



Книги Павла Корнева
в серии
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК**

**ПОВЯЗАННЫЙ КРОВЬЮ
МЕЖСЕЗОНЬЕ
ПОСЛЕДНИЙ ГОРОД
ПЯТНО
МЕРТВЫЙ ВОР**

**ДИВИЗИОННЫЙ КОМИССАР
БЕЗ ГНЕВА И ПРИСТРАСТИЯ**

Цикл
«ПРИГРАНИЧЬЕ»

**ЛЕД
СКОЛЬКИЙ
ЧЕРНЫЕ СНЫ
ЧЕРНЫЙ ПОЛДЕНЬ
ЛЕДЯНАЯ ЦИТАДЕЛЬ
ТАМ, ГДЕ ТЕПЛО
ЛЕД. ЧИСТИЛЬЩИК
ЛЕД. КУСОЧЕК ЮГА**

В соавторстве
с Андреем Кружом
**ХМЕЛЬ И КЛОНДАЙК
ХОЛОД, ПИВО, ДРОБОВИК
ВЕДЬМЫ, КАРТА, КАРАБИН
КОРОТКОЕ ЛЕТО**

Цикл
«ЭКЗОРЦИСТ»

**ПРОКЛЯТЫЙ МЕТАЛЛ
ЖНЕЦ
МОР
ОСКВЕРНИТЕЛЬ**

Цикл
«СИЯТЕЛЬНЫЙ»

**СИЯТЕЛЬНЫЙ
БЕССЕРДЕЧНЫЙ
ПАДШИЙ
СПЯЩИЙ
БЕЗЛИКИЙ**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ПАВЕЛ КОРНЕВ

МЕРТВЫЙ ВОР



РОМАН

Москва, 2018
ЭАРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
К67

Серия основана в 1992 году
Выпуск 1104

Художник
М. Поповский

Корнев П. Н.

К67 Мертвый вор: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2018. — 281 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-2649-2

Виртуальные миры — территория безграничной свободы. В игре любой может стать эльфийским магом и невидимкой-вором, вступить в клан и ходить в рейды, сражаться и развивать персонажа, а самое главное — отвлечься от забот и проблем повседневности.

Но игра остается игрой, только пока из нее можно выйти. Я в полной мере прочувствовал это на собственной шкуре. Хотел лишь немного развеяться в виртуальной реальности, а вместо этого оказался убит и заточен в тело ходячего мертвеца — медлительного и неловкого, обреченного раз за разом погибать от рук других игроков. И теперь есть лишь один способ выбраться из коварной западни — добыть легендарный свиток Возрождения. Но для этого придется превратить беспомощный чумной труп в настоящую машину смерти, и кто бы только знал, каково это — прокачивать мертвого жулика...

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Корнев П. Н., 2018
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2018

ISBN 978-5-9922-2649-2

Глава первая ЧУМНОЙ ТРУП

1

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

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

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

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

Точнее, не в то место на работу устроился.

А ведь как хорошо все начиналось! Неплохая зарплата, отличный социальный пакет, замечательные перспективы карьерного роста. И все в один миг отправилось псу под хвост, когда руководство банка оказалось за решеткой по обвинению в отмывании денег! Сам я в противозаконную схему посвящен не был, но большая часть платежей проходила че-

рез мой отдел, и единственное, чего удалось добиться адвокату, — это послабления в виде помещения под домашний арест. Но уж лучше так, чем куковать в следственном изоляторе.

А вот, к слову, и адвокат...

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

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

— Здравствуйте, Борис!

— Ян, у меня для вас хорошие новости!

— Серьезно?

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

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

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

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

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

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

Адвокат отключился, а я кинул смартфон на диван и подошел к капсуле, полученной от банка в качестве бонуса за одну из сделок. На полноценное погружение в виртуальную

реальность времени не хватало просто катастрофически, удалось лишь немного побродить по начальной локации, которую бывалые игроки презрительно именовали «песочницей». Впрочем, даже так своего жулика я прокачал уже до девятого уровня; еще одно повышение — и смогу выйти в открытый мир.

Так почему бы и нет?

Хоть отвлекусь. Расслаблюсь, ага...

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

Джон Тень, жулик. Уровень: 9.

Сила: 12.

Ловкость: 14.

Телосложение: 11.

Интеллект: 10.

Восприятие: 11.

Жизнь: 99.

Выносливость: 103.

Внутренняя энергия: 94.

Урон: 6—10.

Скрытное передвижение: +9.

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

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

На полу загорелась красным свечением пентаграмма. Я ступил в нее и провалился сквозь камни, а миг спустя воз-

ник на неровной брусчатке площади, посреди которой рвалась к небу изящная башня Власти.

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

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

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

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

Кто знает?

Впрочем, без разницы...

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

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

Принять задание «Зловредный мертвец»?

[Да/Нет]

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

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

Индивидуальный квест? Просто замечательно!

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

Парк был просторным и запущенным. Его окружала обветшавшая ограда, на которой желтоватым сиянием светились магические кристаллы. Помимо пещеры с одиноким ходячим мертвецом где-то среди деревьев скрывался спуск в куда более обширное подземелье, но победить обитавшего на его нижнем уровне лорда скелетов было под силу лишь большой компании игроков. Я туда никогда не ходил и довольствовался охотой на лис, волков и случайную нежить.

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

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

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

Критический удар! Нанесен урон: 20.

Кролик убит!

Опыт: +5 [1658/1730]

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

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

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

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

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

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

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

Ходячий мертвец убит!

Задание «Очистить городской парк» выполнено!

Получен опыт: 350 [2008/2070]

Уровень повышен!

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

«Силки теней»: вы парализованы!

Получен урон: 37 [73/110]

Я дернулся, но тело мне уже не повиновалось.

— Привет от Когана! — шепнули сзади.

Получен урон: 37 [36/110]

— Не стоило тебе открывать пасть!

Получен урон: 37 [0/110]

Вы погибли!

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

Таймер размеренно отсчитывал оставшееся до возвращения в игру время, а в душе царил раздрой, мысли метались в голове испуганными птахами.

— Какого дьявола?! — крикнул я в пустоту.

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

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

Надо срочно звонить адвокату!

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

Темно, тесно, что-то давит на грудь.

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

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

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

Нет! Этого просто не может быть!

В игре не умирают!

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

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

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

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

Элементарно!

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

Уже день? Хм... странно.

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

Яркий солнечный свет! Штраф к восприятию: 75%.

Получен урон: 1 [22/23]

Выносливость: -3 [17/20]

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

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

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

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

— Стой!

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

Получен урон: 5 [16/23]

Травма левой руки!

— Да подожди ты! — взвыл я, но жулик меня будто не слышал.

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

Вы убиты!

Тьма. Тяжесть. Шорох осыпающейся земли.

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

— Тварь!

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

Какого дьявола? Как можно разучиться говорить?

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

Ходячий мертвец, нежить. Уровень: 1.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 1.

Восприятие: 5.

Жизнь: 23.

Выносливость: 20.

Внутренняя энергия: 3.

Урон: 1—4.

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

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

Два дня? Три?

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

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

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

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

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

Тусклый солнечный свет! Штраф к восприятию: 50%.

Выносливость: -2 [18/20]

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

Рассеянный солнечный свет! Штраф к восприятию: 25%.

Выносливость: -1 [3/20]

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

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

Неожиданно послышался шорох; я опустил глаза и увидел кролика, безбоязненно подобравшегося к неподвижному мертвяку. Стоило лишь появиться единичке выносливости, и я немедленно ухватил зверька, прижал его к себе и скрутил шею неловкими, зато сильными пальцами. Но еще прежде чем хрустнули кости, кролик задрожал и начал уменьшаться в размерах. В руках у меня осталась лишь набитая костями шкурка.

«Мертвая хватка»!

Внутренняя энергия: —3 [0/3]

Выносливость: +3 [3/20]

Кролик убит!

Опыт: +5 [5/100]

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

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

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

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

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

Получен урон: 6 [17/23]

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

— Не стреляй!

Мой нечленораздельный вопль не произвел на игрока никакого впечатления, он вновь натянул лук. Убежать было нереально, я пригнулся и заковылял к стрелку. Дошел, размахнулся и врезал пустой рукой, промазал и замахнулся еще раз. Вновь мимо. Рейнджер убрал лук и выхватил кинжал, про-

пустил удар кулаком в лицо, но жалкой единички урона даже не заметил и уверенным движением загнал клинок в мой заплывший гноем глаз.

Критический удар! Вы убиты!

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

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

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

Теперь на игроков буду охотиться я сам!

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

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

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

Заостренная кость.

Урон: 1—2.

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

Прочность: 2.

Это было уже кое-что. Правда, разбухшие пальцы никак не желали стискивать обломок кости, но в конце концов мне

удалось вооружиться, и я перебрался к выходу, где игроки какое-то время привыкали к скудному освещению подземелья. Вжался там в небольшую нишу, да так и замер, поджидая первую жертву. Сохранять неподвижность оказалось неожиданно просто, хотя внутри все так и клокотало от эмоций.

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

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

Шестой уровень! Проклятье!

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

Критический удар! Нанесен урон: 32.

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

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

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

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

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

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

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

Игрок Фарух Светлый убит!

Опыт: +120 [125/200]

Уровень повышен!

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

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

Ходячий мертвец, нежить. Уровень: 2.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 2.

Восприятие: 5.

Жизнь: 46.

Выносливость: 41.

Внутренняя энергия: 7.

Урон: 1—4.

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

Вот только, к моему величайшему разочарованию, взять с тела игрока удалось лишь тот самый фиал с зельем исцеления. Я без особой надежды опрокинул его в свой шербатый

рот, глотнул, и, как и следовало ожидать, ничего не произошло.

Интересно, как лечить мертвецов?

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

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

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

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

Раз! И прожарило...

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

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

Достала!

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

До третьего уровня мне оставалось добрать не так уж много опыта, поэтому я решил не связываться с игроками, а заняться охотой на животных. Справиться с лисой ходячему мертвецу вполне по силам, да и волка должен завалить. Все

же здоровья у меня немало, жаль, все портят проблемы с меткостью...

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

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

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

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

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

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

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

Что там происходит? Дьявол, не разглядеть!

И снова вспышка, а следом — вой и рев!

Когда стих шум и в каменном круге разгорелось мягкое свечение исцеляющего заклинания, я выдернул ноги из липкой трясины и начал по широкой дуге обходить кольцо менгиров. Очень быстро болотце осталось позади, и на моем пути

замаячила ограда с погнутыми, а частично и выломанными железными прутьями.

Заброшенное кладбище!

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

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

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

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

Нейтралитет нежити!

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

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

У слаженно работающей парочки были неплохие шансы выйти из схватки победителями, но к заклинателю вдруг ки-

нулся отбившийся от стаи гуль. Удар когтистой лапы снес тшедушному магу половину здоровья, и тот сразу позабыл о поддержке окруженного нежитью паладина.

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

Шаг, другой, тычок!

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

Критический удар! Нанесен урон: 28.

Противник оглушен!

Оружие разрушено!

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

«Меч небес»: защита провалена!

Выносливость: 0/41.

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

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

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

И сразу — привычная тьма...

3

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

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

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

Уровень повышен!

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

Чумной труп, нежить. Уровень: 5.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 5.

Восприятие: 5.

Жизнь: 115.

Выносливость: 102.

Внутренняя энергия: 25.

Урон: 1—4.

Ого! Я уже не ходячий мертвец, а чумной труп, и «Мертвая хватка» помимо выносливости начала вытягивать из

жертв еще и здоровье! Вдобавок к ней возник навык под названием «Аура страха». Но самые кардинальные изменения претерпел мой внешний вид. Исчезла одутловатость, сочившиеся гноем язвы подсохли и частично сменились трупными пятнами. Штраф к восприятию за солнечный свет сократился на пять процентов, и самое главное — пальцы перестали напоминать переваренные сардельки, теперь они нормально сгибались.

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

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

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

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

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

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

Я выставил перед собой открытые ладони и поспешно произнес:

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

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

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

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

«Ростки терновника»: защита провалена!

Получен урон: 2... 4... 8...

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

— Оставь мне!

— Отвали!

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

Получен урон: 64.

Вы убиты!

Земля, жесткие дубовые корневища, шум листвы над головой.

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

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

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

— Мой!

— Не трогай!

- Оставь мне!
- Отвали, нуб!

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

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

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

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

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

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

Увязая по колено в грязи, я продрался через камыши и влез в уютный полумрак подземелья. Внутри оказалось просторно и пусто, лишь в дальнем углу стоял обитый железом сундук с огромным навесным замком. Рядом отыскалась ле-

стница, но проход наверх завалило рухнувшими перекрытиями, а нижний уровень подтопила река; осклизлые ступени уходили в темную воду.

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

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

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

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

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

Как мне лечиться-то? Впрочем, к черту!

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

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

Внутренняя энергия: -11 [14/25]

Здоровье: +11 [34/115]

Выносливость: +11 [102/102]

Вот и подлечился!

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

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

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

«Подчинение нежити»: иммунитет.

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

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

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

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

— Квест!

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

— Говори, тварь!

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

Десять золотых за это барахло — награда более чем щедрая.

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

Некромант сдался и махнул рукой.

— Уговорил, мертвяк. Жди здесь.

Гарт Клинок Смерти принял ваше задание!

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

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

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

Другое дело — квест! Квест — это святое.

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

Штраф к восприятию снизился до десяти процентов.

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

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

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

Задание: доставить сообщение.

Награда: помощь в игре.

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

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

Колдун задумался и предположил:

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

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

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

— Что за послание? — спросил Гарт наконец. — Кому его надо доставить?

— Это не займет много времени. Ты согласен?

Гарт Клинок Смерти принял ваше задание!

Гарт Клинок Смерти — ваш временный союзник.

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

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

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

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

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

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

— Просто отправь письмо!

— Придется выходить из игры!

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

— Ну, если так... Хорошо, сделаю... — неохотно решил я Гарт. — А теперь веди меня к гулям!

— Идем, некромант...

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

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

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

— Готово, некромант! — крикнул я.

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

«Подчинение нежити»: иммунитет.

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

Стоп! Некромант захватил всех, кроме одного! Тварь с иссиня-черной шкурой яростно взревела и прыгнула на Гарта; тому лишь в самый последний момент удалось заблокировать нацеленный в голову удар посохом.

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

Промах!

Гуль отмахнулся своей страшной лапищей, но не сумел пробить кольчугу. Я нанес новый удар, и вновь — безрезультатно. Хуже того — когти противника прихватили мою руку и

рассекли ее до кости. К счастью, урон оказался невелик, а от трупного яда защитил иммунитет.

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

Гарт Клинок Смерти убил старого гуля.

Получен опыт: +55 [844/1000]

Уровень повышен!

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

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

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

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

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

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

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

— Идешь первым! — распорядился Гарт.

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

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

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава первая.</i> Чумной труп	5
<i>Глава вторая.</i> Деревня мертвецов	53
<i>Глава третья.</i> Подземелье мертвых	107
<i>Глава четвертая.</i> В кольце смерти	157
<i>Глава пятая.</i> Проклятый храм	235