

Глава 6

Шли долго. Точнее, разбойники ехали верхом, а я шёл, бежал, спотыкался и падал, иной раз меня даже тащили на верёвке, пока не удавалось подняться на ноги. Мешок не позволял ничего разглядеть, не получилось даже определить направление движения. Вполне могло оказаться, что мы просто нарезали круги вокруг вымершей деревеньки, если вдруг лиходеи взялись путать меня или заметать следы.

Бег времени становится совершенно непредсказуемым, когда ни черта не видишь, но дорога заняла никак не меньше часа – слишком уж сильно просел уровень выносливости. А потом меня усадили на землю, сдёрнули мешок и...

Задание «Отыскать логово разбойников»

Отыскать лагерь – выполнено

Опыт: +100

Оповестить егеря – в процессе

Разбойников в банде оказалось пятеро. Они окружили меня, а мордастый главарь забрал сумку и вытряхнул её содержимое на землю. Амулет и маска лекаря, яблоки и мешочек с ядовитым порошком его не заинтересовали, так и оставил их валяться, забрал только скальпель и кошель.

Лиходеи заволновались и заголосили, но делиться добычей предводителю банды не хотелось, и он рявкнул:

– Ну-ка цыц! Почему костёр не разожжён? Чья очередь кашеварить?

Разбойники начали переругиваться и спорить, в итоге ожидаемо отправили рубить заготовленные полешки и разводять огонь пленника. Я протестовать не стал, да ничего бы протесты и не изменили, только тумачков отвесили бы. А так ещё и пару яблочек разрешили взять. Ну я и взял. И не только их...

Топор мне вручили без всякой опаски – всё же справиться с пятёркой дюжих мордovorотов у тщедушного пленника шансов не было ни малейших, даже если на брать в расчёт арбалет. Ну да – один из разбойников остался контролировать ситуацию, остальные сели играть в кости на мои пожитки.

Пока возился с дровами, немного огляделся и решил, что банда заняла заброшенный лагерь углежогов, а, быть может, этим ремеслом в прошлом они на жизнь и зарабатывали. Мы находились в неглубоком распадке, по дну которого тёк тихий ручей, на его пологих склонах росли высоченные кедры, под их кронами сгустился сумрак.

Когда разгорелся огонь, мне велели водрузить на него закопчённый котёл и под присмотром караульного отправили с деревянным ведёрком к ручью за водой. И вновь я не возражал, но на этот раз отнюдь не из-за опасения получить взбучку. Просто так было надо. Сделал всё правильно.

А вот готовку еды мне уже не доверили. То ли усомнились в кулинарных способностях, то ли вспомнили наконец, что лекари умеют отнюдь не только лечить. Кашеварить поручили изуродованному могильными червями лучнику –

не иначе отыгрывались на нём после вчерашнего фиаско. Я уселся под кедром и откинулся спиной на его шершавый ствол, стал следить за тем, как разбойник отмеряет в котёл крупу, сыплет какие-то специи, принюхивается и помешивает варево деревянным черпаком.

Минут через десять, он позвал подельников обедать, и вот тут я не на шутку забеспокоился, не зная, станут ли те принимать пищу всем скопом, но волновался напрасно: мисок в лесном лагере не было, да и черпали из котла одной-единственной ложкой, которую передавали по кругу. Замешкаешься, пропустишь свою очередь – останешься голодным. И потому никто не мешкал.

Шансы незаметно ускользнуть в кусты повысились многократно – игровая механика определённо давала шанс пуститься в бега, но я не сдвинулся с места, продолжил внимательно наблюдать за трапезой своих пленителей. Теперь меня занимало ровно два вопроса: не подействует ли разведённый в воде порошок слишком рано и подействует ли он вообще. Знахарка определила в нём яд, но яды бывают разные...

Порошок сработал не слишком рано, не слишком поздно – в самый раз. Ложка пошла на очередной круг, когда первым отведавшего кашу разбойника скрутила страшная судорога, его вырвало, он забился на земле. За ним последовал второй, третий, четвёртый...

Самым крепким оказался главарь разбойников, он подполз ко мне и прохрипел:

– Лекарь, спаси!

Связанными руками я вытянул у него из-за пояса собственный скальпель и сначала вспорол детине глотку, а затем под тихий плеск крови разрезал и стянувшую запястье верёвку. Вот и пообедали...

Лесной разбойник убит: x4!

Главарь лесных разбойников убит!

Опыт: +550

Уровень: 9. Текущий прогресс: 40/200

Отравление пятёрки лиходеев позволило разом поднять три уровня, но радость слегка поутихла, когда выскочило следующее сообщение.

Задание «Отыскать логово разбойников» обновлено

Принять участие в уничтожении банды – недоступно

Оповестить егеря – в процессе

Перебив всех разбойников без посторонней помощи, я сделал невозможным прохождение одного из этапов задания, да и автоматическое распределение очков характеристик тоже прошло не совсем так, как мне бы того хотелось. Расправиться с бандой помогла хитрость, поэтому игровая механика на этот раз отдала пальму первенства интеллекту. Он вырос сразу на пять пунктов, ещё единичку накинули телосложению – всё же и походить, и помахать топором мне сегодня довелось изрядно.

Я вполголоса выругался и принялся растирать передавленные верёвкой запястья. Не порадовало даже открытие доступа к заклинанию «Могильного праха». Да – теперь справляться с лучниками станет куда проще, но урона эти чары не наносили, ещё и энергии жрали как не в себя. Так себе приобретение.

После недолгих раздумий я решил за счёт оставшихся очков характеристик немного улучшить свою физическую выносливость и вложил по пункту в силу и телосложение, но и о своих магических способностях не забыл, в волю бухнул сразу четыре. Результатом остался доволен.

Не разочаровал и обыск мёртвых тел. Помимо собственных денег в кошельках разбойников удалось отыскать дюжину мелких серебряных монет, а у главаря помимо двух крупных обнаружился ещё и почти невесомый золотой кругляш. Но самое главное – мне подошли его добротные сапоги, перчатки и куртка из дублёной кожи, которую натянул прямо поверх обтрёпанного мундира; защита

корпуса в семь единиц была отнюдь не лишней. Штаны заимствовать у покойников побрезговал, забрал только широкий ремень, на него нацепил чехол со скальпелем. Шляпы головорезов не понравились ни одна, оставил собственную. А вот плащ с глубоким капюшоном свернул и запихал в котомку, из которой предварительно пришлось высыпать остатки яблок.

Лошади? Сунулся было к ним, едва не получил копытом, попытался зайти с другой стороны и лишь чудом успел отдернуть руку от уздечки, иначе запросто мог лишиться пальцев – эти зловредные клячи ещё и кусались. Увы и ах, навыков обращения с верховыми животными у меня не было, пришлось плюнуть на них и уйти.

Оружие тоже брать не стал. Зачем? Ничего приличного и подходящего моему классу среди него не оказалось, да и трофеи сочтёт своей законной добычей егеря, а ссориться с ним из-за этого барахла было не с руки. Опять же торговца в деревне нет, а кузнец даст за всё про всё от силы пару-тройку монет, ровно как за железный лом. Только упрёку, его на себе волоча.

В результате о своём решении пренебречь трофеями несколько не пожалел. И вовсе не из-за склочности егеря или прижимистости кузнеца, просто идти в деревню пришлось через уже знакомое поле, а солнце к этому времени успело подняться в зенит и припекало просто немилосердно. Взмок даже с неполной нагрузкой; скарб разбойников точно бы не доволоч, бросил на полпути.

На Эдвина я наткнулся в воротах, он уже собирался уезжать. Известие о найденных в лесу мёртвых телах, заставило его покачать головой и велеть подручным запрягать телегу. Ни на фламберг, ни на мои обновки он внимания не обратил, словно не заметил вовсе, да я и сам к себе излишнего внимания привлекать не стал, скромно умолчав о причастности к отравлению лиходеев.

Задание «Отыскать логово разбойников»

Оповестить о находке егеря – выполнено

Опыт: +100

Отвести людей егеря на место – в процессе

– Хорошая работа! – объявил егерь и кинул мне пару крупных серебряных монет. – Всё ещё желаешь научиться владению двуручным оружием?

Я ответил утвердительно и потратил очко навыков на изучение непрофильного умения. Принципиально лучше с фламбергом после этого обращаться не стал и даже усомнился, что имеет смысл таскать с собой эту тяжеленную железяку и дальше, но всё же избавляться от меча не стал. Если начистоту, просто нравилась малая толика брутальности, которую он мне придавал. Вот разживусь нормальной шляпой и штанами, тогда и вовсе в эдаком бравом молодчике никто адепта запретных искусств не заподозрит.

Ну какой некромант – ну в самом деле?

Егерь с нами в лагерь бандитов не поехал, велел закопать тела и привезти трофеи, а сам отправился сообщить о находке владельцу окрестных земель. Ну мы и покатили на телеге в лес. И надо сказать, ехать мне понравилось несравненно больше, нежели топтать пешком, пусть даже и не босиком, а в сапогах.

За прошедшее время на стоянке углежогов ровным счётом ничего не изменилось. Подручные егеря сразу укротили лошадей разбойников, после занялись сбором трофеев, но обобрав покойников буквально до нитки и погрузив в телегу все их припасы, на этом не успокоились и принялись выискивать тайники. К этому делу они подошли со всей ответственностью, тут и там втыкали в землю ножи, высматривали непонятные приметы и едва ли не принохивались.

Я бы плюнул на всё и давно ушёл в деревню пешком, но квест и не думал закрываться. Выполненным оказался лишь один из его промежуточных этапов. А дальше – тишина.

Задание «Отыскать логово разбойников»

Отвести людей егеря на место – выполнено

Опыт: +100

Возможно, в тайнике, поиски которого не на шутку увлекли парочку недотёп, содержался намёк на личность предводителя банды, и упускать шанс поскорее достичь заветного десятого уровня точно не стоило. Но и попусту терять время не хотелось, так что я отыскал среди трофеев иголку и нитки, втихаря спорол с трофейной одежды пуговицы и начал в два ряда нашивать их на собственный мундир.

Закончил работу уже в глубоких сумерках, зевнул и крикнул:

– Ну вы долго ещё?

– Да идём мы! – отозвался один из раздосадованных неудачей стражников. – Идём!

Мелькнула мысль, что имело смысл окликнуть их пораньше – в конце концов, починкой одежды мог заниматься и на обратном пути, но, как оказалось, повлияли на подручных егеря отнюдь не мои слова, просто сработал очередной игровой сценарий.

Среди деревьев вдруг стало ещё темнее, за клубился белёсый туман, а потом из него выступила фигура в глухом кожаном плаще и широкополой островерхой шляпе. Я и глазом моргнуть не успел, как незваный гость вскинул руки, и одного из стражников пронзило зазубренное костяное копьё.

Донёсся отголосок магии Смерти, показалось даже, что при желании смогу разобрать структуру применённого заклинания, но вместо этого я сиганул с телеги на землю. И вовремя!

Следующее копьё незнакомец швырнул уже в меня; оно прошло выше и в щепки разнесло ствол толстеного кедра. По счастью дерево рухнуло в другую сторону, не зацепив телегу.

Некромант всплеснул руками, его воля разошлась вокруг колючим электрическим разрядом, а потом тёмную фигуру укутал туман, она сгинула, словно её тут и не было вовсе.

Портал? Похоже на то!

– Это что же... – пролепетал уцелевший стражник. – Что же это творится такое?!

Шагнувшего за спину разбойника подручный егеря не заметил, а я предупредить его об опасности уже не успел. Ходячий труп вцепился зубами в шею бедолаги и вырвал из неё здоровенный клочок плоти, кровь так и ливанула.

И восстал из мёртвых не один только главарь, восстала вся банда. Более того – их нисколько не заинтересовали ни лошади, ни бьющийся в агонии подранок, двинулись они напрямиком ко мне.

«Когда тебя жрут живьём – это, наверное, очень неприятно», – мелькнула в голове дурная мысль, а потом я метнул в ближнего покойника фламберг. Швырнул его не на манер копья, а как придётся, но хватило и этого: неуклюжий мертвец споткнулся и растянулся на земле. Выгаданного мига хватило, чтобы бросить пригоршню могильных червей в изуродованное лицо давешнего лучника и сигануть на телегу, прежде чем меня успели ухватить руки с заострёнными ногтями, не сказать, – когтями.

Могильные черви

Урон: 18

На этот раз черви не разлетелись слизью протоплазмы, а вгрызлись в жертву, заставив мёртвого стрелка позабыть обо всём, вцепиться пальцами в собственное лицо и начать рвать когтями плоть.

Урон: 21

Точно! Могильные черви наносят нежити тройной урон! Они стали пожирать жертву то ли заживо, то ли замертво, и я воспрянул духом, швырнул новое заклинание в пытавшегося залезть на телегу мертвеца, промахнулся и едва успел отскочить от его чуть более ловкого товарища.

Вот так игра в догонялки!

Урон: 17

Оживший покойник убит!

Опыт: +50

Одним противником стало меньше, но моего положения это особо не улучшило. Пришлось соскочить с телеги и швырнуть очередное заклинание в слишком уж настырного преследователя. Руку заморозило по локоть, зато могильные черви угодили в грудь, и зомби резко замедлился. Желая выгадать себе хоть небольшую передышку, я ухватил фламберг и со всего маху огрел им только-только поднявшегося после падения мертвеца. Метил по колену и попал, но клинок угодил плашмя, отсечь ногу не вышло, лишь треснул мениск.

Покойник захромал ко мне, его ничуть не менее мёртвый товарищ обходил телегу, а поражённый могильными червями зомби так и стоял на месте, но...

Спасла интуиция. Какой-никакой бонус восприятие уже давало, и я упал на землю за миг до того, как в стремительном прыжке надо мной пронёсся слишком уж шустрый для обычного ходячего трупа главарь бандитов.

Привстав на одно колено, я швырнул ему в спину пригоршню могильных червей и едва увернулся от хромоножки. Магия Смерти растекалась по моему телу потусторонней отравой, замораживала его и лишала подвижности, она была чужда живому организму и перекраивала его под себя, но я всё же метнул костяной обломок в изъеденного чарами разбойника, добил его и ринулся к ближайшему дереву. Споткнулся о почти обезглавленное тело стражника,

бесчувственной колодой рухнул на землю, перекатился в сторону и только благодаря этому маневру вновь разминулся с предводителя шайки.

Проклятье! Я настолько неуклюжий, что от тупых зомби убежать не способен!

До дерева я всё же добрался, но вопреки своему первоначальному замыслу карабкаться на него не стал, обежал и кинулся обратно к телеге. Сбитый с толку главарь шайки попытался остановиться, не удержался на ногах и упал на четвереньки. Охромевший покойник только начал разворачиваться, я проскочил мимо него, походя сбил с ног толчком в спину и метнул в наступавшего от телеги покойника могильных червей. Сразу развернулся и приложил этим же заклинанием хромоножку.

Запас внутренней энергии упал лишь на треть, но тело окончательно потеряло чувствительность, замороженное тлетворным воздействием магии Смерти. Точнее – откатом от чар. Всё же я пока ещё далеко не полноценный некромант...

Как бы то ни было, мне хватило сил забраться в телегу, а потом почти сразу пришли сообщения о гибели оживших покойников. Я остался один на один с только-только поднявшимся на ноги главарём.

Выглядел тот – краше в гроб кладут, иначе и не скажешь. Угодившие в поясницу могильные черви прогрызли в мёртвой плоти сквозное отверстие, в той подрагивало нечто осклизлое, при этом подвижности из-за страшного ранения предводитель шайки почти не потерял.

Вымазанное чужой кровью лицо оскалилось, и на миг между нами словно установилась связь. Я уловил суть чар, вернувших мертвеца к жизни, более того...

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: <https://tellnovel.me/ru/pavel-kornev/povodyr-mertvyh>

Текст предоставлен ООО «ИТ»

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