



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ПАВЕЛ КОРНЕВ
МЕРТВЫЙ
ВОР

Annotation

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 почувствовал 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...

-
- [Содержание](#)
 -
 - [Глава первая](#)
 - [Глава вторая](#)
 - [Глава третья](#)
 - [Глава четвертая](#)
 - [Глава пятая](#)

Содержание

Павел Корнев
Мертвый вор





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

А вот, к слову, и адвокат...

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

— Добрый вечер, Ян! — поприветствовали меня хорошо

поставленным баритоном.

— Здравствуйте, Борис!

— Ян, у меня для вас хорошие новости!

— Серьезно?

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

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

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

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

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

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

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

Так почему бы и нет?

Хоть отвлекусь. Расслаблюсь, ага...

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

Джон Тень, жулик. Уровень: 9.

Сила: 12.

Ловкость: 14.

Телосложение: 11.

Интеллект: 10.

Восприятие: 11.

Жизнь: 99.

Выносливость: 103.

Внутренняя энергия: 94.

Урон: 6-10.

Скрытное передвижение: +9.

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

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

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

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

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

Сорвав с дерева ярко-зеленый листок, я на ходу растер его меж пальцев, принюхался, и ноздри защекотал тонкий приятный аромат. Все в

игре казалось абсолютно реальным, но особого удивления это уже не вызывало, привык. В отличие от оборудования конкурентов вроде «Мечей и огня» или «Дальнего космоса» патентованная технология «Башен Власти» позволяла игроку не только получать информацию о виртуальном мире, но и самостоятельно заполнять незначительные лакуны. По сути, мозг становился выделенным сервером, повышавшим вычислительную мощность игрового оборудования.

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

Кто знает?

Впрочем, без разницы...

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

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

Принять задание «Зловредный мертвец»?

[Да/Нет]

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

На карте загорелась отмечающая 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 восприятие.

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

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

Критический удар! Нанесен урон: 20.

Кролик убит!

Опыт: +5 [1658/1730]

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

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

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

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

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

Вновь накатило зловоние; я задержал дыхание и с обнаженными клинками в обеих руках обошел хозяина подземелья со спины. Светящаяся слизь на стенах давала 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!

2

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

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

— Какого дьявола?! — крикнул я в пустоту.

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

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

Надо срочно звонить адвокату!

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

Темно, тесно, что-то давит на грудь.

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

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

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

Нет! Этого просто не может быть!

В игре не умирают!

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

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

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

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

Элементарно!

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

Уже день? Хм... странно.

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

Яркий солнечный свет! Штраф к восприятию: 75 %.

Получен урон: 1 [22/23]

Выносливость: -3 [17/20]

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

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

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

Тогда и поговорим.

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

— Стой!

Вместо слов из глотки 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 услышал.

Он вновь рубанул фальшионом; я пропустил удар в грудь, покачнулся и отмахнулся правой рукой, но не попал по юркому вору даже близко. В следующий миг клинок рухнул сверху и 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!

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

Какого дьявола? Как можно разучиться говорить?

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

Ходячий мертвец, нежить. Уровень: 1.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 1.

Восприятие: 5.

Жизнь: 23.

Выносливость: 20.
Внутренняя энергия: 3.
Урон: 1–4.

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

Дьявол! Мало того что хакер не просто заблокировал меня в игре, так 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 подлеске 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, пытаясь 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 закрыть руками.

— Не стреляй!

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

Критический удар! Вы убиты!

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

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

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

Теперь на игроков буду охотиться я сам!

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

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

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

Заостренная кость.

Урон: 1–2.

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

Прочность: 2.

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

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

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

Шестой уровень! Проклятье!

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

Критический удар! Нанесен урон: 32.

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

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

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

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

Следующий тычок пришелся в железные звенья кольчуги, и кость рассыпалась, а жрец наконец вышел из ступора и махнул булавой. Первым же попаданием он снес мне четверть жизни, затем мы обменялись

ударами, но кулаки против дубины не лучший выбор. Мое здоровье моментально ушло в красную зону.

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

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

Игрок Фарух Светлый убит!

Опыт: +120 [125/200]

Уровень повышен!

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

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

Ходячий мертвец, нежить. Уровень: 2.

Сила: 18.

Ловкость: 3.

Телосложение: 23.

Интеллект: 2.

Восприятие: 5.

Жизнь: 46.

Выносливость: 41.

Внутренняя энергия: 7.

Урон: 1–4.

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

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

ничего не произошло.

Интересно, как лечить мертвецов?

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

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

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

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

Раз! И прожарило...

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

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

Достала!

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

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

На этот раз я направился в противоположную от ограды парка сторону и очень скоро выбрался на заболоченный берег реки. Извилистая тропинка привела к переброшенному через ручей бревну, и я опрометчиво попытался

перейти по нему на другую сторону, но сказалась нехватка ловкости, и падением обернулся уже второй шаг.

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

Пришлось повозиться, выбираясь на сушу, но в итоге обошлось даже без ранений и травм. Упал и упал, дело житейское. Стоит учесть на будущее. Вдруг доведется от игроков 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 иглока. Тварь рвала и метала, иногда она доставала игрока когтистыми лапами, и тогда маг-целителю в сером плаще и островерхой шляпе приходилось восстанавливать здоровье бойца.

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

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

Нейтралитет нежити!

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

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

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

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

Шаг, другой, тычок!

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

Критический удар! Нанесен урон: 28.

Противник оглушен!

Оружие разрушено!

подавившись собственной кровью, маг повалился на землю, и я

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

«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 единственным ударом снес мне голову. Перед глазами все так и завертелось, когда она покатила по земле!

И сразу — привычная тьма...

3

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

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

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

Уровень повышен!

Игровая механика начислила мне опыт не только за убийство целителя, но и за растерзанных гулями лучников, словно я был хозяином стаи, поэтому уровень сменился сразу со второго на пятый! Я быстро вложил три свободные единицы характеристик в интеллект и любовался 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 милостивую эльфийку в зеленых одеждах, которые обтягивали фигурное тело, словно вторая кожа.

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

Я выставил перед собой открытые ладони и поспешно произнес:

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

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

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

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

«Ростки терновника»: защита провалена!

Получен урон: 2... 4... 8...

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

— Оставь мне!

— Отвали!

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

Получен урон: 64.

Вы убиты!

Земля, жесткие дубовые корневища, шум листвы над головой.

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

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

точно не в нехватке интеллекта!

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

— Мой!

— Не трогай!

— Оставь мне!

— Отвали, нуб!

Новички пытались опередить друг друга, кричали и переругивались; одинокого мертвеца в кустах никто из них не заметил. Я попятился, но тут на мини-карте вдруг возникла красная точка. Кто-то из игроков успел обзавестись питомцем, и теперь эта мелкая шавка, заливаясь на бегу пронзительным визгом, неслась 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 лестница, но проход наверх завалило рухнувшими перекрытиями, а нижний уровень подтопила река; осклизлые ступени уходили в темную воду.

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

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

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

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

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

Как мне лечиться-то? Впрочем, к черту!

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

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

Внутренняя энергия:-11 [14/25]

Здоровье: +11 [34/115]

Выносливость:+11 [102/102]

Вот и подлечился!

Потратив еще одиннадцать единиц энергии, я прикончил лиса и

отправился дальше. Полученного за убийство зверька опыта для перехода на шестой уровень не хватило, но мелкая лесная живность на глаза больше не попадалась, а медведя я обошел стороной — тот запросто мог разорвать 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 миникарте, 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. Сообщите администрации о взломе программы».

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

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

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

— Просто отправь письмо!

— Придется выходить из игры!

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

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

— Идем, некромант...

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

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

Обитатели кладбища еще не полностью возродились после предыдущей зачистки, пришлось обойти два десятка могил, прежде чем

набралось нужное количество нежити.

— Готово, некромант! — крикнул я.

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

«Подчинение нежити»: иммунитет.

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

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

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

Промах!

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

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

Гарт Клинок Смерти убил старого гуля.

Получен опыт: +55 [844/1000]

Уровень повышен!

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

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

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

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

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

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

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

— Идешь первым! — распорядился Гарт.

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

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

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

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

Ах ты ж зараза!

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

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

Щелк! Щелк! Щелк!

На перерождение меня отправили сразу три или четыре арбалетных болта.

Тьма, камни, близкий плеск воды.

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

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

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

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

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

Не став осматривать подземелье, он сразу опустил на колени перед замком и принялся ковыряться в нем отмычками. Как только раздался щелчок вскрытого механизма, я шагнул из ниши и двинулся к вору. Тот поднатужился, откидывая массивную крышку сундука, и заметил мое присутствие лишь тогда, когда нас разделяла всего пара шагов. Я не решился бить моргенштерном, вовсе не уверенный в собственной меткости, вместо этого обхватил дроу и повалил, только не на пол, а в темный провал затопленной лестницы. Мы рухнули в воду и скатились по ступеням на самую глубину.

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

Воздух! В легких у него закончился воздух!

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

Игрок Ис эль-Мортен убит!

Опыт: +259 [1103/1200]

Уровень повышен!

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

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

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

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

Костяной кинжал.

Урон против скелетов: 500.

Прочность: одноразовый.

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

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

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

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

Вы встретили Гарта Клинок Смерти!
Продолжить исполнение задания? [Да/Нет]

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

Гарт Клинок Смерти продолжил выполнение вашего задания!

Гарт Клинок Смерти — ваш временный союзник.

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

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

— Ты действительно застрял в игре или это шутка заскучившего администратора?

— Чего?! — опешил я.

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

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

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

— Когда это было?

— Пять часов назад.

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

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

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

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

жизни и смерти.

— Меня вытаскают отсюда!

Некромант странно усмехнулся и предложил:

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

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

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

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

— А мне что с того? — хмыкнул Гарт.

— Заберешь любую на выбор.

— Давай посмотрим.

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

Браслет ловкости (парная вещь: 1 из 2).

Ловкость: +1.

Сапоги скрытности.

Навык скрытности: +10 %.

Скорость передвижения в скрытном режиме: + 5 %.

Прочность: 20.

Кинжал теней.

Урон: 1–3.

Критический урон: увеличивается в 3 раза.

Шанс нанести критический урон: +10 %.

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

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

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

Я рассказал все как было.

— Подожди, — удивился Гарт. — Так это не программный сбой? Это

сделал хакер?

— Именно.

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

— Джон, — представился я латинской формой имени.

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

Я только развел руками:

— Откуда?

— А ты проверь. Просмотри закладки.

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

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

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

— Вижу характеристики старого персонажа, — сообщил я некроманту.

— Смотри логи игры! — потребовал колдун, начиная ритуал создания зомби-волка. — Они должны были где-то остаться!

— О! Нашел! И что это мне даст?

— Перекинь момент убийства через внутригрупповой чат.

— Не получается. Чат открыт только на чтение.

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

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

Я так и сделал.

— Ага, заработало!

«Силки теней»: вы парализованы!

Получен урон: 37 [73/110]

Получен урон: 37 [36/110]

Получен урон: 37 [0/110]

Вы убиты игроком Некто Никто!

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

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

— Что ты делаешь?

Гарт рассмеялся.

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

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

Некромант только рассмеялся.

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

— И что мне с того?

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

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

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

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

Некромант орудовал посохом, стараясь удержать на расстоянии огромную волчицу, и гули бросились ему на подмогу. Они легко завалили зверюгу размером с теленка на землю, а вот я остался в одиночку против четырех матерых волков. Врезал первому в оскаленную пасть шипастым шаром и немедленно пропустил укус в бедро и запястье. Здоровье мигом ушло в желтую зону, но тут же за спиной раздался гулкой хлопок, и разлетевшиеся кругом костяные осколки посекали хищников, будто колдовская шрапнель.

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

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

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

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

— Но почему?!

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

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

Гарт достал зелье маны и покачал головой.

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

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

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

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

— Откуда знаешь?

— Да я здесь с первых дней практически!

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

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

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

— Почему тогда я не могу использовать навыки вора?

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

— Я расту в уровнях!

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

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

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

Мы продрались через кусты и остановились у входа в пещеру. Гули

двинулись в подземелье, и тотчас первый из них буквально взорвался ошметками гнилого мяса. Огромный черный волколак растерзал жертву в один миг и тут же набросился на второго монстра. Клацнули страшные челюсти, клыки с хрустом перекусили когтистую лапу, и зверь дернул головой, отрывая ее от тела. Через мгновение он уже выпотрошил гуля и присел для нового прыжка.

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

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

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

Кровь из жуткой раны так и хлынула!

Игрок Гарт Клинок Смерти убил волколака!

Задание «Волчья стая» выполнено!

Опыт: +205 [1403/1440]

Уровень повышен!

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

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

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

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

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

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

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

— Да? — встрепенулся я.

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

— О-о-о! — вырвалось у меня.

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

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

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

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

Гарт заинтересовался:

— Что за череп?

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

— Какая награда? — уточнил некромант.

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

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

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

Гарт Клинок Смерти принял ваше задание!

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

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

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

Положение больше не казалось безнадежным. Даже если меня не сумеет вытащить из игры адвокат, я все равно выберусь отсюда в реальный мир. Вот только для этого придется заполучить свиток Возрождения,

опередив самых прокачанных игроков «Башен Власти». И если покинуть опостылевший парк поможет Гарт, то дальше мне придется несладко. За пределами «песочницы» с жалким восьмым уровнем ловить нечего...

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

К чему упускать шанс заработать немного опыта?

5

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

Игрок Гарт Клинок Смерти выполнил ваше задание!

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

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

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

Нежить: нейтралитет.

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

Только я укрылся за одной из каменных колонн, как скелет-привратник рухнул с раздробленной головой, а в зал ворвались три полуобнаженных варвара. Возникший в дверях пиромант швырнул в

арбалетчиков огненный шар, но из-за многочисленных колонн пламя разметало лишь три скелета.

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

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

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

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

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

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

Зал оказался небольшим, на его каменных стенах горели факелы. Лорд сидел на высоком троне, на коленях у него лежал невероятных размеров двуручный меч с волнистым лезвием. И пусть клинок был изъеден ржавчиной, выглядел он внушительно и грозно. Как, впрочем, и его владелец. На череп лорда был водружен открытый шлем, тело закрывала затейливого плетения кольчуга, берцовые кости скрывались в массивных высоких ботинках с железными мысками.

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

Ничего не оставалось, кроме как подступить к лорду и ткнуть его костяным кинжалом. Скелет дрогнул и осыпался серой пылью. Свалившийся с черепа шлем стукнулся о подлокотник, отлетел в сторону и

укатился к стене; в кресле остались лишь кольчуга и меч. Да еще и на пол к ботинкам упал увесистый кошель.

Лорд-скелет убит!
Опыт: +250 [1653/1730]
Уровень повышен!

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

Вы убиты!

Тьма, вязкая тяжесть отбросов, нестерпимая вонь сточной канавы.

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

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

Это же касалось и меня.

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

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

Тихие ботинки (комплект Мертвеца: 2 из 13).

Броня: 2.
Урон: 2.
Шум в скрытном режиме: -10 %.
Ограничение: нежить, некромант.

Кровавый фламберг (комплект Мертвеца: 2 из 13).
Урон: 6-12.
Меткость +10 %.
Шанс нанести критический урон: +10 %.
Шанс нанести кровоточащую рану: 4 % на каждую волну клинка, задействованную при ударе.
Урон от кровоточащей раны: 2 пункта здоровья в секунду на протяжении 2 секунд.
Статус: очень редкий. Ограничение: нежить, некромант.

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

Жизнь: 207.
Выносливость: 184.
Внутренняя энергия: 45.
Урон: 48–96.

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

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

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

Незнакомец некоторое время постоял у канавы, потом спрыгнул в нее и принялся увлеченно рыться в отбросах. Я сразу вынул заклятый череп из

дыры в обвалившейся кладке и убрал его в инвентарь. Кто бы ни ползал сейчас в грязи, он явился сюда именно за ним.

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

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

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

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

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

Гарт Клинок Смерти. Некромант 11-го уровня.

Уже одиннадцатого! Быстро он...

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

— Давно не виделись, Гарт.

— Где череп, Джонни?

— А какое тебе до него дело?

— Просто ответь! Он у тебя, так?

Я покрутил головой, хрустнул позвонками и вновь спросил:

— И что с того?

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

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

— Он мне нужен!

— Зачем?

— Не твое дело!

— Как раз мое.

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

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

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

— Мне предложили за него пятьдесят тысяч. Не игрового золота, а

евро! Пятьдесят тысяч евро! Да мне два года за такие деньги корячиться! И я еще поторгуюсь!

Я опешил.

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

Некромант расплылся в ехидной улыбке.

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

Это значило, что дело швах.

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

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

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

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

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

Колдун швырнул ворох костяных копий и кинулся в атаку.

Магия смерти: иммунитет.

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

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

Нанесен урон: 65.

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

Кровь так и хлынула.

Игрок Гарт Клинок Смерти убит!

Опыт: +311 [1964/2070]

Уровень повышен!

Я увеличил на одну единицу ловкость, и сразу помутилось в глазах. Чтобы устоять на ногах, пришлось навалиться на воткнутый в землю меч, но дурнота и не думала отпускать. Мысли путались, и никак не получалось осмыслить происходящее. Не удавалось даже понять, кто я такой!

А потом вдруг выскочило и замигало системное сообщение:

Основной класс открыт!

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

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

Опыт [1964/2070]; [2008/2070]

Сила: 20.

Ловкость: 13.

Телосложение: 24.

Интеллект: 5.

Восприятие: 6.

Жизнь: 480.

Выносливость: 440.

Внутренняя энергия: 110.

Урон: 60-120.

Скрытное передвижение: +10.

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

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

Нейтралитет: нежить.

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

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

Стоп! Не о том думаю!

Я поискал кнопку «Выйти из игры», но она не появилась. Горячая линия техподдержки так же осталась недоступной. Проклятье! Я по-прежнему заперт в игре!

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

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

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

Свиток Возрождения, я иду к тебе!

Глава вторая

Деревня мертвецов

1

Дождь, грязь, чума.

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

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

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

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

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

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

Наверное, перегруженному последними событиями мозгу просто понадобился отдых. Я отыскал кусты погуще, забился в них и замер в

странном оцепенении. Не заснул, но в какой-то степени отключился от игровой действительности. Тогда-то и просмотрел чаты. А когда уже ближе к вечеру двинулся по лесной дороге дальше, то почти сразу наткнулся на дохлую лошадь с разорванным и выеденным животом. Воняло просто ужасно. Пусть обоняние пожирателя плоти и оставляло желать лучшего, меня замутило.

Или замутило из-за голода?

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

Брошенная? Вот уж вряд ли...

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

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

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

Режим скрытности: вкл.

Внутренняя энергия:-1 [109/110]

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

Критический удар! Нанесен урон: 180.

Пятнистый олень убит!

Опыт: +5 [1964/2070]; +5 [2008/2070]

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

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

Плохо или хорошо? Наверное, все же хорошо. Пусть поначалу мне для повышения уровней придется набирать едва ли не в два раза больше опыта, чем остальным игрокам, но и подниматься я буду сразу на две ступеньки. А чем дальше, тем быстрее стану развиваться по сравнению с остальными.

Насколько помню, для прокачки до двадцать пятого уровня требовалось набрать примерно двадцать пять тысяч опыта. Умножаем на два — получаем пятьдесят тысяч. А для «честного» пятидесятого уровня пришлось бы набрать в пятнадцать раз больше. Есть разница? Есть. И еще какая!

Только вот максимум в сто уровней никто не отменял, а персонаж дважды пятидесятого уровня заведомо слабей игрока, достигшего потолка при традиционной прокачке. Из-за отсутствия доступа к высокоуровневым умениям в отдаленной перспективе двойной класс сулил мне серьезные проблемы, но так далеко я загадывать не стал. Отыщу свиток Возрождения и сразу выйду из игры. В тот же самый миг. Без промедления. Только меня здесь и видели!

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

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

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

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

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

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

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

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

Одиннадцать, двенадцать, тринадцать. Чертова дюжина псов!

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

Критический удар! Нанесен урон: 168.

Кровоточащая рана! Дополнительный урон: 2.

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

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

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

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

с кольчуги, и она рванула плащ.

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

2

Ночь. Дождь. Грязь.

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

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

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

Добежать до ближайшего дома я никак не успевал и отступил к воротам, а когда налетели собаки, воспользовался способностью «Аура страха». Тени вокруг меня зашевелились, по земле расползся иней. Собаки расступились, но далеко не отбежали, отпрянули всего метров на пять. Лаять они перестали, послышалось горловое рычание, мокрая шерсть на загривках встала дыбом. Какого черта?! Разбегайтесь!

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

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

Иду, шатаюсь. Шатаюсь, иду. И предельно ясно осознаю, что добратся

до леса никак не успеваю. До опушки слишком далеко. И слишком быстро уменьшается уровень внутренней энергии.

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

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

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

Собака-людоед убита! Матерый пес-людоед убит!
Опыт: +35 [2029/2070]; +35 [2073/2500]
Жулик: уровень повышен!

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

Ночь, раскисшая земля, корневища деревьев.

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

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

Дрянные собаки!

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

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

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

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

Бросок, замах, удар!

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

Нанесен урон: 115.

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

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

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

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

«Лютый укус»! Нанесен урон: 30.

Кровоточащая рана! Дополнительный урон: 5.

Отравление! Дополнительный урон: 5.

Здоровье: +30 [494/504]

Выносливость: +30 [462/462]

Собацьи челюсти разжались, пес отпустил меня и отскочил в сторону. Кровь обильно текла по рассеченному боку и толчками выливалась из

глубокой раны на шее. Я выплюнул вырванный из псины кусок плоти и подхватил меч. Вожак прыгнул, но волнистое лезвие перехватило его в полете и сбilo на землю.

Пес-вожак убит!

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

Нежить, уровень повышен!

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

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

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

Справлюсь? Легко!

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

Оба готовы!

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

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

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

прокачанных игроков, для моего мертвого жулика могло оказаться неплохим подспорьем...

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

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

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

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

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

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

Я замедлил шаг и обратился к проповеднику с вопросом:

— Что ты знаешь о царстве Мертвых?

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

— Царство Мертвых — порождение любви и ненависти! Некогда владыка самой высокой башни Власти потерял при родах жену и первенца, и ни Свет, ни Тьма не смогли помочь ему в горе. Ибо Свет и Тьма — части единого целого, именуемого Порядком, а смерть является неотъемлемой

частью мироздания. Откликнулся на призыв владыки лишь Хаос, но дары этой стихии всегда скрывают в себе двойное дно. Свиток Возрождения мог вернуть к жизни кого-то одного: либо супругу, либо сына. И тогда владыка объявил, что изгоняет смерть из своих земель! Но где нет смерти, там нет и жизни. Его подданные стали нежитью!

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

— Где находится царство Мертвых?

Слепец вопроса словно не услышал.

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

— Озеро Славы? Где его искать?

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

Благословение: иммунитет.

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

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

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

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

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

Без толку терять время на опушке я не стал и поплелся по дороге обратно. Дошел до перекрестка с проповедником и повернул на нем в другую сторону, но вскоре поднявшееся над деревьями солнце начало

доставать и там. И хоть его лучи больше не проникали под капюшон и не сжигали выносливость, солидный штраф к восприятию превращал мертвого жулика в слепого крота. Пришлось уйти с дороги на узенькую тропинку, петляющую под густыми кронами деревьев. Тогда отпустило.

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

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

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

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

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

Плохо? Ничего хорошего — это точно.

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

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

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

Гарт Клинок Смерти! И уже — семнадцатого уровня!

Когда только успел прокачаться?!

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

— Отвали! — потребовал я.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Готов!

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

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

Пятьдесят тысяч ему пообещали, дешевке...

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

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

И только тут я по-настоящему задумался, как быть дальше. В идеале стоило обосноваться где-нибудь в лесу и прокачаться, истребляя местную живность, но в этом случае меня очень скоро отыщет настырный

некромант. Не знаю, что придумает Гарт в следующий раз, но попыток заполучить мой череп он точно не оставит.

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

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

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

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

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

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

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

В отличие от выносливости, внутренняя энергия сама собой не восстанавливалась, тратить ее не хотелось просто до слез, но идти дальше наобум показалось слишком рискованно. Я спрятал зачарованный череп в дупло ветхого дуба, активировал режим скрытности и двинулся к

пересечению двух дорог, а только выглянул из кустов на обочине и сразу попятился обратно.

Мне повезло наткнуться на пикет ордена Огненной длани.

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

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

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

Дилемма!

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

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

При желании я легко мог перебраться на другой берег без всякого моста, но решил не рисковать, не зная, какие твари обитают в воде. Я двинулся вверх по течению в поисках брода и чем дальше шел, тем уже становилась речушка, мало-помалу превращаясь в обычный ручей. А вот болото и не думало заканчиваться, все тянулось и тянулось. Когда на глаза попало перекинутое через воду бревнышко, я остановился и задумался.

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

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

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

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

— Помогите! Помогите мне!

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

«Болотные гоблины», — высветилась подсказка.

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

Яд болотной гадюки: иммунитет.

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

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

Дьявол! Так я в одних ботинках скоро останусь!

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

Плюнув на змей, я бросился к ученику шамана, но этот хитрец не стал принимать бой, а юркнул за дуб. Я рванул следом и сделал несколько оборотов вокруг дуба, прежде чем понял, что шустрого коротышку мне не

догнать. Тогда резко остановился и ринулся в обратном направлении, заранее занося для удара меч.

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

Раз — и готов!

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

— Спускайся!

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

Э-э-э... мертвый тщедушный мальчишка.

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

[Проводить мертвого мальчишка/Атаковать]

Я выбрал первый вариант и спросил:

— Ты знаешь дорогу?

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

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

— Тогда веди.

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

— Нам туда!

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

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

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

На месте обычного игрока я бы хорошенько подумал, прежде чем идти дальше, но поскольку и сам был определенным образом мертв, к воротам подошел без всякой опаски. Мальчишка прошмыгнул внутрь и задал стрекача так, что только пятки засверкали. На него деревенские охранники не обратили никакого внимания, а вот меня взяли на прицел арбалетов, но как-то очень уж неуверенно, а потом и вовсе опустили оружие. Старший

дядька несколько раз порывался что-то сказать и всякий раз замирал с открытым ртом.

Возможно, условиями задания просто не предполагалось, что провожатым пацану послужит мертвец, а возможно, дело было в самих караульных. Они были мертвы, равно как и я.

Целая деревня зомби? Очень интересно. Но увы, это вовсе не царство Мертвых...

И тут выскочило новое сообщение:

Задание «Проводить мертвого мальчика» выполнено.

Получено новое задание: «Разговор со старостой».

Получен опыт: 100.

Жулик, уровень повышен!

Я улучшил ловкость и навык уклонения, проверил статистику и фыркнул от возмущения. До двенадцатого уровня нежити не хватило одного-единственного пункта опыта.

Впрочем, ерунда! Наверняка староста со мной не просто так поговорить хочет.

Староста оказался морщинистым дедом с кудлатой бородой. Мертвым, разумеется. Темную кожу покрывали трупные пятна, но это уже даже не удивило.

— Кто ты? — спросил староста, выйдя за ворота.

— Путник, — коротко ответил я, не спеша откидывать с лица капюшон.

— Благодарю тебя за помощь! — объявил старик. — Можешь переночевать в нашей деревне, никто не причинит тебе вреда.

Деревня мертвецов. Статус: нейтральный.

Я едва удержался от недовольной гримасы. Нейтральное отношение нежити было у меня изначально.

Впрочем, это оказалось еще не все.

— Ты мог бы помочь нам, путник, — продолжил староста, — а мы за твои труды отдадим все деньги, что есть в деревне.

Предложение старика напоминало kota в мешке, но я благосклонно кивнул.

— Продолжай.

— Мерзкие гоблины с болот украли у нас реликвию и спрятали ее в своих пещерах. Лишь днем, ровно в полдень, они выносят ее под солнце, но днем мы бессильны. Ты сможешь?

— Что за реликвия?

— Хрустальный череп.

Я заинтересованно хмыкнул.

— И что же он делает?

— Я расскажу, но позже. Ты согласен?

— Как я найду его? Я не знаю этих болот.

Мертвый старик достал свернутую в свиток карту.

Принять задание «Принести хрустальный череп»?

[Да/Нет]

— Я помогу вам.

Староста отдал карту и напомнил:

— Ровно в полдень. А пока отдыхай.

Он развернулся, собираясь уходить, но я шагнул следом и спросил:

— Что здесь случилось?

— Чума, — просто ответил старик.

— От чумы умирают.

Старик только пожал плечами.

— Что-то меняется в этом мире. Принеси череп, и мы обо всем поговорим.

Мертвый дед ушел по улице, а я огляделся по сторонам. Дома в деревне были одноэтажными, с крытыми тростником крышами. У стен обнаружили лодки, а на столбах висели сети, но, судя по обветшалому виду, ими давно уже никто не пользовался. Людей на улицах не было, лишь доносился откуда-то стук кузнечного молота.

Я открыл карту и обнаружил, что в пределах частокола появились новые отметки: жилище старосты, гостевой дом, кузница, швея, целитель, торговая лавка. Прибавилось условных обозначений и на болоте. В основном они отмечали места обитания разнообразных монстров, и выходить за ворота ночью как-то сразу расхотелось. Судя по всему, мальчишка привел меня сюда единственной безопасной тропой.

Но не важно! Интересно, о каком черепе толковал старейшина? Что это за артефакт и как он связан с происходящим здесь?

Я решил потратить время с пользой и расспросить местных обитателей, да только те будто воды в рот набрали. Общаться с ними

приходилось чуть ли не на языке жестов. Впрочем, прошелся я по деревне с немалой для себя пользой: лекарь зашил разорванное медведем бедро и восстановил здоровье. У него же удалось купить зелье восстановления внутренней энергии, которое действовало на мертвецов. Стоило оно несусветно дорого; всех моих сбережений хватило только на три фиала, но скупиться не имело смысла: в случае успешного выполнения задания старосты золото в любом случае вернется ко мне.

У кузнеца ничего интересного на глаза не попало. Раньше тот специализировался на гарпунах и острогах, а сейчас мастерил странного вида доспехи. Его подмастерья ковали наконечники для арбалетных болтов. Имелась в продаже пара неплохих кинжалов, но тратить на них последние деньги я не стал и не прогадал: в торговой лавке отыскалась перевязь для двуручного меча.

Наконец-то получилось пристроить фламберг за спиной!

Я прошелся по освещенной тусклым огоньком свечи лавке, осмотрел товары и обратился к торговцу — бледному и худому мужчине средних лет. По его лысине ползала муха, но он этого не замечал.

— И давно это с вами?

— Нет, — односложно ответил тот.

Но ответил!

Я вернулся к прилавку.

— А что за история с хрустальным черепом?

Торговец лишь покачал головой.

— Ничего об этом не знаю.

— А кто может знать?

Мертвец пожал плечами.

— Посоветовал бы обратиться к мастеру Фредерику, но он пропал. Поговори об этом со старостой.

— Кто такой Фредерик? — заинтересовался я.

— Колдун, остановился у нас за несколько дней до прихода чумы, — ответил торговец, и больше из него не получилось вытянуть ни слова.

Ночь я провел в гостевом доме, а с самого утра, пока еще толком не рассвело, выдвинулся на болота. Ночные монстры к этому времени уже укрылись в своих норах, да и гоблины пока на глаза не попадались.

Немного беспокоило возможное появление Гарта, но сунуться на

болото без карты он едва ли решится, а надолго задерживаться в деревне я в любом случае не собирался. Выполнив задание старосты, расспрошу его о царстве Мертвых и отправлюсь дальше.

Постепенно тропинка привела меня к холмам, со всех сторон окруженным непролазными топями. Идти приходилось от одного ориентира к другому, а любой неосторожный шаг грозил утоплением в черной вонючей жиже. Если придется убежать, сделать это окажется не так-то просто.

На склонах холмов чернели норы, уходившие в подземные обиталища гоблинов, но соваться туда я не стал. В узких низких проходах коротышки могли преподнести немало неприятных сюрпризов. Вместо этого я забрался на одну из вершин, залег в пожухлой траве и уставился на поляну у подножия холма. Там не росло ни травинки, а в самом центре был вкопан обгорелый столб.

Карта утверждала, что гоблины принесут хрустальный череп именно сюда. Но принесут только в полдень.

Солнце поднималось все выше и понемногу начало давить своим жаром, но — благо роба некроманта прекрасно защищала от его жгучих лучей — выносливость не сгорала. А вот уровень восприятия заметно снизился, все кругом стало смазанным и потерялось в белом сиянии. Именно поэтому гоблинов я не увидел, а услышал.

Сначала до меня донеслись отголоски протяжного пения, и лишь после этого удалось заметить колыхание высокого тростника. Выскользнувший на прогалину шаман болотных гоблинов был невысок и с ног до головы разукрашен синей и оранжевой краской. В руке он держал брызгавший смолой факел, им и принялся выжигать на поляне молодые ростки.

Работал шаман неспешно и тщательно; я весь извелся и даже начал подумывать занять более выгодную позицию, но в итоге решил не торопить события. И не прогадал: камыши вновь зашевелились, и на поляну вышла полудюжина гоблинов-копыеносцев. Они разошлись кругом, и лишь после этого появился верховный жрец с хрустальным черепом в руках. Его сопровождали два ученика, на удивление плечистых и крепких для болотного народца.

Молодые гоблины приподняли шамана, и тот водрузил череп на верхушку вкопанного посреди поляны столба. А потом принялся выхаживать по часовой стрелке, ни на миг не прекращая своих заунывных песнопений.

Я тихонько спустился с холма, юркнул в заросли тростника и перешел

в режим скрытного перемещения. Полдень был не лучшим временем для невидимости, но болотные гоблины относились к ночным созданиям и днем видели не слишком хорошо. Уж точно не лучше нежити...

Фламберг я оставил в перевязи за спиной и вооружился найденным на хуторе ножом, предварительно вымазав его клинок в болотной грязи, чтобы не так блестел на солнце.

Хрустальный череп сиял так, что слепило глаза, но караульные гоблины не отрывали от священной реликвии глаз. Этим я и воспользовался. Подступил к ближайшему коротышке со спины, одной рукой зажал ему рот, другой вонзил клинок в солнечное сплетение и сразу утянул обмякшее тело в заросли тростника.

Критический удар! Гоблин-воин убит!
Опыт: +25 [2524/3000]; +25 [2568/3000]
Нежить, уровень повышен!

Навыки при достижении нового уровня, как и прежде, распределились автоматически; я лишь повысил восприятие до восьми. Затем подкрался к очередному караульному, но тот оказался крепче, его пришлось бить ножом дважды. Хорошо хоть ладонь накрепко стиснула пасть, и зеленокожий уродец не сумел переполошить остальных своими предсмертными воплями.

Больше я рисковать не стал, вновь ушел в невидимость и двинулся к водруженному на столб черепу. План мой был столь же прост, сколь и нагл. Я озаглавил его «хватай и беги», именно для этого и пришлось заранее расчищать путь к отступлению.

Подступить к столбу, сорвать череп и затеряться в зарослях тростника, не ввязываясь в драку с гоблинами, — задумка была неплоха, но отправилась псу под хвост, стоило лишь приблизиться к впавшему в транс верховному шаману.

Тот не увидел меня — нет, глаза его оставались закрыты, но неким сверхъестественным чутьем угадал присутствие чужака и взмахнул ритуальным жезлом. Порыв теплого влажного воздуха сорвал полог невидимости, и немедленно в атаку бросились ученики шамана.

Первого я отшвырнул в сторону пинком, второго резанул по морде ножом. Не убил ни того ни другого, но выигранного времени хватило, чтобы схватить череп и сунуть его себе в инвентарь. И тут же в спину ударил едкий зеленый сгусток!

Яд болотной гадюки: иммунитет.

Верховный шаман взвыл и замахал жезлом, накладывая новые чары. Его порезанный ученик ловко нырнул мне в ноги, обхватил их и вонзился зубами в голень. Я вогнал ему в затылок нож, вытянул из перевязи меч и зарубил второго подмастерья. И сразу налетели караульные. Кольчуга выдержала удар трех костяных наконечников, а вот последний гоблин умудрился проткнуть копьем мою левую руку, и фламберг враз стал невыносимо тяжелым, просто неподъемным.

Калечащий удар! Поврежден левый локоть!

Я зарычал от ярости и воспользовался «Аурой страха». Гоблины вмиг опасливо расступились, и даже верховный шаман вздрогнул, правда, проговаривать заклинание при этом не прекратил.

К черту его! Я метнулся к зарослям тростника, рассчитывая затеряться в них, но прежде чем успел добежать до края поляны, земля вдруг взорвалась сырыми комьями и наружу взметнулась гигантская змея, размерами ничуть не уступавшая столетнему дубу.

Надо мной мелькнула голова с небольшою хижину, и сразу распахнулась пасть, полная острых зубов. Я загородился фламбергом, но тщетно!

О дьявол...

Вы убиты гигантским inferнальным змеем!

Вода, грязь, камыши.

Застрять во владениях болотных гоблинов мне несколько не хотелось, поэтому зачарованный череп я спрятал сразу, как только вышел за околицу, там и вынырнул из неглубокой лужи. Смахнул с лица вязкую жижу и первым делом убрал в инвентарь свой бесценный артефакт. Заодно проверил, не выпал ли оттуда его хрустальный близнец, но тот, к счастью, оказался на месте. Как и остальные вещи. Разве что роба некроманта щеголяла дырой в том самом месте, куда угодил наколдованный шаманом сгусток яда.

Поднявшись на ноги, я выбрался с окруженной густыми зарослями

камьша прогалины и зашагал к деревне мертвецов.

Уже вечерело, поэтому ворота деревни стояли открытыми нараспашку, а караульные прятались от клонившегося к закату солнца в тени навеса. На меня они не обратили ни малейшего внимания.

Не зная, чем обернется возвращение хрустального черепа старосте, я первым делом посетил швею и отремонтировал прожженную ядом робу. Мертвая тетка в пару минут заштопала дыру на спине и восстановила прочность одеяния, пусть и со штрафом в десять процентов от максимального значения этого параметра.

Дешево и быстро, но мне все больше начинали нравиться неуничтожаемые вещи. С теми же ботинками мертвеца вообще ничего не делается!

Старосту я отыскал дома. Дед сидел за столом и бездумно смотрел в окно. Глаза его были пустыми и мертвыми. Впрочем, ничего удивительного для мертвеца...

Но при моем появлении старик вскочил на ноги и всплеснул руками.
— Ты добыл его! Ты добыл!

Задание «Принести хрустальный череп» выполнено.
Получен опыт: 150.

Я подтвердил очевидное:

— Добыл.

— Слава владыке Мертвых! — обрадовался староста. — У меня для тебя новое задание!

— А что с вознаграждением? — напомнил я.

— Я соберу деньги, соберу! Не бойся, я сдержу слово. Пока можешь оставить череп у себя. Да, можешь оставить...

Старик огладил бороду и замолчал, и я спросил его:

— Что случилось с жителями деревни?

— Чума, — поморщился староста. — Мы все заболели в один день и умерли бы окончательно и бесповоротно, но пришлый колдун сумел удержать нас на краю гибели. Мы умерли, но, как видишь, не до конца. Колдун дал нам шанс.

— И где же он сейчас?

Мертвый дед покачал головой.

— Не знаю. Фредерик ушел в соседнюю деревню, чтобы раздобыть какой-то артефакт, но пропал. А потом мы узнали, что его хрустальный череп попал к гоблинам. Ты должен найти Фредерика и вернуть ему череп!

— Зачем?

Староста поколебался, но запираяться не стал.

— Только Фредерик может открыть портал в царство Мертвых. Здесь нам оставаться нельзя, рано или поздно паладины ордена Огненной длани найдут проход через топи, сожгут деревню и нас вместе с ней. Мы должны уйти! Ты сможешь? Ты ведь один из нас!

Принять задание «Отыскать деревенского колдуна»?
[Да/Нет]

Разумеется, я согласился! И даже не поинтересовался наградой за выполнение задания. Проклятье, портал в царство Мертвых! Да это просто праздник какой-то!

— Где искать вашего колдуна?

Старик развернул карту и провел пальцем от болот к лесу, там ткнул желтым ногтем в пересечение двух дорог.

— Он пошел сюда. В Осиновый Лог. Раньше мы торговали с этой деревней, но не теперь.

Я открыл собственную карту, убедился, что на ней появились новые отметки, и уточнил:

— Просто отдать ему череп?

— Отдать череп и помочь с возвращением.

— А если он мертв?

Староста кивнул.

— Он мертв, — спокойно подтвердил он. — Как и все мы. Но череп — сосредоточение силы Фредерика, он возродит его, вернет к жизни!

Я хмыкнул. У моей неживой ипостаси был почти такой же череп, только не хрустальный, так не закладка ли это разработчиков для какого-то далеко идущего задания? Вот уж интересно так интересно.

— Ты сможешь нам? — вновь спросил мертвый старик.

— Помогу.

Откладывая задание в долгий ящик я не стал и покинул деревню, не дожидаясь темноты. Меньше всего мне хотелось с боем прорываться через беспокойных обитателей болот, которые выходили на охоту с наступлением сумерек. Да и с местным племенем гоблинов отношения испорчены безвозвратно.

От воспоминаний о призванной верховным шаманом твари сделалось не по себе. Пять сотен единиц здоровья одним ударом — это не шутка!

Благодаря карте на болоте я не заплутал и добрался до опушки леса, когда солнце еще только-только клонилось к верхушкам деревьев. Из-за пикета на перекрестке на дорогу выходить не решился, двинулся напрямик через буераки.

Но тут уж без вариантов: лучше поплутать по чащобе с риском наткнуться на медведя или волчью стаю, чем ввязаться в схватку со стражами ордена Огненной длани. Даже если получится отбиться от рядовых бойцов, паладины наверняка воспылают желанием изничтожить нанесшую им оскорбление нежить.

На фиг, на фиг.

В лесу пока что было светло, поэтому обошлось без неожиданных встреч. Мелкое зверье загодя замечало меня и скрывалось среди деревьев, а серьезных хищников обходил уже я сам. Связываться с ними ради опыта сейчас было не с руки — еще не хватало погибнуть и случайно потерять хрустальный череп.

Заблудиться в лесу я несколько не опасался: отметина Осинового Лога на карте никуда не делась. Но в этом и заключалась проблема.

Деревня! Вряд ли там обрадуются пожирателю плоти. Скорее уж примут за разносчика чумы и попытаются сжечь. Мне этого не хотелось. Хотя если артефакт колдуна каким-то неведомым образом попал к болотным гоблинам, не говорит ли это о том, что злополучный Фредерик до Осинового Лога не дошел? Либо наткнулся по пути на банду зеленых коротышек, либо его остановили стражи ордена Огненной длани. Хотя могли прибить и деревенские. А тело выкинули за ограду, где его и обшарили гоблины. Тоже вариант.

Как бы то ни было, я решил для начала прогуляться по окрестностям и лишь после этого попытаться проникнуть в деревню.

Когда перекресток с пикетом остался позади, я начал забирать обратно к дороге и вскоре вышел к обочине. Отправился дальше, попутно разглядывая карту окрестностей и высматривая место, где на колдуна или его тело могли наткнуться гоблины. Наибольший интерес в этом плане представляла заболоченная речушка, которая брала начало в топях. Она текла от болот напрямую, зеленые уродцы вполне могли ходить во владения людей вдоль ее берегов.

Жаль, не догадался спросить об этом у старосты...

Вскоре лес закончился, и я оказался на краю поля с кукурузой, того самого, от которого повернул назад из-за бивших в лицо лучей. Сейчас солнце садилось за лесом, от деревьев протянулись длинные тени. Под их прикрытием я и двинулся вдоль опушки, понемногу удаляясь от дороги, где

дальше меня ждали исключительно одни только неприятности.

И на деревенских мужичков нарваться можно, и на паладинов. Попробуй потом спрячься от них среди чистого поля. Лучше уж сначала у реки осмотрюсь. Даже если впустую схожу, за это время как раз стемнеть успеет. В темноте сподручней красться.

Заранее вытянув из перевязи за спиной фламберг и положив его на правое плечо, я шагал по высокой траве и настороженно поглядывал по сторонам, а потом откуда-то из лесу под ноги вывернула узенькая тропинка. Она вилась меж кустов в нужном мне направлении, по ней и пошел.

Быть может, и колдун решил обойти поле стороной? Он мог, да... От этой мысли стало не по себе. Зачарованный череп я на этот раз прихватил с собой, поэтому в случае гибели вернусь в игру на этом самом поле.

Почему не спрятал артефакт у деревни мертвецов? Да просто побоялся: если череп вдруг случайно отыщут гоблины, эти прохвосты точно утащат его на свои болота. А чего мне точно не хотелось, так это встречаться с их верховным шаманом. Да и Гарт может где-то поблизости бродить, меня выискивая.

Куда ни кинь, всюду клин, короче...

Господи! Мне бы выбраться отсюда, а? Только бы выбраться...

В ответ на мои мольбы над полем разнеслось насмешливое воронье карканье.

Я запрокинул голову и увидел кружившие над полем черные точки. Точнее, кружили они не над всем полем, а исключительно в самом его центре. Садились, взлетали, каркали и вновь опускались на землю.

Уж не мертвечина ли их привлекла?

Я сошел с тропинки и двинулся напрямик через поле. Высоченные стебли кукурузы в один миг окружили со всех сторон, но истошные птичьи крики помогали поддерживать верное направление. Когда черные крылья замелькали прямо над головой, я поудобней перехватил фламберг и скользнул в невидимость.

Шаг-другой, и вот уже кукуруза расступилась, и я очутился на поляне с установленным в самом ее центре пугалом.

Пугалом?! Черт, нет! Да это же распятый человек привлек сюда ворон! Заранее зная, кем именно лакомятся пернатые хищники, я направился к вкопанному в землю столбу и в своих предположениях не ошибся: на столбе действительно висел пропавший Фредерик. Голову ему уже склевали до черепа, сейчас вороны очищали от плоти руки, но ошибки быть не могло.

Стоило только выйти из невидимости, черные птицы разом взмыли в воздух и принялись кружить над поляной, дожидаясь, пока уйдет потревоживший их человек. Но я никуда уходить не спешил. Как, впрочем, и доставать хрустальный череп.

Мое внимание привлек амулет на груди покойника. Я привстал на цыпочки и одним резким рывком оборвал его цепочку.

Ну и что тут у нас такое?

Серебряный амулет Мертвеца.

И сразу мигнули два системных сообщения:

Комплект Мертвеца: изменен.

Комплект Мертвеца: сохранен.

Это что еще такое? Я открыл параметры лежавшего на ладони серебряного кругляша и не поверил глазам.

Серебряный медальон (комплект Мертвеца: 3 из 13).

Регенерация жизни, выносливости и внутренней энергии:
3 % за 10 минут.

Прочность: неразрушаемое.

Статус: редкий.

Ограничение: нежить, некромант.

Отлично! Просто отлично!

Регенерация внутренней энергии и здоровья — как раз то, чего мне не хватало! Да и выносливость теперь быстрее восстанавливаться будет. Круто!

Только к чему было сообщение о сохранении комплекта?

Я проверил характеристики остальных предметов и увидел, что броня и наносимый ботинками мертвеца урон выросли на единицу, а параметры фламберга улучшились и того больше.

Кровавый фламберг (комплект Мертвеца 3 из 13).

Урон: 8-14.

Меткость +11 %.

Шанс нанести критический урон: +11 %.

Шанс нанести кровоточащую рану: 6 % на каждую волну клинка, задействованную при ударе.

Урон от кровоточащей раны: 3 пункта здоровья в секунду на протяжении 3 секунд.

Ого! Мой максимальный разовый урон вырос до ста тридцати единиц!

Но только... Я попытался снять с шеи медальон и сделать этого не смог. От него получилось избавиться лишь вместе с ботинками и фламбергом.

Неразъемный комплект? Черт, надо поосторожней с его потенциальными частями. Наверняка их больше тринадцати. Не хотелось бы навешать на себя какую-нибудь бесполезную ерунду. Хотя... Сложно вообразить ситуацию, при которой я не возьму что-нибудь из комплекта Мертвеца, просто оставив валяться артефакт на земле. Это обычные игроки могли привередничать, но никак не я. Для меня это вопрос выживания.

Сообразив, что слишком уж надолго залип в инвентаре, я достал из сумки хрустальный череп и подступил с ним к превращенному в пугало колдуну. В сумерках артефакт едва заметно светился.

Ну и как с ним поступить? Просто приложить или...

— Не делай этого... — попросил мягкий голос за спиной.

Я резко обернулся и при виде рыцаря в полном боевом облачении натуральным образом остолбенел. Пластинчатый доспех, наручи, стальные наколенники и налокотники, кольчужные перчатки. Голову закрывал глухой шлем с узкими смотровыми щелями, в руках рыцаря был бастард; длинный клинок едва заметно отсвечивал в темноте оранжевым. Окаймленный черным плащ также оказался желто-красным. Чтоб мне провалиться! Паладин ордена Огненной длани! Еще и не один: вслед за рыцарем на поляну выступили четыре арбалетчика. О-хо-хо...

Но даже так у меня имелся шанс уцелеть: и паладин, и стражи были компьютерными персонажами, а игровой баланс никогда не загонял игроков в безвыходную ситуацию. Только вот не уверен, что это сработает в случае со мной...

— Отдай череп! — потребовал рыцарь.

Судя по спокойному тону, он еще не опознал во мне нежить. Но опознает. В запасе оставалось лишь несколько секунд. И раз одному в схватке не выстоять...

В резком развороте я вскинул руку с черепом к распятому колдуну, и в тот же миг щелкнули арбалеты стражей. Два болта прошли стороной, а еще один соскользнул с кольчуги, но последний угодил в руку и выбил из

пальцев артефакт.

Хрустальный череп покатился по земле, а бойцы обнажили короткие мечи и ринулись в атаку.

Биться с ними?

Я не колебался ни мгновения, юркнул в невидимость, ухватил с земли череп и рванул с ним к зарослям кукурузы.

Не тут-то было!

Паладин сказал слово, и с неба пролился свет, столь яркий, что на миг во всем мире остался лишь его беспредельный блеск. Невидимость разметало в клочья, а меня самого вздернуло в воздух, и я завис рядом с мертвым колдуном, точь-в-точь повторяя его позу.

«Слово Силы»: защита провалена.

Паралич: 02:59... 02:58... 02:57...

О нет! Три минуты неподвижности!

Теперь мне точно конец! Более того — воскресну я на этой самой поляне и едва ли смогу что-то противопоставить паладину и в следующий раз. Он станет убивать меня снова и снова!

Стражи ордена окружили со всех сторон, но паладин с расправой торопиться не стал. Он вернул меч в ножны, снял шлем и зажал его в сгибе левой руки. Рыцарь оказался молодым, с короткой русой бородкой, при этом в лице его не было ни намека на мягкость, а синие глаза смотрели с откровенным презрением. И презрение же прозвучало в голосе.

— Что ты за тварь? — спросил паладин.

Я промолчал, да рыцарь в ответе и не нуждался. Он вытянул из ножен на поясе серебристый клинок кинжала, но прежде чем успел замахнуться, на поляне появился новый персонаж.

— Оставь его! — потребовала эльфийка с пепельно-серой кожей и пучком черных волос, из которого торчали костяные рукояти спиц-стилетов.

Как и говорил, игра никогда не загоняет игрока в безвыходную ситуацию.

«Мое пленение — просто часть сценария, который отыгрывают компьютерные персонажи», — подумал я, вот только эльфийка оказалась игроком!

Изабелла Аш-Ризт, дроу. Жрица, уровень: 53.

Обалдеть!

Рыцарь вернул кинжал в ножны, положил ладонь на рукоять меча и угрожающе произнес:

— Не твоего ума дело, ведьма! Убирайся!

Жрица покачала головой и двинулась к паладину. Наброшенная на плечи накидка несколько не скрывала стройной талии, а куцый кованный нагрудник и короткая пластинчатая юбка едва ли могли служить надежной защитой, зато превосходно подчеркивали изгибы соблазнительной фигуры. Непрактично, но очень-очень сексуально.

В руках эльфийка держала слегка изогнутый в верхней четверти посох, стилизованный под позвоночник. Навершием ему служил железный череп.

— Не мое дело? Ну, это мы еще посмотрим... — промурлыкала жрица и обратилась ко мне: — Эй, котик, помочь тебе спуститься?

И сразу всплыло системное сообщение:

Игрок Изабелла Аш-Ризт предлагает помощь.

Принять?

[Да/Нет]

Ниже шло много-много мелкого текста, из которого следовало, что утвердительный ответ повлечет за собой участие в чужом задании «Верховная жрица госпожи Багряной луны», но на внимательное чтение не оставалось времени; я ответил согласием.

— Ах ты, дрянь! — прорычал паладин и выхватил меч.

Стражи быстро рассредоточились, охватывая Изабеллу полукругом.

А с жрицей вдруг начали происходить непонятные метаморфозы. Куцый нагрудник удлинился и слился с пластинчатой юбкой в единые латы, ажурные перчатки превратились в кольчужные рукава, а высокие сапоги полностью закрыли ноги. Один миг — и эльфийка оказалась облачена в доспех, открытой осталась лишь голова.

— Умри! — крикнул паладин и ринулся в атаку.

В симпатичном лице жрицы явственным образом проявилось нечто демоническое; она рассмеялась, и черные глаза засияли багряным огнем преисподней.

Фурия!

Эльфийка врезала рыцарю посохом, резные позвонки с легким хрустом изогнулись, шест превратился в цеп. Оружие жрицы обогнуло подставленный под удар клинок полуторного меча, череп угодил в лицо и

сбил паладина с ног. И не просто сбил! Стальные челюсти вырвали кусок плоти; на землю хлынула кровь.

Распявшая меня в воздухе сила пропала; я упал, перекатом ушел в сторону и сразу скрылся в невидимости. Но убежать не стал, выпрямился и со всего маху обрушил фламберг на ближайшего стража. Его кираса оказалась пробита, волнистый клинок вошел в тело до середины груди.

Рывком я высвободил меч, но воевать уже было не с кем. Жрица справилась с остальными сама.

Пятьдесят третий уровень, да еще и фурия...

Фуриями были боевые жрицы некоторых богов. В боевом раже они делались сильнее и быстрее, но редко кто останавливал свой выбор на этой специализации, поскольку автоматически становились недоступными навыки исцеления. А любые клирики ценились в первую очередь за свои целительские способности.

Магический доспех Изабеллы вновь вернулся к своему вызывающе-сексуальному виду, а посох распрямылся, только остался заляпан кровью массивный череп.

— Ну, — с интересом посмотрела на меня жрица дроу, — полдела сделано, продолжим, котик?

— В смысле? — не понял я, как-то вдруг порадовавшись, что не успел вернуть фламберг в перевязь за спиной.

Изабелла досадливо поморщилась.

— Помощь принял, не читая условий?

— Э-э-э... — замялся я, потом кивнул: — Ну да.

Эльфийка вздохнула.

— Котик, тебе сказочно повезло! Я служительница госпожи Багряной луны, богини рождения и смерти, ярости и страсти. Твое спасение из лап ордена должно завершиться тантрическим ритуалом. Ты счастлив?

— Тантрическим? — опешил я.

— Ага, — подтвердила Изабелла, которая уже скинула на землю накидку и возилась с застежками нагрудника. — Трахнемся и разбежимся. Ничего личного.

Секс не был в «Башнях Власти» чем-то запретным, скорее, даже наоборот, поскольку доступ в игру получали только совершеннолетние. В любой другой ситуации я бы с радостью покувыркался с сексуальной жрицей, но сейчас ее требование поставило меня в крайне двусмысленное положение.

— Боюсь, с этим могут возникнуть проблемы, — признался я, скидывая капюшон.

При виде покрытого трупными пятнами лица Изабелла покривилась и с недовольным видом протянула:

— Фи, нежить...

— Так получилось...

Жрица махнула рукой.

— Ладно, могло быть и хуже. Потерплю как-нибудь.

— Ты не поняла. У мертвых отсутствует кровоток.

А вот это мое заявление встревожило Изабеллу не на шутку.

— Проблемы с эрекцией?

— Отсутствие эрекции.

— А посмертный стояк?

— Не мой случай.

Жрица нахмурилась.

— Котик, ты хочешь сказать, что я потратила полтора года на выполнение жутко запутанного квеста только лишь для того, чтобы нарваться на бесполезного мертвяка? Ты это хочешь сказать?!

— Попробуй с кем-нибудь другим, — пожал я плечами.

— Да уж непременно! — прорычала жрица и вдруг неуловимым замахом со всей силы шибанула мне по лицу венчавшим посох черепом.

Я еще успел заметить, как тот обрастает шипами, а потом моя голова просто взорвалась. Никаких преувеличений — мозги так и разлетелись по сторонам, забрызгав красным и серым кукурузные стебли.

Внезапный удар: защита провалена. Вы убиты игроком Изабелла Аш-Ризт!

Влажная земля, темнота, корни кукурузы.

Пришлось повозиться, выбираясь из неглубокой могилки, а потом я без сил повалился на спину и выругался. Проклятье! Ну что за моду взяли убивать меня с одного удара? У меня же за полтысячи здоровья как-никак.

Чокнутая стерва!

Я приподнялся на локте, и тут же неподалеку вспыхнул факел. Факел? Да нет, в ночном мраке загорелся багряным пламенем череп на посохе эльфийской жрицы. Изабелла подступила к моей могилке и с ненавистью протянула:

— Ах ты, кусок мертвечины...

Я стремительно откатился в сторону и нырнул в невидимость, но скрытность не помогла убраться с поляны. Жрица взмахнула посохом, и стебли кукурузы вдруг обернулись железными прутьями, а их листья — острейшими клинками.

Проклятье! Заклинание «Стальная изгородь» относилось к разряду защитных, но в моем случае оно обернулось смертельной ловушкой!

— Я не отступлюсь! — выдала Изабелла. — Не хватило одной смерти? Не беда! Рано или поздно ты сдохнешь и я получу возможность взять это задание снова!

Я поежился. Упертая жрица несколько не шутила, и пусть она не сможет находиться в игре вечно, заполучить еще одного смертельного врага мне совершенно не улыбалось. Не говоря уже о том, что попросту не хотелось в очередной раз умирать!

— Хватит прятаться! — потребовала эльфийка. — Выходи!

Внутренняя энергия уменьшалась, но не слишком быстро, поэтому я открыл системное меню и пробежался взглядом по условиям, на которых согласился принять помощь жрицы. Об участии в тантрическом ритуале там было сказано прямым текстом — не увильнуть.

Проклятье! Ну какой из мертвого жулика любовник?!

Хотя...

Я отошел подальше от взбешенной жрицы и вышел из режима скрытности.

— Изабелла, подожди! — крикнул я рванувшей ко мне эльфийке. — Я игрок, у меня тоже задание!

Увернуться от удара посохом помог навык уклонения; я сиганул в темноту, вновь скрылся в невидимости и перебежал на другую сторону поляны.

— Я могу стать живым! — сообщил жрице уже оттуда. — Это просто временное состояние!

Изабелла остановилась и воткнула посох в землю, освобождая руки.

— О чем ты говоришь? Какое еще может быть у тебя задание? — спросила она, временно оставив попытки превратить меня в отбивную.

— Портал в царство Мертвых! Представляешь, какой банк сорвет игрок, первым попавший туда?

— Свистишь, котик! — коротко ответила Изабелла.

— Скинуть приглашение? Сама прочитаешь условия!

Жрица заколебалась. Собственное задание было для нее много важней, но заполучить пропуск в царство Мертвых раньше других игроков — все равно что сорвать джекпот!

— Когда ты станешь живым? — спросила эльфийка.

— Это так важно?

— Да, черт тебя дери! — рассвирепела Изабелла. — Ты влез в мой квест, и пока мы не завершим ритуал, дальше по нему не продвинуться! Я хочу стать верховной жрицей! Я на это полтора года убила!

— Чтобы вновь стать живым, мне надо попасть в царство Мертвых, — ответил я в общем-то чистую правду.

— Ты точно игрок?

— Да!

— Открой профиль! — потребовала эльфийка. — Нет, не так! Мы создадим группу!

Мигнул запрос; я немного поколебался, но обострять ситуацию не стал и принял его. Изабелла на какое-то время замерла без движения, изучая мои характеристики, потом спросила:

— Джон Доу, как ты умудрился взять второй класс?

— Индивидуальный квест, получил промо-код с капсулой виртуальной реальности.

— Котик из богатеньких? — усмехнулась жрица. — Ладно, бросай приглашение. Но учти — если ты соврал насчет портала, я тебя уничтожу!

Я без промедления отправил эльфийке приглашение присоединиться к заданию «Отыскать деревенского колдуна», и жрица принялась просматривать все связанные с ним логи.

— Надо же! — удивилась она. — Котик не обманул! Портал в царство Мертвых, круть какая!

Снисходительный тон покоробил, но сложно ожидать чего-то иного от игрока, уровень которого в два раза выше твоего собственного.

— Что ты должен сделать со стеклянной черепушкой? — спросила Изабелла.

— Думаю, сунуть его мертвецу, — предположил я.

— Так вперед, котик! Чего ты ждешь?

Игрок Изабелла Аш-Ризт присоединился к заданию «Отыскать деревенского колдуна».

Создана группа. Участники: 2.

Я с хрустальным черепом в руке направился к превращенному в пугало покойнику; жрица двинулась следом. По мере приближения к мертвому колдуну прозрачный камень в моих руках светился все ярче и ярче, очень скоро его призрачное сияние залило всю поляну, но жара от

артефакта не исходило. Наоборот, пальцы начало ощутимо холодить.

Секунду поколебавшись, я приложил череп к груди деревенского колдуна, и тот вдруг задергался и забился на своем столбе. Исклеванная воронами голова начала обрастать плотью, засветились мрачным светом глаза, а потом веревки задымились, и колдун мешком рухнул на землю.

— Он живой? — нахмурилась Изабелла и ткнула Фредерика под ребра носком сапога.

Задание «Отыскать деревенского колдуна» выполнено!
Получен опыт: 80.

Хрустальный череп вспыхнул пуще прежнего и медленно истаял, от него на моих перчатках осталась лишь изморозь. Фредерик со стоном поднялся на ноги и оказался худощавым мужчиной средних лет с короткой черной бородкой и глубоко запавшими глазами. Мертвым, разумеется.

— Ох... — прохрипел он. — Вернулся, хвала башне Тлена!

— Портал в царство Мертвых! — немедленно одернула его Изабелла. — Ты можешь открыть его?

— Портал! — вскинулся Фредерик, потом медленно кивнул. — Да, могу!

— Так вперед! — потребовала жрица. — Мы ждем!

Колдун покачал головой.

— Для этого нужен ритуальный серебряный серп, который хранится в Осиновом Логе. Я не смог достать его!

— И что же тебе помешало? — усмехнулась Изабелла.

— Его охраняют паладины! Вы можете мне? Но действовать надо, пока серп не увезли в цитадель ордена!

Выскочило системное сообщение о новом задании «Украсть серебряный серп», и жрица приняла его за нас обоих, даже не поинтересовавшись моим мнением. Впрочем, я протестовать в любом случае не собирался.

— Котик, ты же вор? — уставилась на меня Изабелла. — Украдешь для нас эту безделицу?

— Украду, если только вы займетесь паладинами.

Эльфийка обратилась тогда к Фредерику:

— Ты с нами, колдун?

Мертвец слегка поклонился.

— Помогу чем смогу.

Наш план особой хитроумностью не отличался. Изабелла и Фредерик должны были отвлечь на себя стражу штурмом ворот, а когда паладины ордена ринутся в контратаку и оставят серп без присмотра, у меня появится отличная возможность беспрепятственно проникнуть в дом старосты и выкрасть ритуальный клинок.

И все бы ничего, но пришлось брать с собой свой зачарованный череп. Не мог же я его отдать на хранение случайной знакомой!

Спрятать? Увы, не вариант.

— Ворота я вынесу, — объявил после недолгих раздумий Фредерик, когда мы добрались до деревни. — Но больше ничем помочь не смогу. Встретимся на кукурузном поле.

Мы с Изабеллой переглянулись, и жрица кивнула.

— Делай!

Мертвый колдун вышел вперед и обломком простой ветки принялся вычерчивать в дорожной грязи круг призыва. Изабелла поначалу наблюдала за его действиями с нескрываемым скептицизмом, а потом вдруг попятилась назад. И неспроста: даже я, хоть и не обладал никакими магическими способностями, ощутил разлившуюся в воздухе энергию.

Сложный рисунок загорелся призрачным огнем, грязь вспучилась и начала вырастать в гигантскую фигуру земляного голема, одутловатого и осклизлого. Фредерик хрипло выкрикнул приказ, и жуткое создание двинулось к деревне.

На ходу от него отваливались целые ошметки грязи и влажной земли, но до ворот голем все же доковылял. Всем корпусом магическое создание врезалось в них, повалило одну створку и перекосило другую, а потом дрогнуло и рассыпалось бесформенной кучей глины. В деревне немедленно начался переполох: залаяли собаки, заголосили караульные, донеслись раскатистые отголоски колокольного звона.

— Остальное зависит от вас, — объявил мертвый колдун и растворился в ночи.

Изабелла вскинула посох, над головой жрицы запылал сгусток ослепительно-яркого пламени. Я спешно отбежал в сторону и укрылся в кустах.

Первыми к нам выбежал десяток караульных, но деревенские мужики серьезными противниками для эльфийки не стали. Она швырнула в них огненный шар, и взрыв раскидал людей по сторонам. Никого не убил, просто перепугал и заставил убраться обратно за частокол.

— Твой выход, котик! — сказала Изабелла, когда из выломанных ворот вышли два паладина и десяток стражей ордена Огненной длани. —

Задержу их, насколько смогу.

Рыцари бросились в атаку, жрица попятилась в темноту. Я пропустил отряд, затем выбрался из кустов и под прикрытием невидимости проскользнул в деревню. Там царил форменный кавардак: спешно выстраивались ополченцы, бегали дети, раздавал приказы перепуганный староста. Меня заметили разве что цепные псы, но на их заполошный лай сейчас никто не обращал внимания.

Фредерик отметил на карте дом старосты, блуждать наугад по деревне не пришлось. Единственное, я старался держаться глухих переулков, где были не столь высоки шансы наткнуться на слишком бдительного ополченца.

Обошлось.

Пока добрался на место, успел потратить немногим больше половины внутренней энергии, но в запасе еще оставалось три фиала. С лихвой хватит, чтобы вернуться. Главное — отыскать серп...

Калитка рядом с воротами была открыта, я осторожно скользнул во двор старосты, и тут же из темноты метнулся огромный цепной пес! Бросок собаки застал врасплох, единственное, что удалось сделать, — это развернуться и выставить перед собой фламберг.

И тут помогло достижение «Убийца собак»! На какой-то неуловимый миг я заметил уязвимое место, слегка повернул острие, и огромный пес буквально насадил себя на клинок. Умер он мгновенно, не издав ни единого звука.

Высвободив из пронзенного пса перепачканный кровью фламберг, я прокрался к дому, но задняя дверь оказалась заперта. Тогда начал обходить окна. К счастью, базовых навыков взломщика худо-бедно хватило, чтобы справиться с одной из ставен.

Я забрался в крохотную пыльную комнатку, абсолютно пустую, вновь скользнул в невидимость и лишь после этого шагнул в коридор. Бесшумно прокрался по нему и осторожно заглянул в гостиную. На вбитых в стену колышках там блестел серебром ритуальный серп, но что-то заставило замереть на месте.

Что-то в комнате было не так.

Заниженное восприятие не позволяло в полной мере оценить ситуацию, поэтому я просто стоял и не шевелился. Руки дрожали под тяжестью занесенного для удара меча, но с силой у меня никаких проблем не было. Это лишь вопрос концентрации. Я заставил себя успокоиться, и дрожь сошла на нет.

Какое-то время ничего не происходило, а потом тени дрогнули,

разошлись — и возникла темная фигура в облегающей черной одежде. Ступал незнакомец тихо-тихо, доски пола под его кожаными туфлями несколько не скрипели. В одной руке ловкача был зажат короткий меч, в другой — кинжал. Оба клинка были зачернены. Да и во всей одежде не было ни малейшего светлого пятна.

Вор? Он-то что здесь забыл? Тоже пришел за серпом?! Или наоборот?

Незнакомец встал посреди комнаты, к чему-то прислушиваясь. Я легко мог рубануть его по спине, но, если бить сверху вниз, острое неминуемо зацепит низкий потолок, а боковому замаху мешала стена. Требовалось отступить в сторону, но шевелиться не хотелось.

Темная фигура начала разворачиваться, и вдруг неким наитием я понял, что обнаружен. Точнее, буду обнаружен мгновение спустя!

Шаг вбок, поворот всем корпусом! Фламберг ударил параллельно полу, и застигнутый врасплох незнакомец не успел ничего предпринять. Подставленную под удар руку просто перешибло, и волнистый клинок вгрызся в ребра.

Критический удар! Нанесен урон: 270.

Вот только противник устоял на ногах и даже ткнул меня мечом!

Получен урон: 40 [536/576]

Отравленное оружие: иммунитет.

Фламберг засел в боку незнакомца, и я со всей силы дернул его на себя, протягивая лезвие через тело и расширяя рану. И тут же пропустил укол в шею. Для обычного игрока он стал бы неприятным сюрпризом, но кровотечения и отравления мертвецу были нипочем, а полсотни урона особой роли не играли.

Ударом крестовины меча я отшвырнул от себя противника и попутно сломал ему нос. Собрался добить, а тот вдруг бросился наутек. Взвились тени, и незнакомец растворился в них, но сразу плеснулась и потекла по двери черная кровь, а потом он выпал из пустоты и замертво растянулся на полу.

Кровоточащая рана! Дополнительный урон: 3.

Лазутчик ордена Огненной длани убит!

Отношение с орденом Огненной длани изменено. Текущий статус: враг.

Проклятье! Очередные проблемы подвалили! Ну да и к черту их!

Я сорвал со стены ритуальный серебряный серп и выскочил в коридор. В дальней комнате уже подняли крик, нужно было уносить отсюда ноги, и поскорее. Бежать!

Выпив один из фиалов восстановителя внутренней энергии, я бросился к выходу, и тут же звякнул под ногой кинжал лазутчика. Разбираться с ним не оставалось времени, я сунул его в инвентарь, выскочил в коридор и метнулся в комнатку, через окно которой проник в дом. Там ушел в скрытность и на задний двор выпрыгнул укрытым тенями невидимкой.

Вовремя! В распахнутую калитку уже вбежали вооруженные топорами и вилами ополченцы. И что хуже всего — два парня тащили факелы. Темень ночи отступила, пришлось спешно юркнуть к забору. Перебрался через него, спрыгнул на улицу и замер на миг в кустах, но кругом было спокойно.

Все, рвем когти!

8

До кукурузного поля я добрался уже на рассвете. Изабелла и Фредерик ждали меня в условленном месте, на той самой прогалине, где еще не так давно вороны клевали распятого колдуна.

— Принес? — в один голос спросили мертвец и жрица.

Я протянул серп Фредерику, тот внимательно осмотрел его и благоговейно выдохнул:

— Это он!

Колдун вовсе не казался обессиленным после сотворенной у деревни волшбы, а вот жрице в схватке с паладинами изрядно досталось: волосы были опалены, а лицо пестрело многочисленными ссадинами. Впрочем, менее привлекательной эльфийка от этого не стала.

Изабелла перехватила мой заинтересованный взгляд и приняла нарочито соблазнительную позу.

— Ну, котик? Ничего не ворохнулось?

Я ответил правду:

— Нет.

— Импотент! — выдала жрица и зашагала вслед за колдуном, который возился с завязками брошенного к столбу мешка.

Из мешка Фредерик достал черного козленка и воздел над ним руку с

ритуальным серпом.

— Эй, а это обязательно? — скривилась Изабелла.

Вот ведь защитница животных! Меня же смутило совсем иное.

— Подожди! — крикнул я. — Разве ты не должен открыть портал в своей деревне?

— Нет! — коротко ответил мертвый колдун и одним плавным движением серпа перерезал козленку горло.

Жертвенное животное осыпалось серым пеплом, невесомая пыль закрутилась над землей, поднялась на высоту в два человеческих роста и превратилась в перевернутую воронку.

— И это все? — фыркнула Изабелла.

Но Фредерик еще не закончил ритуал. Скороговоркой проговаривая запутанное заклинание, мертвый колдун начал двигаться по кругу, и понемногу воронка над его головой стала напитываться магической силой и расширяться.

Задание «Украсть серебряный серп» выполнено!

Получен опыт: 300.

Отношение подданных владыки башни Тлена изменено.

Текущий статус: нейтральный.

Жулик, уровень повышен!

«Нейтральный»? Я чуть не плюнул с досады. У меня и без этого со всей нежитью были нейтральные отношения!

Ну да и черт бы с ним! Я увеличил до трех навык уклонения, а единичку характеристик вложил в ловкость. Начал закрывать окно статистики, но тут выскочило системное сообщение:

Выбор специализации!

Выбор специализации?! Но мой жулик только тринадцатого уровня! Неужели к нему добавились двенадцать уровней нежити? Тогда да — в совокупности как раз получается двадцать пять!

Оповещение все мигало и мигало, а я никак не мог перебороть неуверенность и открыть нужный пункт игрового меню.

Специализация была введена для придания персонажам дополнительной индивидуальности, выбор профессий отличался у разных классов и во многом зависел от характеристик и навыков, которых достиг герой к своему двадцать пятому уровню. Большинство игроков

определялись со стратегией развития еще на этапе генерации персонажа и строго следовали рекомендациям многочисленных справочников.

Наибольшей популярностью у жуликов пользовались профессии убийцы, лазутчика и ниндзя, но хватало и более узких специальностей. Так, например, карманников в игре было немного, но об их мастерстве ходили настоящие легенды.

А что предложат персонажу с прокачанной скрытностью, зачаточными навыками уклонения и двенадцатью уровнями нежити? Вот что, а?

От недобрых предчувствий мне стало нехорошо.

Системное сообщение мигало еще какое-то время, а потом само собой сменилось списком доступных профессий. Списком, прямо скажем, куцым. В нем значилось всего три пункта: Кладбищенский вор, Отравитель и Палач.

В таком порядке смотреть их и стал.

Кладбищенский вор оказался хорош. Мертвецы наносили ему уменьшенный урон, к этому добавлялось сопротивление к магии смерти. Навык скрытности получал немалый бонус в подземельях, а с повышением уровня увеличивался шанс остаться не замеченным нежитью, обладающей магическим чутьем. Например, личами и призраками. Но самой главной его фишкой было умение «Анатом».

Поднаторев в расчленении трупов, вы стали настоящим экспертом в области строения человеческого тела. По мере развития навык увеличивает вероятность нанесения критических ударов в рукопашной схватке. Множитель такого урона повышается на единицу. На Кладбищенского вора не распространяется иммунитет отдельных видов нежити от критических ударов.

Ого! Если со своим текущим множителем я могу выбить сейчас двести восемьдесят единиц здоровья, то после выбора этой специализации будет уже четыреста двадцать!

Вот только остальные навыки Кладбищенского вора никакого интереса не представляли. Магия смерти и так не могла причинить мне вреда, а прятаться от нежити попросту не имело ни малейшего смысла. Нейтралитет, ага. К тому же здесь шла специализация на коротких клинках, а я сдуру включил в комплект Мертвеца двуручный меч. Можно, конечно, от комплекта отказаться, но...

К черту, смотрим дальше!

С Отравителем дела обстояли ничуть не лучше. С каждым новым уровнем он получал иммунитет к все более мощным ядам, попутно росло сопротивление к урону кислотой. В оружии основной упор делался на отравленные кинжалы, отравленные же метательные ножи и склянки с ядом, а главным умением являлись уникальные «Клубы смерти».

Вы настолько пропитались ядами, что можете без всякого ущерба для себя скрываться в клубах отравленного дыма. Жертвы не способны разглядеть вас в них, каждый удар будет наносить критический урон.

Хорошо? На открытом воздухе — не очень, а вот в помещениях Отравитель может натворить таких дел, что даже высокоуровневым игрокам тошно станет. Хотя у меня и так уже есть иммунитет к ядам. Да и комплект опять же...

Ну что за незадача?!

В общем, надо думать. Ладно, что с Палачом?

Я на эту специализацию никаких особых надежд не возлагал изначально и оказался прав. Палач убивал, но убивал уже обездвиженного противника. В этом случае множитель критического урона увеличивался аж в два раза, и появлялся шанс прикончить цель с одного удара вне зависимости от ее здоровья. Для противника того же уровня вероятность смертельного удара устанавливалась в десять процентов, а за каждый уровень превышения она увеличивалась на десятую часть процента и в такой же пропорции понижалась, если жертва была прокачана сильнее Палача.

То есть на моем двадцать пятом уровне шанс убить обездвиженного стоуровневого игрока составлял всего два с половиной процента. И его еще обездвижить для начала надо! Командный персонаж, не для меня. А жаль, ведь доступна специализация на двуручных мечах и топорах.

Но тут я открыл описание профессионального умения «Инкогнито» и просто обомлел.

Издrevле палачи прятали свои лица под масками. Вы мастер скрытности. При желании вы можете закрыть от всех свое имя и статус. Только самые наблюдательные из наблюдательных сумеют проникнуть в вашу тайну, а большинство жертв никогда не узнает, кем именно был нанесен роковой удар. Но берегитесь — боги

видят все. От клейма убийцы это умение не избавит.

Да ладно! Можно скрыть имя и статус?! Идеальный выбор для убийцы игроков и... нежити! Пусть во многих местах анонима не пустят даже на порог — плевать! Главное, что все встречные-поперечные не станут пытаться добыть мой скальп.

Профессия выбрана: Палач!

Система предложила вложить доступное очко в развитие профессиональных навыков, и я принялся изучать доступные варианты, но выбор оказался не слишком велик: можно было либо улучшить «Инкогнито» или «Казнь», либо вложиться в оружейные навыки. Иконки боя с мечом, щитом и клинками в обеих руках остались неактивными, слегка помаргивали значки двуручного оружия и фехтования с коротким клинком в одной руке.

Я выбрал использование двуручного оружия и автоматически получил статус «фехтовальщик», который существенно повышал шансы парировать удары, да еще давал возможность взять один из специальных приемов.

«Мощный удар» позволял однократно нанести повышенный урон. К силе персонажа, идущей в расчет ущеб, в этом случае добавлялось телосложение. Помимо этого, бойцы получали шанс сбить соперника с ног или и вовсе отправить его в нокаут.

«Быстрые удары» идеально подходили для дуэлянта. Игрок ускорялся и успевал вместо одного полноценного удара трижды поразить противника, пусть и с половинным уроном. Вероятность успеха тут зависела исключительно от уровня ловкости.

Все это было неплохо, но, памятуя о том, как легко подрала меня стая собак, я остановил свой выбор на «Широком замахе», который давал возможность поражать несколько противников сразу. Правда, с каждым последующим попаданием ущеб снижался — падение урона зависело от брони жертв и телосложения игрока. Не лучший выбор для борьбы с высокоуровневыми персонажами, но стаю брехливых шавок я теперь нашинкую на раз-два.

Дальше шли три ветки развития приема: «Удар вслепую», «Управляемый замах» и «Круговой удар», но я их описание читать пока что не стал и открыл обновленную статистику персонажа.

Джон Доу, Палач.

Нежить, пожиратель плоти. Уровень: 12. Человек, жулик.
Уровень: 13.

Опыт [2984/3000]; [3028/3600]

Сила: 20.

Ловкость: 16.

Телосложение: 24.

Интеллект: 5.

Восприятие: 8.

Жизнь: 600.

Выносливость: 550.

Внутренняя энергия: 162.

Урон: 80–140.

Скрытное передвижение: +10.

Уклонение: +3.

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

Профессиональные умения: «Инкогнито», «Казнь». Фехтовальщик: двуручное оружие, «Широкий замах». Создание тьмы: ночное зрение, штраф за нахождение под солнцем, «Мертвая хватка», «Аура страха», «Лютый укус». Нейтралитет: нежить, подданные владыки башни Тлена.

Враг: орден Огненной длани.

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

Достижения: «Убийца собак» 3-й степени.

Закончив с развитием персонажа, я закрыл все системные окна и увидел, что перевернутая воронка разрослась и накрыла всю поляну целиком. Кукуруза по краям прогалины посерела и осыпалась на землю невесомым прахом.

Изабелла смотрела на портал с откровенным испугом. Впрочем, миг спустя я понял, что ошибся. Это был не испуг, а недоумение.

— Это односторонний переход! — заявила жрица, перехватив мой взгляд.

— И что с того? — пожал я плечами. — Вернемся как-нибудь.

— Ты не понял! — прорычала Изабелла. — Это портал из царства Мертвых! Туда мы не попадем!

— Какого черта?! — выругался я и бросился к Фредерику.

Колдун брел вокруг края поляны, стелившаяся за ним сила иссушала и

развеивала кукурузные стебли в пыль.

— Колдун! — закричал я. — Ты должен был открыть портал в царство Мертвых, а не наоборот!

— Должен? — рассмеялся мертвец. — Я никому ничего не должен!

— Но староста сказал, что жители деревни скроются от врагов в царстве Мертвых!

— Так и будет! — гаркнул в ответ Фредерик. — Царство Мертвых уже здесь! Оно уже пришло, хоть смертные и не понимают этого!

— Чума — твоих рук дело? — догадался вдруг я.

— Лишь через боль и смерть люди обретут вечность!

Лицо Изабеллы исказилось, глаза загорелись зловещим сиянием. Жрица начала обращение в фурию и злобно процедила:

— Сейчас ты обретишь свою вечность, кусок мертвечины...

Но расправиться с колдуном эльфийка не успела. Из портала вывалился закованный с ног до головы в черные латы воин с коротким мечом и прямоугольным щитом. Вслед за ним вниз рухнул следующий мертвый легионер, а потом еще один и еще. Судя по встревоженному лицу Изабеллы, это оказались серьезные противники даже для нее.

Но нас не тронули, сказался нейтралитет.

Легионеры разошлись по сторонам, а вслед за ними из портала вылетели непонятные существа, больше всего напоминавшие усеченные ниже пояса латы. Ног у летающих тварей не было, вместо них развевались обрывки какого-то рванья.

Потерянные души. Даже не слышал о таких...

— Летите в деревню! — крикнул им Фредерик, и сонм летающей нежити послушано умчался прочь. К слову, статус мертвого колдуна сменился на зловещий «адепт смерти»...

Изабелла попятилась, явно намереваясь скрыться в кукурузе, но заметила меня и остановилась.

— Сволочь! Ты во что меня втравил?!

— Я ничего не знал!

— Всерьез хочешь убедить меня в этом, кусок мертвечины?

— Да мне портал в царство Мертвых позарез нужен! — выкрикнул я в ответ.

Изабелла покачала головой.

— Я уйду отсюда.

Но прежде чем она осуществила это намерение, вернулись первые потерянные души. Каждая тварь притащила насмерть перепуганного деревенского жителя. Легионеры схватили пленников и выстроили их

перед колдуном, а стоило лишь тому махнуть рукой, и похищенные селяне превратились в нежить.

— Узрите мощь владыки башни Тлена! — заорал Фредерик. — Расскажите всем, как прибывает его воинство!

— Если кто-то узнает о нашем участии в этом деле, — прошептала мне на ухо жрица, — мы станем париями. — Она опомнилась и фыркнула: — Но тебе ли об этом переживать?

— Что будем делать? — растерянно спросил я.

— Вернемся к первоначальному плану, — зловеще улыбнулась Изабелла. — Я буду выбивать из тебя дух до тех пор, пока...

— Это не поможет! — перебил я эльфийку. — К тому же я могу стать живым!

— Но для этого тебе надо попасть в царство Мертвых?

— Именно!

В этот момент потерянные души принесли очередную партию пленников, и жрица надолго замолчала, наблюдая за действиями Фредерика.

— Ладно, — промолвила она некоторое время спустя. — Попробуем разговаривать колдуна.

Вот только адепт смерти трудился не покладая рук, к нему было не подступиться. Стоило лишь попытаться приблизиться, дорогу сразу загоразивали мертвые легионеры. Нейтралитет нейтралитетом, но союзниками нас они не считали.

Солнце уже начало подниматься над лесом, когда в последний раз вернулись разорившие деревню души. Они сбросили пленников на землю, а сами принялись кружить над поляной, высматривая опасность. Уверен, воинство ордена Огненной длани при поддержке игроков светлой стороны пожалует сюда еще до полудня. Самое умное, что мы с Изабеллой могли сделать, — это бежать куда глаза глядят...

Но тут раздался детский крик.

— Я видел тебя! — верещал рыжий парнишка лет двенадцати на вид, которого за руку волок к Фредерику мертвый легионер. — Видел, как ты выбрался из подземелья! Я всем расскажу, откуда ты явился! Спасите! Помогите!

Мы с Изабеллой переглянулись, и жрица многозначительно произнесла:

— Пацан знает, откуда пришел адепт смерти. Он сможет нас туда проводить!

— Сможет, — машинально кивнул я в ответ.

Тогда эльфийка улыбнулась, демонстрируя мелкие острые зубы.

— Котик, мальчик просит о помощи. Сделай что-нибудь! Сделай или я оторву твои бесполезные причиндалы и скормлю их Роджеру!

Насаженный на посох череп клацнул челюстью, и как-то сразу стало ясно, что жрица не шутит.

О черт! Из огня да в полымя...

Глава третья

Подземелье мертвых

1

Скрип — плеск. Скрип — плеск. Скрип — плеск.

Деревянные лопасти двух весел погружались в воду, под размеренное поскрипывание уключин появлялись обратно, разбрызгивали ворох сияющих на солнце капель и вновь ныряли в реку.

Зависшее над головой солнце заливало все своим ослепительным светом, блистало на водной ряби, заставляло ежиться и натягивать на голову капюшон. Кругом — одно беспредельно-белое сияние, словно оказался посреди засвеченного кадра. Ни черта не видать.

Ох, не приспособлены мы, мертвяки, для солнечных дней! Ладно хоть одежда некроманта не давала иссушить меня, а если жгучие лучи иногда и попадали на кожу, то снятый с адепта смерти серебряный амулет немедленно восстанавливал сожженную выносливость. Продержусь...

Спасти от превращения в нежить болтливую мальчишку оказалось на удивление легко. Стоило рывком за руку выдернуть его у мертвого легионера, и закованный в латы ходячий труп мигом потерял к освобожденному пленнику всякий интерес. То ли сказался мой нейтральный статус, то ли сработал сценарий.

Не важно! Главное, что малец согласился показать нам подземелье, из которого выбрался адепт смерти.

— Там в наводнение берег подмыло, — сообщил пацан, рыжий и щербатый, размеренно работая веслами. — Мы рыбачить ходили, вот и увидели, как этот хмырь из дыры в обрыве лезет. Ну как из дыры? Большая пещера открылась, потолок — в рост человека! Уже темнело, надо было возвращаться, вот внутрь и не пошли. Только серп серебряный у входа нашли. Его потом староста отобрал. А посуху туда не добратся, только на лодке доплыть можно...

Мальчишка болтал безостановочно, худенькие ручки без всякого труда орудовали веслами, и лодка споро шла по спокойной реке, все дальше уплывая от злополучной деревеньки. Что интересно — никакой усталости

наш проводник не испытывал, а вот мы с Изабеллой, реши сменить гребца, давно бы уже выбились из сил. Я так точно.

Солнце! Свет! Жжение!

Я плотнее закутался в плащ и сощурился от невыносимого блеска водной ряби. Хотелось лишь одного — перевалиться через борт и уйти на дно, в прохладное темное безмолвие.

Увы, какое там! Только рыпнись!

Изабелла хоть и принимала одну позу соблазнительней другой, но уверен на все сто — своим посохом она приложит меня куда быстрее, чем удастся оказаться в реке. Да и что мне делать на дне среди ила и водорослей?

Перетерплю.

— Ну что, котик, ничего в штанах не ворохнулось? — поинтересовалась жрица, перехватив мой взгляд.

— Тут ребенок вообще-то, — напомнил я.

— Он будет воспитанным мальчиком и отвернется. Ну так что?

— Ничего.

— Беспольный кусок мертвечины! — выругалась темная эльфийка, и тут же откуда-то издали донесся раскатистый грохот, а следом за спиной полыхнуло столь яростно, что эта вспышка на миг перекрыла сияние солнца.

Я поежился и ссутулился еще больше.

— Вовремя мы оттуда убрались, — сказала Изабелла, и в голосе темной эльфийки не прозвучало иронии, одно лишь облегчение.

Да уж, попасть под удар ордена Огненной длани, учитывая наши непростые отношения, — хорошего мало. Сожгут и пыль по ветру развеют. А меня — так и не один раз.

Вот ведь угораздило влипнуть!

Я с трудом подавил обреченный вздох. Застрясть в виртуальной реальности — уже само по себе хорошего мало, но оказаться при этом в теле мертвяка — это и вовсе за гранью добра и зла!

Ветер откинул драную полу плаща, и я поспешно ее поправил, но и так зашипела и начала куриться легким дымком оказавшаяся на солнечном свету кисть.

Проклятье! Этого еще не хватало!

Хорошо хоть болевые ощущения до минимума снижены. Иначе бы точно чокнулся.

Впрочем... найми мой бывший шеф снайпера, меня бы уже отвезли в морг, а так еще потрепыхаюсь. Выберусь отсюда и не просто показания

дам, а еще и от себя что-нибудь присочиню. Финансирование бен Ладена? Вот-вот! Что-то из этой оперы!

— Долго нам еще плыть? — спросила вдруг Изабелла.

— Куда-то торопишься? — фыркнул я.

— Представь себе! — зло глянула в ответ жрица. — У меня почти вышел лимит на пребывание в игре!

— Ай-ай-ай! — покачал я головой. — Плохо-то как!

Изабелла посмотрела на венчавший посох череп и недобро улыбнулась.

— Роджер! — обратилась она к своему оружию. — Мне кажется, или этот смердящий покойник надо мной издевается?

Я только фыркнул. Устраивать разборки в лодке — верный способ очутиться в реке. Для меня это не проблема, а вот темные эльфы под водой дышать точно не обучены.

— Минут через пятнадцать будем на месте, — сообщил мальчишка, ни на миг не переставая работать веслами. — Здесь нигде останавливаться нельзя, места дурные. Сожрут.

Солнечное сияние затопило все кругом своей белизной; я видел лишь ослепительную гладь реки, поэтому поверил пацану на слово. Да и почему не поверить? Разработчики вполне могли окружить переход в царство Мертвых самыми неприятными сюрпризами. И не только могли — они просто обязаны были это сделать, чтобы отсечь случайных бродяг.

А мы будто на экскурсии: плывем и плывем. Подозрительно просто. Неужели пустышку вытянули?

Но с Изабеллой своими подозрениями я делиться не стал, а жрицу сейчас волновало лишь одно: как бы оказаться на месте, прежде чем ее принудительно вышвырнет из игры таймер.

Я решил потратить время с пользой и достал кинжал, который забрал у зарубленного лазутчика ордена. Показавшийся в темноте беспросветно-черным клинок на деле был черно-красным. Темно-багровые языки пламени под солнечными лучами переливались и меняли свои очертания.

Определить свойства оружия не получилось, а сколько я ни пытался поудобней ухватить рукоять, она непонятным образом выскользывала из пальцев.

— Что это у тебя, котик? — заинтересовалась жрица.

— Трофей, — ответил я. — Забрал у лазутчика.

— Выбрось! — посоветовала Изабелла. — Никто, кроме посвященных, не может использовать оружие ордена.

— А продать? — предложил я, но не слишком уверенно.

— Совсем сдурел? — разозлилась темная эльфийка. — Хочешь, чтобы тебе голову оторвали?

Я фыркнул.

— У меня статус «враг ордена».

— У тигра может быть много врагов, но в первую очередь он порвет того, кто дергает его за усы!

В словах жрицы был определенный резон, поэтому я не стал упрячиться и зашвырнул кинжал в реку. Негромко плеснула вода, и оружие ушло на дно.

— Вон! — крикнул вдруг мальчишка. — Вон тот откос! Смотрите! Видите темный провал? Это и есть пещера!

Я ни черта не разобрал, а вот сидевшая на носу эльфийка обернулась и с облегчением перевела дух.

— Мальш! — обратилась она к нашему проводнику. — Поднажми!

Никакого имени, к слову, у мальчишки не было. При взгляде на него высвечивалось лишь «мальчик». Какое-то слишком уж куцее описание для ключевого персонажа немаловажного квеста.

Проклятье! Если никакого портала в царство Мертвых в пещере нет, Изабелла взбесится и оторвет мне голову. Надо бы держаться поближе к реке — в крайнем случае уйду на дно и отсижусь там. Я фурии точно не соперник. И не факт, что получится укрыться в тенях. Солнце, чтоб его! Впрочем, не будем заранее о печальном...

Когда лодка заскребла днищем по гальке и уткнулась носом в песок, Изабелла первой выпрыгнула из нее и отошла от воды, но к темному зеву пещеры приближаться не стала. Вместо этого принялась чертить концом посоха на влажном песке какую-то сложную фигуру. Круг, звезда, непонятные символы...

— Идем, дядя Джон! — потянул меня мальчишка за рукав робы. — Это здесь!

— Да погоди ты! — выдернул я руку и спросил у жрицы: — Что ты делаешь?

— Строю походное святилище, — пояснила та, достала из сумки стеклянную бутылку и принялась поливать чем-то красным выведенные на песке линии.

Те немедленно засветились неприятным багряным сиянием.

Походное святилище — это серьезно. Обычно игроки, желающие задать точкой воскрешения место, отличное от последней посещенной ими башни Силы, использовали для этих целей одноразовые свитки или

таскали рейдовые жертвенники, но высокоранговые жрецы обладали возможностью обращаться к своим сверхъестественным покровителям напрямую. Это серьезно облегчало им жизнь.

— Мертвяк, тебя включать? — спросила Изабелла, заканчивая работу над святилищем.

— Не нужно! — поспешно отказался я.

Жрица смерила меня пристальным взглядом и спросила:

— Ты сможешь вернуться в игру через десять часов?

— Смогу.

— Прямо сюда?

— Прямо сюда, — подтвердил я.

Темная эльфийка присвистнула.

— Умеешь ты заинтриговать, котик! Каким образом ты воскреснешь здесь, позволь узнать? С помощью свитка? Прибереги на будущее.

— У мертвых — свои секреты, — усмехнулся я и отошел в тень крутого обрыва.

Солнечное сияние сразу утихло, перестало глушить восприятие своей белой засветкой. До меня донеслись тихий плеск реки, шуршание камыша на ветру, писк снующих над головой ласточек. Голубое небо, желтый песок, зелень листвы.

Уф! Так куда лучше!

— У меня в запасе десять минут, — предупредила Изабелла, вышла из магического круга и спросила: — Оглядимся?

— Подожди, — остановил я жрицу. — Посмотри мой статус.

— Чего еще? — нахмурилась темная эльфийка.

— Тебе сложно?

Изабелла закатила глаза и прочитала:

— Джон Доу, мертвец.

— Это все?

— Палач двадцать пятого уровня, — добавила эльфийка. — Но это уже после идет.

— Отлично! — И я запустил режим «Инкогнито».

«Инкогнито»: активно.

Внутренняя энергия: -2 [160/162]

— А теперь?

— Джон Доу, мертвец, — повторила Изабелла.

— Seriously? — охнул я и вспыхнул: — Ты заново читай!

— О-о-о! — удивленно протянула жрица. — Теперь ты просто мертвец! Без имени! Но я знаю, что ты — это ты.

— Ну что за гадство! — выругался я и отступил в густую тень. Тьма окутала меня своим мягким плащом, остудила дневной жар, наполнила мир полутонами.

— Незвестный! — крикнула Изабелла, которую со мной разделяло никак не меньше двадцати шагов. — Как тебе это удалось, котик?

— Дерьмо! — выругался я, возвращаясь к эльфийке. — Какой мне прок от этого умения, если я не смогу обмануть человека при свете дня? Да и ночью не факт, что сработает!

Жрица рассмеялась.

— Что сказал смешного? — рассердился я.

— Ты давно на себя в зеркало смотрел? — фыркнула эльфийка. — Иди на отражение в реке полюбуйся, рожа мертвячья!

— А что такое? — не понял я, но сразу хлопнул себя по лбу.

«Инкогнито» не создавало иллюзий — по крайней мере, на начальном уровне не создавало! — а просто закрывало статус, и любой игрок при встрече со мной был вынужден ориентироваться исключительно на собственное восприятие. Но если он видит перед собой мертвяка, то и считает меня мертвым. Вот незадача!

Изабелла покопалась в своей сумке и протянула мне венецианскую карнавальную маску в черно-зеленую клетку.

— Примерь! — предложила эльфийка.

Я отказываться не стал и нацепил маску налицо.

— Ну как?

— Мертвец, — объявила мой статус Изабелла и попросила: — Спрячь руки!

Одна из смертей лишила меня перчаток, и кисти со следами трупных пятен портили всю маскировку. Я запахнул плащ, убрал под него руки и спросил:

— Ну?

— Незвестный! — сказала эльфийка, подступила ко мне вплотную, принялась и расплылась в ехидной улыбке: — Мертвец!

— Да ну тебя!

Жрица рассмеялась и обратилась к своему посоху:

— Роджер, котик обиделся!

Я снял маску, но Изабелла сразу меня остановила.

— Оставь себе! — разрешила она. — Сил больше нет твою опухшую физиономию лицезреть! Перчаток, извини, не дам. Запасных нет. Советую

поскорее их найти, иначе грош цена твоим потугам, котик. И туалетную воду используй. От тебя мертвечиной так и разит.

Обижаться на ехидную эльфийку не было никакого смысла; я лишь досадливо поморщился и вернул маску на лицо. Каких-либо бонусов она не давала и служила простым украшением, а значит, и стоила немного.

За пять минут умение вытянуло из меня десять единиц внутренней энергии, но ее частично восстановил серебряный амулет Мертвеца. Я погрузился в математические вычисления и пришел к выводу, что могу рассчитывать на час и сорок пять минут анонимности. И возникал вопрос, не заняться ли развитием восприятия в ущерб силе и ловкости...

Ситуацию были способны исправить фиалы с зельем внутренней энергии, но оба неиспользованных эликсира пропали из инвентаря во время одной из моих недавних смертей.

— Котик! — одернула меня Изабелла. — Идем!

— Меня зовут Джон, — вздохнул я.

— Как скажешь, котик, — небрежно отмахнулась темная эльфийка, ловко пробежалась по валявшимся у входа в пещеру валунам и заглянула внутрь. — Ты идешь?

Я беззвучно выругался и двинулся вслед за Изабеллой.

Темные эльфы обладали ночным зрением, а для меня самый густой сумрак представлялся скорее серым, нежели непроницаемо-черным, поэтому факелы нам не понадобились. Через несколько шагов затейливые сталактиты сменились грубо обтесанным камнем, а высокий потолок потерялся в темноте, и в просторном подземелье начало гулять эхо.

Когда впереди замаячил черный провал ворот, Изабелла настороженно приблизилась к его поваленным створкам и остановилась, не став проходить дальше.

— Похоже, их вышибли изнутри, — предположила она.

— Уверен, мы знакомы с тем, кто это сделал.

Жрица попятилась и сказала:

— Знаешь, котик, вернемся сюда завтра. Мне пора выходить из игры.

Мы вышли к берегу, там Изабелла встала в круг святилища и в один миг осыпалась на землю серым песком. Лишь мигнули красным отблеском начертанные на земле линии.

Солнце понемногу клонилось к закату, но от этого его лучи жалили ничуть не менее болезненно. Более того — так и норовили заглянуть под капюшон и кольнуть в глаза. Я вернулся к пещере и уселся в тени обрыва на один из обвалившихся камней.

Наш проводник никуда не делся, сидел в лодке и удил рыбу.

Мальчишку удерживало на месте незавершенное задание. А что удерживало меня?

Слово?

Почему я дожидаюсь возвращения эльфийки, вместо того чтобы отправиться в царство Мертвых прямо сейчас? Неуверенность в собственных силах? А как же нейтралитет нежити?

Но пороть горячку я все же не стал. Пусть я и не до конца доверился взбалмошной жрице, нельзя было исключать, что в будущем мне еще понадобится ее помощь. В игре или в жизни — не важно. Да, урок с алчным некромантом вышел болезненным, но с Изабеллой мы связаны важным для нее заданием, и она прямо заинтересована в моем перерождении. Глупо будет потерять такого союзника. Глупо и опрометчиво.

А десятичасовое ожидание... Да кто сказал, что я должен терять время впустую?

В одиночку шарить по прибрежным кустам не хотелось, поэтому я вытянул из петли за спиной фламберг, ухватил его одной рукой за рукоять, а другую положил на рикассо — незагоченную часть клинка между крестовиной и волновыми изгибами лезвия. Попробовал сделать короткий тычок, затем махнул раз-другой и крутанул меч по дуге, одновременно активируя «Широкий замах».

Выносливость: -100 [450/550]

Рукоять едва не вылетела из рук, острие вильнуло вниз и зарылось в песок. Ох ты черт!

Приобретенный навык фехтования двуручным оружием еще не делал меня искусным бойцом. Я куда лучше, чем прежде, чувствовал фламберг, но этого было недостаточно, чтобы выйти победителем из схватки с более-менее опытным соперником. В идеале стоило бы вложить в этот раздел еще одно — а то и несколько! — очко, но за счет мертвячьей ипостаси профессиональные навыки повысить не получится.

Я вздохнул, перехватил фламберг поудобней и повторил замах. А потом — еще раз и еще. Специальные приемы больше не активировал, просто пытался подобрать правильный хват. Вскоре я начал понимать, каким образом следует удерживать меч, но это интуитивное осознание граничило с дежавю и совершенно точно было навеяно игровой механикой. На практике все выходило далеко не лучшим образом, навык обращения с оружием прорабатывался мучительно медленно.

Шаг, тычок! Переход, замах! Смена позиции, парирование!

Мертвый игровой персонаж не чувствовал усталости, а я был рад хоть чем-то заполнить мучительное ожидание. Тем более что с каждым разом у меня получалось все лучше и лучше. По крайней мере, такое создавалось впечатление.

Шаг, финт! Уклонение, блок! Прыжок, удар!

Приходилось контролировать не только руки, но и положение ног, наклон тела. Очень быстро песок вокруг оказался изрыт тяжелыми ботинками.

Постепенно стемнело; рыжий мальчишка развел небольшой костерок, насадил пойманных рыб на веточки и принялся запекать их над огнем.

— Дядя Джон! — окликнул он меня. — Ужинать будете?

— Нет, — отказался я, убедился, что костер прикрывают от реки валуны, и вернулся к своим упражнениям.

Шаг, выпад! Разворот, диагональный замах! Руку на рикассо, блок, толчок рукоятью и сразу короткий укол!

Сумерки сменились ночью, в черном небе зажглись бесчисленные звезды. Их холодный свет не жалил огнем, а наоборот, придавал сил. На какое-то время я попросту выпал из игровой реальности, загнал себя в транс, рубил, колот и уклонялся. Под ногами шуршал песок, гудел рассекаемый клинком воздух, а в голове — пустота. Никаких мыслей, одни только рефлексy.

Ночная тьма понемногу начала рассеиваться, звезды потускнели, край неба окрасился в оттенки нежно-розового. И — никакой усталости. Мертвецы не устают.

Перед глазами вдруг вспыхнуло системное сообщение. Я вздрогнул, меч ушел в сторону, чиркнул о камень и подпрыгнул, едва не вылетев из руки.

Какого черта?!

Получено достижение «Упорный. Фламберг»!

Я открыл описание и усмехнулся. Мои упражнения с оружием не остались незамеченными игровой механикой и помимо более уверенного владения мечом принесли вполне ощутимый бонус.

Кровавый фламберг Мертвеца: +2 % к урону и меткости.

Любой иной фламберг: +1 % к урону и меткости.

Немного? Пожалуй, что и так. Но лишним точно не будет, особенно на высоких уровнях...

Я помрачнел, снял маску и сплюнул под ноги.

На высоких уровнях? Проклятье! Надеюсь, выберусь из игры прежде, чем достигну этих самых высот!

Желание упражняться пропало; я воткнул фламберг в песок и уселся на холодный камень. Небо светлело все быстрее, пришлось надеть сброшенную на землю робу некроманта. Ну вот и новый день...

Я поежился и провел ладонью по рукояти двуручного меча.

Интересно, а хоть кому-нибудь раньше приходило в голову тратить столько игрового времени на бесполезное махание клинком?

Неожиданно линии нарисованного жрицей святилища загорелись алым огнем, и почти сразу в кругу возникла темная фигура. Я выдернул из песка фламберг, но тревога оказалась напрасной: в игру вернулась Изабелла.

Жрица направилась напрямик к пещере и на ходу окликнула меня:

— Ты готов, котик?

Я взглянул на спавшего у потухшего костерка мальчишку и кивнул.

— Готов!

— Тогда не будем терять времени!

Изабелла первой скрылась в провале; я вслед за ней перебрался через лежавший поперек прохода валун, поднырнул под свисавшие с потолка сталактиты и распрямился в подземелье с высоким потолком.

«При нормальном освещении здесь, наверное, красиво», — мелькнуло в голове.

Впереди показались поваленные ворота, Изабелла задержалась у них, поджидая меня, и предупредила:

— Входим одновременно.

— Хорошо! — отозвался я, и мы синхронно ступили в темный коридор с грубо отесанными стенами, неровным каменным полом и высоким потолком.

Жрица остановилась и недоуменно протянула:

— Странно...

— Что такое? — насторожился я.

— Никаких системных сообщений!

— Возможно, что-то будет дальше?

Изабелла ничего не ответила и пристально посмотрела на оставшиеся позади ворота.

— Очень странно, — вновь пробормотала она.

Я лишь пожал плечами и отправился дальше, пристально вглядываясь в сгустившуюся в подземелье темноту. Вскоре коридор раздался вширь и ввысь, от стен начало отражаться эхо моих шагов. Пещера оказалась невероятно велика.

Что-то мелькнуло у самого лица, скользнуло по щеке и тут же унеслось прочь.

Получен урон: 5 [595/600]

Какого черта?!

Я начал разворачиваться, и немедленно что-то налетело со спины, резануло шею и под затихающий в тишине шорох скрылось во мгле.

Скинутый с плеча фламберг впустую рассек воздух, а я заработал сразу два рассечения. Урон был невысок, но мне попросту не удавалось разглядеть противника! Вспомнив о своих упражнениях, я принялся раскручивать клинок восьмеркой, да только невидимка легко преодолел выставленную мной защиту и полоснул по спине. К счастью, на этот раз от раны спасла кольчуга.

— Изабелла! — крикнул я. — Сюда!

Жрица вынырнула из темноты и воздела над собой посох. В глазах черепа засиял багряный огонь, и я успел заметить несущуюся ко мне тень. Рубанул мечом, но сгусток мрака ловко обогнул клинок, зацепил плечо и метнулся к жрице.

Увернуться эльфийка не успевала, да и не стала. Ее посох изогнулся, челюсти черепа клацнули, и в них забились огромная летучая мышь.

Но заставили меня выругаться отнюдь не размеры мертвой твари. Просто сияние черепа разогнало сгустившийся в подземелье мрак, и стали видны кружившие под высоким потолком тени.

Десятки теней. Десятки летучих мышей.

Одна стремительно спикировала на меня и хлестанула острым словно бритва крылом, еще две или три атаковали жрицу, но не приходилось сомневаться, что вскоре на нас набросится вся стая.

— Стоять! — крикнула Изабелла и вновь вскинула посох.

Череп разинул пасть, и пещеру заполнил непонятный и неприятный звук, словно разом над ухом зазвенели сотни комаров, пронзительно и вместе с тем — на самой грани слышимости.

Слаженное кружение стаи вмиг сменилось хаотическим трепыханием, летучие мыши наталкивались друг на друга, сталактиты и стены, падали вниз и бились на полу.

Сорвавшаяся с места Изабелла подтолкнула меня в спину и заорала:
— Беги, придурок!

Жрица рванула через подземелье, а я задержался разрубить бившуюся на полу тварь и лишь после этого ринулся следом. И потому опоздал. Стоило только Изабелле юркнуть в темный провал в противоположной стене, ее череп немедленно умолк, и летучие мыши вновь начали одна за другой пикировать на меня, рассекая плоть бритвенными краями крыльев.

Пришлось кувыркком уйти в сторону и активировать режим скрытного перемещения. Под прикрытием невидимости я спокойно двинулся к провалу и тотчас заработал с десяток порезов! Здоровье просело сразу на полсотни единиц!

Гадство! Летучие мыши ориентируются в пространстве с помощью ультразвука! Невидимостью их не обмануть!

Я рванул к спасительному коридору, и тотчас навстречу вырвался огненный шар. Полыхнувшее над головой пламя сожгло сразу несколько тварей, а остальные быстро поднялись под свод пещеры.

— Ну ты и кретин, котик! — зло выдала Изабелла.

— Я кретин? — возмутился я. — На себя посмотри! Жрица пятьдесят третьего уровня улепетывает от летучих мышей!

— Ну разумеется! — фыркнула эльфийка. — Опыта от них никакого, только силу тратить! Все! Двигай вперед!

— Почему я?

— А кто из нас жулик?

— Я ловушки находить не обучен!

— Все равно шагай! — потребовала Изабелла. — Шагай! Я прикрою!

Я пожал плечами и спорить с жрицей не стал. В конце концов, я рано или поздно восстановлюсь, а от жрицы со сломанной ногой толку немного будет. Исцелять-то она не обучена. Фурия, что с нее взять...

Роджер к этому времени окончательно перестал светиться, и дальше мы шли в кромешном мраке. На полу то и дело попадались камни и щебень, но ни боковых ответвлений, ни лестниц по пути не встречалось. Ловушек тоже не было. Не летели огненные шары, нас не расплющивало падающим потолком и не нанизывало на выскакивающие из стен шипы.

Какое-то непривычно скучное для игровой реальности подземелье...

Усыпляют бдительность?

— Слышишь? — вдруг тихонько шепнула мне Изабелла, впервые за все время блуждания во мраке нарушив тишину.

Я прислушался и уловил нечто среднее между шуршанием и плеском.

— Вода льется? — предположил я.

— Похоже на то, — в кои-то веки согласилась со мной жрица и подтолкнула в спину. — Шевелись!

Очень скоро по стенам заструилась влага, а под ногами зачавкала грязь. С потолка начали срываться крупные капли, будто над нами протекала река, а потом журчание ручья усилилось, и показался провал в полу, куда и уходили излишки воды.

Я опустился на корточки и заглянул вниз.

— Здесь ступени!

Изабелла встала рядом и дала отмашку:

— Иди первым!

Я ступил на сглаженную водой каменную ступень, покрытую слизью и скользкую, едва не потерял равновесие и ухватился за протянутую руку Изабеллы.

Шаг, другой — и вот уже за шиворот полилась мутная вода. Но это не страшно, куда больше пугало то, что поджидает внизу.

Я отпустил руку Изабеллы и перешел в скрытный режим.

2

Винтовая лестница сделала несколько оборотов и лишь после этого вывернула в тесную комнатку, оккупированную низкорослыми уродцами с серовато-зелеными мордами, крупными носами и лопухими ушами. Все они были в кожаных одежках, вооружены каменными молотами и черными обсидиановыми клинками. Лишь один, самый крупный, оказался обладателем железного шлема, нагрудника и кирки.

«Кобольд-предводитель», — высветилась подсказка.

Режим невидимости надежно скрывал меня от подземных созданий; я перепрыгнул через дыру, куда с тихим плеском утекала вода, и шагнул вбок, стремясь занять позицию за спинами уродцев. Но кобольды тут же насторожились, принялись тянуть воздух носами и шевелить ушами. Помня о подставе с летучими мышами, я не стал полагаться на умения своего вора и ринулся в атаку, с ходу задействовав «Широкий замах». И сразу — еще один мах, но уже в другую сторону!

Рукоять фламберга едва не вывернуло из рук, когда волнистое лезвие врубилось в кобольдов, легко рассекая кожаные куртки и фартуки, вспарывая плоть и перебивая кости.

Игровой лог взорвался красными записями критических ударов и совершенных смертоубийств. Двух крайних уродцев развалило напололам;

одному клинок начисто снес голову, и ударивший из обрубка шеи фонтан черной крови забрызгал потолок и стену. Отделавшийся отрубленной кистью арбалетчик отбежал в дальний угол да там и повалился на пол, приконченный кровоточением, а вот предводитель уцелел. Он стоял в самом центре, оба раза удары достались ему уже изрядно ослабленными, и фламберг не сумел разрубить железный нагрудник.

А ржавая кирка кольчугу пробила легко.

Я и глазом моргнуть не успел, как кобольд резким выпадом всадил ее мне в бок, разом нанеся полторы сотни урона. Вожак тут же рванул кирку обратно, но я успел перехватить древко левой рукой, а правой саданул в оскаленную пасть рукоятью меча.

Метил в зубы, вожак успел наклонить голову и принял удар на шлем. Это ему, впрочем, нисколько не помогло — вынырнувшая с лестницы Изабелла ткнула посохом, и шест неожиданно легко пробил ржавое железо доспехов. Кобольд в один миг обратился в прах.

— Ну и бардак ты тут устроил, котик! — присвистнула эльфийка, разглядывая порубленные фламбергом тела кобольдов. — Кто-нибудь ушел?

— Нет, — ответил я, открывая окошко с игровой статистикой.

Пусть жрица и прикончила вожака, за убийство пяти кобольдов-стражников и одного арбалетчика мне начислили триста единиц опыта. Этого хватило для повышения уровня моей мертвой ипостаси, и возник вопрос: какую из характеристик повышать? Силу, ловкость или восприятие? Телосложение у меня и без того было отменным, а развитием интеллекта я предполагал заниматься по остаточному принципу.

— Котик! — окликнула меня Изабелла, подступив к распахнутой двери. — Не тормози!

Я добавил единичку к текущему уровню восприятия, решив довести его как минимум до десяти, дабы повысить не только точность и вероятность нанесения критического урона, но и уровень внутренней энергии. Чем дальше сумею удерживать «Инкогнито», тем лучше.

— Уверен, что никто не ушел? — недоверчиво уточнила эльфийка, когда я присоединился к ней у двери и выглянул в пустой коридор.

— Это так важно?

Изабелла фыркнула.

— «Революционный искусственный интеллект» — это не только рекламный лозунг, котик. Караульный приведет все племя, и придется терять время и устраивать кобольдам геноцид.

— Не хочешь пробиваться с боем?

— Нет, котик. Не хочу.

— Меня зовут Джон, — вновь напомнил я и первым шагнул за дверь. Прокрался по коридору, встал на углу и воспользовался скрытностью, но в следующем подzemелье никого не оказалось, поэтому впустую внутреннюю энергию тратить не стал и двинулся дальше в открытую.

Изабелла бесшумно скользила следом, выдерживая дистанцию в пару десятков шагов. Посох жрицы слегка изгибался, и пустые глазницы венчавшего его черепа ни на миг не выпускали меня из виду. Это немного нервировало.

Один пустой коридор сменился другим, за ним потянулся третий. Но необитаемыми подzemелья не были: в пыли хватало смазанных следов, откуда-то несло гарью, изредка слышались отзвуки глухих ударов. Вскоре мы миновали темный провал колодца, потом наткнулись на заброшенную кузницу. Создалось впечатление, что обвал на берегу реки открыл какую-то случайную лазейку на задворки владений кобольдов.

Несмотря на легкую победу у лестницы, осторожности я не терял и перед очередным поворотом неизменно скрывался в невидимости. Когда начали попадаться развилки, темная эльфийка всякий раз надолго замирала на месте, прежде чем выбрать один из подземных ходов. Я понятия не имел, как именно она ориентируется, просто исполнял приказания и не задавал вопросов.

На сторожевого кобольда мы наткнулись уже перед спуском на следующий уровень подzemелья. У лестницы, освещенной беспокойными отблесками факелов, стоял невысокий уродец с обсидиановым топором; на его свободную руку был намотан конец веревки, уходившей в дыру в стене.

— Нельзя дать ему поднять тревогу, — шепнула мне на ухо Изабелла.

Жрица берегла свои силы для нижних уровней, поэтому действовать пришлось мне. Скользнув в невидимость, я убрал фламберг в петлю за спиной и бесшумно подобрался к часовому. Кобольд забеспокоился и шумно втянул носом воздух, лишь когда нас разделяла пара шагов. Одним прыжком я оказался рядом, перехватил веревку и вонзил в худую шею зубы.

Хрустнуло! Рот наполнился кровью, горячей и неприятной на вкус.

«Лютый укус!» Критический удар! Нанесен урон: 80.

Кровоточащая рана! Дополнительный урон: 5.

Отравление! Дополнительный урон: 5.

Кобольд забился в судорогах, но я прижал его к себе, не давая ни убежать, ни дернуть веревку. Часовой попытался вырваться, но очень

быстро кровотечение и отравление прикончили его, и тело обмякло.

Укус позволил восполнить здоровье и выносливость, а вот внутренняя энергия ушла в желтую зону, и это немного напрягало. Едва ли эльфийка согласится устроить привал, чтобы дать время на восстановление сил. Оставалось уповать лишь на серебряный амулет Мертвеца.

— Очень неэстетично кушаешь, котик, — отметила Изабелла, когда я оттолкнул от себя безжизненное тело. Сама жрица казалась слишком уж чистой и свежей на фоне мрачного грязного подземелья.

Я сплюнул кровь под ноги и отпустил уходившую в дыру веревку, которую так и не сумел дернуть часовой.

— Иди уже! — потребовала жрица, и я первым начал спускаться по лестнице. У ее подножия оказался сооружен настоящий завал, словно кобольды желали забаррикадироваться от тех, кто обитал на нижних уровнях, но получилось это у них не лучшим образом. Камни валялись раскиданными, в центре завала темнел провал, вполне достаточный для того, чтобы в него мог протиснуться человек.

— Что там? — негромко спросила прикрывавшая меня со спины Изабелла.

— Ни черта не видно, — ответил я и вновь скользнул в невидимость. Перескочил с одного камня на другой, юркнул в провал, прополз на другую сторону и поспешно отступил к стене, освобождая дорогу жрице.

Эльфийка не заставила себя долго ждать, а только она присоединилась ко мне, как немедленно послышался шорох, завал дрогнул и осыпался, похоронив всякую надежду выбраться отсюда тем же путем, которым мы пришли.

— Какого черта?! — от неожиданности выругался я.

— Тише ты! — шикнула Изабелла, зажмурилась и даже приложила пальцы к вискам. — Есть две новости, хорошая и плохая, — сообщила она после долгой паузы. — Хорошая, что мальчишка не ошибся. Мы на месте.

— А плохая? — не удержался я от вопроса.

— Плохих две, — вздохнула жрица, открыв глаза. — Если нас убьют, сюда вернуться уже не получится. И твари сгенерированы не по нашему среднему уровню, а по максимальному, то есть моему.

Я присвистнул.

— Чем нам это грозит?

— Ты либо сольешься и утянешь меня за собой, — пожала плечами Изабелла, — либо неплохо прокачаешься. Если сольешься, я тебя потом еще пару раз прихлопну. Усек?

Глаза темной эльфийки загорелись мрачным огнем, и я поспешил

перевести разговор на другую тему.

— А почему у меня никаких сообщений не выскакивало?

— Настрой показ уведомлений об изменении статуса активных заданий, — посоветовала Изабелла, но сразу махнула рукой. — Нет! Не сейчас! Не будем терять время!

Я кивнул и двинулся на разведку. На этом уровне оказалось много суше, под ногами так и клубилась пыль, и никаких следов на полу разобрать не удалось. Любой шаг мог привести в действие скрытую ловушку, но коридор сменялся коридором и ничего не происходило. Только появились на стенах царапины, будто здесь пробирался кто-то, весь обросший шипами.

А потом мы вышли к дверям, сорванным с петель и расщепленным.

— Давай! — тихонько выдохнула мне в спину Изабелла.

Я ушел в скрытый режим и скользнул в соседнее подземелье призрачной тенью, невидимкой. И тут же нога зацепила протянутую над полом веревку!

Веревку?!

Я неподвижно замер на месте в надежде предотвратить срабатывание ловушки, а потом медленно отвел ногу назад, но трос намертво прилип к штанине и потянулся следом.

И сразу послышался частый-частый стук когтей!

Моя нога зацепила не веревку, а паутину!

Из темноты выскочил закованный в хитиновый панцирь паук размером с откормленного хряка и с ходу кинулся в атаку. Я выставил перед собой фламберг и проткнул гроздь фасеточных глаз, но жуткую тварь это не остановило. В один миг пещерный паук оказался рядом и вонзил в меня свои отравленные жвала!

Критический удар! Получен урон: 244 [380/624]

Повреждено правое колено! Скорость передвижения снижена!

Одним ударом тварь выбила треть жизни и едва не откусила мне голень!

Я ухватил фламберг одной рукой за рукоять, а другой — за незаточенную часть клинка и вскинул его над головой, намереваясь пришить паука к полу, но не успел. Череп на конце посоха эльфийской жрицы шибанул в хитиновый бок с такой силой, что не только проломил панцирь, но и отшвырнул монстра прочь. Паук ударился о

противоположную стену, повалился на спину и судорожно засучил лапами.

— Беги! — рявкнула Изабелла, принимая боевое обличье. Куцый доспех закрыл все тело кроме головы, в лице проявились демонические черты, загорелись хищным огнем глаза.

Я выругался и запрыгал на одной ноге. Раздробленное колено дьявольски мешало, да еще постоянно попадались натянутые над полом нити паутины. Перескакивать их получалось далеко не всегда, липкие обрывки захлестывали щиколотку, тормозили, тянули назад.

В темноте послышалось шуршание, принялись загораться фасеточные глаза.

— Горите в аду! — крикнула эльфийка, запуская в подземных тварей сгусток косматого пламени.

Огненный шар взорвался, раскидав пауков и спалив паутину, но нечего было и рассчитывать перебить всех монстров.

— К стене! — крикнула Изабелла и швырнула следующее заклинание низко-низко, над самым полом.

Шар пролетел через все помещение, врезался в колонну и взорвался брызгами огня, подчистую сжигая всю сигнальную сеть.

Я немедленно перешел в скрытый режим, а эльфийка рванула к дальней двери, заскочила в нее и захлопнула ржавую решетку прямо перед несшимся вдогонку пауком.

Преследователь яростно щелкнул жвалами, и тогда просунутый меж прутьев посох эльфийки резким тычком отшвырнул его прочь, словно кием бильярдный шар в лузу отправила. Паук откатился в дальний угол и затих, а остальные обитатели пещер поспешно расползлись по всему подземелью и укрылись от жрицы за каменными колоннами. Меня они не заметили — без своей сигнальной сети отыскать невидимку им оказалось не по силам.

И я потихоньку-потихоньку двинулся вдоль стены к спасительной двери. Иногда приходилось надолго замирать на месте, иногда — огибать пауков и убираться у них с дороги. Больше всего я опасался потерять равновесие и упасть, но каким-то чудом подобрался к решетке и тихонько выдохнул:

— Открой...

Изабелла впустила меня к себе и ожидаемо заявила:

— Абсолютно бесполезный кусок мертвечины!

— Серьезно? — хмыкнул я, усаживаясь на пол. — Да тут специально все против воров! Летучие мыши видят невидимок! Кобольды чувят и слышат невидимок! Пауки ловят невидимок в паутину!

Жрица глянула на меня сверху вниз и усмехнулась.

— Балансировщик постарался. Иначе нуб-вор вроде тебя запросто прошел бы все подземелье в одиночку.

Я выругался.

— Сильно зацепило? — спросила тогда Изабелла.

— Часа через два буду как новенький, — ответил я, прикинув в уме скорость восстановления. — Колено, наверное, и раньше отпустит.

Эльфийка зло глянула на меня сверху вниз и отрезала:

— Мы не можем потерять столько времени!

Я вздохнул, не без труда поднялся на ноги и захромал по коридору. К счастью, владения пауков за решетку не простирались, здесь не было видно ни паутины, ни оставленных их шипами царапин на стенах. Вскоре проход пошел под уклон, вновь начали попадаться держатели факелов, пустые и ржавые. Я замедлил шаг и стал куда внимательней смотреть под ноги.

С моим уровнем восприятия шансов заблаговременно заметить ловушку было немного, но пускать это дело на самотек я не стал. И оказался прав. Вскоре в глаза бросился каменный квадрат, слегка перекошенный по сравнению с соседними блоками, а стоило только пристально уставиться на него, подсветился силуэт обнаруженной западни.

— Осторожно! — предупредил я жрицу. — Иди точно за мной!

Никакой гарантии, что я сумел разглядеть все ловушки, не было и быть не могло, но движение точно след в след позволяло свести риск активации защитных механизмов подземелья к минимуму.

— Хорошо, — коротко отозвалась Изабелла, которая на всякий случай вновь немного отстала и следовала за мной на удалении десяти-пятнадцати шагов.

И я не мог эльфийку за это винить: и сам бы с превеликим удовольствием пустил вперед кого-нибудь другого. А так, всякий раз делая очередной шаг, на миг замирал в ожидании скрипа под ногой заржавелого механизма.

Но — ничего. К спуску на следующий уровень удалось добраться без приключений.

Ограждение уходящей вниз лестницы выполнили из человеческих костей, а в стены вмуровали черепа с глазницами, горевшими синими огнями. Света они давали немного, зато с созданием гнетущей атмосферы справлялись на все сто.

Мне стало не по себе, а напугать мертвеца — это постараться надо.

Лучшего места для размещения ловушек было не сыскать, но на широкую мраморную ступень я шагнул без всяких колебаний. Даже дыхание задерживать не стал.

Так и так не дышал.

Одна ступень, другая, третья — как-то неожиданно быстро лестница закончилась, и я очутился посреди просторного подземелья с высоким потолком, украшенным светящимися кристаллами. Неровные стены затягивала паутина, но паутина самая обычная, а не тросы и липкие веревки монстров, обитавших уровнем выше.

Я отступил от лестницы и остановился, поджидая Изабеллу, и тут стена шевельнулась! Паутина сползла, и моему взгляду открылся череп вмурованного в стену скелета. Тот клацнул нижней челюстью и вдруг потребовал:

— Убей меня!

Изабелла так и поступила. Просто шибанула по черепушке посохом, и на пол осыпалось серое крошево. Скелет дрогнул и рассыпался на отдельные кости. Я поднял бедренную и обнаружил, что та изгрызена мощными зубами.

— Котик, ты уснул? — обратилась ко мне эльфийка.

Я проигнорировал ее и смахнул пыль с соседнего скелета. Тот оказался погрызен ничуть не меньше предыдущего.

— Котик?!

— Где-то здесь логово гулей или каких-то других падальщиков, — сообщил я жрице.

Изабелла задумчиво потерла подбородок.

— Это не антураж? — спросила она.

— Сомневаюсь, — хмыкнул я и указал на кучу наваленных в угол костей, раздробленных и с выеденным костным мозгом.

— Что ж, — вздохнула жрица. — Теперь мы знаем, чего ждать впереди. Как твое колено?

Здоровье полностью восстановиться еще не успело, а вот нога уже сгибалась, и осколки мениска больше не хрустели при каждом шаге. Двигался я нормально.

Так я об этом жрице и сказал.

— Вперед! — только и скомандовала та в ответ.

Я огляделся по сторонам и двинулся к темневшему поодаль дверному проему. Когда проходил мимо каменной колонны, прикованный к ней скелет встрепенулся и попросил:

— Убей меня!

Изабелла не замедлила эту просьбу выполнить и ударом посоха разможила пожелтевший от времени череп.

— Вот привязался! — возмутилась она.

Я отвлекся и едва не пропустил перекосящую каменную плиту. Пригляделся — и точно, ловушка.

— Обойди! — предупредил эльфийку, а сам осторожно подступил к двери и заглянул в следующее подземелье. Это оказались катакомбы с разоренными захоронениями.

Вмурованные в стены гробницы шли одна над другой сразу в несколько рядов и поднимались до самого потолка. Узкие проходы усеивали осколки костей, обрывки саванов и обломки каменных плит. И еще здесь пахло не мертвечиной даже, а чем-то несравненно более мерзким...

Я активировал режим невидимости, сделал шаг, другой и переступил через обнаруженную ловушку. Царапины на плитах разоренных гробниц поражали глубиной — камень словно обкалывали долотом.

Отвлекся от пола лишь на миг, но хватило и этого. Под ногой хрустнуло, я прыгнул вперед и все же полностью из-под удара выскочить не успел. На меня обрушилась невыносимая тяжесть, что-то врезало по голове и отбросило на пол.

Дьявол! Я кое-как поднялся с пола и обнаружил, что голова свернута набок. Любого живого персонажа подобное ранение неминуемо прикончило бы, а у меня просто не ворочалась шея.

— Цел? — спросила Изабелла, замерев у свалившейся с потолка плиты.

— Частично, — прохрипел я, ухватился за голову и под хруст сломанных позвонков повернул лицо вперед. Убрал руки и понял, что сама по себе шея больше не крутится.

Паршиво.

Я шагнул, и меня неожиданно сильно повело в сторону, словно ко всему прочему ранение вывело из строя вестибулярный аппарат. Покачиваясь, я прошел несколько шагов и с облегчением понял, что все еще способен удерживать равновесие.

«Бесполезный кусок мертвечины», — послышалось из темноты, но вполне могло действительно послышаться. Вовсе не уверен, что Изабелла произнесла это вслух.

Впрочем, некоторые вещи и необязательно озвучивать, до того они очевидны. Вор двадцать шестого уровня — а по сути, тринадцатого! — отнюдь не лучший спутник для блуждания по подземельям, сгенерированным для персонажей пятидесятого уровня!

Сделав еще несколько шагов, я решил, что окончательно приспособился к неподвижной, словно палка, шее, но когда попытался

взглянуть под ноги, то слишком сильно наклонился и чуть не завалился вперед. Покачнулся, всплеснул руками и вдруг самым краешком глаза отметил движение в соседнем проходе. Резко повернулся, вскидывая в блоке правую руку, и чуть ли не случайно принял на предплечье рывок падальщика!

Тварь с крысиной мордой и мощными передними лапами не превосходила размерами ребенка, но врезалась в меня подобно пушечному ядру и легко отбросила к стене.

Я уперся спиной в неровную каменную кладку и толчком отшвырнул от себя разинувшего пасть падальщика. Вцепившиеся в меня длинные когти распорили и без того уже драный плащ, но бессильно соскользнули со стальных звеньев кольчуги. Откинутый трупоед в полете ловко извернулся, приземлился на лапы и тотчас ринулся обратно. Я встретил его ударом фламберга, а тварь каким-то невероятным образом разминулась с клинком, да при этом еще и умудрилась полоснуть меня когтистой лапой по лицу!

Щеку рассекло до костей, игровой лог полыхнул красным — удар нанес двойной урон. Рассвирепев, я использовал «Широкий замах», и на этот раз падальщику уклониться не удалось, лезвие перехватило его в прыжке и отбросило на пол. Я со всего маху опустил на него фламберг и начисто отрубил переднюю лапу.

— Назад! — крикнула Изабелла, но я не послушал жрицу и очередным ударом меча раскрыл уродливую голову.

Готов!

И тут же из темного прохода на меня ринулась новая тварь. Поднырнув под руку, крысеньш со всего маху воткнул когтистую лапу в оставленную киркой кобольда прореху, и мир окрасился красным.

«Когти тьмы». Двойной урон!

Получен урон: 148 [252/624]

Ступор: защита провалена! 00:29... 00:28... 00:27...

Ступор?! Я застыл, замер будто статуя, не в силах пошевелить ни рукой, ни ногой!

Шаровая молния угодила в спину падальщика и разорвала его на куски, но это уже никакой роли не сыграло. Из темноты хлынул вал крысоподобных созданий, они в один миг погребли меня под собой и разорвали на куски.

На редкость мерзкая смерть...

Тьма. Обтесанный камень. Обломки костей.

Я возродился в одной из боковых ниш и первым делом сунул зажатый в руке череп обратно в инвентарь. Кольчуги на мне больше не было. То ли осталась на трупе, то ли и вовсе рассыпалась, потеряв остатки прочности. К счастью, остальные вещи уцелели.

Я свалился с каменной полки на пол, и неподалеку удивленно присвистнули.

— Надо же, котик, ты полон сюрпризов! — протянула Изабелла. — Как ты сумел вернуться в подземелье? Только не говори, что у тебя с собой переносной жертвенник! Он тут бесполезен! Я проверяла!

Отвечать на неудобный вопрос жрицы я не стал, вместо этого спросил:

— Долго меня не было?

— С четверть часа, — ответила Изабелла, которой в схватке с падальщиками изрядно досталось. — В следующий раз постарайся продержаться немного дольше, хорошо?

— Да уж попробую.

Эльфийка фыркнула и отвернула от меня располосованное ударом когтистой лапы лицо. Над головой жрицы витало облачко легкого сияния, у ног валялся использованный свиток регенерации.

Изабелла вдруг усмехнулась и провела кончиком языка по разбитым губам.

— Раз ты способен возрождаться прямо здесь, можно использовать тебя в разведке... более активно.

— Тебя послушать, я вообще ничего не делал! — оскорбился я.

— Делал, — признала эльфийка и заторопилась. — Идем, надо выжечь крысиное гнездо.

— Уверена?

— Они распробовали тебя, котик, — сообщила Изабелла, потом поморщилась. — Да и меня — тоже. Не перебьем их — ударят в спину.

Я вслед за жрицей покинул глухой закуток и увидел, что узкий провал завален телами падальщиков. А точнее — ошметками тел и сгоревшей требухой.

Изабелла досадливо сплюнула и принялась что-то в этом месиве выискивать. Вскоре она остановила свой выбор на трупоеде, обгоревшем не так сильно, как остальные, выдернула из пучка волос длинную спицу-

заколку и воткнула ее в загривок дохлой твари.

Трупоед дрогнул, поднялся на четвереньки и, медленно перебирая лапами, пополз по залитому кровью подземелью.

— Так ты еще и некромант? — удивился я.

— Я служительница госпожи Багряной луны, богини рождения и смерти, — ответила Изабелла и распорядилась: — Двигай!

— Опять я?!

— А кто еще? Я не танк, котик, меня прикрывать надо!

С этим было не поспорить, и я отправился вслед за зомбированным трупоедом. Мы миновали подземелье с гробницами, а в коридоре вновь стали попадаться вмурованные в стены и скованные ржавыми цепями скелеты.

— Убей меня! — привычно уже попросил один из них, но я прошел мимо.

За спиной послышался треск, голос моментально смолк.

Полз дохлый крысеныш, как обозвала подземных обитателей моя спутница, не слишком быстро; я легко приноровился к его неспешному движению, шел сзади и напряженно озирался по сторонам, готовый при малейших признаках опасности скользнуть в режим невидимости.

Но ничего не происходило. Нам удалось беспрепятственно миновать несколько пустых залов, а когда подошли к развилке, что-то вдруг стукнуло и нашего проводника разрубили выскочившие из стены лезвия.

— Вот черт! — выругалась Изабелла.

Впрочем, особой нужды в медлительном зомби уже не было. За одной из колонн я заметил дыру, как если бы падалыщики вырыли свое логово прямо в скальном грунте.

— Ну и чего ты ждешь? — поторопила меня жрица.

Я опустил на четвереньки и начал пробираться по норе, осторожно и без всякой спешки. Будь лаз хоть немного уже, имелся бы немалый риск застрять, да и так здесь не было никакой возможности нормально орудовать фламбергом. Если только колоть...

Нора постепенно сужалась, и я бы даже вспотел от страха, но покойники не потеют. Покойники вообще много чего не делают...

К счастью, лаз оказался не слишком длинным, и вскоре мы выбрались на небольшую каменную площадку, возвышавшуюся на стене обширной темной пещеры. Вниз уходила боковая лестница с узенькими и неровными ступенями, но спускаться Изабелла не пожелала.

— Прикрывай! — потребовала она и стала творить какую-то волшбу. Стекавшая с рук жрицы энергия зависала в воздухе светящимися линиями,

а те складывались в заготовки некоей сложной фигуры и уносились куда-то под каменный свод пещеры. Очень скоро там стало наливаться недобрым багрянцем призрачное облако. И чем сильнее разгоралось свечение, тем явственней доносились до нас писк, шорох и скрежет.

— Держи их! — прохрипела Изабелла, серое лицо которой от перенапряжения налилось кровью и потемнело. По лбу и щекам жрицы покатались крупные капли пота, глаза запали и загорелись мрачным огнем. И таким же огнем полыхали глазницы черепа на ее закинутах за спину посохе.

Я не стал отвлекаться ни на Роджера, ни на разгоравшееся под потолком сияние, перехватил фламберг и приготовился отражать атаку, благо для этого требовалось просто сбивать падальщиков с узкой лестницы. И все же первый трупоед застал меня врасплох. В низком прыжке он сиганул со ступеней на площадку и ловко поднырнул под клинок фламберга, но нарвался на пинок ботинка и полетел вниз.

Донесся отзвук глухого удара, и сразу показался новый падальщик. Фламберг снес ему когтистую лапу, и оступившийся уродец рухнул с площадки без посторонней помощи. А вот следующая тварь подгадала момент для прыжка просто идеально и скакнула на меня, когда я еще только поднимал меч. Трупоед имел неплохие шансы спихнуть меня с площадки, спасло уклонение. Падальщик промахнулся и унесся во тьму, едва не зацепив когтями Изабеллу.

— Осторожней, балда! — зло крикнула жрица.

В сияющем облаке все четче проявлялся затейливый узор. Он будто нить накаливания горел и нагревал каменный свод пещеры, но что именно затеяла эльфийка, по-прежнему оставалось для меня загадкой.

Очередного падальщика я вновь скинул с лестницы пинком, но на этот раз изворотливый выродок умудрился распороть мне голень. А выпрыгнувшая следом тварь буквально нанизала себя на клинок и забилась в агонии, утягивая вместе с собой и оружие. Черта с два!

«Лютый укус»!

Мои зубы легко вырвали подранку гортань, а потом я уперся в бездыханное тело ногой и спихнул его с фламберга, попутно скинув с лестницы еще несколько трупоедов. От едкой крови рот загорелся огнем, зато получилось восполнить здоровье и залечить процарапанную до кости ногу.

— Уходим! — крикнула вдруг Изабелла и, не дожидаясь меня, первой

нырнула в лаз.

Я попятился от лестницы, бросил мимолетный взгляд на потолок пещеры и едва не ослеп от ярчайшего сияния облака магической энергии. Каменный свод раскалился докрасна, сталактиты трескались, обламывались и летели вниз один за другим.

Не теряя времени, я скользнул в дыру, но тут же цепкая лапа ухватила меня за ботинок и рванула обратно. Пришлось переворачиваться на спину и отмахиваться мечом. Без толку! Орудовать фламбергом в узкой норе было в высшей степени неудобно, и меня начали вытягивать из норы. Тогда на выручку подоспела Изабелла. Сильные руки жрицы ухватили под мышки и рванули на себя. И рванули так лихо, что затащили к нам еще и клыкастого уродца!

Падальщик разинул пасть, и я со всего маху ткнул в его распахнутый рот острием клинка. Меч вонзился в небо и окровавленной сталью вышел из затылка.

— Уходим! — крикнула мне в ухо Изабелла. — Быстрее!

Нам и в самом деле стоило поторопиться: я еще не до конца выбрался из лаза и видел, как в пещере натуральным образом разверзлась геенна огненная. Призрачное облако полыхнуло багряным пламенем, и вниз хлынул расплавленный гранит. Ворвавшийся в проход длинный язык огня подпалил мой драный плащ, но ущерб не причинил, зато выжег весь кислород. И если покойники прекрасно обходятся и без воздуха, то вывалившаяся из норы Изабелла немедленно зашла в приступе выворачивающего легкие кашля. А стоило лишь мне выбраться следом, за спиной и вовсе гулко ухнуло, обвалившийся провал дыхнул едким дымом и нестерпимым жаром. Один из рвавшихся за нами падальщиков оказался зажат рухнувшим сводом и теперь оглушительно визжал и бился, истекая кровью.

Я поднялся на ноги, замахнулся мечом и опустил лезвие фламберга точно на тощую шею.

«Казнь»! Матерый падальщик убит!

Опыт: +140 [3619/4320]; +140 [3663/4320]

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Здорово! Я увеличил восприятие и ловкость, потом вложил единичку умений в уклонение, а вот с профессиональными навыками все было непросто, пришлось зарыться в описание умений. Долго колебался, стоит ли улучшать «Инкогнито», но в итоге решил пока от этого воздержаться.

Изучать боевые приемы, доступ к которым открылся после изучения «Широкого замаха», тоже не стал, вместо этого выбрал «Мощный удар». Все же иной раз вовсе не помешает врезать противнику изо всех своих нечеловеческих сил.

Я отвлекся от параметров своего персонажа и взглянул на Изабеллу, но та полностью выпала из игровой действительности. Видно, спалив гнездо падальщиков, она тоже заработала повышение уровня и сейчас вдумчиво распределяла полученные очки.

Тогда я закинул фламберг на плечо и отошел к развилке подземных коридоров, но надолго там не задержался и сразу вернулся обратно, не желая оставлять жрицу в одиночестве.

Вскоре Изабелла встрепелулась и поднялась на ноги; уровень ее и в самом деле повысился до пятьдесят четвертого.

— Не слишком ли крутое заклинание тыпустила в ход? — как бы между делом поинтересовался я.

— Оно мощное, но очень медленное, — покачала головой эльфийка, лицо которой чудесным образом очистилось от царапин и кровоподтеков. — В обычной ситуации противник атакует или убежит задолго до того, как откроется окно на inferнальный план и прольется огненный дождь.

— Ясно.

— Ты готов?

Я нехотя кивнул и шагнул в коридор. Скелет на стене дернулся и гаркнул прямо в ухо:

— Убей меня!

— Достал! — выругался я от неожиданности и локтем сшиб черепушку на пол, а затем изо всех сил наподдал по ней ботинком. — Что это вообще такое?

— Смотри под ноги! — потребовала Изабелла, но потом все же соизволила меня просветить; — Скорее всего, это дух подземелья. Кого-то заточили здесь, чтобы следил за грунтовыми водами и не допускал обвалов.

— О как! — удивился я и по совету эльфийки начал высматривать ловушки, да только западни попадались по дороге исключительно уже сработавшие. Время от времени рядом с ними валялись истлевшие останки падальщиков.

Никаких боковых ответвлений больше не встречалось, и постепенно ход вновь пошел под уклон, уводя нас все ниже и ниже. Когда в очередной раз со стен просил о смерти очередной скелет, я молча проходил мимо, а эльфийка сшибала черепа посохом.

Черепе ее определенно раздражали.

Вскоре впереди начало разгораться призрачное свечение, я замедлил шаг, а потом и вовсе перешел в скрытный режим. Изабелла отстала, давая мне возможность разведать обстановку, но в этой предосторожности не оказалось никакой нужды. В небольшом круглом помещении обнаружился спуск на нижний уровень; именно оттуда и лился неяркий мертвенно-голубоватый свет.

— Как-то все слишком уж прямолинейно, — проворчал я, останавливаясь в шаге от лестницы.

— Тоже считаешь, что впереди ждет западня? — спросила Изабелла.

Я покачал головой.

— Не в этом дело. Просто как-то... скучно, что ли?

Эльфийка негромко рассмеялась.

— Уж поверь, в игре хватает куда более запутанных локаций и увлекательных квестов, но самое интересное — это вовсе не антураж, а взаимодействие с другими игроками. Сражения, союзы, интриги. Все как в реальной жизни, только без моральных ограничений. Ну, почти...

Я поморщился.

— Да уж заметил.

— Ты чем-то недоволен, котик? — прищурилась Изабелла, отнеся мою гримасу на собственный счет.

— Не бери в голову, — отмахнулся я. — К тебе претензий нет. Но это к тебе...

— Уже успел с кем-то сцепиться?

— Ну да, — скривился я, поскольку несколько не сомневался, что Гарт Клинок Смерти и не подумает оставить меня в покое. Уверен, настырный некромант еще покажет себя. И пусть у меня иммунитет к магии смерти, есть немало других способов разобрать на запчасти мертвеца.

— Надо же какая насыщенная у тебя не-жизнь, котик! — рассмеялась эльфийка и указала на лестницу: — Ну, вперед!

Я перешел в режим невидимости и с заранее отведенным для удара фламбергом принялся настороженно спускаться на следующий уровень. Лестница привела на галерею, которая опоясывала просторное подземелье с высоким куполообразным потолком. Голубоватым сиянием все кругом заливали закрепленные на стенах и колоннах магические кристаллы, а на полу валялись раздробленные кости вмурованных в стены скелетов; падальщики добрались и сюда.

Пригнувшись, я подступил к ограждению и посмотрел вниз.

Высоченные ворота на противоположной стороне подземелья перекрыл обвал, но в самом центре зала обнаружился накрытый массивной металлической крышкой люк в полу. Вокруг замерли восемь темных фигур. Они стояли совершенно неподвижно и при этом статуями не являлись. Сверху были прекрасно видны останки падальщиков, которые рискнули приблизиться к стражам подземелья слишком близко.

Я напряг зрение и сумел разглядеть достаточно, чтобы над ближайшей фигурой всплыло системное сообщение «Костяной голем».

Больше ничего опасного заметить не удалось, поэтому я сбросил невидимость и вернулся к лестнице.

— Изабелла! — позвал жрицу, и та поспешила присоединиться ко мне.

— Ну что у тебя? — спросила эльфийка, в кои-то веки опустив свое неизменное обращение «котик».

— Костяные големы, — сообщил я. — Восемь штук.

Эльфийка прижалась к одной из колонн, посмотрела вниз и выругалась.

— Проклятье! Они в черном мифриле! Двух-трех таких я развалю без проблем, но восемь за раз — это перебор! Сможешь прокрасться мимо них?

— А смысл? Как только начну поднимать крышку люка, они меня заметят!

— И в самом деле, — согласилась со мной Изабелла, но вдруг улыбнулась. — Котик, нам несказанно повезло!

— Как так?

— Нейтралитет! Мы заработали нейтралитет подданных башни Тлена!

Я проверил статус, и в самом деле — костяные големы оказались нам не враждебны.

— Тогда чего ждем? — обрадовался я и двинулся к ближайшей боковой лестнице, но темная эльфийка меня остановила.

— Стой! — зло прошипела она. — Кто знает, что ждет дальше? Мы в самом конце пути!

— И что ты предлагаешь?

Жрица закатила глаза и подняла руки, накладывая благословение. Воздух вокруг эльфийки замерцал, а вот со мной ничего такого не произошло. Благословения на нежить не действовали.

Иммунитет!

— Кусок мертвечины! — проворчала Изабелла и приняла свое боевое обличье. Доспехи полностью закрыли тело, незащищенной осталась лишь голова. Череп на посохе оброс острыми шипами, его пустые глазницы

загорелись багряным огнем.

Но этого эльфийке показалось мало, и она обратилась к богине:

— Госпожа Багряной луны, взываю к тебе! Надели меня своей священной яростью!

Миг ничего не происходило, а потом от Изабеллы начало исходить явственно различимое сияние, лицо эльфийки исказилось, стало острым и хищным.

— Идем! — скомандовала жрица незнакомым голосом, создала сгусток оранжевого пламени и стиснула его, превращая в небольшой, но гораздо более яркий огненный шар.

Находиться рядом с Изабеллой стало... неприятно, и я медлить не стал. Закинул фламберг на плечо и первым спустился с галереи в зал. Големы при моем появлении даже не шелохнулись.

Вблизи они выглядели куда внушительней, нежели сверху. Нескладные фигуры высотой в полтора человеческих роста оказались собраны из костей, но, в отличие от виденных мной в игре скелетов, заставляла их двигаться не магия, а заменившие сухожилия жгуты черной проволоки. Из такого же металла были изготовлены защищавшие торс нагрудники, шлемы с глухими забралами и листовидные наконечники коротких копий. Было видно, что големы собраны из разных, если так можно выразиться, комплектов костей, и те далеко не всегда подходили по размерам друг к другу, но это лишь добавляло мрачным созданиям брутальности.

— Столько черного мифрила! — присвистнула Изабелла.

— Дорого стоит?

— Ты даже не представляешь! — кивнула жрица и вновь поторопила меня: — Шагай!

Сама она приближаться к големам благоразумно не спешила.

Стояли костяные големы ровным кругом. Я очень медленно и осторожно ступил внутрь зловещего оцепления, и тут же прорези забрал загорелись оранжевым огнем, послышался скрип и скрежет, но никак иначе на мое вторжение големы не отреагировали.

Статус? Нейтральный!

От облегчения я даже выругался. Пронесло!

— Иди! — поторопила Изабелла.

Я направился к люку в полу, обернулся там и спросил:

— Открывать?

— Давай! — дала отмашку эльфийка и поспешила ко мне, беспрепятственно миновав оцепление.

Вернув фламберг в перевязь, я ухватился за ручку и потянул на себя

массивную крышку люка, и тотчас все полетело напрямиком в тартарары!

Нейтралитет стражей подземелья пропал, как не бывало, и костяные големы вскинули копья. Сзади тотчас оглушительно грохнуло, и во все стороны разлетелись осколки костей и куски мифрила!

Изабелла размочила счет, а вот мне особыми успехами похвастаться не удалось. Отпустив крышку, я активировал скрытый режим, но прежде чем успел сдвинуться с места, ближайшее отродье вслепую ткнуло копьем, и листовидный наконечник прошил меня насквозь и выскочил меж лопаток.

Уровень жизни враз просел наполовину, да еще зазубренный клинок удержал на месте, словно пробитую гарпуном рыбину. Не скрыться!

Понимая, что вот-вот — и меня добьет кто-то из соседних големов, я обеими руками ухватился за древко и со всех сил рванул его, еще сильнее нанизывая себя на копье. Никто из живых не сумел бы повернуть подобный трюк, но мертвецы не чувствуют боли, и у меня получилось подобраться к голему на расстояние удара мечом, пусть здоровье при этом и ушло далеко в красную зону.

Выдернув из-за спины фламберг, я замахнулся и воспользовался вновь обретенной способностью «Мощный удар», а в самый последний миг, понимая, что времени на второй выпад попросту не остается, задействовал еще и «Широкий замах»!

Тяжелый клинок метнулся вперед смазанной полосой, врезался в сочленение наплечника и наискось вонзился в черную кирасу. Волнистое лезвие дошло аж до середины груди, и прорезь глухого забрала моментально погасла, а внутри рассеченного нагрудника начало разгораться пламя, через пробоину полетели искры.

Комбинация «Коса смерти»!

Выносливость: -300 [316/616]

Конструктивное повреждение! Костяной голем-страж разрушен!

Выдрать из костяных рук пронзавшее меня копье я попросту не успел. Сзади что-то ударило в затылок, и сознание залила непроглядная чернота.

Мрак. Холодный камень. Осколки костей.

Я возродился в той же самой каменной нише, что и в прошлый раз,

только теперь Изабеллы поблизости не оказалось. И у меня возникли большие сомнения, что она до сих пор остается в подземелье...

Покрутив из стороны в сторону шеи, я соскочил на пол и уже привычной дорогой отправился в подземный зал с костяными големами.

— Убей меня! — потребовал один из скелетов, и я без колебаний снес болтливый череп рукоятью фламберга. Настроение было ни к черту.

К галерее я пробрался в скрытном режиме и сразу присел у ограждения, но уцелевших големов мало волновало то, что происходило наверху. Стражей осталось четверо. Все они оказались изрядно закопчены, а мифриловые сухожилия одного были оплавлены, и он стоял, перекосившись на правый бок.

Я выругался. Без поддержки Изабеллы прорваться на нижний уровень нечего было и рассчитывать, а, судя по подсохшему пятну крови и потерянными эльфийкой шпилькам, она не сбежала, а отправилась напрямик на перерождение. И пусть жрица уже возродилась в святилище наверху, пробраться обратно ей помешает завал!

А я... Я застрял в подземелье! И вполне возможно, что навсегда! Так и буду раз за разом возрождаться в узенькой каменной нише на обломках чужих костей!

Мысль эта обожгла почище огня. Я со всей силы приложил кулаком по стене, но сразу заставил себя успокоиться и открыл окно с игровой статистикой. Увы, хоть за убийство костяного голема мне и начислили тысячу очков опыта, этого не хватило, чтобы перейти на следующий уровень.

Да если бы и перешел? С четверкой големов не совладать!

Оставалось уповать на скрытный режим.

Я тихонько спустился с галереи и настороженно замер на последней ступеньке, но невидимость надежно укрыла меня от големов, те ничего не заметили. Стараясь двигаться плавно и без рывков, я приблизился к пятну засохшей крови и подобрал оброненные жрицей шпильки. И вновь стражи остались неподвижны. А вот стоило только положить руку на копьё с черным зазубренным наконечником, и шлемы уцелевших големов разом повернулись в мою сторону. Повернулись пока что слепо, но еще немного — и...

Я замер на месте, затем осторожно разжал пальцы и сдвинулся в сторону. Механические стражи продолжили пялиться на оставленное мной копьё.

Пронесло...

Я прокрался к люку, опустил на корточки и положил обе ладони на

железную ручку крышки. Если замешкаюсь, меня тут же порубят на куски. Единственный шанс уцелеть — это резким рывком откинуть крышку и сигануть вниз, прежде чем успеют вмешаться големы.

Так я и поступил. Рванул, прыгнул — и отлетел в сторону с вонзившимся в бок копьём!

«Они их еще и кидают!» — промелькнуло в голове за миг до того, как новый, еще более мощный удар отправил меня на перерождение.

Я пытался. Пытался снова и снова. В конце концов, не имело значения, сколько раз меня прикончат, прежде чем получится проскользнуть вниз, но после четвертой попытки стало ясно, что шансов на успех попросту нет. Стражи подземелья были слишком быстры.

Перебить големов по одному? Пробовал и это. Удар «Косой смерти» из невидимости должен был развалить противника надвое, но сказывалась разница в уровнях — всякий раз эти механические отродья успевали парировать фламберг копьём или наручем, а то и просто уклонялись с невероятным для эдаких громил изяществом. Самое большее, чего удалось добиться, — это поцарапать черные панцири.

Пустая трата времени...

Темень. Камень. Могильный прах.

Я выбрался из ниши и обреченно поковылял в зал с големами. Уже даже не помню, в который раз. А в голове словно мантра вертелось: «Игра не загоняет в безвыходные ситуации», «Игра не загоняет в безвыходные ситуации», «Игра...».

И действительно — не загоняет. Но не загоняет игроков. А я не совсем игрок. И точно не компьютерный персонаж. Нечто среднее. На меня обычные правила не распространяются.

Проклятье!

Неожиданно под ногой лязгнуло, и выскочивший из стены штырь едва не проткнул меня насквозь. В самый последний момент тело изогнулось, пропуская острие, и стальное жало бессильно звякнуло о камни.

Я остановился, заставил себя успокоиться и двинулся дальше, куда внимательней глядя под ноги, но сразу задергался прикованный к стене скелет.

— Убей меня! — потребовал он, щелкая нижней челюстью.

— Да с удовольствием! — разъярился я и замахнулся мечом.

— Не здесь! — выдал вдруг череп. — Помогу!

Я замер с вздетым фламбергом.

— Что ты сказал? — переспросил я, нисколько не смущенный тем,

что разговариваю со скелетом. — Поможешь? Мне?

Череп щелкнул челюстью.

— Помогу тебе. А ты убьешь меня.

— А чего раньше молчал?

— Мало сил. Не хватало... Помоги...

— Рассказывай! — разрешил я.

Скелет загремел костями и поставил вопрос ребром:

— Расскажу, как спуститься, а ты убьешь меня. Согласен?

Принять задание «Убить хранителя подземелья»?

[Да/Нет]

Деваться было некуда. Я ответил согласием.

— В галерее отсчитай седьмую колонну с правой стороны. Там найдешь прорытый падальщиками лаз на нижний уровень. Выберешься рядом с саркофагом, в нем тайник. Возьмешь костяной крюк, убьешь им вмурованного в стену человека. Убьешь меня! Но опасайся капитана стражи...

Огоньки в глазницах черепа начали тускнеть, и я поспешно встряхнул скелет.

— Стой! Где портал в царство Мертвых?!

— Его здесь нет... — ответил скелет и рассыпался на отдельные кости. В моей руке осталась ключица.

Нет портала в царство Мертвых? Да Изабелла меня на куски порвет!

Если я, конечно, сумею отсюда выбраться...

Лаз вниз обнаружился именно там, где и сказал хранитель подземелья. Была нора столь узкой, что человек в доспехах едва ли сумел бы протиснуться в нее, да мне и без кольчуги удалось проделать это отнюдь не без труда.

Внизу оказалось на удивление холодно. Выставленные в два ряда саркофаги покрывала изморозь, по стенам и колоннам крипты расползлась белая корка наледи, а на полу лежал толстый слой инея. Голубоватый свет магических кристаллов несколько не грел, светящиеся камни и сами покрылись наростами льда.

Я выломал один такой из ниши в стене, обколоч с него наледь и обнаружил, что испускает холодное сияние не магический кристалл, а искусно выточенный из цельного куска хрусталя череп. Он как две капли воды походил на артефакт, с помощью которого мне удалось воскресить

адепта смерти.

После недолгих колебаний я сунул череп в инвентарь и обратил свое внимание на усыпальницы. Те, за исключением одной, оказались разорены, их каменные крышки были разбиты, и всюду валялись разгрызенные кости. Но что интересно — возле каждой гробницы светился хрустальный череп, пустовала лишь стенная ниша рядом с саркофагом, избежавшим разорения.

Не иначе, именно отсюда выбрался адепт смерти, раз уж он прихватил с собой магический артефакт.

Я попытался сдвинуть каменную крышку нетронутой усыпальницы, но не сумел, а стоило лишь начать скалывать наледь рукоятью фламберга, как послышались тяжелые шаги. Мелькнула тень, и в дверях возникла темная фигура костяного голема. В каждой руке капитан стражи держал по изогнутому ятагану, голову его венчала зловещего вида корона с пятью хищными зубцами, больше напоминавшими кинжалы.

Голем прошелся меж гробниц, и я поспешно присел за саркофаг, когда же страшилище вернулось на свой пост, начал обламывать лед куда осторожней и тише прежнего. Потом навалился и сдвинул каменную плиту, но сдвинул совсем чуть-чуть, опасаясь установленных внутри ловушек.

Нет, все спокойно.

Через узкую щель содержимое саркофага разглядеть не получилось, и ничего не оставалось, кроме как сдвинуть каменную плиту немного вбок и скрепя сердце сунуть внутрь руку. Костяной крюк нашарить не удалось, вместо него выудил какой-то замысловатый золотой амулет.

Судя по звону, подобных вещей внутри оставалось еще немало, доставать один трофей за другим я мог целый час. Пришлось, рискуя привлечь внимание стража скрежетом камня, повернуть крышку усыпальницы поперек.

Человеческих останков в саркофаге не обнаружилось, вместо них в гробницу накидали множество самых разнообразных амулетов. Интеллекта моего персонажа не хватало, чтобы разобраться в их свойствах, поэтому я без разбора сгреб всю добычу себе в инвентарь. Последним взял костяной крюк, обоюдоострый и украшенный сложной резьбой.

И немедленно выскочили системные сообщения:

Комплект Мертвеца: изменен.

Комплект Мертвеца: сохранен.

Какого дьявола?! Я открыл параметры хищно загнутого крюка и

выругался от избытка чувств.

Костяной крюк «Душегуб» (комплект Мертвеца: 4 из 13).

Урон: 2–4.

Особенность: при расширении раны урон увеличивается в геометрической прогрессии и приравнивается к поражению от магии душ.

Статус: уникальный.

В геометрической прогрессии? Черт! Да этим крюком ни один нормальный доспех не проткнуть! Что толку от той прогрессии? Ну и на кой черт мне эта безделушка в комплекте сдалась? Кого я ей потрошить буду?!

При этом рукоять курьезного оружия лежала в ладони весьма удобно и обычным хватом, и обратным. Правда, казалась неприятно теплой на ощупь. Крюк был словно живым, и я поспешил заткнуть его за пояс. В смысле, убрал во вторую оружейную ячейку. Не выбрасывать же. Еще задание выполнять. Да и комплект сохранился, зараза...

Я вновь вооружился фламбергом и увидел, что, хоть ржавчина с его клинка никуда не делась, к ней добавились вполне различимые руны, а рукоять изукрасило затейливое чернение. Улучшились в очередной раз и его характеристики.

Я прикинул, что к тому времени, когда соберу полный комплект Мертвеца, фламберг превратится в грозное оружие, способное за один удар сносить под четыре сотни очков жизней.

Неплохо. Если только остальные предметы в комплекте не окажутся подобной костяному крюку ерундой.

Но беспокоиться об этом сейчас точно не стоило, и я прокрался к выходу в соседнее помещение. По инею за мной протянулась цепочка следов, только это уже не играло никакой роли: я увидел цель. В противоположную стену оказался заморожен человек, глаза его были открыты и смотрели прямо на меня, словно могли разглядеть скрытое за пеленой невидимости.

Или и в самом деле могли?

Рядом с лестницей ворохнулась тень, встревоженный чем-то капитан стражи развернулся и обвел помещение пылающими глазницами. Не знаю почему, но я поспешно шагнул за колонну.

И там увидел Ее. Его. Это.

На невысоком пьедестале искрился сгусток чистого света, и при виде

его у меня дрогнуло сердце. Дрогнуло и забилося!

Не веря в случившееся, я прижал к груди руку, но нет — сердце не билось. Просто что-то дрожало и стучало в такт биению света.

Душа?

От пьедестала к мертвецу на стене уходили призрачные нити, словно сгусток света подпитывал хранителя подземелья силой, и я не удержался. Закинул фламберг за спину, зажал в руке крюк и метнулся к пьедесталу.

Голем тотчас ринулся наперерез, но мне на малую долю мгновения удалось опередить его и ухватить обжегшее холодом сияние. А только я рванул к замороженному в стену мертвецу, и в спину, придавая дополнительное ускорение, шибанул черный ятаган. Я промчался еще пару шагов, затем подкосились ноги, и вонзить острое «Душегуба» в грудь хранителя подземелья получилось уже в падении. Рука дернула крюк за собой, и тот распорол замороженную плоть и рассек ребра неожиданно легко, как режет теплое сливочное масло столовый нож.

Глаза мертвеца вмиг потухли, и тут же над головой взметнулся второй ятаган, но ударить меня клинок уже не успел. Стены пошли трещинами, и рухнул потолок.

На этот раз меня раздавило. В лепешку.

Песок. Песок. Песок.

Чем сильнее я старался выбраться из могилы, тем больше песка сыпалось сверху, и я рисковал навсегда остаться погребенным заживо, но тут кто-то принялся меня откапывать. Помощь оказалась вовсе не лишней, даже так выбраться на свет божий получилось с превеликим трудом.

Я отполз от ямы с осыпавшимися краями и обнаружил, что помог мне высвободиться мальчишка-проводник. Удивительно, но рыжий пацан дождался нас с Изабеллой, хоть делать ему здесь после обрушения подземелья было совершенно нечего.

Впрочем, а завершено ли наше задание?

Я вызвал последние системные сообщения и озадаченно поскреб затылок.

Выполнено задание: «Убить хранителя подземелья».

Опыт: +1000.

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Получено задание: «Сфера душ».

И больше ничего. Что за ерунда?

От раздумий меня отвлек пинок в бок. Острый мысок сапожка угодил точно под ребра, заставил дернуться и обернуться к незаметно подступившей со спины Изабелле.

— Что с порталом в царство Мертвых?! — потребовала она объяснений.

— Полегче! — возмутился я, вскочил на ноги и достал пару подобранных в подземелье спиц. — Ты потеряла.

Изабелла забрала спицы и принялась поправлять прическу. Но сбить с толку себя не позволила.

— Что с царством Мертвых? — вновь повторила жрица.

Вот заладила!

Получить по голове Роджером мне несколько не хотелось, поэтому я на всякий случай отступил от жрицы, сделав вид, что просто выскиваю чуть более густую тень.

— Ты разве не видела изменение статуса задания? — делано удивился я после этого.

— Не было никаких оповещений! — уверила меня эльфийка, отвлеклась на открытие меню и выругалась: — Какого черта?! Задание «Подземелье мертвых» больше неактивно! Оно не выполнено, просто неактивно!

— А новое?

— Нет у меня никакого нового задания! — рассвирепела Изабелла.

Я задумался, так ли мне нужна помощь взбалмошной эльфийки, но решил, что пока еще не готов брать на себя общение с другими игроками, поэтому кинул Изабелле приглашение присоединиться к заданию «Сфера душ».

— Лови!

Жрица на миг замерла, потом выдала:

— Я не могу его принять! У меня нет какого-то осколка!

Миг я колебался, потом достал из инвентаря сгусток сияния. В солнечном свете он горел далеко не так ярко, как в сумраке подземелья, но все же был прекрасно различим. По пальцам побежала изморозь, холод заморозил сначала запястье, затем пополз выше, и не знаю, чем бы все завершилось, если бы Изабелла не выхватила у меня артефакт и не забрала себе.

— Котик, ты совсем больной на голову? — охнула жрица. — Нельзя брать такие вещи без надлежащей защиты!

Я и понятия не имел, что именно попало мне в руки, поэтому

спросил:

— А у тебя она есть?

Изабелла глянула в ответ с презрительной снисходительностью.

— Котик, меня защищает покровительство госпожи!

— Да-да, — поморщился я. — Так что с заданием?

— Я уже присоединилась к тебе, — ответила Изабелла, — но все еще не понимаю, какое это отношение имеет к царству... — Она вдруг осеклась и удивленно выдохнула: — Даже так?!

— Что такое?

— Не мешай! — отмахнулась эльфийка, усаживаясь на песок.

Судя по отрешенному виду, Изабелла погрузилась в изучение игровых форумов или общалась с кем-то в чате, поэтому я не стал ей докучать и занялся повышением уровней.

Традиционно проще всего оказалось распределить очки мертвеца. Просто повысил на единичку ловкость, а все остальное изменилось само собой. И одновременно изменился я сам. Как и прежде на уровнях, кратных пяти, произошло обновление моей неживой ипостаси, и на этот раз бесстрастный игровой механизм превратил меня в разорителя могил.

Одутловатость исчезла без следа, я стал поджарым, если не сказать — мертвецки худым. Глаза запали еще сильнее, а ногти почернели и заострились, стали напоминать когти падальщиков. Трупные пятна окончательно не пропали, но превратились в некое подобие татуировок и расчертили тонкими темными линиями все мое тело.

Помимо всего прочего добавилась новая способность «Когти тьмы», та самая, с помощью которой поразил меня крысеньш в подземелье. Каждый оцарапавший жертву коготь наносил базовый урон в размере одной единицы, да еще давал определенные шансы парализовать жертву, вогнать ее в ступор.

Что ж, безоружным я теперь не буду никогда!

Развитие вора я начал с увеличения силы и уклонения, а вот на профессиональных умениях надолго завис, не зная, какую ветку приемов развивать в ущерб остальным. Решил даже повысить «Инкогнито», но улучшение этого умения оказалось возможным лишь на тридцать пятом уровне. Тогда после недолгих колебаний я выбрал один из приемов, доступ к которому открыло изучение «Мощного удара».

«Вышибала», «Крушила» и «Стенобой» позволяли сшибать противника с ног, выбивать оружие и ломать щиты и доспехи, но всем этим навыкам я предпочел «Силовой выпад», который был нацелен на нанесение проникающих ударов.

Если воткнуть мой фламберг кому-нибудь в брюхо, критических повреждений пройдет вагон и маленькая тележка: клинок-то обоюдоострый, волнистое лезвие у него с обеих сторон!

Джон Доу, Палач.

Нежить, разоритель могил. Уровень: 15. Человек, жулик.

Уровень: 15.

Опыт: [4619/5184]; [4663/5184].

Сила: 21.

Ловкость: 18.

Телосложение: 24.

Интеллект: 5.

Восприятие: 10.

Жизнь: 720.

Выносливость: 675.

Внутренняя энергия: 225.

Урон: 119–176.

Скрытное передвижение: +10.

Уклонение: +5.

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

Профессиональные умения: «Инкогнито», «Казнь». Фехтовальщик: двуручное оружие, «Широкий замах», «Мощный удар», «Силовой выпад».

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

Нейтралитет: нежить, подданные Владыки башни Тлена.

Враг: орден Огненной длани.

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

Достижения: «Убийца собак» 3-й степени, «Упорный».

Разобравшись с повышением уровней, я почувствовал себя несколько уверенней. Все же тридцатый уровень, если по совокупности смотреть! Да и солнце самую малость меньше слепить стало. Так что мы еще повоюем...

Но как-то очень уж долго разбирается с новым заданием Изабелла!

А вдруг оно никакого отношения к царству Мертвых не имеет?

Я прогнал эту предательскую мысль и шагнул к эльфийке, но только вышел из тени обрыва на солнце, и мир вмиг превратился в пылающую пустыню. Зашипела и задымилась кожа, начала стремительно сгорать выносливость.

Увы, в подземелье осталась не только кольчуга, но и плащ, а подаренная эльфийкой маска защищала от жгучих лучей лишь лицо.

Пришлось отскочить обратно в тень.

— Эй! — окликнул я после этого нашего проводника. — Мальчик!

Рыжий пацаненок оторвался от удочки и повернулся ко мне.

— Да, дядя Джон?

— В лодке было какое-то рваньё. Кинь его сюда!

— Сейчас!

Принесенная мальчишкой одежда оказалась рваным рыбацким плащом, в который постеснялось бы нарядиться и огородное пугало, но мне выбирать не приходилось. Напялил его и накинул на голову капюшон.

Так-то лучше! Теперь хоть можно на солнце выйти!

Изабелла вдруг встrepенулась и плавным движением поднялась на ноги.

— Котик! — покачала головой темная эльфийка. — Умеешь ты удивлять!

Я как бы невзначай поправил перевязь с фламбергом и спросил:

— Что ты имеешь в виду?

— Расслабься! — рассмеялась Изабелла. — Не все так плохо!

Череп на посохе клацнул нижней челюстью, подтверждая слова хозяйки, но я терять бдительность не стал.

— Что ты узнала?

— Наше подземелье не уникально, таких пещер много. Недаром она показалась тебе простоватой. По легенде, владыка царства Мертвых спрятал всюду адептов смерти, чтобы те в нужный момент воспрянули из летаргии и набрали войско мертвых.

— А Сфера душ?

— Сферы душ — фокусирующие линзы башни Тлена. В каждое из укрытий был помещен один осколок, а если собрать сферу целиком, появится возможность открыть переход в царство Мертвых. За небольшую частичку на аукционе сейчас предлагают уже от десяти тысяч и выше. Цены постоянно растут. Кто первый соберет сферу, тот и организует рейд. Главы топовых кланов писают кипятком.

— Но ведь достаточно заполучить один осколок, чтобы помешать этому!

— Осколки не уникальны. Надо просто набрать определенное их количество, — пояснила Изабелла и расплылась в недоброй улыбке. — Грызня началась знатная, самое время — половить рыбку в мутной воде!

Меня бросило в жар.

— Ты же не собираешься продавать осколок?

— Что за вздор?! — фыркнула эльфийка. — Это же пропуск в царство Мертвых! Оценим расклад сил и предложим осколок тому, кто в нем будет больше нуждаться!

Я кивнул, соглашаясь со словами собеседницы, и уточнил:

— Как ты себе это представляешь?

Изабелла провела концом жезла по песку борозду и объявила:

— Я открою портал к башне Тьмы.

Рыжий пацаненок аж подпрыгнул.

— Мы отправляемся в столицу темной стороны? Ура!

— Мы?!

Я посмотрел на Изабеллу, та ответила ничуть не менее удивленным взглядом, но сразу взяла себя в руки и продолжила рисовать посохом замысловатую фигуру.

— Котик, мальчик привязался к тебе! — сказала жрица, начав наполнять заготовку портала силой. — Теперь это твоя ноша.

— Какого черта?!

— По какой-то причине задание с подземельем не закрылось окончательно, а мальчишка — его часть. Ничего не поделать. Мы в ответе за тех, кого приручили.

Я только выругался.

— Котик, не выражайся при детях!

Я снова выругался, на этот раз про себя. Скорее всего, задание не закрылось окончательно из-за того, что игра отнесла меня в разряд компьютерных персонажей, а значит, квест так и останется замороженным до моего возвращения к жизни. И что, пацан все это время так и будет таскаться за нами? Его ведь даже не убьют! Детские персонажи в игре обладали полным иммунитетом ко всем возможным повреждениям.

Вот повезло так повезло!

Зануло сердце, находиться на берегу стало как-то очень уж неудобно. Солнце поднималось к зениту, тень превратилась в узкую полоску, и захотелось поскорее перенестись к башне Тьмы — столице всей темной половины мира.

Уж не знаю, как там примут игрока с «Инкогнито», но едва ли будет хуже, чем в «песочнице», где бессильного мертвеца раз за разом забивали

суетливые новички.

— Готово! — объявила Изабелла, когда замысловатый рисунок на песке загорелся черным огнем. — Котик, не отставай!

Жрица первой исчезла в темном пламени, рыжий мальчишка бросил удочку и вприпрыжку помчался ко мне. Я не стал дожидаться его и шагнул к portalу.

А в следующий миг, сбитый с ног, покатился по песку!

Атака цепной души!

Магия смерти: иммунитет.

Обескураженный, я поднялся на одно колено, заметил дрожь воздуха и откатился в сторону. Призрак промахнулся, но еще один дух метнулся от реки, разрывая и разбрасывая попадавшийся на пути камыш.

Я скользнул в невидимость и вновь покатился по песку.

Атака цепной души!

Магия смерти: иммунитет.

Режим скрытности: выкл.

Ах ты дьявол! Духи не могли причинить мне никакого вреда, зато прекрасно выбивали из режима невидимости! Они различали невидимок!

Я вскочил на ноги, но недостаточно быстро. Из камыша вылетел огненный шар и взорвался, оставив глубокую воронку оплавленного песка.

Вспышкой мне разом снесло четверть жизни. Загорелся плащ, и пришлось покатиться по земле, сбивая пламя. Не останавливаясь, я кувыркнулся через голову к portalу, но цепная душа оказалась начеку и ударом в грудь отбросила меня прочь. А стоило лишь метнуться к реке, и тотчас в бок врезалась ее товарка!

Я прыгнул в другую сторону, скользнул в невидимость, рванул... Не важно куда! Удар в спину заставил растянуться на песке, дух вдавил меня в землю, и новый огненный шар угодил точно в цель. Меня окутало пламя, и на этот раз потушить магический огонь оказалось далеко не столь просто.

В итоге я оказался обожжен с головы до ног, а от гибели меня отделяло уже меньше ста единиц здоровья. Это было плохо, просто дьявольски плохо...

— Ну вот и встретились! — крикнул из камышей Гарт Клинок Смерти, который успел прокачаться до тридцать пятого уровня и получить профессию «Душелов». В руках закутанный в длинную робу беловолосый

некромант держал украшенный сложной резьбой жезл с сияющим кристаллом в наверху. — Пришлось как следует потратиться на подготовку, ублюдок, но поверь, оно того стоит!

Оно того стоит? Ну еще бы! Гарт намерен продать мой череп подручным Когана, а находящийся под следствием банкир точно не поспеет, чтобы заткнуть рот ключевому свидетелю обвинения.

Пропал! Я пропал!

Гарт вновь открыл рот, но я не стал его слушать, сорвался с места и с ходу нырнул в невидимость. Духи метнулись наперерез, перекрывая дорогу к хозяину, а вокруг некроманта из песка полезли зомби, но я и не собирался предпринимать самоубийственную атаку. В самый последний миг мне удалось увернуться от бросившейся под ноги души, выхватить из инвентаря заклятый череп и широким замахом отправить его на середину реки. Далеко. На глубину.

Второй дух тотчас сбил меня с ног, и тут же полыхнуло жгучее пламя, но прежде чем отправиться на перерождение, я успел услышать, как пронзительно визжит оставшийся с носом Гарт:

— Нет!..

А вот и да!

Глава четвертая

В кольце смерти

1

Мертвецы не устают? Черта с два!

Еще как устают!

Я бежал, и выносливость неумолимо уходила в красную зону. Узкая дорога вилась меж обрывистых склонов холмов, но на них было не взобраться: пока достигну вершины, преследователи сто раз успеют истыкать стрелами. А лай за спиной — все ближе. И то не шавки деревенские гавкают, а подвывают inferнальные гончие.

На меня объявили охоту.

А ведь начиналось все очень даже неплохо...

Липкий речной ил, водоросли, рябь речной глади над головой.

Я — под водой.

Мне уже приходилось возрождаться в лужах, но никогда прежде я не возвращался в игру на столь серьезной глубине. И все же не шевелился, лежал в речном иле и собирался с мыслями. Ждал.

Вода лишала бестелесных созданий сил, поэтому цепным душам на дне меня было не достать, но я несколько не сомневался, что настырный некромант отыщет способ поднять из воды столь нужный ему артефакт.

Мой череп.

Когда речную рябь рассекла длинная тень и прыснули в разные стороны мелкие рыбешки, я даже не шелохнулся. Я прекрасно помнил, как утопил вора-дроу, и собирался повторить этот бесчестный трюк вновь. На войне как на войне...

Днище лодки приблизилось, и немного в стороне, вся в окружении пузырьков, на дно ушла обмотанная веревкой каменюга. Лодку слегка снесло течением, а потом трос натянулся и удержал ее на месте. Тогда за борт рыбкой нырнул человек.

Какое-то время Гарт скользил над речным дном, высматривая мой череп, потом всплыл и принялся изо всех сил загребать руками, пытаясь справиться с быстрым течением. Вскоре он добрался до лодки и влез в нее,

но почти сразу вновь нырнул и ушел на глубину. На этот раз некромант выбрал правильное направление и разглядел белевший меж водорослей череп, но, к моему величайшему сожалению, решил не рисковать и всплыл на поверхность. Отдыхался там и лишь после этого, яростно загребая руками и отталкиваясь ногами, ринулся к желанной добыче.

Я вырвался из липких объятий ила, будто подводное чудовище. Гарт попытался уклониться, но этот запоздалый маневр не помешал мне ухватить его за талию и утянуть на дно. Некромант отчаянно забился, сразу осознал бессмысленность этого и попробовал уколоть меня кинжалом. Ничего не добился и этим: в толще воды движения замедлялись, резкого удара не вышло. Клинок оставил лишь неглубокую царапину.

Продолжая удерживать некроманта одной рукой, я ткнул его растопыренной пятерней, и черные когти легко рассекли плоть.

«Когти тьмы»! Нанесен урон: 1 10.
Ступор! 00:06... 00:05...

Некромант враз прекратил дергаться и замер, из его рта потекла вверх тоненькая струйка пузырьков. Я не стал дожидаться, пока соперника отпустит паралич, подмял его под себя и вонзился зубами в тощую шею.

«Лютый укус»!

Рывком челюстей я выдрал здоровенный кус плоти, и вода окрасилась бурой мутью крови. Но даже несмотря на серьезное ранение, некромант начал приходить в себя, и пришлось вновь обхватить его обеими руками и со всех сил стиснуть грудную клетку, выдавливая из легких остатки воздуха.

Помогло. Гарт дернулся, разинул рот и захлебнулся.

Игрок Гарт Клинок Смерти убит!
Опыт: +1500 [6119/6220]; +1500 [6163/6220]
Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Жалкие три тысячи опыта за некроманта тридцать пятого уровня?!

Не иначе был применен какой-то штраф, поскольку я трижды отправлял на перерождение одного и того же игрока за весьма ограниченный период времени.

Я бы сплюнул от разочарования, но рот был полон воды.

Ну и черт с ним!

Я принялся обыскивать бездыханное тело противника и вновь выругался. Моей добычей стал лишь кошелек. Ладно, с паршивой овцы хоть шерсти клок!

Сунув в инвентарь свой зачарованный череп, я оттолкнулся ногами от дна и попытался всплыть, но нисколько в этом не преуспел. Пришлось ползти к якорю и взбираться в лодку по веревке. А только выбрался из воды и перевалился за борт, за спиной послышался плеск. Я вздрогнул и схватился за фламберг, но тревога оказалась напрасной: к лодке подплывал рыжий мальчишка.

— Дядя Джон! — крикнул он, хватаясь за борт. — Портал закрылся!

— Понятно, — обреченно вздохнул я, отложил меч и вызвал игровое меню.

За прошедшее с закрытия портала время Изабелла буквально засыпала меня личными сообщениями, и чем дальше, тем они становились злей. Стоило бы ответить и успокоить эльфийку, да только доступ к переписке, как и ко всем игровым чатам, у меня был лишь на чтение.

— Что будем делать? — поинтересовался мальчишка, забираясь в лодку.

— Поплывем к башне Тьмы, — ответил я без всяких колебаний, поскольку осколок Сферы душ остался у жрицы.

— Здорово! — обрадовался пацан и уселся на весла. — Дня за четыре доберемся! Приключение!

Я был не слишком силен в географии мира «Башен Власти», но, насколько помнил, столица темной стороны располагалась на множестве островов в дельте пересекавшей половину континента Лазурной реки. И мы сейчас вполне могли плыть по одному из ее многочисленных притоков.

Мальчишка заработал веслами, а я погрузился в изучение игровой статистики. Полученные при повышении уровней очки вложил в увеличение силы, ловкости и уклонения, а вот с профессиональными навыками все оказалось далеко не так просто. Каждый из боевых приемов верхнего уровня открывал доступ к целой ветке умений, а их, в свою очередь, можно было комбинировать между собой, поэтому от вариативности развития персонажа у меня просто разбежались глаза.

И тут на далеком теперь уже песчаном мысе, где мы разбивали лагерь, полыхнула багряная вспышка! Наверняка знать не мог, но особо даже не сомневался, что это вернулся в игру Гарт. Видно, решил подстраховаться и закрепил точку воскрешения заранее.

Дьявол!

Уверен, взять мой след некроманту не составит труда, не спасет никакая река. Было бы опрометчиво недооценивать противника и полагать себя самым умным. Так и до беды недалеко.

И я снова выругался. А потом посмотрел на рыжего мальчишку. Ни Гарт, ни его цепные души не сумели причинить пацану вреда, его спас установленный разработчиками иммунитет. Не знаю, распространяется ли он на воровство, но кому придет в голову шарить по карманам малолетнего оборванца?

— Кхм... — прочистил я горло. — Мальш, тут такое дело...

— Да, дядя Джон?

— Могу я оставить тебе на хранение одну вещь?

— Конечно, оставляйте! — беззаботно согласился мальчик.

Речь шла о моей жизни и смерти, и от подобного легкомыслия покорило, но после недолгих раздумий я все же вызвал окно генерации игровых заданий.

Хранить череп, пока не заберу его обратно. Добраться до башни Тьмы. Отыскать Изабеллу Аш-Ризт.

Под конец я выставил награду в один золотой и сохранил условия.

— Все сделаю, дядя Джон! — пообещал рыжий пацаненок и расплылся в щербатой улыбке.

Расставаться с залятым черепом не хотелось буквально до скрежета зубовного, но я пересилил себя и вручил его мальчишке. Сразу вострепнулся и проверил, не вышло ли ошибки. Нет, хрустальный череп из подземелья мертвых остался в инвентаре. Выбрасывать его не стал, намереваясь продать, как только доберусь до цивилизации.

— Подплыви к берегу, — попросил я пацана, а на мелководье выпрыгнул из лодки и, раздвигая руками камыши, побрел напрямик к песчаной косе.

— Дядя Джон! Вы куда?! — встревожился рыжий мальчишка.

— Пльви! — потребовал я. — Найду тебя позже!

Пацан помрачнел и насупился, ладно хоть не стал заставлять просить себя дважды и вновь заработал веслами. Лодка заскользила прочь.

Сердце у меня было не на месте, но я взял себя в руки и двинулся дальше. Вскоре камыши остались позади, на заливном лугу зазеленела высокая осока, и получилось ускорить шаг.

Нужно убираться отсюда как можно скорее и как можно дальше.

Немедленно!

Гарт не мог находиться в игре круглосуточно. Если продержусь до того времени, когда некроманту придется прекратить погоню, то выиграю день

или даже два для мальчишки, увозящего с собой мой зачарованный череп. И тогда уже не будет иметь никакого значения, преуспеет в розысках некромант или потеряет след. Даже если нагонит и прикончит, смерть моментально забросит меня за тридевять земель. Беспроегрешная комбинация!

И чем дальше успеет уплыть мальчишка, тем сложнее окажется Гарту отыскать нас в следующий раз, поэтому позарез нужно вырвать у судьбы хоть небольшую фору...

Погоня отстала. Время от времени я оборачивался, не замечал никаких признаков преследования и продолжал свой размеренный бег. Когда выносливость уходила в красную зону, переходил на шаг, но не останавливался ни на миг.

Бежал и шел. Шел и бежал. И все сильнее удалялся от реки.

Луга сменились полями с фруктовыми садами; я трусил по разбитой тележными колесами дороге, готовый при малейших признаках опасности укрыться в высокой траве, но округа обезлюдела. Тут и там поднимались к затянутому плотными облаками небу клубы черного дыма — это горели хутора и деревни.

Я старался обходить места сражений стороной, правда, получалось это далеко не всегда. Попадались развешанные на придорожных деревьях висельники и кострища с человеческими костями. На вытоптанном пшеничном поле валялись мертвые лошади и закованные в латы рыцари. В воздухе кружило жирное воронье. У перекрестка двух проселочных дорог валялся втоптаный в грязь штандарт ордена Огненной длани. Немного дальше в канаве попало порубленное на куски тело, потом еще одно и еще. Некоторые конечности продолжали шевелиться.

Владыка башни Тлена пытался утвердить свое владычество на новых землях, но, когда ближе к вечеру впереди показали пологие отроги поросших лесом гор, стало ясно, что дела у армии мертвых обстоят нелучшим образом.

Воздух затянула стелившаяся над землей дымка, изредка к небу взлетали фонтаны огня, за деревьями что-то громыхало и взрывалось. Слышались крики и лязг стали. Все чаще встречались перекрывшие дороги пикеты. Помимо оранжевых, с черной окантовкой знамен ордена Огненной длани на глаза время от времени попадались и черные с белым полотнища «Ночной лиги». Светлые паладины призывали на помощь огненных элементалей; чернокнижники выдергивали из иных планов бытия inferнальных тварей, для которых не имело значения, кого рвать на

куски: живых или мертвых. Бродившие в высокой пшенице долговязые и сутулые фигуры демонов нагоняли жуть одним лишь своим видом. Их окружала явственная аура страха.

Мертвецам страх неведом? Вот уж не уверен...

Ходячих покойников в округе оказалось совсем немного. То ли они выбирались из схронов по ночам, то ли армия светлых сумела добиться здесь подавляющего превосходства. На меня редкие адепты смерти не обращали никакого внимания, сказывался нейтралитет. Куда больше проблем доставляли прочесывавшие местность разведгруппы светлых игроков, несколько раз мне лишь в самый последний момент удавалось избежать обнаружения, нырнув в кусты или высокую траву.

С наступлением темноты пришлось окончательно покинуть дороги и пробираться напрямик через поля. На всех мало-мальски значимых перекрестках горели костры, и риск наткнуться на излишне зоркого часового превышал все разумные пределы. Да и колдуны обучены видеть незримое; режим скрытности может и не помочь.

«Инкогнито»? Я с тяжелым вздохом посмотрел на свои руки с длинными черными когтями. Сначала следует раздобыть перчатки.

Когда вытоптаные, выжженные и заваленные гниющими трупами поля остались позади, я углубился в лес, отыскал петлявшую меж деревьев звериную тропу и вновь перешел на бег. Шанс случайной встречи в ночной чащобе был не слишком высок, и даже если на кого-нибудь наткнусь, точно сумею укрыться в кустах. Для нормальных людей под раскидистыми кронами было слишком темно.

Время от времени среди деревьев мелькали встревоженные животные, но я не отвлекался на них, продолжая небыстрый размеренный бег. Первый раз остановился, когда впереди послышались крики, а тропа вывернула к лесной поляне с провалом заброшенной штольни. Две группы игроков увлеченно рубились там друг с другом. Пропускали удары, погибали, но почти сразу возвращались в игру возле установленных неподалеку рейдовых жертвенников и вновь бросались в бой. Точки возрождения закрывали столь мощные чары, что желающих атаковать чужой лагерь смельчаков не находилось.

Случайно разгореться сражение в столь странном месте точно не могло; скорее всего, причиной схватки стала непонятная штольня. Возможно даже, это было еще одно убежище адептов смерти с очередным осколком Сферы душ.

Захотелось незаметно проскользнуть в подземелье, но тут вылетевший с поляны огненный шар врезался в соседнюю сосну, и огромное дерево

вспыхнуло будто спичка. Я подался назад и ринулся прочь.

И снова — бежать, бежать, бежать. И так — всю ночь напролет.

Мертвые не нуждаются в сне, но ближе к рассвету я уже почти ничего не соображал, лишь механически переставлял ноги и бездумно смотрел по сторонам.

Без малого сутки на ногах — тут у любого ум за разум зайдет!

Да еще тропинка вывела меня в предгорья, и отпала всякая необходимость выбирать направление. Бежишь и бежишь вдоль горных отрогов в ожидании, когда наконец повстречается перевал. Карты окрестностей у меня не было, приходилось действовать исключительно наобум.

Усталость притупила внимательность, и протянувшуюся поперек тропинки веревку с вплетенной в нее травой я не заметил, лишь уловил упругое сопротивление, скрип дерева и шорох листвы. Спасло прокачанное уклонение. Тело самостоятельно отшатнулось вбок и пригнулось; вылетевшее из темноты бревно прошло стороной и закачалось на веревках.

Апатия спала, как не бывало, я скользнул в кусты и активировал скрытный режим.

Вовремя!

Выскочивший на тропинку бородатый мужик с топором бестолково завертел головой по сторонам и меня не заметил. Я не стал разбираться, разбойник это или простой охотник, подступил сзади и махнул фламбергом, одним мощным ударом разрубив грудную клетку от левой ключицы до солнечного сплетения. Оборванец повалился на землю, заливая все кругом алой кровью.

Инерция удара развернула меня, и я оказался лицом к лицу с двумя бродягами, заходившими со спины. Один был вооружен коротким охотничьим копьем, другой помахивал утыканной железными штырями дубиной.

Для перехода на следующий уровень оставалось набрать совсем немного опыта, поэтому я не стал убегать, вместо этого перехватил поудобней двуручный меч и приготовился уложить своих противников широким замахом. Уже шагнул к ним — и вдруг насторожился.

Разбойники не кричали и не скалились, глаза их были пусты. И мертвы.

Да мертвецами они и были!

Но как же нейтралитет?!

Со спины повеяло холодом, я крутанулся на месте и перехватил вылетевшую из кустов тень ударом фламберга. Волнистый клинок угодил

точно в цель, но никакого ущерба не нанес. Более того — его закрутило и вырвало из рук!

Цепная душа: иммунитет к повреждениям!

Злобный дух вновь ринулся в атаку; я отмахнулся от него когтистой пятерней, рука прошла сквозь призрак, а меня самого швырнуло на спину.

Я рухнул на тропинку рядом с разбойниками и с ходу подбил ноги бородачу с копьем, а от второго бугая откатился, прежде чем тот пустил в ход дубинку. Кувырок завершился в колючих кустах, пока выдирался из шипов, вновь налетела цепная душа. Под руку попался костяной крюк, я выхватил его из-за пояса и вслепую отмахнулся от духа.

И цепная душа попросту растаяла в воздухе!

Руны «Душегуба» засветились призрачным огнем, рукоятка заметно потеплела, словно оружие впитало в себя чужую силу.

Я вырвался из кустов и огляделся, выискивая взглядом второго призрака, но тот изловчился налететь со спины, врезался в меня и повалил на траву. Подняться на ноги уже не удалось: невесть откуда взявшийся Гарт со всего маху опустил вздетый над головой ясеньевый кол, пришил меня заостренной деревяшкой к земле.

Ясень проткнул легкие и раздробил ребра, и хоть позвоночник уцелел, тело в один миг разбил паралич.

Ни рукой пошевелить, ни ногой!

Какого черта?!

Природное отрицание неживого: защита провалена!

Гарт Клинок Смерти безбоязненно опустился рядом со мной и потянулся потрепать по щеке, но в последний момент передумал и оправил свою пыльную мантию. Отодвигаться при этом не стал.

Да и с чего бы? Начиненная друидской магией деревяшка враз высосала всю выносливость и пустила корни, на ней проклюнулись почки, зазеленела листва. Отростки принялись пронзать легкие и вытягивать из меня влагу. Не убивать даже, а откровенно и беззастенчиво утилизировать.

— Есть много способов прикончить ходячего мертвеца, я выбрал один из самых неприятных для жертвы, — доверительно сообщил некромант. — Пришлось потратиться, у друидов расценки просто заоблачные, но для тебя — все самое лучшее. И это ведь только начало. Когда я установлю твою точку входа в игру, ты оценишь мой тонкий вкус, уверяю тебя!

Гарт обнажил кинжал и вскрыл грудную клетку, но вырезать сердце не сумел, его уже оплели корни.

— Уверен, ты хочешь сказать, что выкинул череп по дороге и возродишься где-то в другом месте? Бред! Ты улепетывал со всех ног! И в любом случае — тебе от меня не скрыться. Ты для меня как открытая книга, я вижу все твои мысли насквозь. И даже не надейся, что череп отправится в жерло вулкана! Нет, так легко тебе не отделаться. Я обеспечу тебе содержание в уютном подземелье. Твои друзья не поскупятся на оплату моих услуг, а взамен я предоставлю им доступ к онлайн-трансляциям. Там будет на что посмотреть.

Я мог бы сказать, что не испытываю боли, но сказать этого не мог.

Паралич, чтоб его.

И если уж на то пошло — это не имело никакого значения. Гарт сумел меня напугать. И я точно знал, что его болтовня — отнюдь не пустые слова. Так и сделает.

Точнее — сделал бы. Но не в этот раз.

Корни проткнувшего меня ясеневого кола добрались до головы, и в глазах потемнело, а потом я, уже не помню в какой раз, отправился на перерождение.

Но прежде чем мир окончательно померк, мелькнуло системное сообщение:

Вендетта: Гарт Клинок Смерти.

Похоже, мы слишком часто убивали друг друга, чтобы это осталось незамеченным игровой механикой...

Грязь. Корни камышей. Мутная вода.

Я выбрался из болота на относительно сухой участок и без сил повалился на осоку.

Было утро, солнце уже поднялось над горизонтом, но еще не слишком высоко. Меня от его жгучих лучей закрывали прибрежные кусты. Да и плащ с маской никуда не делись. Хоть что-то случилось хорошего, помимо того, что удалось в очередной раз оставить с носом сбрендившего некроманта. Еще бы разобраться, куда меня закинуло...

— Дядя Джон?! — послышалось откуда-то сбоку. — Ты уже вернулся?

— Вернулся, ага, — подтвердил я, приподнимаясь на локте, и спросил рыжего мальчишку: — Мой череп у тебя? Не потерял?

— Как можно?! — обиделся пацан. — Здесь он! Вернуть?

— Нет, придержи у себя. — Я уселся на сырую землю и обнаружил, что с головы до ног облеплен болотной тиной. — Где мы?

— Неподалеку от Каменной Пристани. Это город на Косой заводи.

Я припомнил карту мира и сообразил, что Косая заводь — это обширное озеро с множеством островов в двух днях пути от башни Тьмы. Лазурная река впадала в него с одной стороны и вытекала с другой, унося свои воды к океану.

Городок Каменная Пристань располагался на речном острове, соединенном с большой землей двумя мостами. Тратить время на его посещение не хотелось, и я спросил:

— Что с лодкой?

— Проломила дно на камнях, — шмыгнул носом мальчишка. — Да и нельзя дальше плыть. Косую заводь штормит, даже баржи не ходят.

Я с трудом удержался от проклятия, лишь процедил сквозь зубы:

— Ясно...

Ясно? Да нет, было совершенно непонятно, что делать дальше. На месте сидеть нельзя, надо двигаться, иначе очень быстро нагонит чокнутый некромант, но идти пешком в обход Косой заводи — глупость несусветная. Гарт легко может перенестись в любой из городов на моем пути в столицу и устроить засаду по дороге.

Перенестись?!

Я прищелкнул пальцами. Точно! Перенестись!

В Каменной Пристани должна стоять башня Власти, а значит, можно воспользоваться пространственным порталом. обойдется моментальный перенос в столицу весьма недешево, но, если продать найденные в саркофаге амулеты, денег должно хватить. Наверное...

— Идем! — позвал я мальчишку. — Как попасть в город?

Рыжий пацан с тоской поглядел на камышовый шалаш и нанизанных на прутики рыбок над костром, но тут же позабыл о них и зашагал вдоль берега.

— Придется до моста идти, — сообщил он мне на ходу. — Там выставлен караул, они бродяг не жалуют, но если по делу, то пропустят...

— Караул? — насторожился я.

— Да, войско мертвых где-то неподалеку.

Этого еще не хватало! Нет, близость армии владыки башни Тлена меня несколько не волновала, но как обойти пост? Переправиться вброд через

реку нечего было и рассчитывать: русло здесь заметно сужалось, бурный поток прыгал по камням и сильно пенился. Только сунься — мигом унесет в озеро. Да и берег на той стороне был практически отвесным. Не обладая навыками скалолазания, не взобраться.

Значит, придется положиться на «Инкогнито»...

Я с сомнением посмотрел на черные когти, вздохнул и полез за кошельком. Выудил крупную серебряную монету, протянул ее мальчишке и попросил:

— Сбегай в лавку, купи перчатки и возвращайся. Я жду тебя здесь.

Генератор игровых заданий открылся сам собой, и стоило только подтвердить поручение, мальчишка вприпрыжку побежал по вившейся вдоль берега тропинке.

Я немного постоял, обдумывая сложившуюся ситуацию, потом двинулся вслед за пацаном. Поднялся на небольшой, поросший орешником пригорок, и оттуда открылся вид на мост. Переправа оказалась каменной и мощной, на другой ее стороне возвышались две сторожевые башни. Ворота между ними не было, но, судя по натянутым цепям, караул мог поднять крайнюю с той стороны секцию моста. Дувший со стороны озера пронзительный ветер рвал и трепал вывешенные на шпильях флажки. Стражников видно не было, не иначе укрылись от непогоды внутри. И немудрено: облака плыли совсем низко, с них сыпался мелкий противный дождь.

Суше от него мой рыбацкий плащ точно не становился, поэтому я спустился с холма, поправил болтавшийся за спиной фламберг и зашагал обратно к шалашу. Укрылся в нем от мороси, уселся на подстилку и хрустнул костяшками пальцев.

Мне было не по себе. Раздражало промедление.

И раздражало — это еще очень мягко сказано.

Чтобы хоть чем-то занять себя, я открыл окно с параметрами своего персонажа и задумчиво уставился на нераспределенную единичку профессиональных умений.

Ну и куда ее кинуть?.

Тут вспомнилось, как лихо костяной крюк развеял бестелесного духа, и я принялся изучать раздел «Фехтование с клинком в одной руке». Набор умений в нем оказался аналогичным приемам обращения с двуручным оружием, но имелись и небольшие отличия. Так, в списке навыков значились два новых пункта: «Меткий удар» и «Внезапный удар».

Первый прием позволял ткнуть клинком точно в нужное место и повышал шансы покалечить жертву. Второй мог оказаться небезопасным

для убийц игроков. Начиная им схватку, Палач наносил критическое повреждение, даже не пребывая в скрытном режиме. Впрочем, увеличенный урон проходил не всегда: все зависело от соотношения ловкости бойца и восприятия жертвы.

Я вложил свободное очко в фехтование одноручным оружием, и после этого, к немалому моему удивлению, разблокированными в этом разделе оказались и приемы, изученные для двуручного оружия. Я добавил к ним «Внезапный удар».

Жулик я или кто?

Жаль только, с двуручным оружием такой трюк было не провернуть...

Дождь мягко шуршал по шалашу, но внутрь не затекал, и плащ начал понемногу подсыхать. Болотная грязь, правда, с него никуда не делась. Выгляжу как какой-нибудь бродяга. Натуральное чучело!

Я выбрался из шалаша, спустился к воде и принялся оттирать одежду. Полностью отчистить не сумел, но даже так рыбацкий плащ приобрел относительно приличный вид. В конце концов, погода собачья, путнику при всем желании чистеньким не остаться.

Сполоснув руки, я выпрямился и направился обратно к шалашу, и тут же из-за него вывернул высокий стройный эльф в зеленых бриджах и коричневой куртке, с длинным луком за спиной. Лучник оказался удивлен неожиданной встречей ничуть не меньше моего и на миг просто остоленел от изумления.

«Рейнджер, 27-й уровень», — только и уловил я краешком глаза мелькнувшую сбоку надпись, прежде чем сорвался с места, но спешка до добра не довела. Стоило бы уйти в скрытный режим и лишь после этого атаковать противника, а так я уже подскочил к лучнику, когда из-за шалаша показали его спутники: жрец двадцать третьего уровня и воин-дуэлянт двадцать восьмого.

«Встрял!» — мелькнуло в голове. При таком раскладе спасти могло только бегство, но бежать было некуда, а прыгни в реку — вмиг измочалит об острые камни.

И я сигать в реку не стал. Вместо этого отправил туда эльфа. Просто ухватил его за грудки и мощным рывком выбросил с берега в бурный поток. Сказалось преимущество в силе и телосложении — худощавый стрелок улетел прочь, словно выпущенное из катапульты ядро. Только и успел, что вскрикнуть.

Жрец вскинул над собой жезл с сияющим кристаллом, но я мощным пинком в грудь повалил его в камыши и выдернул из-за спины фламберг. С

ходу обрушил волнистое лезвие на дуэлянта и зарычал от разочарования. Воин успел вооружиться саблями и парировал удар скрещенными клинками.

Я отступил, но тут же атаковал вновь, на этот раз задействовав «Широкий замах». Гулко прогудел фламберг; воин встретил меч саблей и стремительным пируэтом ушел в сторону, да еще попутно рубанул оружием в другой руке.

Урон оказался невелик, и я ринулся на противника, желая рассечь его мощным ударом, прежде чем выберется из трясины жрец. И вновь дуэлянт продемонстрировал недоступный мне уровень фехтования. Каким-то чудом он разминулся с волнистым клинком, а потом его парные сабли превратились в лопасти пропеллера.

Раз! Два! Три! И стремительные замахы снесли мне чуть ли не треть здоровья. Удары пришлись в спину и не нанесли калечащих травм, но и так движения сразу замедлились, длинный тяжелый клинок задрожал в руках.

Дьявол! Не стоит жулику вязываться в драку с воином! Фехтование — великое дело!

Я отпрыгнул и нырнул в скрытный режим. И вот тут сказалась односторонность прокачки бойца: уровня его восприятия не хватило, чтобы заметить невидимку. Дуэлянт попятился, впустую молотя воздух саблями.

Ну, лови!

Я подскочил сбоку и обрушил фламберг на ключицу бойца.

В самый последний миг дуэлянт успел вскинуть плечо и вместо того, чтобы рассечь кольчугу, клинок угодил в кованый наплечник. Удар оказался смягчен и не уложил противника наповал, лишь ополовинил его жизнь.

Взметнулись сабли, одна резанула по шее, другая едва не раскроила голову. Спасло уклонение, но и так я ослеп на левый глаз. Пришлось отскочить, готовясь вновь уйти в невидимость.

Дуэлянт тоже времени зря не терял, выхватил фляжку и влил в себя эликсир исцеления.

— Свети! — во всю глотку рявкнул он после этого.

Что за бред?!

Я вновь перешел в скрытный режим и уже вскинул фламберг, когда за спиной вспыхнуло ослепительное сияние. Оно полностью выжгло все тени и превратило в тень меня самого. В тень, искривленную и уродливую, но прекрасно различимую невооруженным взглядом.

Дуэлянт ринулся в атаку, легко уклонился от фламберга и махнул саблями. Левый клинок получилось принять на рукоять меча, правый врезался в бедро и рассек его до кости.

Противостоять умелому бойцу в честном поединке у меня не было никаких шансов, поэтому я развернулся от него и ринулся к жрецу, сияющий посох которого и заливал все кругом своим нестерпимым светом.

В спину врезалась заточенная сталь, разом загнав здоровье в красную зону, но дуэлянт от мертвеца такой прыти не ожидал и бросился вдогонку лишь после непростительной для опытного бойца заминки. Я успел оторваться.

Жрец уставился на меня расширенными от ужаса глазами, ему явно нечасто приходилось сталкиваться с противником лицом к лицу. Я ухватил фламберг за рикассо и рукоять, выставив меч перед собой, будто копье, и в этот миг пронзила шею вылетевшая из камыша стрела.

К схватке подключился рейнджер, дьявол его заberi!

Но пробежать оставалось всего три шага, и вонзавшиеся в тело стрелы прикончить меня не успели.

— Беги! — крикнул дуэлянт остолбеневшему жрецу, да только было поздно.

Я вложил все силы в последний рывок и активировал «Силовой выпад». Острие фламберга легко пробило рясу жреца и вышло у него из спины. Из рта клирика хлынула кровь, а в следующий миг с ней смешались ошметки мозгов, брызнувшие из моего разваленного надвое ударом сабли черепа.

Так себе размен...

Дерн. Камни. Дождь.

Но камни — это очень даже неплохо, в каменистой почве копать глубокую могилу не с руки. Проще откапываться.

Разорвав дерн, я выбрался наружу, сразу покатился по крутому склону и очень быстро ударился о валун и распластался на узенькой горной тропинке.

Рыжий мальчишка удивленно посмотрел на меня сверху вниз и объявил:

— Дядя Джон! А я как раз несу вам перчатки!

— Давай сюда, — потребовал я. — Нет, сдачу оставь себе.

В рыбацком плаще обнаружилось несколько свежих прорех, а сам он растерял половину прочности, но в совокупности с маской и перчатками вполне мог скрыть мою сущность от любопытных глаз. В режиме

«Инкогнито» никто не определит во мне мертвяка. Ну, надеюсь, что никто не определит...

Натянув перчатки, я поправил маску и поднялся на ноги. Денег в кошельке заметно уменьшилось, и пропало несколько трофейных амулетов, но в остальном очередная гибель никаких проблем не принесла. Совсем даже наоборот — не придется дурить головы караульным на мосту.

Кстати, о гибели...

Я открыл лог игры и принялся просматривать поступавшие после моей смерти сообщения. Как оказалось, с одного удара убить жреца не удалось, но его прикончила кровопотеря. И мне с того капнуло по восемьсот очков опыта на каждый класс. Вот уже и тридцать четвертый уровень заработал.

Фехтовальное мастерство дуэлянта произвело на меня неизгладимое впечатление, поэтому помимо силы, ловкости и навыка уклонения я повысил до второго уровня бой с двуручным оружием. Никаких новых приемов при этом, к сожалению, выучить не дали.

И сразу возникли сомнения. Может, зря погорячился? В открытом бою Палач дуэлянту не соперник, не лучше ли было и дальше изучать специальные удары? Жреца я лихо разобрал на запчасти...

А-а-а... да и черт с ним! Я мотнул головой и спросил мальчишку:

— Далеко до города?

— За десять минут дойдем, — сообщил тот.

— А людей в округе много? — уточнил я, не зная, стоит ли активировать «Инкогнито» прямо сейчас.

— Не! — махнул рукой пацан. — Нету никого!

— А что так? — удивился я.

— Сбежали!

— От кого?!

— Армию мертвых со дня на день ждут, — принялся вводить меня мальчишка в курс местных дел, — вот и сбежали. Но не все. Второй мост наводнением смыло, а озеро штормит. Кто сразу не уехал, пытается оборону организовать. Но жителей в городе не больше четверти осталось. Приезжих — и вовсе по пальцам пересчитать.

Под приезжими пацан явно имел в виду игроков, и эта новость меня изрядно порадовала. Меньше игроков — меньше проблем. А что озеро штормит, так это ничего страшного: в любом случае переправляться в столицу буду порталом.

Мы поднялись на холм и остановились, обозревая окрестности. Как оказалось, помимо горной тропинки к мосту вела и нормальная дорога,

просто мальчишка выбрал прямой путь через холмы. У сторожевых башен горели костры, там был разбит военный лагерь, но защитников у переправы собралось откровенно немного. И, как мне показалось, все они были компьютерными персонажами.

Впрочем, подъемный мост сводил на нет любое численное преимущество армии мертвых. Да и доберется ли она сюда?

Кудлатые облака неслись над головами низко-низко, едва не цепляясь за верхушки деревьев, а резкий порыв ветра и вовсе едва не столкнул с тропинки. Я пригнулся и поправил капюшон плаща. На склоне соседнего пригорка раскинулась ферма, но выходящие на нашу сторону окна приземистого дома оказались заколочены досками, загон для скота пустовал, а сарай стоял с распахнутыми настежь воротами.

Сам город был не слишком велик и жался к озеру, раскинувшись до самого горизонта серой далью, безбрежной и беспокойной. Огромные волны накатывали на волнолом, перехлестывали через него и рассыпались белой пеной. Время от времени вода заливала каменную пристань, лизала стены домов и растекалась по мощенным брусчаткой улочкам.

Большинство городских построек были двухэтажными, на фоне их крытых черепицей островерхих крыш выделялись две башни. Мрачная черная громада высилась посреди центральной площади, а на выдававшемся в озеро мысе бесстрастно встречал напор разбушевавшейся стихии маяк. Огонь на нем не горел, лишь серебрилась на шпиле какая-то крылатая фигура.

Сколько я ни рассматривал улочки Каменной Пристани, местных жителей заметить не сумел, да и дым вырывался всего из десятка труб.

Возникло ощущение запустения и обреченности.

Но — не важно! Я в этом захолустном городишке в любом случае задерживаться не собирался. Дойду до башни Власти и сразу воспользуюсь порталом, только меня и видели!

Дорого? Зато быстро. А время сейчас буквально на вес золота.

Как долго в госпитале станут поддерживать мое тело на искусственном жизнеобеспечении? Пока не кончится медицинская страховка или немного дольше? Но даже если вдруг оплату счетов возьмет на себя государство, то чем дольше я проваляюсь в коме, тем сложнее будет восстановиться и вернуться к нормальной жизни.

Время — деньги? Черт, нет! Время — жизнь!

Рыжий мальчишка начал спускаться с холма, я двинулся следом. Ветер гудел в камнях и едва не сбивал с ног, но на середине склона поутих, перестал выть и развеять длиннополый плащ.

Вскоре на глаза попалась еще одна заброшенная ферма, а потом тропинка принялась петлять в зарослях орешника, и пришлось воспользоваться способностью Палача «Инкогнито». Пусть внутренняя энергия и пошла на убыль, но мертвецу здесь точно не обрадуются, любая случайная встреча с местными обитателями или игроками неминуемо обернется сражением.

Очень быстро извилистая тропка спустилась с холмов и вывернула к дороге. По ней я и направился дальше. Вскоре за обочинами потянулись фруктовые рощи, затем начали попадаться на глаза крытые соломой крыши хижин. Некоторое время спустя показались и каменные дома, но на окраине все они как один стояли с заколоченными окнами и дверьми.

Как-то тут совсем невесело...

Узенькие улочки Каменной Пристани оказались на редкость запутанными, и хоть громада башни Власти постоянно маячила где-то над крышами, пришлось изрядно поплутать по сырým переулкам, прежде чем через темную арку удалось выйти на городскую площадь.

И сразу выскочило системное сообщение:

Получено задание: «Защити или умри!»

От неожиданности я сбился с шага и встревоженно завертел головой по сторонам, но площадь оказалась пуста, лишь у подножия башни клубились тени, куда более темные и плотные, чем стоило ожидать даже от самого пасмурного дня.

Я остановился и открыл окно с условиями задания. Те оказались весьма лаконичны: игрокам предписывалось оказывать горожанам помощь в обороне Каменной Пристани от армии мертвых. Участие приносило достижение «Защитник Каменной Пристани», бегство грозило клеймом «Дезертир». Я даже не стал разбираться в возможных бонусах и штрафах и направился напрямиком к башне Власти.

Издаലെка та казалась черной, но, чем ближе я подходил к ней, тем явственнее становилось красноватое свечение. Словно строение раньше было белым, а затем его облили тьмой, через которую и проглядывала прежняя расцветка, пережигая мрак в зловецдй багрянец.

Вскоре меж камней брусчатки начали попадаться темные прожилки, они прорезали площадь то ли сетью кровеносных сосудов, то ли антрацитовоу паутиной гигантского паука. Небо потемнело, башня выросла, заполонила собой все кругом. Клубившиеся вокруг нее тени расплзлись рваными клочьями и поплыли мне навстречу.

— Прочь! — прорезал тишину площади призрачный возглас. — Убирайся! Сражайся или умри!

Тени уплотнились и превратились в бестелесных марионеток, служителей местного владыки. Жутких, неправильно изломанных и отнюдь не бессильных.

— Мне нужен портал! — крикнул я, но без толку.

— Убирайся! — прозвучало в ответ. — Сражайся или умри!

Призрачные марионетки приблизились, и я спешно попятился к арке. Тени поплыли следом.

— Сражайся или умри! — на тысячу потусторонних голосов пели они. — Сражайся или умри!

Я не выдержал, развернулся и поспешил прочь. Твари последовали за мной, словно приклеенные.

Они будто желали убедиться, что я не сбегу.

Да и как я мог? Портал недоступен, один мост разрушен, а другой...

Я прищелкнул пальцами. Точно!

Подъемная секция переправы, когда видел мост, еще не была поднята, а караульные наверняка не станут удерживать никого на острове. Я вполне мог переправиться на другой берег и отправиться в соседний город вдоль берега озера. В отличие от обычных игроков мне встреча с мертвыми подданными владыки башни Тлена никакими неприятностями не грозила.

Рыжеволосый мальчишка дожидался меня в арке. К башне он приближаться не рискнул.

— Ты чего стоял? — спросил я, когда пацан вприпрыжку побежал рядом.

— Нельзя, дядя Джон! — ответил паренек. — Владыка никого не желает видеть!

Я выругался, вышел из арки и сразу замер как вкопанный. Улицу перегородила небольшая группа игроков. Светловолосую колдунью в сияющих одеждах сопровождали четыре бойца в латах, которые словно были облиты белой глазурью.

От яркого света заслезились глаза, и, сколько ни напрягал зрение, статус встреченных разглядеть так и не сумел. Но и колдунье не удалось совладать с моим «Инкогнито».

— Что ты за тварь? — спросила она с нескрываемым презрением.

Знакомые интонации что-то пробудили в моей памяти, но прежде чем я успел разобраться с собственными воспоминаниями, из арки выскользнули преследовавшие меня тени.

— Убирайся! — зашипели они. — Тебе здесь не место! Убирайся!

По брусчатке и стенам домов вокруг белой колдуньи немедленно расплзлась изморозь, заметно похолодало, а сияние стройной фигуры стало невыносимым, но слуги местного владыки и не подумали отступить. Наоборот, призрачные марионетки начали выбираться из подворотен и заколоченных окон, сливаться в одну зловещую фигуру и на тысячу голосов твердить:

— Убирайся! Убирайся! Убирайся!

Местный владыка сражений между игроками категорически не одобрял, и белой колдунье пришлось пойти на попятный. Телохранители прикрыли ее щитами и начали отступать, а когда они скрылись за углом, я развернулся и поспешил в противоположную сторону. Тени не обратили на меня никакого внимания и расплзлись по сырым мрачным дворам.

4

Я не отказался от желания сбежать из Каменной Пристани и сходил до переправы. Тщетно. Мост уже подняли, стражники в полном боевом облачении стояли на сторожевых башнях и время от времени выпускали на тот берег стрелы. По кому они стреляли, было не разобрать, но не приходилось сомневаться, что осада затянется надолго.

Проклятье! Надо же было застрять в этом вшивом городишке!

Оставался еще второй мост, но, расспросив мальчишку, я пришел к неутешительному для себя выводу, что лишь впустую потрачу время на прогулку туда. Из-за непогоды река сильно разлилась, берега превратились в непроходимое болото.

Еще и внутренняя энергия начала подходить к концу. Долго «Инкогнито» я поддерживать не смогу, и надо либо начинать искать укрытие на одной из заброшенных ферм, либо бежать в город и снимать комнату на постоялом дворе.

Дождь и холод меня несколько не беспокоили, но от воспоминаний о белой ведьме стало не по себе. Я решил не рисковать и на неприятности лишний раз не нарываться.

Любой застрявший в Каменной Пристани игрок будет искать, чем бы себя занять, а мне вовсе не хотелось становиться главным действующим лицом аттракциона «Затрави мертвяка». Мало ли кто решит прочесать заброшенные фермы? А вот в чужую комнату вламываться не посмеют. Местный владыка не показался мне слабаком, который терпит в городе беззаконие.

Первые две таверны, попавшиеся по пути, оказались закрыты. Оно и немудрено — на улицах не было видно ни местных жителей, ни игроков. Городок словно вымер.

Уже ближе к городской площади взгляд зацепился за вывеску с изображением непонятного крылатого существа. Называлось заведение «У Серебряного феникса», в его зарешеченных окнах мелькали отблески свечей, а из труб на крыше шел дым.

У крыльца таверны стоял громила в доспехах и промокшем насквозь плаще. Шлема на голове бойца не было, длинные волосы слиплись и висели неопрятными сосульками.

«Воин тридцатого уровня», — машинально отметил я, а мордovorot при моем приближении оживился и положил ладонь на рукоять клеймора.

— Эй, ты! Ну-ка назовись! — потребовал он.

Ага, разбежался!

Внутренняя энергия была на исходе, и на споры и взаимные оскорбления у меня просто не оставалось времени. Я скользнул в невидимость, и выхвативший меч громила бестолково закружился на месте, ожидая нападения.

Бестолково? Да нет, при схватке один на один самое главное для бойца — выдержать первый удар жулика, парировать следующий и уже не позволять убийце оторваться и уйти в тень. Почти все воровские профессии для соблюдения баланса были заточены на использование кинжалов и коротких мечей, критические удары их болезненны, но не способны разом отправить на тот свет прокачанного игрока.

Другое дело — мой фламберг! Им бы только попасть!

Но атаковать воина я не стал, лишь прокрался за спину и выдохнул ему в ухо:

— Бу!

Боец подпрыгнул, отскочил и развернулся с уже занесенным мечом, но от удара воздержался. Ударить в такой ситуации первым — все равно что проиграть. Даже если и возьмешь верх, неминуемо заработаешь метку убийцы, а вот твой противник в случае успеха останется чист. В какой-нибудь глуши это не играло особой роли, но здесь, как я успел убедиться, за порядком следили. А клеймо убийцы — совсем не шутка. Любой может атаковать такого отщепенца, не понеся никакого наказания.

— Урод! — крикнул воин, так и не решаясь атаковать. — Тупой ублюдок!

Я проигнорировал оскорбления, спокойно поднялся на крыльцо и на

миг заколебался, но сразу пересилил себя и толчком распахнул дверь. У меня попросту не оставалось иного выхода: «Инкогнито» пожирало последние крохи внутренней энергии.

Просторная обеденная зала оказалась погружена в полумрак. Свечи горели лишь на одной из люстр, да еще полыхал огонь в огромном очаге. В глаза сразу бросилось черное пятно на дальней стене: сложилось впечатление, что раньше там была какая-то фреска.

Впрочем, вымаранный рисунок недолго привлекал мое внимание; куда больше заинтересовали нашедшие в таверне уют игроки. Их оказалось пятеро, все от тридцатого и до сорокового уровней. Лучник, два воина, воровка и друид.

К счастью, той троицы, с которой мне довелось схлестнуться на берегу, в таверне не было. Как не было и белой колдуньи, и ее жутких телохранителей.

Когда игроки оглянулись на стук захлопнувшейся за моей спиной двери, я не стал тушеваться, небрежно поприветствовал всех взмахом руки и двинулся напрямик к стойке, за которой стоял пожилой орк с физиономией, изуродованной ритуальными шрамами. «Инкогнито» сработало как надо. За оружие при моем появлении никто не схватился.

— Ну и чучело! — лишь присвистнул рыжеволосый воин, но и он остался сидеть за столом. Его товарищ-друид с места тоже не сдвинулся. Все верно: сокрытие личности — это не преступление.

Я сделал вид, будто оскорбительного восклицания не расслышал, склонился над стойкой и сказал:

— Мне нужна комната!

Орк поскреб когтями зеленоватую щеку и указал на мальчишку у меня за спиной.

— С тобой?

— Да, — подтвердил я.

— Золотой в день, — объявил тогда хозяин таверны цену.

Торговаться не оставалось времени, и я выложил на стойку тяжелую золотую монету, а орк достал из-под прилавка немалых размеров ключ с выбитой на нем цифрой «семь».

— Второй этаж, — сообщил он.

Я взял ключ и двинулся к лестнице. Рыжий воин о чем-то зашептался со своим приятелем-друидом, но мне уже было не до них.

Быстрее, быстрее, быстрее...

Захлопнув за собой дверь, я задвинул засов и повалился на кровать, а только закрыл глаза, и немедленно всплыло системное оповещение:

Желаете установить точкой входа в игру арендованное помещение?

Но радость моя оказалась недолгой: обе кнопки — и подтверждения, и отказа — были неактивны. Пришлось закрывать окно.

Да и черт с ним! Я здесь задерживаться не собираюсь!

Не собираюсь, да...

План действий был прост. Покинуть Каменную Пристань, добраться до столицы и отыскать там Изабеллу. Надеюсь, к этому времени она уже распорядится осколком Сферы душ, а если нет — сделаем все в четыре руки. Я должен попасть в царство Мертвых, и я туда попаду. Пусть это станет лишь первым шагом на пути к освобождению из виртуальной реальности, но лиха беда начало. Справлюсь.

Ничего другого мне попросту не оставалось.

«Тик-так, — утекало время сквозь пальцы. — Тик-так».

После того как отключилось «Инкогнито», серебряный амулет Мертвеца начал быстро восстанавливать внутреннюю энергию, и я заставил себя расслабиться, заложил руки за голову, уставился в потолок.

Но облегчения не наступило. Я не чувствовал усталости и не нуждался в отдыхе. Сознание понемногу привыкало к тому, что управляет куском мертвого мяса, и это пугало больше всего.

Рыжий мальчишка молча смотрел на ливший за окном дождь и меня не отвлекал; я уселся на кровати и принялся разбираться со связками приемов. Оценить их эффективность можно было только в бою; стало ясно лишь, что комбинации сжигали куда больше выносливости, чем входившие в них удары по отдельности. И это обстоятельство налагало на мои возможности самые серьезные ограничения. Одна-две связки — и спекся.

Нехорошо.

Комнатушка оказалась тесной, тренироваться в ней с двуручным мечом не было никакой возможности, поэтому вместо упражнений в фехтовании я начал изучать обновленные навыки своей мертвой ипостаси.

«Мертвая хватка» по-прежнему вытягивала из жертв лишь выносливость и здоровье, а вот в «Ауре страха» появилась возможность плавной регулировки внушаемого окружающим ужаса. Ерунда? Вовсе нет!

Возможность отпугнуть зверье, осложнить наложение чар колдунам и слегка сковать движения бойцов — это, конечно, замечательно, да только иной раз куда полезней может оказаться незаметное манипулирование оппонентом. Мало ли когда понадобится показаться чуть сильнее и страшнее, чем ты есть на самом деле?

Когда внутренняя энергия окончательно восстановилась, я поднялся с кровати и спросил:

— Есть хочешь?

Рыжий мальчишка вскочил с подоконника и рассмеялся:

— Спрашиваете, дядя Джон! Конечно, хочу!

— Тогда идем.

Мы вышли в коридор, но на галерее второго этажа я придержал пацана за плечо.

— Обожди!

Игроков в обеденной зале заметно прибавилось, и они сгрудились вокруг центрального стола, на котором огромный плечистый варвар с помощью пива и хлебных крошек рисовал какую-то схему. Выходило неказисто, но никто шуточек по этому поводу не отпускал. Облаченный в одну лишь набедренную повязку громила был берсеркером сорок седьмого уровня, да к тому же входил в клан «Черные следопыты», а в таверне прятались от непогоды два его соклановца, пусть и не столь прокачанные.

— Это приток Лазурной, — объявил берсеркер, проведя пальцем по столу изогнутую линию. — Он служит границей между темными и светлыми. Но берег темных затопило наводнением, если мертвяки там и есть, маневрировать они не могут.

Полуэльф с изукрашенной сложной татуировкой бритой головой хмыкнул:

— И подмоги оттуда ждать не стоит.

— Именно! — прищелкнул пальцами варвар. — А этот клятый шторм не дает перебросить подкрепление по воде!

— А порталом через башню Власти? — задала хрупкая воровка в черном комбинезоне так и вертевшийся у меня на языке вопрос.

— Адепты смерти своими чарами блокируют городскую башню, — сообщил орк — хозяин таверны, словно слова девушки заставили сработать заложенный в него скрипт. — Никто не может ни уйти через портал, ни попасть в город.

Серьезно? Ну хоть одна хорошая новость за сегодняшний день! Даже если Гарт меня и выследит, то в Каменную Пристань ему не проникнуть при всем желании. Переправа заблокирована, портал не работает.

Для многих собравшихся слова хозяина сюрпризом не стали, а единственный в таверне колдун, невысокий коротышка двадцать пятого уровня в лазурной робе, предупредил остальных:

— Если вас убьют, возвращение в игру произойдет не в Каменной Пристани, а у предыдущей башни Власти. Не хотите сражаться с

мертвецами, просто перережьте себе горло — и все дела!

— Можете не трудиться! — прорычал берсеркер. — Я дезертирам сам головы поотрываю!

Рыжеволосый воин-потрошитель, тот, что обозвал меня чучелом, упрямо выпятил челюсть и с нескрываемой злостью спросил:

— Слушай, Грах! А чего ты здесь распоряжаешься? Кто назначил тебя главным, а?

Варвар посмотрел на него с высоты своего немалого роста и оскалился в ответ ничуть не менее недобро.

— Что-то не устраивает, мозгляк?

Воин огляделся по сторонам, но никто из игроков его не поддержал. А сам он, пусть даже и при поддержке приятеля-друида, на победу в поединке рассчитывать не мог. И Потрошитель, и Мастер терний были только тридцать пятого уровня, берсеркер в своем боевом раже раскидает их как котят. Так что рыжий забияка лишь пожал плечами и промолчал.

— То-то же! — усмехнулся варвар, потом поднял голову и обратился ко мне: — Не хочешь спуститься?

Я пожал плечами.

— Отсюда лучше видно. Продолжай.

Грах смерил меня пристальным взглядом, но настаивать на своем не стал и провел по столу еще одну кривую.

— Светлые перекрыли все перевалы и выдавливают армию мертвых к озеру. — Он кинул кусочек хлеба, показывая положение Каменной Пристани. — «Огненная длань» и «Ночная лига» — вне политики, они соревнуются, кто больше нашинкует мертвяков, но всех перебить точно не успеют. Штурм города начнется в самое ближайшее время. Отряды мертвых уже подошли к переправе.

Колдун, который прежде говорил о преимуществах самоубийства, постучал пальцами по схеме и заявил:

— Мы здесь, они там. Только впустую потратим игровое время. Войско светлых ударит мертвецам в спину и скинет их в реку.

Варвар покачал головой.

— Будь у светлых такое желание — ударили бы уже давно.

Лучник с татуированной головой невесело рассмеялся.

— Да светлые мертвецов сюда специально согнали! Хотят Каменную Пристань обратно отбить!

Как оказалось, проглядывавшая из-под слоя тьмы светлая облицовка башни Власти мне все же не почудилась. В предыдущем обновлении в игру ввели возможность захватывать чужие города, и это спровоцировало

многочисленные приграничные конфликты. Пока в необъявленной войне вели темные, им удалось отбить четыре башни и потерять при этом лишь одну свою. Прежде Каменной Пристанью управляла госпожа Белого безмолвия, теперь на ее место пришел Теневой кукольник — второстепенная сущность пантеона Тьмы.

Никто из игроков не входил в игру изначально светлым или темным. Чтобы обозначить свою позицию, требовалось вступить в клан либо принять покровительство одного из многочисленных богов игровой реальности. Все собравшиеся в таверне были либо подданными темной стороны, либо неопределившимися. Никого из светлых в городе не обнаружилось — местный властитель попросту не имел возможности навязать им участие в обороне города.

— Ребята, да мы обречены! — присвистнул колдун в лазурной робе, оказавшийся записным пессимистом. — Если не прикончат зомби, добьют светлые!

— Заткнись! — рыкнул на него Грах, начал распределять роли, и обсуждение немедленно скатилось в перебранку, остановить которую оказалось не под силу даже берсеркеру. Свара разгорелась не на шутку, поэтому я спустился на первый этаж, кинул серебряную монету орку — хозяину таверны и указал на мальчишку.

— Покорми его.

— Эй, чучело! — немедленно обратился ко мне рыжий зубоскал. — Ты его как домашнюю зверюшку с собой таскаешь?

— Квест, — односложно ответил я и задействовал «Ауру страха». Вокруг начали распространяться миазмы неуверенности и беспокойства, Потрошитель дальше цепляться ко мне не стал и отошел к своему приятелю-друиду.

Мутные они какие-то, но если и промышляют нападениями на других игроков, то метки убийц уже развеялись. Такое клеймо не сумеет скрыть даже «Инкогнито».

Мальчишка получил у хозяина таверны миску наваристой похлебки и унес ее в угол. Орк принялся отсчитывать сдачу; я его остановил.

— Просто корми его, — указал на своего спутника. — Договорились?

Орк кивнул.

— И давно здесь такая собачья погода? — поинтересовался я, прислушиваясь к вою ветра. В окна стучал резкий косой дождь, и под мощными порывами шторма здание, казалось, содрогалось от фундамента и до второго этажа.

Орк задумчиво поскреб когтями иссеченную шрамами щеку, затем

пожал плечами.

— Да как маяк погас, так и штормит.

Подошел subtilный колдун в лазурной робе и с кислой миной бросил:

— Хватит болтать, зеленый! Лучше пива налей! — А когда хозяин таверны взял кружку и отвернулся к бочке с пивом, вечно всем недовольный заклинатель усмехнулся: — Маяк погас! Еще бы ему не погаснуть! Штормом и задуло!

«Карл Молния, Громовержец 25-го уровня», — прочитал я высветившееся системное сообщение и со снисходительным смешком отвернулся. Колдун забрал у хозяина таверны кружку светлого пива и отошел. То ли его смутила выставленная мной «Аура страха», то ли просто не горел желанием общаться.

Зато со мной решил перекинуться парой слов громадный берсеркер.

— Не хочешь открыть профиль? — спросил он, явно поставленный в тупик моей экипировкой. Двуручный меч, драный плащ и полное отсутствие доспехов не были визитными карточками ни одного из распространенных в игре классов.

Я спокойно покачал в ответ головой.

— Нет, не хочу.

Грах настаивать на своем не стал, лишь уточнил:

— Мечом как владеешь?

— Лучше, чем мертвяки, — ответил я предельно честно.

Варвар развернулся, поднял руку и прищелкнул пальцами.

— Виктор! Мия! Давайте сюда!

Подошли эльф-полукровка с татуированной головой и невысокая воровка, судя по непропорционально большим глазам, бледной коже и острым кончикам ушей, происходившая из какого-то ночного народца. Виктор оказался вооружен длинным луком, из закинутого за спину колчана торчали стрелы с иссиня-черным оперением, а Мия принесла миниатюрный арбалет.

Рейнджер и Невидимка — тридцать третий и тридцать пятый уровень соответственно.

— Как тебя звать? — вновь обратился ко мне берсеркер.

— Джон, — ответил я.

— Так вот, Джон Чучело, ты прикрываешь этих ребят и отвечаешь за них головой. Усек?

— Прикрою, — пообещал я, внимательно разглядывая своих подопечных.

Полуэльф оказался высоким и жилистым, с незапоминающимися чертами лица. Сине-зеленая, в тон одежде, затейливая татуировка не только полностью покрывала его бритую макушку, но и уползала под воротник охотничьей куртки.

Воровка была стройной, невысокой и очень милой. Она определенно испытывала страсть к черному бархату, и ей это даже шло. А вот с манерами у девушки дела обстояли не лучшим образом.

Мия с шумом втянула в себя воздух и покривилась.

— Фи... Ну и запашок от тебя, Чучело!

Я весь так и обмер, но сразу нашелся и фыркнул.

— После десятка зомби от тебя, милочка, тоже не фиалками пахнуть станет.

— Уже рубился с мертвяками? — поинтересовался Виктор. Глаза полуэльфа оказались странными, с радужкой фиолетового оттенка.

— Ага. Пока в город пробирался, довелось схлестнуться, — ответил я и, желая поскорее закончить разговор, вновь обратился к хозяину таверны: — На маяк-то поднимались? Не починить его?

Орк пожал плечами.

— Не знаю, — только и ответил он.

Зеленокожий громила излишней разговорчивостью точно не отличался, но я своего добился: стрелки оставили меня в покое и ушли за один из столов. Я остался за стойкой в одиночестве.

Время от времени в обеденную залу спускались новые игроки, одни горели желанием принять участие в отражении атаки мертвецов, другие крыли последними словами заперших всех нас в захолустном городишке разработчиков. Но следовать совету нытика-колдуна и совершать самоубийство никто не спешил. Клеймо дезертира могло в дальнейшем существенно осложнить игру, испортив отношение подданных темной стороны. И это не говоря уже о впустую потерянном опыте.

В таверне стало шумно, и за столами беспрестанно вспыхивали перебранки, но у варвара оказался недюжинный организаторский талант, он не обращал никакого внимания на чужое недовольство, сбивал игроков в звенья и распределял между ними обязанности, помечая на мини-карте нужные позиции. Грозный вид и дурная репутация берсеркеров заставляли остальных покорно плясать под его дудку, на конфликт никто идти не решился. Смирились с неизбежным даже забияка-потрошитель и его молчаливый напарник-друид.

«Инкогнито» понемногу вытягивало из меня энергию, и я решил даже подняться в комнату, но только шагнул от стойки, с улицы донесся

отголосок колокольного удара. А потом еще один и еще...

В таверне никто отсиживаться не стал, отражать атаку мертвецов бросились все как один. В дверях даже образовался затор.

Я подбежал к рыжему мальцу и приказал:

— Иди в холмы, где мы встретились днем, и жди меня там. Бегом!

А сам бросился вдогонку за игроками. Улица встретила темнотой, штормовым ветром и дождем, запыльхали в ночи факелы, вытянулись длинной цепочкой огней на дороге, уходившей к мосту. Но особой путаницы не возникло: берсеркер поступил весьма прозорливо, разбив отряд на группы по три-четыре человека. Я заметил державшихся вместе Виктора и Мию, нагнал их и побежал следом, не забывая отслеживать снижение выносливости и внутренней энергии.

Дорога вилась меж холмов, стекавшая с каменистых склонов вода разливалась в глубокие лужи, тут и там попадались перекинутые через бурные ручьи мостки. Напрямик тропа была куда короче, но в такую непогоду в холмах пришлось бы непросто даже мертвецу с ночным зрением, а игроки с факелами и вовсе рисковали переломать себе ноги и свернуть шеи.

Ничего, успеем.

И мы успели.

Когда наша разношерстная компания выбежала к переправе, на верхних площадках башен суетились расчеты скорпионов и разбирали вязанки стрел лучники, а вооруженные алебардами городские стражники выстраивались в жидкие шеренги под прикрытием поднятого моста.

Памятуя о быстром течении и отвесных скалах, я в успешный штурм нисколько не верил, а вот Грах с ходу принялся орать на игроков, разгоняя их по заранее оговоренным позициям. Нам — а точнее, Виктору и Мии — следовало занять возвышенность слева от дороги. На противоположный пригорок полезли еще три лучника и приданный им в усиление колдун. Остальные игроки оказались вооружены оружием ближнего боя и встали позади алебардщиков на случай прорыва мертвецов.

— Только зря под дождем вымокнем, — проворчал я, усаживаясь на один из валунов.

— Тебе точно не помешает вымыться! — фыркнула воровка.

Я промолчал, сорвал росший тут же стебель полыни и принялся

растирать цветы и листья меж ладоней, желая хоть немного перебить запах мертвечины. Черт бы побрал тонкий нюх нелюди...

Что самое удивительное — мне Мия определенным образом нравилась. При обычных обстоятельствах я бы не отказался познакомиться с ней поближе, а сейчас был вынужден держаться подалеке. Ну и какое тут удовольствие от игры?

Да это и не игра вовсе...

Раздались щелчки «скорпионов», и на тот берег унеслись мерцавшие оранжевым сиянием копья. Тут же что-то гулко грохнуло, вздрогнула под ногами земля. В ответ адепты смерти наслали на защитников города темное облако, но башни оказались защищены чем-то еще даже более мрачным, и обитавшая в их стенах тьма легко поглотила ударное заклинание.

А потом скала начала подрагивать, будто в такт тяжелым шагам неведомого гиганта. Вновь унеслись на тот берег выпущенные «скорпионами» копья, и до нас донесся нечеловеческий вой. Игроки внизу рассмеялись и начали перебрасываться шуточками, а вот с пригорка было прекрасно видно, как к переправе приближается нечто размерами с двухэтажный дом.

Адепты смерти умудрились соорудить осадную башню?!

Но нет, это оказалась не башня. На мост вышел огромный горный тролль, мертвый и распухший из-за разложения. Лучники на башнях осыпали чудовище градом стрел, и очень быстро оно превратилось в гигантскую подушечку для иголок, но при этом даже не сбилось с шага.

Бом-бом. Вздрагивает под ногами земля. Бом-бом.

— Колдун! — во всю глотку рявкнул Грах. — Сделай что-нибудь!

Но что мог поделывать Громовержец скромного двадцать пятого уровня? Ничего! А других боевых магов в нашем отряде попросту не было.

Тролль пересек мост и шагнул в провал, но не рухнул вниз, а ухватился разбухшими пальцами за противоположный край, невероятным образом заменив собой поднятую секцию. И сразу двинулись к переправе мертвецы. Шустрые скелеты выскочили из-под прикрытия деревянных щитов и ринулись через переправу. В пустых черепах все сильнее разгоралось ядовито-зеленое сияние, и хоть лучники выбивали их с первого же попадания, несколько юрких созданий успели добежать до тролля и проскочили по нему к поднятой секции моста.

Хлопнуло! Толстенные брусья разлетелись острыми щепками, и эта смертоносная шрапнель почти полностью выкосила первую шеренгу алебардчиков. А вторую вмиг смяли ринувшиеся в ворота мертвецы.

Медлительные и распухшие из-за разложения, но все такие же смертоносные.

— В атаку! — рявкнул Грах, и компания игроков с визгом и улюлюканьем врзалась в толпу зомби.

Взметнулись мечи, рухнули на нежить двуручные секиры.

Виктор и Мия принялись обстреливать покойников, лучники на соседнем холме от них нисколько не отставали. И даже колдун время от времени швырял вниз колючие шаровые молнии.

Это было натуральное избиение, но оно служило лишь прелюдией к еще большей бойне.

— Дьявол! — выругался я и, позабыв о приказе берсеркера, помчался с холма. — Назад! Отходите!

Меня никто не услышал, а потом беспорядочная толпа покойников вдруг ощерилась черными наконечниками длинных пик. Мертвые легионеры перестали прятаться за телами вчерашних крестьян и выступили вперед, враз нанизав на копья едва ли не половину потерявших осторожность игроков.

Через реку с диким воем перенеслось два десятка потерянных душ. Летающая нежить принялась засыпать стрелами лучников на башнях, но те уверенно огрызались, да и стрелки-игроки очень быстро переключились на воздушные цели, поскольку ржавые латы призраков надежной защитой от стрел служить не могли.

Уцелевшие защитники переправы откатились с площади, и мертвые легионеры тут же избавились от неповоротливых зомби, выровняли фронт и выставили стену прямоугольных щитов. Смертоносным частоколом опустили пики, и ровными шеренгами неживые создания двинулись в атаку.

Грах в этой ситуации ничего поделать не мог. Ярость берсеркера и каменная кожа служили неплохим подспорьем в рубке, но прорваться через монолитный строй варвар возможности не имел. Его бы попросту нанизали на копья.

— Ждите! — рявкнул я, выбегая на площадь, и скользнул в скрытный режим. В один миг очутился перед шеренгой противника, размахнулся и ударил уже отработанный связкой боевых приемов. Ударил не по легионерам, укрытым стеной сомкнутых щитов, а по древкам черных пик.

«Коса смерти» выжгла больше половины моей выносливости, но дело того стоило: бешеный мах фламбергом оставил в частоколе копий изрядную прореху, легко срубив их наконечники.

Я вновь вскинул извилистый клинок и мощным ударом обрушил его на

ближайшего противника. Меч расщепил щит и откинул легионера назад. В шеренге образовалась брешь... и я кинулся наутек!

Уклонение помогло увернуться от направленной в бок пики, а в следующий миг яростно взревевший Грах в несколько стремительных прыжков подскочил к легионерам и ворвался в их ряды. Огромная обоюдоострая секира описала полукруг, рассекая латы, калеча и сбивая мертвецов с ног, и вслед за берсеркером бросились воспрянувшие духом игроки.

Строй легионеров рассыпался, и сразу сказалось индивидуальное преимущество живых бойцов. Воинов в глухих черных доспехах начали выбивать по одному и теснить к воротам, а оказавшийся неплохим целителем друид накладывал одно восстанавливающее заклинание за другим. Тут и там засверкали зеленые отблески его магии.

Я в общей рубке участия не принимал и вернулся к подножию холма. Пара расплзшихся по округе мертвецов нацелилась на моих подопечных; одного я зарубил ударом в спину, другому раскроил голову. Опыта за них дали — будто кот заплакал.

На площади все развивалось неплохо для нас: ведомые огромным варваром игроки выдавливали мертвых легионеров на мост, а лучники перебили всех летающих призраков и пускали стрелы по дуге, обстреливая спешившее к мертвецам подкрепление. Покойники так и валились с переправы в реку.

— Бей! — проорал Грах, сшиб с ног легионера и махнул своей страшной секирой, но врезал не по оглушенному бойцу, а по пальцам горного тролля.

Врезал раз, другой, третий! Бил, не обращая внимания на сыпавшиеся со всех сторон удары коротких черных мечей. Друид исцелял берсеркера беспрестанно.

Изуродованная культя дохлого тролля соскользнула с моста, он перекосялся и повис на одной руке. Потерявшие равновесие легионеры полетели в воду, а варвар несколькими мощными ударами перебил второе запястье монстра, и его громадная туша сорвалась и рухнула вниз.

Мертвые бойцы отступили, на смену им выдвинулись скелеты-арбалетчики, но засевшие на вершинах башен стрелки быстро отогнали нежить прочь.

Статус-кво был восстановлен.

Вот только мы лишились половины бойцов и ворот, а в бою еще не принял участия ни один адепт смерти...

Возвращались в таверну уже без всякой спешки. Усталые и промокшие, зато довольные. Ну в основе своей довольные. Ранения некоторых оказались столь серьезными, что целительная магия друида не смогла с ними совладать, требовалось божественное исцеление или вмешательство хирурга. Впрочем, даже увечные забывали о своих травмах, изучая игровую статистику. В первую очередь всех интересовал прогресс выполнения задания «Защити или умри».

Удивительное дело, но хоть я и убил всего лишь двух не самых сильных мертвецов, у меня зеленая полоска перевалила за половину шкалы. Лучший результат показал только один из лучников, да еще пара отличившихся в свалке у моста бойцов. Ну и, разумеется, Грах. Тот за единственную схватку умудрился набрать три четверти необходимого для выполнения задания опыта.

Рыжий пацан присоединился ко мне уже на окраине города, и я сразу отправил его спать. Хотел подняться в комнату и сам, но Грах несколько раз громко хлопнул в ладоши, привлекая к себе внимание игроков.

— Всем вернуться к вечеру! — объявил он. — Днем штурма не будет, не тратьте попусту игровое время! Завтра так просто мы не отобьемся!

— Ни черта себе просто! — проворчал кто-то из покалеченных, и усталые игроки начали расходиться по номерам.

В обеденной зале остались только я и Виктор.

— А вы чего? — уставился на нас варвар, кожа которого пестрела рубцами свежих шрамов.

Эльф-полукровка провел ладонью по татуированной макушке и пояснил:

— У меня капсула арендованная, время еще не кончилось.

— Аналогично, — соврал я.

Берсеркер кивнул и крикнул орку:

— Хозяин, тащи пива! Всем за мой счет!

— Не стоит, — попытался отказаться я, но варвар ничего и слушать не стал. Он поглядел на меня с высоты своего роста и хлопнул по плечу.

— Ты здорово нам помог, Джон! Я слышал, в старину бойцы с двуручными мечами взламывали строй копейщиков, перерубая древки пик!

Виктор уселся за стол и усмехнулся.

— Только у легионеров копий не было.

— Я про другое время! — отмахнулся берсеркер, ухватил одну из принесенных орком кружек и отсалютовал нам. — Ну, за победу!

Полуэльф хлебнул пива, а вот я примеру лучника следовать не стал, лишь усмехнулся.

— В комнате выпью.

— Не снимешь маску? — прищурился Трах.

— Не сниму, — подтвердил я.

Варвар лишь пожал плечами и вновь приложился к кружке. Потом вытер губы тыльной стороной ладони и покачал головой.

— Не понимаю я тебя, Джон. Ходишь с двуручным мечом, а доспехов нет...

Я уселся на стул и вздохнул.

— Доспехи были. В полях остались.

— А чего новые не купишь? — удивился варвар.

— А где? Город будто вымер!

Виктор допил пиво и подсказал:

— У пристани оружейная лавка есть. Я там стрелы брал.

— Вот! — нацелил на меня палец Грах. — Подбери что-нибудь. А то уложат с пары ударов, а нам такие парни еще пригодятся. Да, кстати! Нет желания в клан вступить? Вы, вроде, ребята не промах!

Мы с лучником озадаченно оглянулись. Клан — это хорошо. Но выбор клана влечет за собой выбор темной или светлой стороны, да и о «Черных следопытах» мне ничего раньше слышать не доводилось.

ТЬфу ты! Какой клан?!

Я же ходячий мертвец! Вот мы сейчас сидим и мило беседуем, но откройся истина, и мои собутыльники мигом схватятся за оружие! И это ни разу не весело! Я ведь не полицейский под прикрытием, внедренный в банду, или секретный агент в логове террористов, я — труп! Никакой тебе романтики.

Виктор и Грах обменялись контактами, а я лишь пообещал подумать над предложением варвара и спросил:

— Как думаешь, продержимся?

Берсеркер неожиданно откровенно ответил:

— Не-а. Если подкрепление не подойдет, нам хана. — Он оглядел пустую залу и предупредил: — Но только между нами. Хорошо?

— Могила! — со смешком объявил я.

Лучник-полуэльф нахмурился.

— Почему не продержимся? Сегодня нормально отбились!

— Сегодня адептов смерти не было, — пояснил варвар и досадливо поморщился. — Магией нас на раз-два сомнут. У нас только колдун-недоучка и друид в команде, они погоды не сделают.

Я кивнул.

— Да, тоже обратил внимание, что магов не видно. Как-то странно.

— Странно, — согласился со мной Грах. — И ведь были! Только все пропали куда-то.

— Колдуны и жрецы порталы строить умеют, — предположил Виктор.

— Ну и куда они потом с клеймом дезертира? — хмыкнул берсеркер. — Хотя кто знает, что у магов на уме? Могут и откупиться, за деньги все можно. Только успевай отсчитывать.

— Да, кстати! — припомнил я. — А не видели белую колдунью? Я ее толком не разглядел, но уровень у нее немаленький должен быть. И четверо бойцов в охране. Скорее всего, персонажи-наемники.

— Нет, не видел, — после недолгих раздумий ответил Грах и посмотрел на лучника. — А ты, Виктор?

Полуэльф молча покачал головой. Наступила тишина, и, дабы заполнить неловкую паузу, я поинтересовался:

— А владыка местной башни, как его — Теневой кукольник? Он нам не поможет?

— В городе поможет, — сказал Грах. — Но нас слишком мало для уличных боев. Город не удержать.

— Задрали уже эти мертвяки! — выругался Виктор. — Черт, неужели разработчики ничего получше придумать не могли? Демонов каких-нибудь там? Суккубов...

Варвар пожал мощными плечами.

— Ну хоть какая-то движуха началась. Раньше темные и светлые друг друга резали, теперь новая сила появилась.

Лучник с этим утверждением не согласился.

— Новая сила? — презрительно фыркнул он. — Да какая это сила? Пушечное мясо! Вот как игрокам на сторону мертвых перейти? Почувствуй себя ходячим трупом! Зомби пятого уровня, ха-ха! Плюнуть и растереть это, а не новая сила!

— Смотри дальше, — посоветовал Грах. — Сейчас все башни Власти управляются темными и светлыми богами, читай — искинами и модераторами. А башня Тлена? Когда царство мертвых падет, кому она отойдет?

Виктор задумался, но сразу махнул рукой.

— Да отдадут очередному божку!

— Не факт, — покачал головой варвар. — Может забрать какой-нибудь клан.

— И толку с того? «Исчадия тьмы» и «Сыны света» — это проекты разработчиков. Известный факт!

— Есть и другие кланы, — со значением произнес Грах.

Мы с Виктором только посмеялись. «Сыны света» и «Исчадия тьмы» с первого дня оспаривали первенство в игре, третий в официальной таблице о рангах клан «Клинка хаоса», при всем желании, побороться с ними за лидерство не мог.

Тут Виктор поднялся из-за стола и предупредил:

— Все, мне пора. Время.

Я тоже в обеденной зале оставаться не стал и поднялся в арендованную комнатуху. На душе было... мерзко.

Игровая реальность — это новый мир. Люди не просто прокачивают здесь персонажей и рубят монстров, но и общаются между собой, заводят новых друзей, даже влюбляются.

А я? Я выживаю. Жилы рву. Скрываюсь.

Все как в реальной жизни.

Ну что за гадство...

6

В комнате я сразу отправил мальчишку — проклятье, надо ему уже какое-то имя придумать! — спать, а сам уселся на подоконник и уставился в ночь. Шторм и не думал слабеть, гудел, бил в стекло мелкой дробью капель.

Плевать! Это у живых суставы от непогоды ломит, не у мертвецов.

Я вышел из режима «Инкогнито», и уровень внутренней энергии начал понемногу отползать из красной зоны, но особо это даже и не радовало. Каменная Пристань — городок небольшой, всегда можно вернуться в гостиницу и перевести дух. А в столице как? В каких темных углах там прятаться, пока амулет внутреннюю энергию восстановит? Беда.

Впрочем, мне до окрестностей башни Тьмы еще добраться надо...

Передернув плечами, я отогнал дурные мысли и решил при достижении тридцать пятого уровня воспользоваться возможностью и улучшить «Инкогнито». Вдруг меньше энергии вытягивать станет?

Хорошо бы...

Утром я заплатил орку за следующие сутки и вышел на улицу. Солнце уже поднялось над крышами домов, но небо затянула плотная пелена облаков, было пасмурно, и яркий свет не резал мои мертвые глаза. На голову сыпалась морось, гулявший по городским улочкам ветер кидал ее то с одной стороны, то с другой. Плащ моментально промок.

За спиной хлопнула дверь, я обернулся и увидел, что вслед за мной таверну покинула Мия.

— С утра пораньше на прогулку? — усмехнулся я.

— Вымойся, Чучело! — демонстративно зажала двумя пальцами нос воровка, проходя мимо. На углу она обернулась и крикнула: — Вымойся и приходи к переправе! Будет весело!

Я хотел было нагнать Мию и отправиться вместе с ней, но вовремя одумался, покачал головой и зашагал к пристани.

Запах мертвечины, чтоб его! Никакой личной жизни для ходячих покойников...

Вчера в сумерках толком познакомиться с городом не получилось, поэтому очень скоро я заплутал и неожиданно для себя самого вышел к башне Власти. Точнее — к домам, которые окружали городскую площадь. Попасть внутрь можно было лишь через одну из четырех арок, других проходов не было. Как не было и окон в глухих кирпичных стенах. Крепость, да и только.

Я отправился дальше и вскоре очутился на небольшом рынке. Там на глаза впервые попались местные жители. Выглядели горожане... испуганно.

Еще наткнулся на неразлучную парочку: Потрошителя и Мастера терний. Хотел пройти мимо, но рыжеволосый воин заметил меня и крикнул:

— Эй, Чучело! Пойдешь к переправе?

— Позже, — отозвался я и свернул на соседнюю улочку. Против друида я ничего не имел, а вот его напарник меня откровенно бесил. На самом деле раздражение скрывало под собой страх. Я не знал, чего ожидать от забияки, и это выводило из себя.

Если приятели и увязались за мной, то очень быстро отстали. Я еще немного поплутал по переулкам и вышел на прямую улицу, в дальнем конце которой разливалась серость Косой заводи. Туда-то мне и надо!

Чем ближе я подходил к озеру, тем сильнее становился ветер. Он больше не кружил и не налетал одновременно со всех сторон, а дул сильно и ровно, от берега. Грохот волн звучал басовито и мощно, причал то и дело накрывали высоченные валы, они разбивались о камни и растекались белоснежной пеной по мостовой.

Всюду стояли лужи, двери домов снизу закрывали плотно подогнанные доски. Я вышел на открытое пространство, и меня тут же едва не сбило с ног порывом ветра. Бухта оказалась пуста, не было видно ни лодок, ни местных жителей. На прибрежной скале немного поодаль

высился погасший маяк. При свете дня я даже решил, что башню со всех сторон окутывает серая хмарь. Не тьма, не тени, а нечто совсем иное.

Хотя могло и просто показаться.

Я огляделся по сторонам, увидел раскачиваемую порывами ветра вывеску оружейной лавки и поспешил к ней. Дверь магазинчика оказалась незаперта, за прилавком обнаружился седовласый гном с заплетенной в косички бородой. За его широкий пояс был заткнут кривой кинжал, под рукой лежал чекан.

Визит покупателя крепыша нисколько не обрадовал.

— Вряд ли чем-то смогу помочь тебе, незнакомец! — с ходу объявил он. — Городская стража выгребла все мои запасы, а ничего нового не получается привезти из-за этого драного шторма!

— Да уж, штормит знатно, — согласился я с хозяином лавки, но уходить не стал, а вместо этого внимательно оглядел пустые прилавки. Оружия и доспехов на вбитых в стену крюках и расставленных по углам манекенах почти не было, но в бочонках у прилавка хватало вязанок стрел и пучков арбалетных болтов.

— Приходи в другой раз! — предложил гном.

— Не подберете на меня доспех? — поинтересовался я.

— Хм... — задумался бородатый коротышка. — Есть одна вещица, никто не берет. — Он немного покопался под прилавком и выложил на него тончайшей выделки кольчугу. — Эльфийское плетение! Двойное!

Я присвистнул, но сразу поскуჩнел. Ограничение «только для воинов Света» делало для меня приобретение доспеха лишенным всякого смысла.

— Ну, нет так нет, — пожал плечами хозяин лавки и проворчал: — Сразу же сказал, выбор небольшой...

— Думал знакомому некроманту подарок сделать, ничего из комплекта Мертвеца не заваялось? — поинтересовался я без особой надежды, и продавец ожидаемо покачал головой.

— Я бы посоветовал тебе пару мест, где поспрашивать, — сказал гном, — но все они закрыты. Шторм! Дранный шторм!

Я вздохнул.

— А с маяком у вас что?

— Дранный маяк! — вновь выругался коротышка. — Как он погас, так и штормит с тех пор!

Я кивнул и покинул лавку. Предлагать на продажу трофейные амулеты даже не стал. Если Изабелла сумеет их распознать, не придется тратиться на услуги колдунов-экспертов, да в столице и расценки, подозреваю, совсем другие. Больше выручу.

Ветер на улице и не думал стихать. Дул, выл, рвал. Мелкой дробью швырял морось, картечью прилетали капли покрупнее.

Ну и чем занять себя до вечера? Вынужденное безделье выводило из себя, немного успокаивало лишь, что моему зачатому дружочку Гарту в город не пробраться при всем желании. А как только снимут осаду, я сразу рвану в столицу.

Поражение? Не пугал и захват Каменной Пристани мертвецами. Как ни крути, меня подданные владыки башни Тлена не тронут. Хотя и не хотелось бы, конечно, все еще больше затягивать...

Я посмотрел на маяк и задумался, не подняться ли к нему, пока «Инкогнито» не успело вытянуть всю внутреннюю энергию.

Быть может, вовсе неспроста местные жители его постоянно в разговорах упоминают? Вдруг это завуалированный намек?

И я совсем уже решился прогуляться до маяка, но тут над крышами домов прокатился отголосок далекого грохота!

Что за дьявол?! Это ведь у переправы рвануло!

Я выругался и бросился к мосту напрямик через город. Немного даже порадовался тому, что не купил кольчугу, — плащ несколько не сковывал движений, и выносливости на бег тратилось куда меньше, чем если бы на плечи давил тяжелый доспех...

Дым я заметил издали. Ветер рвал и разгонял черные клубы, но, даже развеиваясь, они продолжали мерцать призрачным зеленоватым сиянием. Без колдовства дело не обошлось. И магию пустили в ход самую недобрую. Магию смерти.

Когда я обежал последний холм и выскочил на площадь перед мостом, из двух башен на противоположном ее краю возвышалась только одна. Вторая, частично обвалившись в речку, громоздилась грудой дымящихся камней.

Куцый гарнизон защитников переправы бестолково суетился, готовясь отражать нападение армии мертвых. Здесь же штурма дожидались пятеро игроков, но два лучника и тройка воинов едва ли могли оказать серьезное влияние на исход сражения.

Мии на площади не оказалось. Хватило ума вернуться в город?

На уцелевшей башне зацелкали луки, защитники переправы принялись обстреливать покойников, которые втащили на мост несколько толстенных сосновых стволов, и очень быстро перебили их всех, но из-за насыпи на смену сорвавшимся в реку зомби выбегали все новые и новые мертвецы. Они все дальше затаскивали бревна, намереваясь заменить ими поднятую секцию, и тогда в ход пошли зажигательные заряды. Несмотря на

дождь, занялись сосны в один момент. Мертвецы отступили.

Игроки разразились радостными воплями, и сразу на том берегу ударили катапульты, забросили через реку деревянные бочки. Я в ожидании взрывов присел за валун, но метательные снаряды при падении разлетелись во все стороны щепой и человеческими костями. Магической начинки в них не оказалось.

Или...

Усыпавшие землю желтоватые кости вдруг зашевелились и принялись складываться в угловатые фигуры.

Да это же костяные големы!

Вот дерьмо!

Новый залп отправил на наш берег очередную порцию бочек, и я бросился на подмогу игрокам. Те разделились: двое бойцов выдвинулись вперед, загородились щитами и принялись рубить нежить мечами, шустрый следопыт бил из-за их спин копьем, а лучники поднялись на склон холма и оттуда всаживали в големов стрелу за стрелой, но без особого, впрочем, успеха.

В режиме невидимости я забежал за спину наседавшим на воинов скелетам и со всего маху протянул их фламбергом. К моему удивлению, волнистое лезвие легко рассекло позвонки, и големы повалились на землю бесформенными кучами костей.

Бойцы добились двух уцелевших скелетов и кинулись шарить по их останкам в поисках трофеев, а я с некоторым даже разочарованием посмотрел на отмеренный за убийство врагов опыт.

Да уж, это не закованные в черные доспехи стражи подземелья...

Вновь грохнулись о землю бочки, зашевелились разбросанные тут и там кости. Воспрянувшие духом игроки кинулись разносить скелетов одного за другим, а я крикнул скакавшим с камня на камень лучникам:

— Мию не видели?

— Воровку? — откликнулся эльф с заплетенными в косы серебристыми волосами. — Была где-то здесь!

— Куда пошла?

— Не заметил!

На третий раз заброшенные с того берега бочки прошли над площадью и угодили в склон много выше нас. Вспыхнуло и опало меж камней магическое пламя, и лучники ринулись вниз, спеша убраться подальше от скелетов, среди которой на этот раз оказались адепты смерти. Загородившиеся щитами бойцы начали подниматься на холм, а я побежал в обход, намереваясь взобраться на вершину с другой стороны и зайти

нежити со спины.

Уже на выходе с площади я наткнулся на неразлучную парочку — Потрошителя и Мастера терний и крикнул им на бегу:

— Мию не видели?

— Давай за нами! — махнул рыжеволосый боец. — Она там!

Мы рванули по дороге, а потом свернули на скрытую кустами тропинку, уходившую куда-то в холмы. Вскоре она запетляла между отвесными каменными стенами, и я обнаружил, что бегу один. Игроки отстали.

Какого черта?

Я заскочил за поворот и едва не врезался в опутанного колючими побегами терновника адепта смерти. Длинные шипы пронзали мертвую плоть, но причинить серьезного вреда не могли, просто удерживали на месте.

Хрустальный череп на посохе мертвого заклинателя вспыхнул голубоватым сиянием, и я инстинктивно подался назад, но тщетно: на тропе за моей спиной быстро разрастались колючие побеги магических растений.

Друид постарался, зараза!

Магия смерти: иммунитет!

Брошенное мертвым колдуном заклинание прошло сквозь меня и выжгло затянувший проход терновник, но вместо засохших веток немедленно полезли новые колючие ростки.

Друид не просто отгородился от опасности, он намеренно обрек меня на гибель! У простого игрока не было никаких шансов выстоять против адепта смерти!

Немного дальше темнел обрывок черного бархата, и стало ясно, что больше искать Мию нет никакого смысла.

Вот падальщики! Загоняют других в безвыходное положение и обчищают тела!

Твари!

Захотелось порубить мерзкую парочку на куски, но я не стал кромсать заплетший тропу терновник, вместо этого вытащил «Душегуб» и без всякой спешки зашагал к адепту смерти. Тот успел бросить в меня еще парочку боевых заклятий, а потом я всадил костяное острие ему под ключицу и навалился, расширяя порез. Крюк легко рассек и мертвую плоть, и кости. Я высвободил его и боковым ударом вскрыл гортань и перебил позвоночник.

Голова колдуна безвольно упала на грудь, венчавший посох хрустальный череп погас.

Тело колдуна осыпалось невесомым прахом, а посох, который я успел перехватить, растрескался прямо у меня в руках. Добавить себе в коллекцию еще один хрустальный череп не получилось — от него осталась лишь каменная пыль.

Плевать!

Я вернул костяной крюк за пояс, вытянул из петли за спиной фламберг и побежал по тропе. Побег терновника к этому времени засохли, и магическая преграда рассыпалась после первого же удара.

Под прикрытием невидимости я выскользнул на дорогу, да только заманивших меня в западню подонков уже и след простыл. Жаль! Я всерьез намеревался порубить их на куски! И плевать на клеймо убийцы! Переживу!

Но хитрецы унесли ноги, и ярость пошла на убыль. Я вернулся на площадь и замер там как вкопанный. Разгулявшийся на открытом пространстве ветер закручивал зловещими вихрями разбросанные тут и там кости и мертвые тела. Постепенно вихри слились в высоченный смерч, а потом он рассыпался, и в небо взмыл костяной дракон. Лучники на уцелевшей башне попытались поразить чудовище стрелами, но мертвая тварь одним взмахом крыла снесла верхнюю площадку и обрушила обломки в реку.

Переправа пала, и это открывало армии мертвых путь в Каменную Пристань...

Покойники не напали ни днем, ни на закате. Штурмовая колонна нежити втянулась в проход меж холмами лишь в густых сумерках, когда в таверну вернулось большинство переживших вчерашнюю схватку игроков. Модераторы намеренно дали время собраться защитникам города с силами, и даже так у нашего поредевшего отряда не было ни малейших шансов отразить вторжение.

Но хоть Каменная Пристань и не была обнесена стеной, Грах и не подумал командовать отступление.

— Это всего лишь тупые мертвяки! — громогласно объявил он, перекрывая гомон голосов. — Они едва двигаются! Мы разобьем их в пух и прах, если не станем паниковать!

Едва ли эта пламенная речь сумела хоть кого-то вдохновить, но и поднимать берсеркера на смех никто не стал. В конце концов, участие в безнадежной схватке было необходимым условием для получения достижения «Защитник Каменной Пристани», а гибель грозила лишь потерей опыта. Для всех это просто игра...

Встречать мертвецов решили на въезде в город, полностью перегородив дорогу баррикадой. Бойцы укрылись за высоким завалом, лучники забрались на соседние крыши. Меня Грах оставил в резерве, и все время, пока шли приготовления к отражению атаки, я высматривал Потрошителя и Мастера терний, но те будто сквозь землю провалились.

Жаль. Очень жаль.

Впрочем, очень скоро стало не до того. Накатила первая волна мертвецов, и на баррикаде началась жестокая рубка. С безмозглыми зомби, неуклюжими и невооруженными, игроки расправлялись без всякого труда, но под прикрытием покойников подтянулись легионеры, а следом прилетели и потерянные души. Стрелкам на крышах пришлось переключиться на вражеских лучников, бойцы остались без поддержки.

На землю посыпались перелетавшие через баррикаду стрелы: кто-то вскрикнул от боли, у кого-то наконечник со звоном отскочил от выдержавших удар доспехов. Меня от падавших с неба смертоносных «подарков» уберегало уклонение; я просто заранее знал, куда следует отступить, чтобы не попасть под удар, и менял позицию машинально, совершенно не задумываясь об этом.

И тут выяснилось, что армия мертвых отнюдь не собиралась играть по предложенному нами сценарию! Пока легионеры сковывали основные силы защитников города, мертвецы начали расползаться по окрестным улочкам и атаковать многочисленных ополченцев с флангов. Те оказать покойникам достойного сопротивления не могли и в панике отступили к башне Власти.

— Джон! — заорал Грах. — Собирай людей! Не дайте нас окружить!

Собирай людей?! Да нас тут три калеки!

Окровавленный копьеносец-следопыт, воин с покалеченной левой рукой да еще утыканный стрелами и арбалетными болтами рыцарь — мощный, но слишком уж неповоротливый. И я.

Но деваться было некуда, и я скомандовал своему отряду инвалидов:

— За мной!

Мы поспешили по улице, завернули за угол и с ходу вломились в толпу зомби. Угроздило наткнуться на мертвых вояк, но ни ржавые кирасы, ни

мечи и топоры не помешали разметать покойников и устремиться к перекрестку, через который проходила прямая дорога к городской площади.

Стратегическая позиция привлекла не только нас: в ночном мраке вспыхнуло мертвенно-бледное сияние, и я крикнул:

— Назад!

Слишком поздно! Шар призрачного света угодил в следопыта, и тот враз сбился с шага и развернулся, вскидывая копье. Глаза его загорелись зловещим голубым пламенем, но атаковать нас новоявленный мертвец не успел: бежавший следом рыцарь попросту размозжил ему голову ударом бронированного кулака.

Шмяк! Так и разлетелись брызги крови и осколки костей!

Я ускорился и вырвался вперед, принимая следующий удар на себя. Иммунитет к магии смерти не подвел, атакующее заклинание лишь обожгло холодом и развеялось, не причинив никакого вреда.

Долговязый колдун с восковым лицом покойника вновь замахнулся посохом, и я на бегу нырнул в скрытный режим. Замахнулся фламбергом и обрушил на противника мощный удар, добавляя к расчетному урону бонус от телосложения. В самый последний миг заклинатель сумел разглядеть атаку, и критический удар не прошел, но и так волнистое лезвие меча раскроило жертву от левой ключицы и до правого бедра.

Я буквально развалил адепта смерти надвое!

Готов!

Опыт: +300 [7694/8950]; +300 [7738/8950]

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Получено достижение «Человек привычки»!

Успех окрылил; я ринулся дальше и снес череп скелету с алебардой, а потом развалил зомби-арбалетчику его разбухшую голову вместе с ржавой каской.

И тут из-за угла вынырнула огромная фигура мертвого горного тролля, распухшая и зловонная. Макушкой тот доставал до окон третьего этажа, а широченные плечи перекрыли почти всю улочку.

Взметнулась лапа, я легко поднырнул под опухшую пятерню и рубанул фламбергом по колену. Клинок глубоко погрузился в гниющую плоть, но до кости не достал даже близко, пришлось уклоняться от нового замаха и отступить.

И вместе с тем я понял: справлюсь!

Дохлый тролль был необъятным и мощным, но чрезвычайно медлительным. За моими движениями он попросту не успевал. И если любой другой жулик своими кинжалами замучился бы царапать его шкуру, то фламберг...

Ах ты черт!

Воодушевленный моим примером рыцарь замахнулся двуручным мечом и бесстрашно бросился в атаку, но выбрал неудачный момент. Огромная лапища перехватила его поперек туловища, двинула головой о стену дома, стиснула и отшвырнула прочь, словно выдавленный тюбик зубной пасты. Красное так и брызнуло...

Я рубанул фламбергом по разбухшей пятерне и снес мизинец, хлынул гной. Тролль начал неуклюже разворачиваться и вскинул обе лапы, подарив мне возможность вновь атаковать его ноги. На этот раз я использовал мощный удар, клинок легко рассек плоть и угодил в коленную чашечку. Рукоять фламберга едва не вылетела из отбитых пальцев, зато прошел калечащий удар!

Огромная фигура начала крениться на один бок, и я едва успел отскочить, когда тролль с грохотом рухнул на мостовую. Пытаясь встать, он запустил покалеченную пятерню в окно второго этажа, но подняться не сумел. Застрял!

И я решил рискнуть! Ринулся обратно и силовым выпадом вогнал острие фламберга в выпученный глаз. Клинок легко провалился в глазницу и пронзил мозг жуткой твари. Тролль разинул пасть с гнилыми зубами, дернулся и... сдох!

На этот раз — окончательно и бесповоротно!

«Казнь»! Дохлый горный тролль убит!

Я восторженно взвыл, рывком выдернул из глазницы тролля заляпанный мерзкой жижей клинок и машинально взглянул, сколько опыта остается набрать до следующего уровня. Эта мимолетная заминка и стала роковой. Цеплявшуюся за оконный проем лапу тролля выгнуло судорогой, каменная кладка не выдержала, и стена вывалилась наружу! Прямо на меня!

Дерн. Камни. Морось.

Я вернулся в игру на одном из холмов уже ближе к рассвету.

— Доброе утро, дядя Джон! — поприветствовал меня рыжий мальчишка, который сидел под кустом на заросшем мхом валуне.

Голова до сих пор трещала от удара проломившего череп камня, но я пересилил себя и улыбнулся в ответ.

— Привет, малыш! Почему не разводишь огонь?

— Дракон летает.

Дракон в этих краях мог быть лишь один — костяной.

Я встал на краю обрыва и спросил:

— Где он?

— Сейчас не видно, — пояснил мальчишка. — Он больше вокруг башни кружит, но и к переправе иногда возвращается.

С вершины холма открывался прекрасный вид на Каменную Пристань. К моему немалому удивлению, в городе до сих пор не прекращались бои, горели дома, разрывали утренний сумрак ослепительные вспышки боевых чар. Более того — у моста шли еще даже более яростные столкновения! Войско светлых пыталось переправиться через реку на плечах отступавших от них мертвецов, но те уперлись и стояли там вот уж действительно насмерть. Пространство дрожало от выпущенной на волю магии, призрачное сияние разливалось над землей и поднималось к небесам.

Судя по всему, этот раунд оставался за подданными башни Тлена. Немногочисленных защитников Каменной Приistani они рано или поздно дождут, а вот светлым придется изрядно попотеть, взламывая оборону мертвецов.

— Сюда покойники не суются? — спросил я, заметив выходящую из города колонну. Два десятка пленных горожан понуро шагали под охраной адепта смерти и полудюжины зомби-арбалетчиков.

— Не, — отозвался рыжий мальчишка. — Не суются. Только дракон летает...

Я уселся на соседний камень и вытянул ноги.

— Дядя Джон, вам череп вернуть? — спросил тогда пацан. — Он странный какой-то. Иногда холодом обжигает.

— Будь добр, поддержи его пока у себя, — попросил я и открыл окно с игровой статистикой. Требовалось распределить очки, полученные при повышении уровней. И что там еще за достижение такое странное «Человек привычки»?

Я открыл описание и невольно присвистнул.

25 уровней — с одним оружием!

Кровавый фламберг Мертвеца: +3 % к урону и меткости.

Ого! И даже о-го-го!

С учетом предыдущего достижения у меня уже пять процентов плюсом к урону и меткости! Очень даже неплохо!

Интересно, а за пятьдесят уровней с одним и тем же оружием какой бонус дают?

Я тут же осекся и трижды сплюнул через левое плечо.

На фиг, на фиг!

Это поначалу игрок стремительно развивается, после пятидесятого уровня повышения приходится выгрызать зубами, даже финансовые вливания особо продвижение не ускоряют. Просто мой случай такой уникальный, я еще не скоро в потолок упрусь. Но упрусь...

Я увеличил на единицу ловкость, а второе очко после долгих колебаний вложил в повышение восприятия. Восприятие напрямую влияло на уровень внутренней энергии, а для меня было критически важно как можно дольше удерживать активным «Инкогнито».

Из навыков вновь выбрал уклонение, а развитию боевых навыков предпочел довести до второго уровня «Инкогнито», благо наконец появилась такая возможность.

И вот тут меня ждало горькое разочарование. Я-то наивно полагал, что улучшенное умение станет тратить меньше внутренней энергии, а на деле все оказалось совсем не так.

«Инкогнито II»

Вы настолько привыкли скрываться, что чувствуете чужие взгляды спиной!

Бонус к восприятию: умение ощущать пристальные взгляды.

Скрытность: +10 %.

Ну, елки-палки! А я уже губу раскатал! Лучше бы какой-нибудь новый прием выучил или навыки фехтования улучшил. Вот ведь незадача!

Но откатить ситуацию не представлялось возможным, и я махнул рукой.

Да и черт с ним! Переживу!

— Дракон летит, — неожиданно произнес рыжий пацан, зябко кутаясь в мокрую рубаху.

— Где? — встrepенулcя я, оглянулcя и увидел стремительно несшуюcя над землей серую тень.

Костяной дракон летел к городу низко-низко, повторяя изгибы холмов, словно магическая крылатая ракета. Чудовище было окутано непонятной хмарью, та скрадывала его очертания, превращала в бесформенное пятно.

Там, где проносилась тварь, трава засыхала, а деревья рассыпались невесомым прахом и оставался след мертвой земли.

Даже с такого расстояния я уловил доносившиеся от дракона отголоски магии смерти, одновременно притягательные и отталкивающие. Так уже было с осколком Сферы душ...

Костяной дракон умчался к городу, а на окраине резко набрал высоту, заложил крутой вираж и под прикрытием затянувшего небо дыма и чада ринулся на башню Власти. Тени сгустились, но чудовище легко прорвалось через их полог и понеслось дальше. Только вот понеслось уже по инерции, стремительно разваливаясь на куски и просыпаясь на крыши домов костяным дождем.

Теневой кукольник уничтожил саму его суть.

Вот это да!

Я почесал затылок и задумался, успеют ли мертвяки захватить город, прежде чем их разгромят светлые. Или и вовсе подойдет подкрепление темных?

Хотя это вряд ли. Погода портилась на глазах, вновь подул резкий порывистый ветер, облака потемнели, пошел дождь.

Я придержал едва не сорванный с головы капюшон рыбацкого плаща и задумался над своими дальнейшими действиями. Есть ли смысл пробираться к башне Власти, чтобы героически погибнуть вместе с остальными игроками? Будет от меня там польза? Пожалуй, что нет.

Но не сидеть же просто так на вершине продуваемого всеми ветрами холма!

Маяк? Я посмотрел на далекую башню, в шпиль которой то и дело били ослепительные разряды молний, и немного поколебался, но в итоге все же решил проверить это загадочное сооружение. Слишком часто оно всплывало в разговорах с горожанами, чтобы оказаться пустышкой.

А даже если и окажется, что я теряю? Время? Так я тут вроде как немного застрял...

— Идем! — позвал я насквозь промокшего пацана и по узенькой тропинке спустился к подножию холма, но лишь затем, чтобы тут же начать взбираться на следующий.

Посреди двора заброшенной фермы валялось несколько изрубленных зомби, и я запустил режим «Инкогнито». Внутреннюю энергию тратить не хотелось, но в случае разоблачения меня к порталу и на пушечный выстрел не подпустят. И все финтифлюшки вроде «Защитника Каменной Пристани» побоку будут.

Кстати, мне еще четверть шкалы для получения достижения набрать

осталось — мертвецов, что ли, порубить?

Но подданные башни Тлена обходили холмы стороной, а устраивать на них охоту в городе или у переправы было слишком рискованно.

Нет, решено! Иду к маяку!

Тропинки петляли по крутым склонам на редкость затейливо, зачастую образуя настоящий лабиринт, и все же постепенно я подбирался к своей цели все ближе и ближе. И так же неотвратно темнело небо над головой. Молнии били в серебристую фигуру на крыше маяка уже безостановочно, черные тучи закручивались настоящей спиралью, а штормовые порывы налетали со всех сторон и едва не сносили с тропы.

И еще — дождь! Вымок буквально до нитки.

Время от времени я оглядывался на пацана, но тот спокойно шлепал босыми ступнями по лужам и на непогоду, холод и ветер не жаловался.

Проклятье! Слишком привык к нему, уже человеком считать начинаю. А ведь это всего лишь набор пикселей. Или здесь нет пикселей? Не важно! Просто часть программного кода, полезная — спору нет, но не более того. Программный код не мерзнет.

Я и сам не мерзну, если уж на то пошло.

Мокрый дохлый Палач — жалкое зрелище, что уж там говорить...

Ветер становился все сильнее, небо окончательно почернело, молнии начали бить не только в маяк, но и в окрестные деревья. Мне стало не по себе из-за торчавшей над плечом рукояти фламберга. Так прилетит с небес разряд в много-много миллионов вольт и прожарит насквозь. Не хотелось бы...

Я втянул голову в плечи и ускорил шаг. Тропинка шла в гору, башня маяка выростала передо мной, тянулась к небу, пронзала шпилем низкие облака.

От беспрестанного грохота заложило уши, в глазах так и сверкало из-за ослепительных вспышек электрических разрядов, и в распахнутую настежь дверь я заскочил, даже не осмотревшись на предмет установленных тут ловушек.

К черту все! Молнии страшней!

Внутри маяка всюду пестрели отпечатки ног, словно до меня тут прошел целый отряд. Спину кольнуло ощущение чужого взгляда, я оглянулся, но никого не заметил и шагнул на вившуюся вдоль стен башни винтовую лестницу. Вниз тоже уходили ступени, но в подвале мне делать было нечего.

— Подожди здесь, — попросил я рыжего мальчишку и начал

неспешный подъем наверх.

Маяк оказался высоким. Нет, даже не так — очень высоким. Снаружи он не выглядел и вполнину таким бесконечно уходящим ввысь; я же шагал, шагал и шагал по узенькой лестнице, лишенной всякого ограждения. Время от времени в толстенной стене зияли сквозные отверстия, и если поначалу через них удавалось разглядеть крыши домов, беспокойное озеро и холмы, то потом все затянула кудлатая хмарь низких облаков. Изредка ее беспросветную серость разрывали ослепительные вспышки бивших в шпиль молний.

Грохотало все громче и громче, воздух заполнил острый запах озона, волосы встали дыбом из-за разлитого в пространстве электричества. Идти дальше расхотелось, но и возвращаться назад с полпути казалось откровенной глупостью. Столько времени потерял, так чего уж теперь...

К входу на верхний уровень я подбирался на четвереньках. Ветер бил в лицо и грозил скинуть в бездонный колодец, молнии бесновались прямо над головой. Страшно было до одури.

Это просто игра? У меня и мыслей таких не возникло.

Сколько я уже здесь? Месяц или около того? Для меня тут все как-то слишком реально. И потому — страшно.

В дверной проем я заглянул одним глазком.

Установленный на постаменте кристалл размером с голову горного тролля был безжизненно серым, я бы даже сказал — мертвым. Отголоски силы еще бились в нем, но магия не сверкала, а скорее, заражала все кругом своей странной болезнью. Отравляла мир, делала его мрачным и неприглядным.

Не тронула она лишь меня. Я и без того уже был мертв. Куда уж дальше?

Но находиться вблизи эдакой мерзости было неприятно даже покойнику, поэтому я немедленно попятился назад. Какое-то время сползал по ступенькам на карачках и лишь потом поднялся на ноги и поспешил вниз.

Мелькнула дурная мысль, что быстрее будет попросту спрыгнуть, но я выкинул ее из головы и ускорил шаг.

Раз ступенька, два ступенька...

В итоге ступенек набралось слишком много; я сбился со счета и бросил этот бессмысленный подсчет. А когда, наконец, спустился, то посмотрел на темный зев подвала с нескрываемым сомнением.

До меня в подземелье маяка уже побывала чертова куча игроков, так стоит ли туда спускаться? Только время зря потеряю. Хотя... а почему бы и

нет?

Это ведь не реальный мир! Вдруг игровая механика сумеет преподнести сюрприз?

И я осторожно ступил на заляпанную грязью лестницу.

— Дядя Джон! — окликнул вдруг меня рыжий мальчишка. — А можно с вами? Здесь страшно одному...

Атмосфера внутри маяка и в самом деле была на редкость гнетущей, ветер свистел в бойницах, а мощные стены так и содрогались от бивших в верхушку башни молний, поэтому я махнул рукой.

— Идем! — Но сразу засомневался. — Стой, а тебе не будет темно? Лампы у меня нет.

Пацан вынул из крепления на стене не до конца прогоревший факел, сноровисто запалил его с помощью огнива и расплылся в щербатой улыбке.

— Готово!

Мы начали спускаться в подвал, и в неровном свете чадающего факела я разглядел на каменном потолке следы гари, старые и не очень. Попалась сорванная с петель мощная дверь, немного дальше проход некогда перегородивала ржавая решетка, но теперь она стояла распахнутой настежь, рядом валялся сбитый замок.

И снова — спуск. Винтовая лестница уходила куда-то вглубь горы, всюду на ступеньках валялись комья земли, раздавленные сапогами прошедших здесь до меня людей и нелюдей. Я с опаской посматривал на потолок, но каменная кладка свода везде была ровной и не внушала ни малейших опасений.

Откуда взялась земля, оставалось загадкой.

Когда лестница перешла в горизонтальный коридор, я придержал пацана и прислушался, но в ушах лишь зазвенело от тишины. В подземелье не были слышны даже раскаты грома.

Какое-то время я простоял на одном месте, затем настороженно двинулся дальше и, сколько ни смотрел под ноги, не заметил никаких признаков установленных здесь ловушек. В ржавых держателях на стенах торчали огарки факелов, и, всякий раз проходя мимо, рыжий пацан разжигал их. Вскоре за нами протянулась целая цепочка огней.

А впереди был один лишь беспросветный мрак.

И удивительное дело — невесть с чего меня это нервировало и немного даже пугало.

Странно. Мертвецу ли бояться темноты?

Впрочем, еще неизвестно, кто нашел приют в этом темном и сухом подвале...

Точнее, в крипте. Мы шли не по простому подвалу, а по гробнице.

Какое-то время в стенах темнели пустые погребальные ниши, потом начали попадаться замурованные аркосолы, на закрывавших их каменных плитах были выбиты имена и какие-то символы. Чаще всего резчики изображали различные вариации феникса.

И чем дальше мы шли, тем искусней и сложнее становились барельефы, словно более поздние захоронения делались уже во времена упадка города.

— Дядя Джон, здесь хоронили смотрителей маяка? — предположил мой юный спутник.

Я лишь пожал плечами. Судя по всему, так оно и было.

Первое время я опасался нападения падальщиков, но ни одна из гробниц не была разграблена, нигде не валялись обломки черепов и разгрызенные мощными челюстями кости. Только грязь и следы на полу — и все.

А потом коридор кончился немалых размеров подземным залом с куполообразным потолком. Мальчишка двинулся вдоль стены, разжигая один факел за другим, а мне света доставало и так, я вышел в самый центр помещения и остановился у провала в полу.

Мраморные плиты с их сложной резьбой были безжалостно взломаны, всюду валялись каменные осколки и комья земли.

— Что это, дядя Джон? — спросил обошедший подземелье мальчишка.

Я заглянул в яму с неровными краями, которая оказалась глубиной в полтора или два метра, и пожал плечами.

— Похоже, чья-то могила.

Точно, могила. И разорили ее недавно. Следы на заваленном землей полу казались совсем свежими, мародеры побывали в крипте примерно неделю назад. Судя по богатому убранству гробницы, похоронен здесь был кто-то важный, но если сюда пришли за драгоценностями, оружием и доспехами, то на кой черт понадобилось уносить с собой гроб?

Или гроба внутри не оказалось?

Не знаю, как насчет гроба, а вот без покойника дело точно не обошлось. Я уже развернулся к выходу, когда за спиной раздался замогильный стон. В один миг я выдернул из перевязи фламберг, но противник оказался нематериален. Просто облако белого сияния.

Отлично, достаем «Душегуб»...

— Помоги! — провыл призрак. — Помоги мне...

— Не приближайся! — потребовал я, медленно пятясь к двери.

— Дядя Джон! — встревожился рыжий мальчишка. — Что случилось? С кем вы разговариваете?

Я бросил быстрый взгляд на своего малолетнего спутника, и это не укрылось от обитавшего в подземелье духа.

— Он не видит меня, — сообщил призрак уже без всяких душераздирающих завываний. — Лишь наделенные колдовским даром способны общаться с миром духов.

— Да неужели? — хмыкнул я, поскольку колдуном не являлся.

— Еще мертвецы, но мертвецам разговоры неинтересны.

Это заявление попало в точку, и я поспешил перейти к делу.

— Чего тебе надо?

— Верни мое тело в могилу! — потребовал дух.

Немедленно всплыло окошко с предложением принять задание «Похищенные останки», но я не стал торопиться с подтверждением своего участия в нем.

— Зачем мне это? — спросил я вместо этого.

— Я первый хранитель маяка и высший иерарх ордена Серебряного феникса! — объявил призрак. На меня его заявление особого впечатления не произвело.

— Ты был им, — усмехнулся я в ответ. — Сейчас ты просто мешок костей. Причем в прямом смысле, не переносном.

Сияние пошло рябью и замигало, но привидение сдержало гнев и завело речь о награде.

— Верни мои останки, и я поделюсь с тобой сокровенным знанием ордена.

Я только фыркнул.

Мой скептицизм не укрылся от призрака, и он повысил ставки.

— Миру духов открыто многое. Я знаю, что ты интересовался вещами из комплекта Мертвеца. Помоги мне — и получишь одну из его частей.

— Что именно? — быстро спросил я.

— То, в чем нуждаешься больше всего, — прозвучало в ответ.

Обещание было на редкость расплывчатым, но меня оно заинтересовало. Да что там говорить! Призраку удалось подцепить меня на крючок.

— По рукам! — принял я условия задания. — Где искать твои кости?

— В холмах к востоку отсюда, — сообщил дух. — Они не очень далеко, самое большее — в километре. В каком-то подземелье, но конкретное место мне неизвестно.

Сияние померкло, потусторонняя сущность оставила гробницу, не

стал задерживаться там и я.

— Дядя Джон! — выпалил с трудом сдерживавший любопытство мальчишка. — С кем вы говорили? — Но сразу испугано ойкнул: — Дядя Джон!

Да я и сам уже уловил чужое присутствие.

«Пристальный взгляд»!

Новый навык ледяным шилом уколол под лопатку и заставил резко обернуться. На фоне протянувшейся по коридору цепочки факелов мелькнула черная тень. Незнакомец понял, что обнаружен, и спокойно шагнул в гробницу. Это оказался колдун из таверны, Карл Молния.

Громовержец широко улыбнулся и без обиняков заявил:

— Эй, Чучело! Я случайно подслушал твой разговор. Не возражаешь, если присоединюсь к тебе? Вдвоем будет проще.

Худощавый коротышка не производил впечатления серьезного игрока, но если кого-то не стоит оценивать по внешнему виду, так это колдунов.

Я немного поколебался, потом выставил условия:

— Вещь из комплекта Мертвеца моя. С сакральным знанием делай что хочешь. Идет?

— Заметано! — легко принял Карл выдвинутые условия и протянул руку, желая скрепить заключенную сделку рукопожатием. — Кидай приглашение!

В ладони колдуна что-то холодно сверкнуло, и тут неожиданно резко и стремительно проявила себя моя мертвячья ипостась. Я не стал отскакивать и задавать вопросы, а вместо этого атаковал первым. Быстро и сильно!

«Внезапный удар»! «Силовой выпад»! «Когти тьмы»!

Я вложился в тычок пятерней всем корпусом, и ладонь по запястье погрузилась в живот колдуна. Пальцы нащупали что-то упругое и осклизлое, я стиснул их и дернул руку обратно, вытягивая сизые ленты кишок.

Громовержец замер с распахнутым в немом крике ртом. Из его ладони выпал и звякнул на каменном полу какой-то амулет.

Ступор: 00:24... 00:23...

Двадцать секунд? За глаза!

Я выдернул из-за спины фламберг, широко размахнулся и направил его

параллельно полу, метя в тощую шею. Попал точно в цель и, словно заправский палач, снес с плеч голову жертвы одним-единственным ударом. К потолку ударил фонтан крови, обезглавленное тело колдуна миг стояло, потом рухнуло на пол и забилося в конвульсиях.

Критический удар! Игрок Карл Молния убит!

Опыт: +1094 [9678/10750]; +1094 [9722/10750]

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Клеймо убийцы: 06:00:00... 05:59:59...

Отношение с кланом «Клинки хаоса» изменено. Текущий статус: враг.

Какого черта?! Метка «Убийца игроков» — это понятно, раз уж я напал первым, но с какой стати меня определили во враги клана? Пусть даже Громовержец в нем и состоял, как-то круто сразу в черный список человека заносить, нет?

Вот дерьмо!

Я с чувством выругался и пнул обезглавленное тело, потом заставил взять себя в руки и поднял оброненный колдуном амулет. Распознать серебряный диск, изукрашенный сложной вязью черненых символов, не хватило интеллекта, а пальцы быстро начали неметь, поэтому я просто сунул его в инвентарь.

Зуб даю, Карл собирался от меня избавиться! Просто атаковать не успел!

Ну да чего уж теперь...

Я вздохнул и принялся обшаривать тело. Помимо амулета и денег моей добычей стала лишь кожаная куртка, лишенная всяких магических свойств. Я даже не стал пытаться натянуть ее на себя и уже собирался выкинуть, но взглянул на стоявшего у стены пацаненка и сунул трофейную одежду ему.

— Примерь!

Рыжий мальчишка натянул на себя куртку и, хоть та доставала ему до колен, поблагодарил:

— Спасибо, дядя Джон!

Вид обезглавленного тела пацана несколько не встревожил.

Меня, если на чистоту, тоже. Куда больше беспокоил статус врага могущественного клана — третьего в местной табели о рангах! — и метка убийцы, скрыть которую не могло даже «Инкогнито».

Впрочем, в холмах наткнуться на игроков точно не грозит. Так что вперед, на поиски украденных останков! Только сначала характеристики

раскидаю...

С повышением уровней я мудрить не стал, увеличил силу, ловкость и уклонение, а из профессиональных навыков вновь выбрал фехтование двуручным оружием, доведя его таким образом до третьего уровня. Еще не машина смерти, но уже и не криворукий новичок. Да и навык этот пассивный, работает постоянно, а не только по запросу. Плюс выносливость не расходуется — сплошные преимущества.

О! Еще и значок «Меткого удара» теперь и в разделе двуручного оружия появился. Можно будет в следующий раз его выбрать. Только описание сначала почитаю...

А вот с полученным от духа заданием разобраться оказалось далеко не столь просто, как представлялось мне поначалу. Первым делом я внимательно изучил карту, но никаких новых отметок на той не появилось, лишь очертила маяк окружность радиусом в километр. Наугад прочесывать холмы в поисках оскверненных останков первого хранителя маяка можно было очень и очень долго, да и шторм на улице разгулялся не на шутку...

Я еще немного походил по гробнице, пытаясь отыскать хоть какую-то подсказку, ничего не нашел и поднялся из подвала. На улице лило как из ведра, следы мародеров давно смыло дождем.

Не везет так не везет!

Я посильнее опустил налицо капюшон и шагнул за дверь. Промок вмиг. Даже немного позавидовал мальчишке с его новой кожаной курткой. Мне б плащ какой-нибудь непромокающий...

Впрочем, мертвецам ли бояться воды? Не святая же она с неба льется, в самом деле!

От режима «Инкогнито» я отказался, не желая впустую расходовать внутреннюю энергию. Клеймо убийцы не скрыть, наткнусь на других игроков — драки в любом случае не избежать. Только сомневаюсь, что наткнусь...

Ливень затушил охватившие город пожары, но на улицах Каменной Пристані продолжали сверкать отблески боевой магии; мертвецам захватить башню Власти до сих пор так и не удалось. Все игроки должны быть там.

На развилке я повернул на уходившую к холмам тропинку, немного пропетлял по ней и вывернул на дорогу к дальней переправе. И сразу из-за

поворота вышли адепт смерти и два мертвых легионера. Они нацелились было на рыжего мальчишку, но стоило только мне взять пацана за руку, и подданные башни Тлена моментально потеряли к нему всякий интерес и продолжили свой путь в город.

Мы прошли так какое-то время, а у заброшенной фермы я велел пацану лезть на чердак пустого сарая и отправился дальше уже в одиночестве. Поначалу дорожная грязь пестрела свежими отпечатками ног, но после очередного поворота следы пропали — как отрезало. Я хоть и насторожился по этому поводу, все же прошел немного дальше, прежде чем позволил взять верх сомнениям и зашагал обратно.

Следы исчезали в растекшейся у обочины луже, в густых кустах там обнаружилась узенькая тропинка. Скорее, даже щель меж двух отвесных скал. Туда я и свернул и очень скоро очутился на краю расщелины, заканчивавшейся мрачным провалом входа в штольню.

Опять подземелье? Как оригинально!

Бревна перекрытий казались на вид прогнившими и трухлявыми, но я ступил внутрь без всяких колебаний. Даже если вдруг случится обвал, вернусь в игру не под землей, а на заброшенной ферме, где остался с моим черепом рыжий пацан.

В шахте сразу окружила темень. Ночное зрение не позволяло разглядеть никаких подробностей, и я едва не провалился в распахнутый люк. Просто ощутил вдруг под ногой пустоту и замер на месте. Нашарил лестницу, спустился по ней и обнаружил, что переход на нижние уровни завален породой из бокового ответвления, прорытого совсем недавно. В дальнем его конце горел свет, и свет этот был слишком ровным и ярким для факелов или масляных ламп.

Электричество?!

Какое, к черту, электричество? Магия!

И точно — сияли пронзавшие горную породу жилы хрусталя. И чем дальше я проходил, тем ярче и неприятней становился колдовской свет.

На входе в подземную залу замерли два костяных голема в мифриловых доспехах; я подступил к ним с некоторой опаской, но мрачные стражи при моем приближении даже не шелохнулись. Тогда я шагнул в грот и сразу прикрыл глаза ладонью. Из-за нестерпимого сияния все кругом казалось слишком четким и ярким, но при этом странным образом искаженным. Ломаные тени, гротескные фигуры. Адепт смерти, зомби-арбалетчики, вырубленная из цельного куска хрусталя ванна с кровью...

За чашей стоял мертвый колдун с туго обтянутым кожей черепом,

ввалившимся носом и бескровными губами.

«Лич, — высветилось при взгляде на него системное сообщение. Ниже шла небольшая приписка: — Переродившийся смотритель маяка».

На миг я просто опешил, но сразу понял, что это смотритель маяка, который пропал несколько дней назад. А кости первого смотрителя... Где они?

Похищенные останки обнаружались в хрустальной ванне. И только я разглядел их, как выскочило системное сообщение.

Защити или умри!

Новая цель: прервать ритуал.

Ну замечательно просто! А нейтралитет подданных башни Тлена побоку, что ли?

Кинусь в атаку — стану для мертвецов врагом, а в режиме «Инкогнито» меня костяные големы еще на входе порубят, не увидев мой нейтральный статус. Но зачем кидаться в драку, если можно просто украсть?

Умыкну останки смотрителя, и ритуал оборвется сам собой! А даже если нет, то хотя бы одно задание выполню точно!

Но воплотить в жизнь эту многообещающую идею не вышло. Я попросту не сумел перейти в режим невидимости. Помешало заполнившее грот колдовское сияние.

Черт бы побрал этот игровой балансировщик! Смысл прокачивать жулика, если разработчики ставят палки в колеса буквально на каждом шагу?!

И что теперь делать?

Терять нейтралитет подданных башни Тлена нельзя. В конце концов, моя цель — свиток Возрождения, а не какие-то древние кости или защита Каменной Пристани. Хотя побочные задания — это не только дополнительный опыт, но и новые возможности. Как бы мне изловчиться...

Эврика! Я прищелкнул пальцами и поспешил прочь.

00:00:03... 00:00:02... 00:00:01...

Я начал действовать, как только пропала метка убийцы. Армия мертвых к этому времени уже захватила большую часть Каменной Пристани. Местами в городе еще сохранялись отдельные очаги

сопротивления, но штурмовые отряды попросту обходили их стороной, стремясь поскорее атаковать башню Власти.

Главный вход таверны «У Серебряного феникса» оказался забаррикадирован, и я зашел с черного. Активировал «Инкогнито», подобрался к двери и тихонько постучался, а когда изнутри послышался лязг доспехов, назвал себя:

— Это Джон! Джон Чучело!

Удивительное дело, но открыли мне тут же. Просто повезло, что караулить заднюю дверь поручили знакомому рейнджеру.

— Джон? — округлил Виктор глаза, запуская меня внутрь. — А говорили, тебя завалило рухнувшим домом!

— Откопался, — ответил я, задвигая засов. — Много наших в игре?

— Человек десять. А что?

— Есть дело. Идем!

Атмосфера в обеденной зале оказалась безрадостной. Немногие пережившие вчерашний штурм счастливики с тоской посматривали то в щели заколоченных окон, то на прогресс выполнения задания «Защити или умри». Граха среди них не было, уцелели в основном поднявшиеся на крыши стрелки.

— Граха легионеры зарубили, — сообщил Виктор, потирая татуированную макушку. — Теперь у нас безвластие.

Это все усложняло, и я решил никого ни в чем не убеждать, а просто кинул приглашение присоединиться к полученному мной в хрустальном гроте заданию.

— Новая цель! — объявил я во всеуслышание. — Получение достижения «Защитник» гарантировано!

Все тут же кинулись изучать условия, и кто-то разочарованно протянул:

— Это из города выходить...

Но меня поддержал Виктор.

— Основные силы сейчас штурмуют башню Власти, — веско произнес он. — Прорвемся! Я в деле!

К заданию сразу присоединились еще несколько лучников и парочка гладиаторов, которые не заходили в игру несколько дней и пропустили все веселье, а потому с радостью ухватились за единственную возможность заполучить драгоценное достижение.

Я не испытывал ни малейших угрызений совести из-за своего обмана.

Для них это лишь игра, для меня — вопрос жизни и смерти.

Банальное оправдание обычного подлеца, но я самобичеванием

заниматься не стал и обвел взглядом остальных игроков.

— Так и будете здесь киснуть?

Темнокожий охотник за головами в сложном пластинчатом доспехе лишь махнул рукой.

— Черт с тобой, давай повеселимся!

Дальше дело пошло как по маслу. Отсиживаться в гостинице не пожелал никто, и в итоге наш отряд самоубийц стал насчитывать аж одиннадцать человек. Слишком мало, чтобы прорываться к башне Власти, но вполне достаточно для стремительного рейда в тыл противника.

— Я иду в скрытном режиме первым! Если замечу мертвецов — предупреждаю вас, — сказал я, когда все собрались у двери черного хода. — Сами никого не атакуйте!

— Да понятно, Джон! — оборвал меня Виктор, накладывая стрелу на тетиву длинного лука. — Пошли уже! У меня игровое время на исходе!

Я распахнул дверь и шагнул на улицу...

Как ни удивительно, выбраться из города получилось просто. Сражение продолжалось в центре, окраины стояли пустыми. Нам не повстречалось ни живых, ни мертвых.

Накладку случилась лишь раз: уже среди холмов совершенно неожиданно навстречу вывернул адепт смерти в сопровождении двух мертвых легионеров. Разделались с ними вмиг: охотник за головами неуправляемым рывком оказался рядом с мертвым колдуном и с ходу раскроил ему череп ятаганом, а легионеров утыкали стрелами лучники.

— На входе в пещеру стоят големы-стражи, — предупредил я остальных, когда мы подобрались к шахте. — Осторожней с ними!

Все покивали, но стоило лишь спуститься на нижний уровень, и гладиаторы ринулись в атаку, своим опрометчивым рывком враз перекрыв линию стрельбы лучникам. Наброшенная сеть сковала движения одного из големов, и напарники легко порубили его на куски своими тяжелыми мечами, да только расплата последовала незамедлительно: вылетевшее из грота заклинание взорвалось ворохом серых искр и сожгло выскочек дотла.

К нам устремился уцелевший механический страж; защелкали луки, и голем сбился с шага, но на ногах устоял, особого вреда стрелы ему не причинили. Охотник за головами выдвинулся вперед, ловко парировал удар копья и врезал ятаганом по глухому шлему; я проскочил мимо механического монстра и метнулся в грот.

Проход загородил адепт смерти, призрачное сияние стекло с его костлявых ладоней и толкнуло меня в грудь, но не сумело причинить вреда.

Низкий потолок не позволил замахнуться двуручным мечом, и я с разбега ткнул фламбергом, пронзив колдуна насквозь. Повалил его на спину, выдернул клинок, рубанул по голове раз, другой...

И тут же:

Получен урон: 48! 67! 42! 55! 63!

Пятерка зомби скопом разрядила в меня свои арбалеты, и никакое уклонение не помогло увернуться от болтов, выпущенных со столь короткой дистанции. Я пошатнулся, восстановил равновесие и сиганул в сторону.

Вовремя! Болты второй пятерки впустую вышибли искры из стен!

Из-за спины вылетела стрела с черным оперением, угодила в глазницу ближайшего зомби и сбила его с ног. Я на перезарядивших арбалеты мертвецов отвлекаться не стал и атаковал лича.

«Коса смерти»!

Волнистое лезвие ударило в перерожденного смотрителя маяка и отскочило назад, едва не вывернув из отбитых пальцев рукоять. «Иммунитет к обычному оружию?» — промелькнула шальная мысль, а в следующий миг мертвый колдун перехватил мою руку и стиснул пальцы, сломав лучевые кости, будто сухие ветки.

«Касание смерти»!

«Паралич»: защита выстояла!

Лич едва не обездвижил меня, и, поскольку обычное оружие ему повредить не могло, пришлось воспользоваться «Душегубом». Нанесенный левой рукой удар оказался неточным, и костяной крюк лишь оцарапал мертвеца, но и так он отпрянул, словно черт от ладана.

Есть урон!

Следующим замахом я располосовал личу бедро, а потом ударил в шею, промахнулся и рассек ключицу. В спину угодил арбалетный болт и выбил еще полсотни здоровья, но не заставил отступить от противника.

Резать! Бить! Бить! Резать!

Колдун упал, а я продолжил вонзать острие крюка в неподатливую плоть мертвого смотрителя. Раз за разом! Раз за разом!

Лич убит! Промежуточное задание «Прервать ритуал»

выполнено!

Опыт: +2000 [11978/12900]; +2000 [12022/12900]

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Я обернулся от искромсанного тела, но зомби-арбалетчиков к этому времени уже перебили. Правда, при этом из всего нашего отряда уцелели лишь четверо лучников.

Сунув костяной крюк за пояс, я ухватил валявшийся на полу фламберг, но пальцы сломанной руки не шевелились. Вот черт...

И, словно вторя моим мыслям, за спиной прозвучало:

— Что за черт? Прогресс выполнения задания — девяносто девять процентов!

Я оглянулся на взбудораженного Виктора и отмахнулся.

— Сейчас все будет! — пообещал я лучнику и скомандовал уцелевшим игрокам: — Давайте на выход!

Те не обратили на мои слова никакого внимания и продолжили обшаривать мертвецов в поисках трофеев. Один даже сунулся в хрустальную ванну, но сразу брезгливо сморщился и принялся оттирать руку от липкой крови.

Старые кости не могли никого заинтересовать, поэтому я лишь вполголоса выругался, закинул фламберг на плечо и первым покинул грот. Виктор побежал следом.

— Джон! Уверен, что все сработает? — спросил встревоженный полуэльф, нагнав меня в коридоре.

— Даже не сомневайся!

Мы выбрались из шахты под открытое небо, и лучник присвистнул.

— Шторм закончился!

И в самом деле: с неба больше не лило как из ведра, от туч не осталось и следа, а деревья наверху расщелины не сгибались под порывами резкого ветра.

— Сработало! — крикнул воодушевленный Виктор и принялся карабкаться по вырубленным в скале каменным ступеням.

Мне со сломанной рукой за ним было не угнаться, поэтому я сначала пропустил всех выбравшихся из шахты игроков и лишь после этого взобрался наверх сам. Зрелище с вершины скалы открылось воодушевляющее: ветер стих, и по спокойной глади озера скользили длинные силуэты барж. Еще бы солнце так ярко в безоблачном небе не сияло, было бы и вовсе замечательно. Положа руку на сердце, мне как мертвецу куда больше нравился штормовой полумрак. А то глаза режет, сил

никаких нет...

— Подкрепление! — крикнул кто-то из игроков. — Подкрепление идет!

И точно, стоило только войти в гавань первому кораблю, тут же выскочило системное сообщение:

Задание «Защити или умри» выполнено.

Получено достижение «Защитник Каменной Пристани» 1-й степени.

Опыт: +2500 [14478/15350]; +2500 [14522/15350]

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Колоссально! Еще два уровня заработал! Я бы пустился в пляс, если б не боялся сорваться вниз, а вот остальные себя сдерживать не стали. От восторженных криков и свиста заложило уши.

— Идем бить мертвяков! — крикнул кто-то, стоило лишь у пристани засверкать первым вспыхкам боевых чар.

— И светлых! — немедленно откликнулся Виктор, но, когда все побежали выискивать спуск с холма, задержался рядом со мной. — Джон! Ты не идешь?

— Нет, у меня время на исходе, — соврал я.

Или не соврал? Осада с Каменной Пристани снята, теперь ничто не помешает заявиться сюда Гарту. Пора делать ноги.

— А! — понимающе кивнул лучник. — Ты куда потом?

Я не видел смысла делать из своих планов секрета и ответил чистую правду:

— К башне Тьмы.

— В столицу? Тогда увидимся. Я через недельку тоже туда двину. Попробую в клан вступить. Грах звал.

Я только рассмеялся.

— Шанс случайной встречи в столице крайне невысок!

— Почему случайной? — удивился Виктор. — Мы же в одном задании участвовали! Теперь друг друга в любой момент найти можем. Ладно, бывай!

Эльф-полукровка убежал за остальными, а я так и замер с открытым ртом.

Совместное задание? Отслеживание местоположения?

Ерунда какая-то...

Я принялся рыться в игровых настройках и очень скоро убедился в

правоте Виктора. Он и в самом деле ничего не напутал: при желании можно было «провалиться» в любое из заданий и отследить игроков, принимавших в нем участие.

Ах ты дьявол!

Так вот как находил меня Гарт! Он же выполнял мое поручение, когда вынес зачарованный череп за пределы «песочницы»!

А запивал-то как, как заливал! Мол, ты будто открытая книга, прячься — не прячься, всегда найду! Не спрятаться, не скрыться...

А ларчик просто открывался.

Я отыскал нужное задание и запустил на глобальной карте поиск своего преследователя. К моему величайшему разочарованию, Гарт обнаружился совсем неподалеку отсюда: отмечавшая его положение точка горела в окрестностях переправы, которую армия светлых пыталась отбить у мертвецов. К счастью, находился некромант пока что на другом берегу.

Бежать! Бежать отсюда!

Но я подавил первый порыв и с места срываться не стал. Снял галочку, позволяющую отслеживать мое местонахождение Гарту, и лишь после этого медленно и осторожно спустился в расщелину. Очень медленно и еще более осторожно.

Случайная гибель могла спутать все карты. Не хватало еще потерять несколько часов на возрождение в игре!

В хрустальном гроте я выловил из ванны с кровью сваленные туда останки, быстро оттер от крови руки и уже двинулся к выходу, когда заметил отлетевший к стене наплечник костяного голема. Оставляя мятый кусок черного мифрила на полу не стал, сунул его в инвентарь и поспешил к маяку. По дороге заглянул на заброшенную ферму и позвал прятавшегося на чердаке мальчишку.

Где-то на самой грани восприятия мягким огнем пульсировало предложение повысить уровень персонажа, но улучшение характеристик могло и подождать. Все могло подождать. Все, кроме бегства.

Я задумался, стоит ли тратить время на возвращение останков или лучше сразу бежать к деблокированной башне, но бои в городе и не думали стихать. Приплывшие на баржах игроки с ходу бросились в бой, торопясь урвать свою долю опыта и славы, а отступить мертвецам было некуда.

— Дядя Джон! — закричал вдруг рыжий. — Маяк горит!

И в самом деле — верхний этаж башни сейчас окутывало ровное сияние, заметное даже при свете солнца.

В подвал мальчишка спустился вместе со мной. Я не стал отсылать его прочь, просто махнул рукой. Время поджимало, и не хотелось впустую тратить его на бессмысленные пререкания.

Тьма гробницы встретила меня как родного. Так и захотелось сесть на нижнюю ступеньку и хоть на минуту закрыть обожженные ярким светом глаза, но я пересилил себя, доковылял до крипты и кинул мешок с костями в разоренную могилу.

— Ну?! — крикнул после этого, поскольку никаких игровых сообщений о выполнении задания не появилось.

— Закапывай! — прошелестел призрачный голос.

Сломанная личем правая рука еще толком не шевелилась, и весьма кстати с лопатой вызвался помочь мальчишка. Когда комья земли начали падать на мешок с костями, под каменным сводом разгорелось серебристое сияние.

— Я великий магистр ордена Серебряного феникса! — торжественно объявил призрак. — Я нераздельно связан с маяком, последним уцелевшим святилищем ордена. С помощью моих бранных останков ренегат пытался наслать проклятие на город, призывал шторма и непогоду, но вы остановили его и заслужили достойную награду.

«Вы»?

Я недоуменно нахмурился, но тут одна из каменных плит обвалилась и открыла тайник в стене. Внутри обнаружилась длинная кольчуга, сплетенная из серебристого металла.

Комплект Мертвеца: изменен.

Комплект Мертвеца: сохранен.

Отлично! Дух не обманул, мне и в самом деле досталась вещь из комплекта!

Серебряная чешуя (комплект Мертвеца: 5 из 13).

Броня: 15.

Скрытность: +5.

Я сразу облачился в кольчугу и обнаружил, что, хоть она и доходит до колен, движений при этом за счет глубоких разрезов на бедрах нисколько не сковывает. Немного удивили рукава: правый закрывал локоть, а левого

не было и в помине. Странно.

— Это не вся награда! — торжественно объявил дух. — Вам выпала великая честь возродить былое величие ордена! Примите же сакральное знание Серебряного феникса!

Мелькнула серебряная вспышка, голову пронзила острая боль.

Проклятье! Даже не помню, когда последний раз чувствовал нечто подобное!

Внимание! Ваша раса, профессия или вероисповедание не позволяют вступить в орден Серебряного феникса.

Задание «Похищенные останки» выполнено!

Опыт: +3000 [17478/18100];+3000 [17522/18100]

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Я прочитал системное сообщение и в голос рассмеялся. Едва ли эти чистюли не принимают к себе людей или палачей, скорее, на дверях приемной комиссии красуется объявление: «Только для живых»! Какая-то сегрегация натуральная...

Но тут я взглянул на рыжего мальчишку, и смеяться мне сразу расхотелось.

Пацан светился ярким серебристым сиянием.

Хлоп! И вместо слова «мальчик» возникло новое описание:

Неофит ордена Серебряного феникса. Уровень: 1.

Какого дьявола?! Дух, сволочь, что ты натворил?! Немедленно верни все обратно!

Но призрак уже оставил нас, и единственное, что мне оставалось, — это выкопать обратно его скелет, раздробить мослы и высосать из них костный мозг.

Я не стал. Стоило бы, но не стал.

— Эй, мальчик, — устало произнес я. — Как там тебя... Неофит... Нео! Верни мой череп!

— Конечно, дядя Джон! — отозвался пацан, подошел и выполнил просьбу.

Будто насмехаясь надо мной, игровая механика добавила к его описанию строчку с именем. Нео. Теперь мальчишку звали Нео.

Да чтоб вас всех разорвало! В клочья! На куски!

В «Башнях Власти» дети обладали полным иммунитетом, никто не

мог причинить им вреда. Но иммунитетом игровая механика наделяет лишь детей, а мой спутник только что перешел в совсем иную весовую категорию. Отныне он послушник ордена Серебряного феникса, и любой урод может убить его и забрать мой череп.

Ну и свинью подложил мне смотритель маяка! Воскресить бы его да убить еще раз!

Я с трудом взял себя в руки, скрипнул в бессильной ярости зубами и направился к выходу.

— Идем, Нео! — позвал за собой пацана, и тот вприпрыжку побежал следом.

Вот же не было печали! Теперь придется о мальчишке заботиться!

Убьют его — вернется ли он в игру? Очень сомневаюсь.

По спине побежали мурашки. Нео — лишь часть программного кода, но я слишком долго пробыл в игре, чтобы со спокойным сердцем списать его со счетов. Как-то не по-людски это!

Когда мы поднялись из подвала и вышли на улицу, внутри у меня все так и кипело. Что делать — не знаю. Просто не знаю. Еще и череп самому таскать придется!

Со скалы просматривалась большая часть города; я приставил ладонь ко лбу и сощурился, но ничего толком не разобрал. Все забивал ослепительный солнечный свет.

— Нео! — позвал я. — Город уже взяли?

Мальчишка встал рядом и сообщил:

— Да, мертвецов выбили в холмы.

— Отлично! — хмыкнул я и первым зашагал по тропинке. — Идем!

Надо убираться из Каменной Пристани, пока еще есть такая возможность. Даже не буду на повышение уровней отвлекаться. Бежать.

Бежать! Бежать! Бежать!

Нео засеменял рядом со мной и спросил:

— Дядя Джон, а мы куда?

Я настолько отвык от нормального общения, что ответил не задумываясь:

— Сначала к башне Власти, оттуда порталом в столицу.

Мальчишка замер как вкопанный.

— Мне нельзя, — сказал он.

— В смысле? — не понял я. — Ты чего? Сам же хотел столицу увидеть!

Нео шмыгнул носом и замотал головой.

— Нельзя мне, дядя Джон! У меня задание!

— Какое еще, в задницу, задание?!

И немедленно открылось окошко:

Присоединиться к выполнению задания «Восстановить храм Серебряного феникса»?

[Да/Нет]

Я беззвучно выругался и ответил утвердительно в надежде самому определять сроки выполнения поручения, но ничего не изменилось. Главным остался Нео. Пока мы спускались с холма, он все твердил и твердил о храме, переубедить пацана не получилось.

Отпустить мальчишку одного? И сколько продержится персонаж первого уровня за пределами «песочницы»? Пять минут? Десять?

Но и тратить время на idiotские задания я позволить себе не мог! Развалины трижды проклятого храма находились в дне пути на подтопленных наводнением землях, пока доберемся до него, пока обратно вернемся...

Да еще непонятно, сколько на месте провозимся! К черту этот храм! К черту феникса!

Тропинка вывела нас на дорогу, и я решил пойти на хитрость.

— Давай так, — предложил мальчишке, — сейчас дойдем до башни Власти...

«Пристальный взгляд»!

Я не обернулся и не подал виду, что почувствовал опасность. Просто выдохнул:

— Беги! — а сам взялся за рукоять фламберга, благо правая рука худобно срослась и пальцы начали шевелиться.

Нео со всех ног припустил по дороге, и сразу что-то вжикнуло в воздухе. Уклонение заставило пригнуться, и промелькнувшая над головой стрела вонзилась в дерево и задрожала, затряслась белым оперением.

Шаг в сторону, нырок — вот уже в густой листве исчезает вторая стрела. Я поспешно ушел в невидимость, и кольчуга странным образом изменилась, стала матово-серой, облепила тело на манер трикотажного комбинезона, превратилась в стальную чешую.

Я развернулся, но прежде чем успел броситься наутек, ко мне устремились два цепных духа. Прокачка навыка уклонения окупилась себя

сторицей, увернуться от стремительных атак злобных душ удалось без всякого труда. Призраки развернулись, но потеряли при этом темп, и костяной крюк надвое рассек сначала одного духа, а потом зацепил и второго!

Готовы оба!

Короткая хватка с призраками выбросила меня из невидимости, и я стремительно качнулся вбок, но перехитрить лучников этим маневром не сумел. Попали оба. Первая стрела клюнула зазубренным наконечником в грудь и соскользнула с кольчуги, а вторая угодила в не защищенное стальным плетением левое плечо и пробила его насквозь.

Больно не было, но сложная вязь покрывавших древко магических рун засияла красным огнем, и вложенное в них заклинание заблокировало скрытный режим.

Я не запаниковал и не сбился с шага. Метнулся к кустам, сразу изменил направление и разминулся со следующей парой зачарованных стрел. Ни на миг не прекращая движения, поднял руку и легко перекусил древко своими острыми зубами.

Деревяшка так и хрустнула! Миг — и я свободен. Миг — и я в тени.

Вновь невидим, а некромант не скоро еще сумеет призвать цепных призраков!

Но радость моя длилась недолго, секунду или две.

— Спускайте демонов! — завопил Гарт Клинок Смерти. — Да поживее! Мне нужен его череп!

Где-то неподалеку с явственным хлопком распахнулись адские врата, и я бросился прочь. А за спиной — ледящий душу вой!

Глава пятая

Проклятый храм

1

Я бегу. За спиной — вой адских гончих. Я бегу.

Мне повезло лишь в одном: демонолог не сразу совладал с вызванными в нашу реальность inferнальными тварями, и к тому времени, когда они бросились в погоню, я успел оторваться от преследователей. Но путать следы даже не пытался, просто несся по дороге что было сил.

Река. Единственным моим спасением была река. На дне меня не достать всем демонам ада.

Наемники-амфибии? Проклятье! Надеюсь, у Гарта не хватило ума нанять ныряльщиков! Или хватило?

Сомнения не заставили сбиться с шага, я мчался по дороге и старался даже не смотреть на шкалу стремительно убывавшей выносливости.

Главное — оторваться!

Но оторваться не получилось. И до реки добраться мне тоже не дали.

Адские гончие неслись куда быстрее моего. Раздвоенные змеиные языки азартно дрожали, глаза пылали алым огнем, ядовитая слюна пенилась и шипела на камнях. Поджарые, даже худые чудовища с длинными когтистыми лапами и широченными пастями, полными острых зубов, лишь отдаленно походили на собак, и тем не менее создатели игры отнесли их в раздел адских псов. Они не видели меня, но ощущали сверхъестественным чутьем. От них было не сбежать и не спрятаться.

Не желая впустую тратить последние крохи выносливости, я ухватился за куст на склоне и забрался на высокий камень. С него перепрыгнул на следующий и принялся карабкаться по крутому холму. Но только добрался до замеченной с дороги тропинки, как первый из демонов грациозным прыжком последовал за мной.

Лучники, некромант и демонолог отстали, и я с фламбергом в руках развернулся к преследователю. Адская гончая распахнула свою страшную пасть, взвыла и ринулась в атаку, быстро и бесстрашно.

Слишком бесстрашно и недостаточно быстро.

Извилистое лезвие встретило порождение преисподней в прыжке, врезалось в сустав передней лапы и начисто снесло ее. Запахло серой, трава вспыхнула и загорелась от брызг черной крови.

«Калечащий удар»!

Да! Опять сгодилось достижение «Убийца собак», кто бы мог подумать!

Я отступил, высматривая новое уязвимое место, но охромевшая тварь не удержалась на крутом склоне и покатила на дорогу к своей подвывавшей от азарта товарке.

Не теряя времени, я поспешил по тропинке в надежде перевалить через вершину и укрыться от преследователей на другой стороне холма, но тут же с гулом в каменистую почву вонзилась первая стрела. Пришлось скрываться в тенях, и сразу заголосил Гарт Клинок Смерти:

— Каменный череп! Плачу только за череп! Премию тому, кто его принесет!

Лучники замерли с натянутыми луками, высматривая трепетание теней и дрожание росших на склоне холма кустов, а демонолог оставил при себе покалеченную гончую, вторую же отправил куда-то по дороге. И будто мало того — вслед за мной принялась карабкаться тройка чернокожих гладиаторов с ловчими сетями и трезубцами.

— Все, тварь! — крикнул Гарт. — Тебе конец! Я тебя уничтожу!

Накатило невыносимое желание спуститься и порубить некроманта на куски, но я не повернул назад. Ловкие и быстрые гладиаторы взбирались по склону, уверенно сокращая отставание. Им точно было не впервой охотиться на невидимую дичь.

Стук шагов, дрожание ветвей, запах — выдать невидимку могут тысячи мелочей.

Хлоп! И, лишь на пару ладоней разминувшись с моей головой, в землю вонзилась длинная стрела. Лучники со своим раскаченным восприятием тоже могли доставить кучу проблем.

— Череп! — продолжил бесноваться Гарт. — Не дайте ему спрятать череп!

Я лишь выругался и поднажал, стремясь поскорее добраться до вершины, но из-за спешки оступился и едва не скатился вниз. А только восстановил равновесие, и на холме победно взвыла адская гончая. Тварь успела взобраться туда раньше меня!

Порождение преисподней отрезало дорогу к отступлению, гладиаторы

наседали на пятки, а лучники готовились нашинковать стрелами.

Что я мог сделать в этой ситуации?

Ничего. Разве что героически умереть.

Или попытаться запрятать зачарованный череп так, чтобы его не отыскивали преследователи. Но куда его деть? Где оставить?

Как ни странно, идею подал Гарт.

— Двойная награда тому, кто принесет каменный череп! — продолжал надрываться некромант, подбадривая гладиаторов.

Каменный череп? Серьезно?!

Я вытянул из инвентаря череп, но не свой, а хрустальный. Тот, который забрал из подземелья адептов смерти. Попробуй отличи их на расстоянии, особенно если никогда прежде в глаза не видел.

Замах! Блеск хрусталя в солнечных лучах! И в тот же миг ужалившая череп стрела вышибла его у меня из руки. Артефакт покатился по склону холма, ударяясь и отскакивая от камней, и позабывшие обо всем остальном наемники разом кинулись на перехват бесполезного куска хрусталя.

А я продолжил взбираться на вершину. Адская гончая шипела и плевалась ядовитой слюной, но призвавший ее колдун оказался всецело увлечен поисками закатившегося в траву черепа. Демон попытался зацепить меня когтистой лапой, а вместо этого я сам зацепил его «Душегубом» и рывком костяного крюка сдернул тварь с вершины холма.

Инфернальное создание кувырком покатилося вниз, оставляя на валунах клочья шкуры, и азартный вой моментально сменился жалостным скулежом, а я уперся ногой в расколотый камень, подтянулся и заполз на вершину.

И сразу от подножия холма донесся пронзительный визг:

— Это не тот череп!

У меня все так и обмерло внутри. Выигранная импровизацией фора оказалась до обидного мала. Но нет, я недооценил человеческую алчность.

— Плати! — крикнул кто-то из наемников.

— Это не тот череп! Мне нужен другой!

— Закрывай задание, нуб!

Я не стал дожидаться, чем закончится спор, и принялся спускаться по противоположному склону, который оказался далеко не таким обрывистым.

Где-то вдалеке лязгнул металл, грохнуло боевое заклинание.

Плевать! Я даже не обернулся.

Бежать!

В путешествиях с компьютерными персонажами есть свои преимущества: пока я уносил ноги от наемников, Нео уже успел раздобыть лодку.

Раздобыть? Хм... Денег у мальчишки не было, значит, украл.

Но вопросы морали мало интересовали меня, к обломкам смытого наводнением моста я выбежал из последних остатков сил.

— Дядя Джон! — замахал руками рыжий мальчишка. — Я здесь!

До этого я лишь примерно отслеживал положение Нео по карте, поэтому наличие лодки оказалось для меня приятным сюрпризом. Я рухнул в нее и скомандовал:

— Поплыли!

Нео оттолкнулся ногой от берега и уселся на весла.

— Все хорошо, дядя Джон? — спросил мальчишка, отводя лодку от рухнувшей опоры моста.

Я приподнялся на одном локте, осмотрел пустынный берег и усмехнулся:

— Пока — да.

Оставалось уповать на то, что наемникам и некроманту не удалось найти общий язык и они перебили друг друга. Ну или хотя бы на перерождение отправился Гарт. А если его при этом еще и внесут в стоп-лист гильдии наемников, будет и вовсе здорово. Сам по себе он никто и звать его никак. Еще и мое расположение больше отслеживать не сможет. Теперь не найдет...

Мне хотелось в это верить. Очень хотелось.

Но я не верил.

Если уж завелся смертельный враг, готовый при любом удобном случае уничтожить и втоптать в грязь, расслабляться нельзя. Единственная ошибка — и тебе конец. В играх проще простого попасть в чей-то черный список: слово за слово, палицей по столу, и понеслась душа в рай. Грани стерты, моральные принципы оставлены в реальности. Страха возмездия почти нет.

И все бы ничего, да только для меня это совсем не игра...

Мы уже отплыли на середину реки, когда на берегу появились искалеченные адские гончие. Над водой разнесся их протяжный вой, но вплавь за нами inferнальные создания отправиться не решились. Просто

стояли и выли.

Да и черт бы с ними...

Лодка уплывала все дальше и дальше, и постепенно я начал понимать, что именно помешало перекинуть подкрепление этим путем. Разлившаяся из-за наводнения река затопила долину и превратила ее в непроходимое болото. Из мутной воды торчали кроны деревьев и верхушки кустов, местами виднелись островки пригорков с покосившимися частоколами, крышами домов и одинокими печными трубами.

Войско провести здесь было просто нереально — кругом топи, а баржи, даже если не брать в расчет штормовой ветер, неминуемо сели бы на мель.

Другое дело — наша утлая посудина!

Нео греб, стараясь держаться подальше от деревьев, и направлял лодку в овраги и низины. Изредка мальчишке приходилось перебарывать встречное течение, но мутные воды двигались с неторопливой ленцой, назад нас почти не сносило.

Первое время я щурился из-за сверкавшей под солнцем реки и пытался высмотреть признаки погони, потом стал больше внимания уделять окрестным кустам.

Все же дикие земли, мало ли кто кинется!

Но кругом было спокойно. Я отложил фламберг и занялся своими игровыми параметрами, собираясь не только распределить полученные очки, но и проработать стратегию дальнейшего развития персонажа. Очень скоро о столь быстрых темпах прокачки придется забыть, надо подумать о будущем.

Сколько ни ломал голову, с основными характеристиками решил не мудрить и уделил внимание силе, ловкости и восприятию. Мастерство карманника и умение вскрывать замки, как и прежде, никакого интереса не вызвали, а скрытность заметно подросла за счет кольчуги, в этом разделе полностью сосредоточился на уклонении.

И уже традиционно основные сложности возникли с профессиональными навыками. Боевые приемы можно было комбинировать друг с другом, каждый новый изученный удар открывал доступ к множеству разнообразных связок.

У меня просто разбегались глаза.

Пришлось действовать от противного, точнее — от полезного. Первым делом я изучил «Меткий удар». Пусть урон в этом случае и наносился по нижней границе возможного, зато появлялся неплохой шанс попасть клинком в сочленение доспехов или ткнуть острием в прорезь забрала.

Сделанный мною выбор открыл доступ к новым боевым приемам, и следующее очко я потратил на «Калечащий удар». И неспроста! Сегодня мне просто повезло перерубить лапу демонической гончей, сработало достижение «Убийца собак», а в случае промаха вовсе не факт, что сумел бы удрать от наемников. А удирать мне, подозреваю, предстоит еще не раз и не два. При таком раскладе возможность изувечить самого быстрого или слишком глазастого преследователя дорогого стоит.

Пусть шанс отрубить кисть или ступню был далеко не стопроцентным, но зато это пассивное умение работало в связке с «Метким ударом» и не требовало дополнительного расхода внутренней энергии. Неплохой бонус для начинающего костолома.

После этого я открыл ветку «Широкого замаха» и вложил последнее очко в прием второго уровня «Удар вслепую». Его использование, в свою очередь, существенно повышало меткость в случае потери зрения или в полной темноте, но в том числе распространялось и на удары по невидимкам.

Зачем мне это?

А как же способность чувствовать пристальный взгляд?

Пусть никакой жулик в режиме скрытного передвижения и не может застигнуть меня врасплох, но одно дело — ждать атаки и совсем другое — нанести превентивный удар. Кинжал против фламберга? Уверен, сумею удивить любого прохвоста!

Я сохранил изменения и полюбовался новыми характеристиками.

Джон Доу, Палач-эксекутор.

Нежить, ночной охотник. Уровень: 22. Человек, жулик.

Уровень: 22.

Опыт: [17478/18100]; [17522/18100]

Сила: 26.

Ловкость: 25.

Телосложение: 24.

Интеллект: 5.

Восприятие: 12.

Жизнь: 1056.

Выносливость: 1100.

Внутренняя энергия: 374.

Урон: 192–288.

Скрытное передвижение: +10.

Уклонение: +11.

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

Профессиональные умения: «Инкогнито», «Казнь», «Мучитель».

Фехтовальщик: двуручное оружие (3), оружие в одной руке, «Широкий замах», «Мощный удар», «Силовой выпад», «Внезапный удар», «Меткий удар», «Калечащий удар», «Удар вслепую».

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

Нейтралитет: нежить, подданные Владыки башни Тлена.

Враг: орден Огненной длани, клан «Клинка хаоса». Иммуниет: магия смерти, яды, проклятия, кровотечение, болезни, исцеления и благословения.

Достижения: «Убийца собак» 3-й степени, «Упорный», «Человек привычки», «Защитник Каменной Пристани» 1-й степени.

Ого, какие изменения! Теперь я ночной охотник, да еще и экзекутор!

— Дядя Джон! — окликнул меня Нео. — Вы будто ростом выше стали! И руки длиннее.

Я поднялся с банки и обнаружил, что тело стало выше, легче и такое впечатление — заметно быстрее.

Усевшись обратно, я снял маску и спросил спутника:

— Сильно страшно?

Нео лишь пожал плечами, перевел дух и вновь заработал веслами.

— Не страшнее, чем было. Только вы теперь совсем худой.

Худобу я отметил и сам. Рыхлая плоть усохла, мертвенно-бледная кожа туго обтянула кости, а от трупных пятен не осталось и следа, лишь затейливыми узорами разукрасили тело тонкие черные линии. Они покрывали меня с головы до ног, будто языческие татуировки.

Ладно, с лица воду не пить! Куда интересней, чем ночной охотник порадуется в плане порубить на куски ближнего своего?

И ночной охотник порадовал! Да еще как! В темное время суток и в подземельях, куда не проникал солнечный свет, скорость этой нежити возросла на четверть. А в стремительном рывке ночной охотник и вовсе двигался противоестественно быстро. Правда, не обошлось и без капли дегтя — на солнечном свету этот чудесный навык работал не лучшим

образом.

Но неплохо, очень даже неплохо. Так, а что с экзекутором?

Палач-экзекутор.

Палач способен прикончить жертву быстро и безболезненно, а может растянуть ее мучения на дни и даже недели. Экзекуторы не отличаются ни виртуозностью, ни выдержкой, их руки по локоть в крови. Они убивают без промедления и максимально жестоко.

Не знаю, какими бонусами наделили разработчики палачей-виртуозов и палачей-карателей, а вот экзекуторам достался бонус к шансу провести калечащий удар и некая вероятность при нанесении травмы вогнать жертву в болевой шок.

Я — быстрый и смертоносный.

Просто замечательно!

Пока я возился с повышением уровней, начало вечереть, и стали видны полыхавшие на полнеба вспышки в той стороне, где осталась Каменная Пристань. Судя по всему, там до сих пор продолжался нешуточный бой, и было непонятно: то ли неожиданно упорным оказалось сопротивление армии мертвых, то ли в сражении за город сошлись темные и светлые войска.

— Дядя Джон! — окликнул меня Нео. — Я устал! И есть хочу.

Чего?! У меня чуть челюсть от удивления не отвисла. Устал?

Неужели всему виной переход мальчишки на новый уровень развития? Игроки нуждались в отдыхе и еде; очевидно, это правило распространялось и на персонажей.

Ничего не оставалось, кроме как усесться за весла самому, а вот еды у нас с собой не оказалось ни крошки.

— Налови рыбы, — предложил я.

— Удочки нет.

Черт! Пришлось подплыть к кустам, срезать подходящий шест и заточить его с одного конца. Импровизированную острогу я вручил пацану, и он принялся высматривать в мутной воде рыбу. Первые два удара прошли мимо, но затем Нео приноровился и быстро накидал в лодку с полдюжины крупных рыбин.

Я вздохнул и начал высматривать место для стоянки. Мне ничего не стоило грести всю ночь напролет — серебряный амулет Мертвеца быстро восстанавливал выносливость, — но постепенно на смену заводям пришли

заболоченные луга, да и лодка время от времени принималась раскачиваться на пологих волнах. Не хотелось даже думать о том, какие монстры кружат под покрытой ряской поверхностью.

Для ночевки выбрали затопленную ферму. Хозяйский дом стоял на возвышенности, со всех сторон окруженной разлившейся рекой, но внутри воды не было. Удалось даже растопить очаг.

Нео принялся потрошить рыбу, а я проверил комнаты и уселся на крыльце. Выложил на колени фламберг, прислушался к звону цикад. Небо почернело, на нем загорелись мириады ярких звезд.

Хорошо? Хорошо.

Но я бы предпочел не любоваться сейчас виртуальными красотами, а очнуться в игровой капсуле, пройти реабилитацию и дать показания в суде. Возможно, когда-нибудь еще захочется вернуться в мир «Башен Власти», но точно не скоро. Весьма и весьма не скоро.

Беспросветный для обычного человека мрак для меня рассеивался невероятным количеством оттенков серого, а тонкий слух ночного охотника улавливал малейшие шорохи, поэтому внезапного нападения опасаться не приходилось. Я откинулся спиной на стену и принялся изучать изменения, произошедшие с комплектом Мертвеца. Как и прежде, добавление к нему очередной вещи привело к улучшению характеристик остальных предметов.

Потом ради интереса я решил посмотреть, где сейчас находится Гарт, но ушлый некромант последовал моему примеру и заблокировал такую возможность со своей стороны. Мысль о том, что сейчас он может быть где угодно, пробежала по спине неприятным холодком, но я тут же выкинул ее из головы.

Плевать! Главное, что меня самого теперь не выследить!

Не выследить... Я так и замер с открытым ртом.

Баран! Я же с кучей народа в задании «Защити или умри» участвовал! Некромант любого может подговорить ему помочь!

Я лихорадочно провалился в задание и, к своему несказанному облегчению, обнаружил, что галочки разрешений на отслеживание моего расположения сняты все до одной.

Ну конечно! Я же задание в режиме «Инкогнито» принял и дальше никому своего профиля не открывал! Нет, теперь Гарту меня точно не отыскать!

Я задумчиво посмотрел на пустой квадратик рядом с именем полуэльфа, руки так и чесались поставить туда галочку, но я сдержался. Мы с Виктором неплохо поладили, но слишком велик риск, что через него

до меня доберется некромант. В крайнем случае найду рейнджера сам. В крайнем случае — да...

— Дядя Джон! — позвал меня Нео. — Ужин готов!

— Я не голоден! — отозвался я. — Ешь и ложись спать! Завтра будет долгий день...

3

Я растолкал отчаянно зевавшего мальчишку на рассвете, отправил его умываться, а сам дошел до выгашенной на берег лодки и отволол ее обратно к воде. За ночь никто не попытался проникнуть в дом, но в грязи осталось немало следов незваных гостей. Крокодилы в заводях обитали многометровые. Если это, конечно, были крокодилы...

На этот раз я сразу уселся на весла и принялся размеренно грести. Лодка пересекла заводь, а дальше мы поплыли по тихой протоке. Кругом — подтопленные кусты, болотная трава, трясина. Шаг, другой и мигом завязнешь, а то и уйдешь в топь с головой.

Я неспешно работал веслами и время от времени посматривал на карту, но отметка заброшенного храма приближалась как-то слишком уж неторопливо. Если вообще приближалась.

Плюнуть на все и уплыть обратно в Каменную Пристань?

Честно говоря, у меня была такая мысль. От возвращения в город удержал страх. Я нисколько не сомневался, что Гарт не оставит попыток отыскать меня и будет караулить у башни Власти как минимум еще несколько дней.

«Инкогнито»?

Какое может быть «Инкогнито», когда я до сих пор разгуливаю в этом драном плаще? Мне бы переодеться для начала!

И я не повернул, поплыл к храму.

Нео сонно клевал носом и меня не отвлекал. Слышались пение птиц и плеск воды, поднялось солнце, яркий свет начал давить и лишать сил. Легче становилось, лишь когда лодка заплывала в коридоры сомкнутых крон. Густая листва дарила прохладу и мягкий полумрак.

Чем дальше мы удалялись от Косой заводи, тем реже встречались затопленные дома и расчищенные от леса поля. К полудню они перестали попадаться вовсе. Лишь раз мы проплыли мимо скалы, на которой чернела огромная, неровно начертанная углем буква «М».

Я настороженно огляделся, но режим «Инкогнито» активировать не

стал. Риск случайной встречи с другими игроками в этой глухомани был не слишком высок.

Вскоре болота начали отступать, земля сделалась суше, а деревья — выше. Густые кроны сходились плотным темным пологом, лишь время от времени в них сияли световые колодцы на месте поваленных ветром древесных гигантов.

Протока сузилась и превратилась в быстрый ручей, грести против течения приходилось с все большим трудом. Но землю покрывала влажная палая листва, и никак не получалось разобрать, окончательно ли остались топи позади. Смуцал и шорох в кустах. Тратить время на стычки с лесными обитателями не хотелось. А ну как кто-нибудь ядовитый попадетсЯ? Мне-то не страшно, а вот у Нео здоровья — кот наплакал.

Постепенно ручей обмелел и стал каменистым, дальше плыть по нему не было никакой возможности, ничего не оставалось, кроме как вытянуть лодку на берег.

— От меня ни на шаг! — предупредил я Нео и первым двинулся по лесной тропинке. Воздух под деревьями был влажным и жарким, неприятно пахло гнилью. Обоняние обострилось на редкость не вовремя.

Тропинка какое-то время тянулась вдоль ручья, а потом свернула в сторону, и вскоре из-под палой листвы стали проглядывать обломки красноватого гранита. Нео какое-то время напряженно сопел у меня за спиной, потом пожаловался:

— Я ноги стер!

Этого еще не хватало! Пришлось делать привал и мастерить сандалии из обрезков укороченной кожаной куртки. В итоге я заработал достижение «Сапожник», но никаких особых привилегий оно не давало. Сапожник и сапожник.

— Нормально? — спросил я пацана.

Нео затянул кожаные шнурки, сделал на пробу несколько шагов и с радостной улыбкой подтвердил:

— Все отлично!

Ладно, идем дальше.

Лес все больше напоминал тропический. Душно, влажно, всюду пестрят экзотические цветы и вьются лианы. Изредка навстречу попадалось зверье, но при виде людей местные обитатели немедленно бросались наутек, и всякий раз до нас еще долго доносился треск ломаемых ими веток.

Постепенно тропинка пошла в гору, и возникла надежда, что вскоре

влага и духота низины останутся позади, но неприятный запах гниения лишь усилился. Стали попадаться засохшие деревья с покрытыми плесенью и мхом стволами, всюду торчали сухие сучья и голые ветви.

— Дурное место! — сказал вдруг Нео.

Я остановился и спросил:

— Почему?

— Не знаю. Просто дурное.

— Ну, ты сам меня сюда притащил... — хмыкнул я. — Ладно, не зевай!

Гнетущей атмосферой мертвеца было не пронять, и никакой реальной угрозы я не ощущал, но на всякий случай вынул из перевязи за спиной фламберг и устроил его на плече. Просто для собственного успокоения...

А вот когда минут через пять под ногами захрустела мертвая черная трава, зацепило и меня. Я остановился и прислушался, принялся, осмотрелся.

Ничто не внушало опасений, но некое наитие не давало двинуться дальше, тихонько нашептывая на ушко: «Беги, беги, беги»...

Я не сдвинулся с места и продолжил внимательно осматривать узловатые стволы погибших деревьев.

Смерть! Да, я уловил обитавшую здесь смерть!

И тут меня тихонько потянул за рукав плаща Нео.

— Дядя Джон! — прошептал он. — Смотрите!

Я взглянул в указанном направлении и лишь после этого разглядел среди сухих стволов орочий тотемный столб, щерившийся во все стороны оскалом демонических морд.

— Это неправильно! — заявил вдруг Нео. — Этого здесь быть не должно! Его надо срубить! Или свалить!

— И переполошить половину леса? — фыркнул я в ответ.

Пацан меня и слушать не стал, бесстрашно сошел с тропы и примерился для пинка.

— Не поломай себе ничего, — с усмешкой посоветовал я, и тут же спину уколол чужой взгляд.

Никакой интуиции. Сработало умение Палача!

Приземистые лестные орки выступили из чащобы с уже наложенными на короткие изогнутые луки стрелами, и целились они отнюдь не в меня. Я ринулся к Нео, закрыл его спиной, и вместо того чтобы прощипать паренька, костяные наконечники отлетели от кольчуги.

Я тут же развернулся и увидел, что к тянувшим из колчанов новые стрелы лучникам присоединился шаман с кроваво-бурыми лентами,

вплетенными в нечесанные космы темных волос. Меж его ладоней клубилось облачко серой хмари.

«Стремительный рывок»!

Умение ночного охотника толкнуло меня вперед, продавило через уплотнившийся воздух, бросило на землю в метре от зеленокожего заклинателя. Инерция понесла занесенный фламберг дальше, волнистый клинок угодил в шамана и сбил его с ног. Сила удара едва не вывернула рукоять из ладоней, но я неплохо наловчился обращаться с двуручным мечом и воспользовался крутящим моментом, чтобы развернуться к лучникам и перечеркнуть их «Широким замахом».

Брызнула зеленая кровь, орки скорчились на земле, а меня накрыл откат. Колени подогнулись, и от падения на прелую листву уберег лишь воткнутый в землю фламберг.

— Дядя Джон! — подскочил ко мне Нео.

— Все хорошо, — отозвался я. — Все хорошо!

— У вас стрела торчит!

Я протолкнул древко через раненую лодыжку и обошел валявшихся на земле орков. Один из стрелков оказался жив, но добивать его не пришлось, сам загнулся от кровотечения.

— А что будем делать с идолом? — спросил Нео, когда я принялся осматривать тела.

— Сдался он тебе...

— Его надо уничтожить!

Я оглянулся на засохшее дерево с демоническими личинами, пожал плечами и сунул рыжему пацану орочий тесак.

— Тебе надо, ты и руби.

Нео ухватил оружие двумя руками и решительно направился к идолу, а я продолжил сбор трофеев и вскоре стал обладателем нескольких золотых самородков и драгоценного камня, по виду — рубина, который выковырял из шаманского посоха острием костяного крюка.

Застучал о сухое дерево клинок; я присоединился к Нео и какое-то время наблюдал за его усилиями в уничтожении идола. Потом пожал плечами, вернулся на тропу и принялся внимательно поглядывать по сторонам.

Помогать рыжему упрямцу не стал. Мало ли что ему в следующий раз в голову взбредет? Я его прихоти исполнять не подписывался.

Минут через пять раздался треск; обломившийся идол повалился на соседние деревья и повис на их густых ветвях, а потом медленно сполз на землю.

Прибежал счастливый Нео, притащил орочий тесак.
— Выкинь! — потребовал я.
— Это мое оружие! — заупрямился мальчишка.
— Потом подберем что-нибудь более подходящее, — пообещал я. —
Давай живее! Солнце садится!

Нео с горестным вздохом выбросил тесак в траву и побежал вслед за мной.

Постепенно тропинка расширилась, по ее краям начали попадаться насаженные на сухие сучья черепа животных, а иногда — орков и даже людей.

Нам словно говорили: «Вам здесь не рады! Поворачивайте назад!»

Мы не повернули. Зброшенный храм располагался где-то совсем неподалеку отсюда, идти до него оставалось от силы час или два. При малой толике удачи отыщем его еще до наступления темноты.

Но вот удачи нам как раз и не хватило...

4

После поляны с идолом тропинка еще какое-то время шла по лесу, а потом заложила очередной крутой поворот и вывернула к подножию отвесных скал.

— Орки! — встревоженно вскрикнул Нео.

Я схватил его за руку и затащил обратно в кусты.

В скалах темнела прореха ущелья, но проход оказался перегорожен покосившимся частоколом. Дальше маячили две караульные вышки и возвышались крытые камышом крыши орочьих хижин.

Ну и сами орки присутствовали, куда без них!

У приоткрытых ворот стоял коренастый копыеносец, на вышках скучали два лучника, а из-за ограды к небу поднималась жиденская струйка дыма.

— Что будем делать, дядя Джон? — прошептал Нео. — Мы ведь не повернем? Не повернем же, а? Я должен попасть в храм!

— Не повернем, — успокоил я пацана, поскольку не собирался менять планы из-за трех лесных орков. Храм Серебряного феникса изрядно заинтриговал меня, и чем дольше я об этом думал, тем сильнее хотелось порыться в его кладовых.

Но... что делать с орками?

Будь я один, спокойно проскользнул бы мимо караульных под

покровом ночи, а с Нео такой трюк не пройдет.

Идти напролом? А если орки успеют вызвать подкрепление? Это ведь не все поселение в три хижины, это обычная застава. Ударят в свои тамтамы, или что там у них, и набегут зеленокожие головорезы, а я не настолько крутой воитель, чтобы со всем племенем в одиночку сражаться.

— Что будем делать? — вновь дернул меня Нео.

— Ждать, — коротко ответил я.

У меня появился план. И пусть шансов на успех было немного, устроить бойню я всегда успею...

К заставе двинулись, когда солнце опустилось за скалы и округу затопили густые сумерки. Яркий свет перестал резать глаза, а мои движения сделались удивительно плавными и заметно более точными и быстрыми. Красться к заставе я не стал и зашагал по тропинке в открытую, велел мальчишке не высовываться из-за спины.

Караульные заметили меня на середине пути, засуетились и заперли ворота, но стрелять не стали, полагая себя в полной безопасности. Я подошел к частоколу, снял с лица маску и объявил:

— Я пройду здесь. Не важно, откроете вы или нет.

«Аура страха» окутала незримым пологом, проникла за ограду, заставила орков оцепенеть, съежиться, замереть на месте от ужаса.

Ну а кто не перепугался бы при виде эдакой страхолюдины?

Человека можно освежевать и съесть на ужин, а твари, подобные мне, и сами не откажутся перекусить потерявшим осторожность орком.

Послышался шорох, над частоколом возникла растрепанная голова с изукрашенным шаманскими татуировками лицом. Старый шаман принялся бубнить заклинание изгнания нежити, но сразу сбился, стоило лишь мне растянуть губы в зловещей улыбке Чеширского Кота.

В улыбке? Да нет, скорее уж — в оскале.

— Открой, — предложил я сделку, — и я не трону никого из вас. Или войду сам, но тогда уже убью всех...

Шаман сумел совладать со страхом и спросил:

— Чего тебе надо?

— Пройти.

— Куда?

— Туда! В горы! — рыкнул я. Запущенная на полную мощность «Аура страха» вытягивала внутреннюю энергию удивительно быстро, и вести долгие переговоры мне было не с руки. — Ну?!

Скрипнул засов, и створки слегка разошлись. Я распахнул ворота, зло

глянул на шамана, и тот спешно отпрянул к тростниковой хижине.

— Ты обещал! — напомнил он.

Я вновь закрыл лицо маской и зашагал по тропинке. Нео побежал вслед за мной.

Старый орк заметил мальчишку и крикнул вдогонку:

— Оставь нам его!

— Сам съем! — рыкнул я и шикнул на обомлевшего пацана: — Не отставай!

Нео припустил со всех ног.

— Вы ведь пошутили, дядя Джон? — с сомнением спросил он, обгоняя меня.

Я только фыркнул.

Ущелье оказалось сырым, темным и узким. Его заросшие мхом стены уходили отвесно вверх, словно скалы здесь разрубили ударом гигантского меча. И никуда не свернуть, не спрятаться, поэтому быстрее, быстрее. Бегом!

Мы проскочили ущелье, и Нео сразу потянул меня к вырубленным в стене широким ступеням.

— Нам туда, дядя Джон!

— Поднимайся, сейчас догоню! — отпустил я его, а сам встал на выходе из ущелья и принялся рассматривать поселение лесных орков.

В небольшой долине среди деревьев тут и там виднелись крыши невысоких хижин, было их никак не меньше двух десятков. Если против нас выйдут все бойцы — не выстоять.

Неожиданно послышалось шлепанье о камни босых ступней, и я укрылся в тених, стал невидимкой. Мчавшийся от заставы молоденький орк-лучник лишь коротко пискнул, когда наткнулся на мой кулак, отлетел к стене ущелья и рухнул на камни. Я тут же оказался рядом и стиснул тощую шею когтистой пятерней. Орк даже дышать перестал.

— Играть со мной вздумали? — прошипел я ему в лицо.

Лучник что-то неразборчиво просипел, тогда я ослабил хватку и потребовал:

— Забудьте обо мне, или вырежу всех и наделаю из костей флейт. Понял?

Орк осторожно кивнул. Я отпустил его шею, с хрустом переломил короткий лук и вручил обломки караульному.

— Бегом отсюда!

Лучник рванул обратно к заставе, словно за ним демон гнался. А я не

гнался. Я просто стоял. Хотелось верить, что внушение сработает и больше зеленокожие уроды нас не побеспокоят.

Сбросив оцепенение, я поспешил по каменной лестнице и очень скоро нагнал запыхавшегося мальчишку. Обгонять его не стал, замедлил шаг и принялся на ходу изучать открывавшийся с высоты вид. Орочьих домов в долине оказалось даже больше, чем показалось поначалу, а прямо под нами темнело глубокой водой идеально круглое озерцо.

— Дядя Джон? — позвал меня Нео.

— Иду! — откликнулся я и поспешил дальше.

Мальчишка ловко заскочил на очередную ступень, и каменная плита вдруг просела и накренилась, сбрасывая его в пропасть. Нео всплеснул руками и начал валиться со скалы, я ухватил мальчика за запястье и рванул его к себе.

Происходи дело в реальном мире, мы бы оба рухнули в озеро, а так рывок лишь развернул меня на месте, а мальчишка растянулся на соседней ступени.

— Спасибо, дядя Джон!

Я в ответ только выругался и предупредил:

— Дальше — только после меня!

Будь я живым, сердце точно выпрыгнуло бы из груди, а так даже нервная дрожь не колотит.

«Это просто часть программного кода, — произнес я про себя и повторил: — Просто часть кода».

Но с каждым разом мантра действовала все хуже и хуже. Я в раздражении махнул рукой и продолжил подъем.

Проклятье! Просто часть кода!

Пока добрались до вершины скалистой гряды, на ловушки натыкались еще трижды. Но всякий раз я заранее чувствовал, как начинает гулять под ногой каменная плита, и останавливался, не перенося на нее весь свой вес. Проверял следующую ступень, перешагивал и помогал перебраться через опасное место малолетнему спутнику.

Нео, к моему величайшему облегчению, ни на голод, ни на усталость больше не жаловался, бежал следом и не отставал, словно был двужильным.

Это радовало, но еще больше я обрадовался, когда на фоне ночного неба разглядел каменный купол храма. Формой тот напоминал астрономическую обсерваторию, окон в глухих стенах не было ни одного. Высокая ограда храмового комплекса большей частью уцелела, рухнула

лишь одна из боковых башен, да еще обвалился мост, перекинутый через глубокий провал с бурным потоком внизу.

Перебираться через расщелину пришлось по сосновому стволу. И дерево точно не упало так удачно само по себе; кто-то втащил его на верхотуру и уложил, уперев в каменные опоры моста.

— Стой здесь! — приказал я мальчишке и осторожно ступил на ствол.

Тот под моим весом даже не шелохнулся, тогда я расставил руки в стороны и перешел на другую сторону, пережив при этом отнюдь не самые приятные секунды в своей жизни. Особого страха перед высотой я не испытывал, но очень уж зловеще шумел на острых камнях бурный поток.

— Можно? — крикнул Нео.

— Давай! — разрешил я, и рыжий мальчишка ловко перебежал на мою сторону. Даже не покачнулся ни разу.

Я первым подступил к выбитым воротам и настороженно оглядел территорию. Ни людей, ни орков за оградой не оказалось, лишь высилась на другой стороне небольшой площади громада круглого храма. Немного поодаль темнели развалины сторожевой башни, да вдоль забора протянулось несколько подсобных построек с провалившимися крышами.

— Идем! — позвал я Нео и двинулся к башне, на уцелевшей стене которой мне почудилась непонятная надпись. Подошел, прочитал и несколько приуныл.

«Берегитесь...» — вывели на камнях чем-то бурым, возможно, даже кровью.

Кто именно успел побывать здесь до нас, осталось загадкой, но и так было ясно, что подобное художество могли оставить лишь игроки. А значит, все кладовые давно выпотрошены и на богатые трофеи рассчитывать не приходится. Досадно.

— Стой здесь! — буркнул я и осторожно прошел в дверной проем. Внимательно изучил пустые сундуки, заглянул под лавку и с обреченным вздохом вернулся на улицу.

— Надо идти в храм! — возбужденно потребовал Нео.

Я потрепал его по голове.

— Я вижу в темноте, а ты?

— Не особо, — сознался пацан.

— Так что нам для начала понадобится?

— Факел?

— Точно!

Я мог бы пойти и один, но задание восстановить храм получил именно Нео. Какие-то ключевые детали могут оказаться доступны только

ему, поэтому для начала пришлось двинуться к длинному одноэтажному бараку. Внутри, как и в сторожевой башне, царил полнейший разгром, да и в подвале все было перевернуто вверх дном. Вероятно, раньше там располагались кладовые, теперь же содержимое ящиков валялось прямо на полу. Побывавших здесь игроков монашеские одеяния не заинтересовали, а вот я укоротил один из белых балахонов и сунул его Нео.

— Переодевайся!

Себя тоже обделять не стал и занял одну из ячеек инвентаря, рассчитывая впоследствии сменить непрезентабельный рыбацкий плащ.

Факелов в подвале не отыскалось, и я уже направился к выходу, когда под ногой что-то звякнуло. Пошарил под одеждой, и пальцы наткнулись на металлический кругляш. Гравировки в темноте разобрать не получилось, и я поднялся наверх, задумчиво поигрывая длинной цепочкой.

Едва ли мародеры пропустили амулет случайно, скорее он не показался им достойной добычей. Ладно, вдруг на что сгодится...

Факелы удалось отыскать только в развалинах угловой караульной вышки. Все остальные подсобные помещения оказались либо разграблены, либо сожжены, а сюда никто не полез, опасаясь сорваться в пропасть.

— Вот теперь можно и в храм идти, — объявил я, когда Нео запалил один из факелов. — Нет, стой!

Я достал найденный в подвале амулет, на серебристом кругляше сверкнуло изображение феникса. Вещица точно обладала какими-то магическими свойствами, но разобраться с ее предназначением у меня не получилось.

— Можно? — протянул руку Нео.

Я вложил кругляш в протянутую ладонь, и мальчишка без всякой заминки объявил:

— Амулет Серебряного феникса! Восстанавливает здоровье! — но сразу стушевался и добавил: — Подходит только адептам культа...

Ага! Понятно, почему безделушку выкинули.

— Тебе-то он сгодится? — спросил я.

Нео кивнул.

— Тогда оставляй.

— Ого! Здорово! — Рыжий пацан расплылся в счастливой улыбке и быстро надел цепочку на шею. — Спасибо, дядя Джон!

— Да не за что...

Я подступил к распахнутым дверям храма и настороженно заглянул внутрь. Пол усеивали осколки костей и посеченные латы орденской стражи — все с чеканным изображением феникса, — а вот оружия нигде

не валялось.

Нео прошел вслед за мной, и отблески огня загуляли на каменных стенах узкого коридора, опоясывавшего основной зал. Дверей во внутренние помещения здесь не было, и мы отправились на поиски прохода, начав движение по часовой стрелке.

Тут и там на глаза попадались следы яростного сражения, но повсюду лежали исключительно останки защитников, а вот кто умудрился разгромить храмовую стражу, не понеся при этом никаких потерь, осталось загадкой.

Мы совершили четверть оборота, когда впереди черным провалом возник проход в основной зал. Так подумал я поначалу, но оказалось, что дверь вела в следующий коридор, который, подобно первому, опоясывал храм правильным кольцом.

Внутреннюю стену строители облицевали листами полированного металла, пламя факела начало отражаться от них, заливая все кругом неровным светом. Под ногами что-то хрустнуло, я наклонился и поднял череп с непривычно массивной челюстью. Судя по скошенному лбу и длинным клыкам, принадлежал он орку. Хватало на полу и других костей, но, в отличие от предыдущего коридора, не было ни одного изрубленного панциря защитников храма.

Подозрительно? Весьма и весьма...

Свет задрожал, и я потребовал:

— Не маши факелом!

— Я и не машу! — отозвался Нео.

И точно: пламя горело ровно, что-то неладное творилось с его отражениями на полированной облицовке стен. Отблески мигали и дергались, расслаивались на ослепительное сияние и беспредельно черные тени. А потом одна из них вдруг потекла и ринулась на меня!

Я едва успел загородиться рукой, но даже так левая половина тела вмиг занемела и потеряла всякую чувствительность. Призрак начал закручиваться вокруг предплечья, пробираться к шее... Призрак?!

Скинув наваждение, я выдернул из-за пояса «Душегуб» и одним замахом распорол опутавшую руку тень. Та вспыхнула серебристым пламенем и развеялась, а со стен уже срывались все новые и новые клочья тьмы, порожденные отражением факела.

— Туши огонь! — выкрикнул я и принялся кромсать тени, но их оказалось слишком много. Призраки обвилились вокруг меня и принялись вытягивать жизнь.

Тот факт, что я и без того уже мертв, их нисколько не смущал!

Несколько теней прильнули к Нео, тогда пацан бросил факел на пол и начал топтать по нему, сбивая с пакли огонь. Пламя на миг вспыхнуло еще сильнее и... погасло.

И сразу отступил холод, развеялось оцепенение. Тени растворились во тьме. Исчезли. Дьявол! Чтоб их разорвало!

Я выругался, схватил Нео за плечо и потащил его к двери.

— Не дергайся! Иди за мной!

Мы вышли во внешний коридор и поспешили к выходу. Я вытолкнул мальчишку на улицу, сам шагнул следом и развернулся с костяным крюком в руке к воротам, но тени не могли существовать без света. Погасив факел, Нео разом прикончил их всех.

— Что будем делать, дядя Джон? — спросил мальчик, в уголках глаз которого от разочарования набухали крупные слезы.

— Спать! — отрезал я. — Вернемся туда утром.

— Как будто от этого что-то изменится! — на удивление трезво возразил Нео.

— Разберемся! — отмахнулся я. — Есть хочешь?

— У меня осталась печеная рыба.

Я глянул на купол храма и задумчиво поскреб когтями щеку.

— Ужинай, но спать не ложись, дождись меня. Присмотри за воротами.

— Думаете, придут орки?

— Все может быть, — пожал я плечами и вернулся в храм.

Ночному охотнику факел не требовался.

Без огня внутри было чрезвычайно темно, только мое ночное зрение позволяло худо-бедно ориентироваться внутри и обходить валявшиеся тут и там панцири бойцов ордена Серебряного феникса. Во второй коридор я шагнул с определенной опаской, но тьма растворила и поглотила тени, призраки на меня не напали.

Кости неудачливых искателей приключений перестали хрустеть под ногами задолго до того, как я достиг прохода во внутреннее помещение. Огромный зал оказался совершенно пуст, лишь в самом центре возвышался какой-то темный пьедестал да подпирали потолок массивные каменные колонны.

Несколько минут я не двигался с места, затем сделал пару осторожных шагов, настороженно прислушиваясь к шороху собственных подошв. Все было спокойно. Каменные плиты не проседали под моим весом, не скрипел, приводя в действие ловушки, хитроумный механизм. Напряжение

немного отпустило.

Но не полностью, вовсе нет. Чувствовалась в храме некая неправильность, от которой шевелились на затылке волосы.

Говорил, что мертвецы нечувствительны к гнетущей атмосфере? Я заблуждался.

Пересилив себя, я направился к постаменту в центре зала и едва не споткнулся о ссохшийся скелет. Мертвец лежал на полу, вытянутый словно стрела; его белое одеяние заметно выделялось на фоне темного камня. Жрец!

Я хотел шагнуть в обход останков, и лишь некое наитие удержало меня на месте. Пригляделся — пол под моими ногами прочертила темная линия. Она под острым углом соединялась с еще одной полосой, но полностью рассмотреть рисунок мешал непроглядный мрак.

Решив не рисковать, я двинулся в обход и очень скоро наткнулся на второе тело. Остановился рядом с ним и без особого удивления отыскал взглядом очередной острый угол.

Да это же пентаграмма! Точнее, пентакль — окружность выцвела и почти не видна.

Кто-то провел здесь ритуал с человеческими жертвоприношениями! Храм осквернен!

Подступив вплотную к пентаклю, я напряг зрение, разглядывая возвышение в центре зала, и некоторое время спустя сумел различить взгроможденный на постамент обрубок пня. Тот щерился оскалом резной демонической морды и, казалось, слегка светился в темноте.

И тогда я ощутил на себе чей-то взгляд. Кто-то недобро смотрел мне в спину.

Я резко обернулся, зал оказался пуст. В нем никого не было, кроме меня.

Если только на стене... Какой-то светлой краской на куполе зала небрежно намалеван гигантский силуэт распластанной в прыжке фигуры. Фигуры, вне всякого сомнения, демонической.

Когтистые лапы, распахнутая пасть, языки пламени.

Ну не феникс же это!

Точно, не феникс.

Пристальный взгляд ощущался все острее, и в обход пентаграммы я поспешил к выходу из зала. Выскочил в коридор и рванул прочь.

Позабыл о собственном бессмертии и перепугался как маленький мальчик?

Да хотя бы и так! Слишком долго нахожусь в виртуальной реальности,

чтобы считать все происходящее со мной простой игрой.

Когда я вышел на улицу, Нео сидел на ступенях сторожевой башни и зевал во весь рот, но глаз с ворот не спускал.

— Никого не было, дядя Джон! — отчитался он и незамедлительно спросил: — Что там внутри?

Я рассказал.

Рыжий мальчишка помрачнел и надолго замолчал. Потом хмуро произнес:

— Это неправильно! Там должен находиться магический кристалл, такой же, как на маяке! Его надо вернуть на место!

Я не стал интересоваться источником его знаний, вместо этого уточнил:

— И где же мы будем искать этот магический кристалл?

— Орки! — объявил Нео. — Орки осквернили храм и заменили кристалл своим поганым идолом! Мы должны убедить их вернуть реликвию!

Убедить? Да орки нас и слушать не станут, а воевать с племенем лесных охотников — затея и вовсе безнадежная. Хотя если нельзя договориться по-хорошему, запугать или отобрать нужную вещь силой, почему бы ее просто не украсть?

Я ведь жулик, а жулики тем и занимаются, что берут без спроса чужое!

Магический кристалл должен представлять немалую ценность. Уверен, если обыщу обиталище вождя или главного шамана, непременно отыщу реликвию именно там.

— Дядя Джон! — позвал меня Нео. — Вы можете?

— Иди спать, — сказал я. — Попробую что-нибудь разузнать о твоём кристалле.

— Я с вами!

— Спать! — рявкнул я, и мальчишка нехотя ушел в башню.

А я под тихий хруст позвонков покрутил головой из стороны в сторону и направился к воротам храмового комплекса. Там на миг замер, прислушиваясь к ночным шорохам и далекому плеску воды, потом ступил на сосновый ствол и уверенно перешел на другую сторону.

Со скалы поселение орков было как на ладони, и я несколько минут

изучал расположение домов, пытаясь определить жилище вождя, а потом двинулся вниз по лестнице, не забывая проверять, не шатается ли под ногой каменная ступень. Пусть перестраховывался и потому шел небыстро, зато не опасался сорваться в пропасть.

Умирать мне не хотелось. Тем более — умирать по собственной глупости.

Надсадное сопение я расслышал на середине спуска. Сразу отпрянул к скале, неподвижно замер, растворился в тенях, и вывернувшийся из-за поворота орк с закинутым за спину арбалетом ничего не заметил и продолжил восхождение. За ним показались еще три темные фигуры: шаман и два мускулистых воина.

Морщинистый заклинатель не отставал от молодых бойцов и почти не опирался на узловатый посох. На груди его белело ожерелье из клыков, а седые волосы переплетали пестрые ленты.

Воины были вооружены до зубов. У каждого имелся при себе массивный ятаган, за оружейные пояса были заткнуты изогнутые кинжалы и метательные ножи. Все — в бронзовых нагрудниках и шлемах.

Бойцы шумно сопели, сильно раздувая ноздри приплюснутых носов, они выглядели грозными соперниками, и все же начал я с шамана. Ткнул его голой рукой в шею, и коготь указательного пальца легко пробил гортань. Заклинатель всплеснул руками и сорвался со скалы, беззвучно разевая рот.

Поднимавшийся вслед за ним боец схватился за ятаган, но я со всей силы пнул его в нагрудник и опрокинул на орка, замыкавшего процессию. Воины так и покатались по лестнице, жаль только, вниз не сорвались, удержались на самом краю.

Тут же от подножия скалы донесся отголосок глухого удара, мигнуло сообщение о начислении опыта за убийство шамана и достижении жуликом нового уровня.

К черту! Не до этого!

Я стремительно развернулся к зеленокожему уроду на пару ступеней выше. Тот вскинул ятаган, но мой костяной крюк юркой змеей метнулся вперед и полоснул ниже бронзового нагрудника, оставив глубокий разрез от бедра до бедра. Из-под короткой юбки хлынула кровь, и орк замер с выпученными от страшной боли глазами. Рана вогнала его в ступор.

Упускать такую возможность было грех; я подскочил к противнику и сорвал со спины арбалет, а его самого отправил вслед за шаманом.

Снизу уже рвались ко мне разъяренные гибелью товарищей бойцы; я

вскинул трофейный арбалет и выстрелил в ближнего орка. Болт легко прошел нагрудник, и уж не знаю, какую на него наложили волшбу, но зеленокожий крепыш враз превратился в ссохшуюся мумию.

Разряженное оружие я швырнул в морду последнего бойца. Тот парировал бросок ятаганом и пропустил мой рывок. Я в один миг очутился рядом и воткнул острие костяного крюка в мускулистое плечо. Сразу дернул рукоять «Душегуба» на себя и распорол орку кожу и мышцы от плеча и до запястья. Боец взвыл и выронил ятаган, но не сдался и попытался левой рукой вытянуть из-за пояса кинжал. Тогда я когтистой пятерней стиснул его бицепс и принялся бить крюком в не защищенную доспехом шею.

Воин дернулся, оступился и упал на одно колено. Потом и вовсе распластался на камнях. Жизнь утекала из него вместе с плескавшей из страшных ран зеленоватой кровью.

И этот готов!

Ночной охотник — быстрый и смертоносный, все как я люблю!

Я негромко рассмеялся, тут же осекся и замер, прислушиваясь к ночной тиши.

Но ничего. Караульных не встревожила короткая схватка, они ее просто не расслышали. Отлично!

Я быстро обшарил мертвых орков и брать себе ничего не стал. Ничего ценного у них при себе не оказалось, а громоздкое оружие меня не заинтересовало.

Назойливо мигало сообщение о достижении новых уровней обеими моими ипостасями, я отвлекся на него и прямо на ходу вложил одну единицу в ловкость, а потом подобно буриданову ослу завис, выбирая между телосложением и восприятием.

Или и вовсе лучше повысить силу?

Все зависело от того, каким будет мой дальнейший стиль игры. Для жуликов развитое восприятие было почти столь же важно, как для заклинателей и стрелков. Оно влияло на меткость, наблюдательность и внутреннюю энергию, в то время как от телосложения зависело здоровье и выносливость. А разве плохо иметь возможность держать удар?

Зачем жулику сила? На силу был завязан урон фламберга; такой уж я неправильный жулик. Жулик с двуручным мечом.

Как бы то ни было, выйти победителем из затяжной схватки с высокоуровневым бойцом у меня не имелось ни малейших шансов, поэтому я решил довести восприятие до пятнадцати единиц, а потом уже вкладываться исключительно в ловкость и силу.

Навыку уклонения я на этот раз предпочел скрытность, и, поскольку стал доступен третий уровень режима «Инкогнито», без колебаний улучшил именно его.

Высветившееся описание заставило недоуменно почесать в затылке.

«Инкогнито III».

Вы стали настоящим мастером маскировки, теперь окружающие просто не обращают на вас внимания! Когда вы находитесь среди других людей, сторонний наблюдатель не распознает использование навыка «Инкогнито» до тех пор, пока вы не привлечете к себе его внимание.

Скрытность: +15 %.

Хм... Непонятно. Но зато никто не станет цепляться ко мне только лишь из-за закрытого профиля. Наверное, для столицы это и неплохо.

6

В поселок орков я не пошел. Раз уж к храму послали убийц, то и магический кристалл наверняка спрятать догадались. Лес большой — попробуй отыщи тайник.

Нет, я повернул к заставе. Караульный на вышке клевал носом, и скользнувшую в ночи тень не заметил, да заметить и не мог. Я беспрепятственно пробрался в крайнюю хижину, но там спали орки-лучники, их трогать не стал и перешел в обиталище здешнего шамана. Одну ладонь положил ему на рот, другой стиснул шею.

— Только пискни, и ты покойник, — негромко произнес я, почувствовав, как напряглись мышцы старика. — Потом мне придется убить постовых и отправиться в поселок. Убивать.

Я перестал сжимать рот шамана, и он спросил:

— Чего тебе надо, тварь?

— На горе храм. Вы забрали кое-что оттуда. Магический кристалл. Где он?

— Нет! — выдохнул орк. — Ты его не получишь!

Я только фыркнул.

— Разумеется, получу. Где вы его прячете?

— Прячем? — даже приподнялся шаман с циновки. — Эта проклятая вещь призвала в наш мир демона! Мы заплатили кровавую дань, но

избавились от нее! Никто не вернет кристалл обратно.

Меня такой ответ не слишком воодушевил, и я слегка сжал когтистую пятерню на шее орка.

— Где он?

Шаман ответил с нескрываемым злорадством:

— На дне озера!

Я стиснул пальцы еще сильнее, и старый орк захрипел, но все же выдавил из себя:

— Страж Равноденствия остановит...

А потом он замолчал. Умер. Сложно не умереть с раздавленной гортанью, сломанным позвоночником и порванными жилами.

Я вытер окровавленную ладонь о циновку и тихонько выскользнул в ночь.

«Это всего лишь компьютерный персонаж, — думал я. — Я их предупреждал», — думал я и так тоже.

Но на душе все же было беспокойно. Будто драным пацифистом вдруг сделался.

Дьявол! Это всего лишь орк!

А я всего лишь мертвец. И все мы отыгрываем выданные нам роли...

Встретаться с неведомым стражем Равноденствия мне несколько не хотелось, поэтому на берег озерца выходить я не стал, а вместо этого отыскал у подножия лестницы валун потяжелее, взгромоздил его себе на плечо и зашагал вверх по ступеням. Добравшись до нависавшего над водой выступа, потратил на подъем четверть выносливости, зато шагнул со скалы напрямиком в озеро.

Миг свободного падения закончился ударом о темную поверхность, и в окружении пузырьков воздуха я сначала стремительно, а потом все медленней и медленней начал погружаться на дно.

Страж остановит меня? Да ладно...

Магический кристалл я увидел издалека, тот лежал на каменистом дне, и вода вокруг него искрилась серебристыми блестками. Отпустив балласт, я несколькими гребками помог себе приблизиться к сияющему камню размером с голову взрослого человека, обхватил его ладонями и начал выбираться из озера.

Это оказалось непросто. Водоем был глубоким, да еще его дно походило на воронку. Я бы с превеликим удовольствием сунул свою добычу в инвентарь и начал помогать себе обеими руками, но по какой-то причине артефакт в ячейку не помещался. Вероятно, срабатывало ограничение по

объему или размерам.

Примерно на середине подъема я наткнулся на сброшенного с лестницы арбалетчика. Тот смотрел на меня с укоризной.

Бред, конечно! Шустрые рыбешки уже выели орку глаза. Смотреть на меня он не мог.

Я сделал небольшую остановку, переложил себе пяток арбалетных болтов и продолжил восхождение. Выбрался из воды и в изнеможении повалился на гальку.

Уф! Вымотался — сил никаких нет.

Вдруг что-то скрипнуло, я поднял голову и не поверил собственным глазам.

Ко мне приближался рыцарь.

Самый настоящий рыцарь в черных латах и шлеме с глухим забралом. Узкая смотровая щель светилась недобрым багрянцем, а из-за правого плеча торчала рукоять двуручного меча.

Орк-рыцарь?! О-хо-хо...

Это и в самом деле был орк. Слишком уж мощным и приземистым смотрелся силуэт его фигуры.

«Страж Равноденствия», — высветилась подсказка.

Я сбросил оцепенение и поднялся на ноги, тогда орк поднял руку и положил латную перчатку на рукоять меча. У меня была возможность раствориться в тенях и сбежать под прикрытием невидимости, но какого черта?!

Я — ночной охотник, стремительный и смертоносный! Не я должен бояться, бояться должны меня!

Молниеносным рывком я сорвался с места, продрался через сгустившийся воздух и в один миг очутился у зловещей фигуры рыцаря. Тот никак не мог среагировать на молниеносный бросок ночного охотника и все же невероятным образом успел выдернуть из-за спины двуручный меч и выставить его перед собой!

Я сам насадил себя на черный обоюдоострый клинок. И насадил до упора, по самую крестовину!

Получен урон: 528 [576/1104]

Острие пронзило кольчугу и вышло меж лопаток. Фламберг от резкого рывка вырвало из рук, и меч заскользил по гальке, а я замер на месте, будто наколотый на иголку жук.

Орк напрягся и начал поднимать рукоять. Клинок вспорол мои

внутренности, нанося дополнительный урон, а потом ноги оторвались от земли, и я повис на мече. Черный рыцарь запрокинул голову и вперил свой горящий багрянцем взгляд в мое лицо, наслаждаясь страданиями жертвы.

Зря...

«Меткий удар»! «Когти тьмы»!

Я выкинул перед собой руки и вонзил большие пальцы в узкую смотровую щель глухого забрала. Когти уткнулись во что-то мягкое, и багряное сияние тотчас померкло, а орк яростно взревел и дернул мечом, сбрасывая меня с клинка на землю.

Небо замелькало перед глазами, взметнулась черная сталь, и лишь невероятным кувырком удалось откатиться в сторону от едва не развалившего меня надвое оружия.

Орк махнул двуручным мечом еще раз, крутнулся на месте и принялся наносить вокруг себя беспорядочные удары. Я бросил взгляд на игровой лог и воспрянул духом. Нанесенный когтями урон оказался не слишком велик, зато проявила себя специализация.

Я ослепил орка. Выколол оба его горевших багрянцем глаза!

Черный рыцарь вновь развернулся ко мне, но я бесшумной тенью скользнул в сторону, ухватил фламберг и подступил к противнику со спины. Комбинация меткого и мощного ударов едва не порвала мышцы и связки, клинок свистнул и врубился в колено орка. Лезвие перебило шарнирное сочленение лат и раздробило кость; орк рухнул на гальку, но тут же ловко откатился в сторону и махнул мечом, стремясь подсесть мне ноги.

Я прыжком перемахнул через черный клинок и обрушил фламберг на шлем поверженного противника. Удар вышел неточным, и лезвие соскользнуло с доспехов, да еще среди деревьев замелькали отблески факелов. Нужно было хватать кристалл и убираться поскорее отсюда, но я остался.

Уклонился от очередного слепого замаха, сменил позицию и занес фламберг над головой. А потом рубанул им между наплечником и шеей. Лязгнуло, хрустнуло, черный рыцарь перестал отмахиваться и замер на земле. Но не умер. Пришлось навалиться на него сверху и загнать в щель доспехов острие костяного крюка.

Не отказался бы сейчас от мизерикорда, но чего нет, того нет.

Орк испустил последний дух, и я схватил выпавший из его руки страшный черный меч.

Никаких других трофеев снять с мертвеца не удалось. Убийство стража принесло мне жуткий клинок, две тысячи опыта и... серьезные неприятности. За деревьями слышались гортанные крики, свет факелов

мелькал все ближе, пролетела над головой и с плеском канула в озеро стрела.

Я не стал вступать в бессмысленное сражение с орками, закинул за спину сразу оба двуручных меча, свой и трофейный, поднял брошенный у кромки воды магический кристалл и скользнул в невидимость.

Служить мишенью для оркских лучников не входило в мои планы.

В ворота храмового комплекса я ввалился уже на рассвете, разменяв последнюю сотню выносливости. Очень уж нелегко дался подъем на скалу. Орки наступали на пятки, да еще я прихватил по дороге валявшийся на ступенях арбалет. Удар ятагана, насколько удалось понять, ему особо не повредил.

— Дядя Джон! — кинулся ко мне Нео. — Вы нашли его!

Я катнул каменный шар мальчишке, скинул на землю мечи и принялся взводить арбалет. Ворота у него не было, пришлось просунуть ногу в стремя и со всей силы потянуть руками тугую струну.

Справился, но в спине так и хрустнуло.

У сброшенного в озеро орка оказалось только пять болтов, один из них я и приладил на ложе. Метательный снаряд был весь изрезан рунами, и оставалось лишь уповать, что это не помешает ему лететь по прямой.

Отложив арбалет, я взглянул на кольчугу; к счастью, прореха посреди груди уже затянулась сама собой. Тогда я поднял трофейный двуручный меч с длинным и черным как сама тьма клинком, но попытка вооружиться им ни к чему не привела. Пальцы просто соскальзывали с рукояти.

«Эспадон Осеннего равноденствия, — прочитал я название оружия. — Ограничение: может использоваться лишь теми, в чьих жилах течет кровь орков».

Остальные характеристики оружия остались скрыты, да мне уже стало не до него. На вершину скалы выбрались преследователи.

Шустрый разведчик с ходу промчался по сосновому стволу и так же быстро убрался обратно, стоило лишь помахать перед его носом фламбергом. Стрелять я не стал, решив приберечь болты для более подходящих целей.

И не прогадал.

Когда с угрожающими воплями в атаку кинулся сразу десяток клыкастых головорезов, я выждал, пока на бревно заскочат два бойца, и всадил болт в первого из них. Подстреленный орк сбил в пропасть своего товарища, остальные отступили и залегли за камнями.

Я перезарядил арбалет и окликнул прятавшегося в караульной башне

мальчишку:

— Нео!

— Да, дядя Джон?

— Беги к храму и проверь запоры. Мне надо знать, уцелели они или нет.

Массивные створки стояли неповрежденными. Если сумеем закрыться внутри, оркам там нас будет не достать.

В этот момент на открытое место выскочил очередной шаман, он закрутился волчком в ритуальном танце, и тут же рядом вырос пылевой смерч. Пришлось потратить очередной болт. В заклинателя попасть не удалось, но тот спешно юркнул в укрытие, и вихрь рассеялся.

Меня начали обстреливать лучники, стрелы принялись клевать каменную ограду и отскакивать от нее в разные стороны.

— Дядя Джон! — крикнул Нео. — Запоры в порядке!

Я подхватил арбалет, скользнул в невидимость и поспешил к храму. Навалился на одну створку и захлопнул ее до конца, вторую ухватил за внутреннюю ручку и с натугой потянул на себя. Поначалу никак не удавалось сдвинуться с места, но потом я шаг за шагом начал отступать, и вскоре ворота с тихим стуком сомкнулись.

Магический кристалл заливал все кругом своим призрачным сиянием, и я кинул мальчишке прибереженную на будущее одежду храмовника.

— Замотай его!

— Но зачем?

— Забыл о тенях?

Нео принялся закутывать кристалл тканью, а я задвинул запоры и подхватил брошенный на пол арбалет.

— Держись за мной! — приказал я, когда сияние артефакта перестало пробиваться через плотную ткань и храм погрузился во тьму. Нео ухватился за рукав рыбацкого плаща и засеменял вслед за мной, сгибаясь под тяжестью магического шара.

— Я ничего не вижу! — пожаловался он.

— Тебе и не надо ничего видеть, — пробурчал я, а когда мы вошли во внутренний зал, то положил арбалет к колонне и забрал у пацана закутанный в одежду кристалл. — Эту штуку надо вернуть на постамент, правильно? Имеет значение, кто именно сделает это?

— Не важно, кто вернет реликвию, — уверенно ответил Нео.

— Стой здесь! — потребовал я, а сам направился к постаменту. Переступить через намалеванный на полу пентакль не хотелось до жути, но, когда шагнул к постаменту, ничего не произошло. Если демон когда-то

и обитал внутри пентакля, он давно убрался обратно в преисподнюю.

Ударом локтя я сшиб с пьедестала идола орков, и покрытый сложной резьбой пень откатился к стене.

— Ну... — выдохнул я. — Поехали!

И, сдернув с каменного шара намотанную на него одежду, я водрузил его на постамент! Магический кристалл засветился, залил храм своим мягким сиянием, выхватил из темноты тела на полу и бурые полосы пентакля, породил множество отбрасываемых колоннами теней, но ни одна из них не обернулась призраком и не атаковала нас.

При этом возвращение кристалла на его исконное место не привело и к выполнению задания. Меня это откровенно обескуражило.

— И что дальше? — спросил я рыжего мальчишку, который с открытым ртом уставился на силуэт демона, нарисованный на каменном куполе. — Нео, ты уснул?!

Пацан меня словно не услышал.

— Этого здесь быть не должно, — сказал он.

— Предлагаешь побелить, купол? — разозлился я.

— Нет, — отозвался Нео и ткнул пальцем куда-то вверх. — Смотрите, дядя Джон!

Я запрокинул голову и увидел отверстие в центре каменного купола, закрытое металлическими лепестками диафрагмы.

— Нужно запустить внутрь свет! — решил Нео. — Где-то должен быть механизм!

В словах пацана имелся определенный резон — в конце концов, это его задание! — и я завертел головой по сторонам, но мальчишка первым углядел огромный бронзовый штурвал и с радостным криком метнулся к нему. Нео буквально повис на рукояти, и тут же наверху пронзительно закричали и принялись расходиться в стороны лепестки диафрагмы.

Отверстие в куполе оказалось закрыто хрустальной линзой, она собрала лучи поднявшегося над горизонтом солнца, и вниз ударил столб ослепительного света. Хлынувшие сверху лучи переполнили магический кристалл, шар вспыхнул в разы сильнее прежнего и затопил своим сиянием весь храм. Ссохшиеся тела осыпались прахом, а силуэт на куполе вдруг мигнул серебряным блеском и начал обретать объем. Он поплыл в воздухе невесомой голограммой, а миг спустя с оглушительным грохотом на пол рухнул обретший материальность демон!

Огромный. Ужасный. Объятый черным пламенем преисподней.

Стены от удара дрогнули, из-под когтистых лап порождения бездны брызнула каменная крошка. Демон упал на четыре лапы, но сразу

выпрямился и оказался высотой в два человеческих роста. Его спину и плечи покрывали длинные шипы, осклизлая шкура сочилась черным огнем, широченная пасть топорщилась частоколом острых клыков, а в глазах клубилась сама тьма.

И взгляд этих жутких глаз остановился на мне, таком маленьком и беззащитном.

«Разоритель гнезд», — мелькнуло прозвище демона, а потом он ринулся на меня.

Я встретил бросок ударом фламберга.

Ух! Извилистое лезвие отскочило, не причинив inferнальной твари никакого вреда, а меня самого удар когтистой лапы зашвырнул через весь зал и впечатал спиной в одну из колонн.

Получен урон: 437 [457/1104]

Когти демона соскользнули с кольчуги, но и так мощнейший тычок снес половину остававшегося здоровья. Дьявол!

Но не дьявол, нет. Разоритель гнезд.

Порождение бездны оглушительно взревело и вновь рвануло ко мне, но на этот раз я не стал мериться с ним силой и шустро откатился в сторону. Навыка уклонения самую малость не хватило, и длинный коготь распорол щиколотку.

Ах ты дрянь!

Я скользнул в невидимость, точнее, попытался. Заливавшее все кругом сияние магического кристалла мигом высветило меня, не дав укрыться в тенях. А вот демону яркий свет несколько не мешал. Наоборот, он словно купался в нем и становился все сильнее и сильнее.

Разоритель вновь сиганул ко мне, я метнулся в сторону. И тут же — новая атака!

Игра в кошки-мышки не могла продлиться долго, но я и не собирался соревноваться с чудовищем, а вместо этого юркнул за колонну и ступил в отбрасываемую ей тень. Исчез!

Демон заскочил следом, но я тотчас перешел в следующую тень, не давая обнаружить себя. И тогда Разоритель заметил мальчишку.

— Послушник! — зловеще прошептала тварь. — Свежее мясо!

Проклятье! Если сбегу сейчас, то оставлю Нео на верную гибель, а участие в безнадежной схватке запрет меня в храме, и я стану гибнуть от рук демона всякий раз после перерождения!

Что делать?

Я колебался лишь миг, а потом кинулся к выходу. Схватил оставленный там арбалет и всадил зачарованный болт в спину Разорителя, но исчадие ада даже не вздрогнуло. Каменный пол скрипел и крошился под напором демонических когтей, а мальчишка замер на месте, и не думая спастись бегством.

«Часть программного кода, — сказал я себе, вытягивая из-за пояса костяной крюк. — Просто часть кода»...

Нео скрестил на груди руки, и его фигура вдруг полыхнула нестерпимым серебристым сиянием. Волна света промчалась по храму и отшвырнула демона прочь. Я стоял дальше, но досталось и мне. Налетел порыв лютого жара, бросил на стену, сбил с ног.

Изгнание: иммунитет.

Иммунитет — это хорошо, но попавшая под удар левая сторона тела задымилась, а щека и вовсе обуглилась, обнажив скуловую кость. Ну чистый киборг, разве что глаз уцелел...

Я с трудом поднялся на ноги и сорвал с себя горящий плащ. Здоровье просело и ушло далеко за пределы красной зоны, не лучше дела обстояли и с выносливостью.

Кусок жареной мертвечины...

Но демону пришлось даже хуже моего. Волна обжигающего света протащила его по каменному полу, обломала шипы и сорвала клочья шкуры, а потом швырнула на стену и вплавил в каменную кладку. Черное пламя Разорителя погасло, но неким противоестественным образом не исчезло, а стекало густой слизью, капало и шипело, разъедая все кругом.

Нео стоял с закрытыми глазами, исходившее от него сияние померкло и больше не выжигало глаза, словно силы юного неопита подошли к концу. Их не хватило, чтобы низвергнуть демона обратно в преисподнюю. Рано или поздно тварь очнется, высвободится и оторвет нам головы.

Сбежать? А как далеко мы успеем удрать, прежде чем Разоритель вырвется и отправится за нами в погоню?

Колени Нео вдруг подкосились, и он мешком повалился на пол, а демон дрогнул и едва слышно заскулил. Прихрамывая из-за обгоревшей левой ноги, я доковылял до Разорителя и ухватился, чтобы не упасть, за обломок шипа. А потом размахнулся и всадил в мощную шею «Душегуб». Острие легко пробило опаленную кожу и нанесло урон, но урон, по меркам демона, просто мизерный. Полоска его здоровья даже не шелохнулась.

Плевать! Я начал бить, бить и бить костяным крюком, рассекая грудь Разорителя и кромсая его шею. Демон заворочался, каменная кладка заскрипела, а потом черные глаза распахнулись, и тварь попыталась ухватить меня свободной лапой.

Я легко уклонился от неуклюжего замаха и продолжил орудовать «Душегубом», все ускоряя и ускоряя темп. Разоритель взревел и рванулся, и столько было мощи в его рывке, что с потолка посыпалась пыль.

Камень не мог надолго удержать демона, а я не снес ему и пятой части здоровья! Крюк прекрасно пробивал шкуру острием, но резать и распаривать ее оказался не в состоянии.

И все же я не сдавался. Теория вероятности была на моей стороне, оставалось лишь уповать, что не отвернется от меня и удача. Разоритель изловчился и вцепился лапой в плечо, но страшные когти впустую соскользнули со стального плетения кольчуги, только зашипела, прожигая мертвую плоть, попавшая на кожу черная слизь.

Взбешенный демон дернулся и едва не вырвался на волю, по кладке вокруг него разошлась целая сеть трещин. Отчаяние придало сил, и следующий мой удар загнал «Душегуба» неожиданно глубоко. Лезвие рассекло сердце, и в один миг порождение бездны обратилось в камень, страшная фигура раскололась и развалилась на куски.

«Казнь»! Разоритель гнезд убит!

Храм Серебряного феникса восстановлен!

Опыт: +5000 [24178/24600]; +5000 [24222/24600]

Получено достижение «Убийца демонов 4-го круга», «Сокрушитель».

Нежить, уровень повышен! Жулик, уровень повышен!

Да! Сработало!

Демон был вплавлен в стену и потому относился к обездвиженным целям, на которые распространялся мой навык «Казнь». И пусть пришлось нанести ему больше двадцати ударов, в итоге я прикончил эту жуткую тварь! Отправил ее обратно в ад!

«Душегуб» — просто чудо! «Казнь» — и того лучше!

Я развернулся к Нео, а тот вдруг взлетел над полом, и по его телу часто-часто забегали электрические разряды.

Поначалу я испуганно отпрянул, а потом сообразил, что мне досталась лишь половина опыта. Вторые десять тысяч очков отошли мальчишке, и он враз скакнул с первого на девятнадцатый уровень! Лихо!

Но мне грех жаловаться: мало того что сам заработал очередное повышение уровней, так еще и до пятидесятого совсем немного осталось. И просто жутко любопытно, кто идет у нежити после ночного охотника. Скорей бы уже...

Нео так и продолжал висеть в воздухе, поэтому я занялся своими характеристиками. Увеличил силу, ловкость и уклонение. Из умений Палача выбрал «Быстрый удар». Иногда бывает вовсе не лишне ошеломить противника градом стремительных замахов.

Тут Нео наконец перестал висеть в воздухе и опустился на пол. Его статус сменился с неофита на адепта.

— Простите, дядя Джон! — взмолился пацан. — Я не хотел обжечь вас!

Я прикоснулся к своей сожженной до кости щеке и спросил:

— И что это было?

— «Серебряное благословение феникса».

— Обалденное благословение... — фыркнул я и махнул рукой. — Да не расстраивайся! Я бы не справился с этой тварью в одиночку!

Под ногой вдруг что-то лязгнуло, я выудил из каменных останков демона кинжал с серебристым клинком и протянул мальчишке.

— Держи, должно подойти к твоему амулету.

Нео взял кинжал, и выгравированное на клинке пламя ожило и затрепетало.

— И что теперь, Нео? — спросил я после того, как разворошил камни и стал обладателем нескольких звездчатых сапфиров, пары сотен золотых монет и большого куска демонической кости, черной и горячей.

Мальчишку вопрос поставил в тупик.

— А что теперь, дядя Джон?

— Храм возрожден, останешься здесь?

Нео затряс головой.

— Нет! Не бросайте меня! Я с вами! В столицу!

Час от часу не легче! Опять мне с ним нянчиться!

Я в сердцах пнул один из обломков и вдруг обратил внимание на камень слишком правильной для простого осколка формы.

Неужто сердце демона?

Но нет, это оказалось яйцо. Малое яйцо феникса.

— У тебя сегодня не день рождения, случаем? — рассмеялся я, намереваясь передавать очередную находку мальчишке, но сделать этого не сумел.

«Непередаваемый артефакт», — высветилось короткое системное

сообщение, да и Нео не проявил к яйцу никакого интереса. Куда больше пацана занимал кинжал, который в его руках казался настоящим мечом.

О схватке с демоном Нео давно позабыл. Удивительно адаптивная психика.

Людам бы такое...

Я вздохнул и принялся изучать яйцо. Это оказался питомец, но не полноценный, а всего лишь временный спутник, безвозвратно исчезающий сразу после выхода игрока из виртуальной реальности. Что-то среднее между фамильяром колдунов и рекламным пробником. Ну ничего — мне в ближайшее время из игры выйти точно не светит.

Посмеиваясь, я поднял с пола белое одеяние храмовника, в которое заматывал магический кристалл, накинул его на себя и повернулся к Нео.

— Ты готов?

— Что? А! Да, дядя Джон! Готов!

Мальчишка заткнул кинжал за пояс и направился к выходу, но я его остановил.

— Твоя магия. Ты контролируешь ее?

Нео смущенно потупился и признал:

— Не совсем.

— Какие еще заклинания знаешь?

— «Благословение», «Сеть», «Копье» и «Полог», — перечислил Нео.

У меня оставалось не так много здоровья, чтобы вынести очередную демонстрацию жреческих навыков, поэтому я попросил:

— Предоставь орков мне.

Но орков на улице не оказалось, лишь на створках обнаружили глубокие зарубки, оставленные их ятаганами и топорами. Я внимательно осмотрел площадь перед храмом и настороженно шагнул наружу. Нет, и в самом деле — никого.

— Разве храм не нуждается в присмотре? — спросил я Нео, когда пацан присоединился ко мне.

Парнишка пожал плечами, и ворота вдруг захлопнулись сами собой, хоть к ним никто не прикасался.

— Думаю, Серебряный феникс позаботится о себе сам, — решил Нео.

Тут уж пришла моя очередь пожимать плечами.

Храм не нуждается в опеке? Вот и отлично!

Пора убираться отсюда!

Удивительное дело для мира, целиком и полностью заточенного под развлечение игроков, но в Каменную Пристань получилось вернуться без всяких приключений. Орки затаились и даже бросили без присмотра заставу, лесная живность разбежалась с нашего пути, а ночь удалось провести в уже знакомой подтопленной ферме.

К полудню следующего дня наша лодка причалила к берегу неподалеку от сиявшего магическим огнем маяка, и мы отправились в город. На всякий случай я выбирал самые глухие тропки, а на окраине и вовсе укрылся в кустах.

— Помнишь типов, от которых мы убегали? — спросил там у Нео. — Посмотри, не слоняется ли кто-нибудь из них у башни Власти.

Мальчишка кивнул и убежал на разведку.

Темные удержали город, и я со своим статусом «Защитника» должен быть тут в большом почете, но сложно отстаивать свои права, когда все кругом жаждут поднять тебя на вилы. Если Гарт каким-то образом сумеет вскрыть мою истинную сущность — а в арсенале некромантов запросто могут найтись выявляющие нежить заклинания! — никто и не посмотрит на былые достижения. Мне придется лихो. Рисковать я не хотел.

И оказался прав.

Когда вернулся запыхавшийся от бега Нео, он с ходу выпалил:

— У Башни — один из ловцов с сетью!

Ловец с сетью? Гладиатор!

Какая жалость! А я так надеялся, что они порвут с некромантом после прошлого фиаско! Эти ребята успели меня неплохо разглядеть; укрыть от них не сможет ни «Инкогнито», ни смена плаща на одеяние храмовника.

Узнают!

— На пристани никого нет, — добавил Нео.

Пристань? Зачем нам пристань?

Я недоуменно уставился на мальчишку, и тот расплылся в щербатой улыбке.

— Баржа идет до столицы два дня! Еще и дешевле получится!

Баржа? О баржах я даже не думал. Игровое время стоит немалых денег, и мне просто в голову не пришло, что можно его так бездарно тратить.

Но если разобраться — обычный игрок проводит в капсуле виртуальной реальности не больше восьми часов в сутки, так какая ему разница, что происходит с персонажем все оставшееся время? Да и не всем требовалось путешествовать на столь дальние расстояния, большинство перебирались от одного городка к другому и знакомились с миром без

всякой спешки.

Решено! Я накинул на голову капюшон и закрыл лицо маской.

— Идем в порт!

Накопленного за время игры золота с лихвой хватило для оплаты двух билетов до башни Тьмы, и я еще приплатил немного сверху за отдельную каюту и питание. Ждать отправления пришлось около получаса, а потом команда, сплошь состоящая из речных орков, подняла парус и приналегла на шесты, отгоняя баржу от берега.

Никто из немногочисленных пассажиров на верхней палубе задерживаться не стал, даже Нео ушел в каюту, стоило лишь скрыться из виду городу и раствориться в туманной дымке башне маяка. А я остался. Клыкастые матросы не обращали внимания на скрывшего свою личность чудака, а внутренней энергии у меня пока еще оставалось с избытком. Успею в тесной каюте насидеться.

Били в борта невысокие волны, скрипели снасти, дул легкий попутный ветер. Начинался новый этап моей виртуальной жизни. Хотя виртуальной ли?

Я поскреб когтем поручень, тот отнюдь не выглядел компьютерной декорацией и казался совершенно реальным.

У меня вырвалось ругательство. Мозг лихорадочно искал выход из сложившейся ситуации, не находил его и начинал склоняться к самообману.

Прожить здесь полноценную жизнь? Черта с два!

И дело даже не в том, что здесь я покойник. Дело в том, что рано или поздно меня отключат от аппарата искусственного поддержания жизни, и я стану покойником в реальном мире. Умру там, умру здесь. Умру везде. Окончательно и бесповоротно. Навсегда.

А умирать не хотелось.

Дьявол! Да если понадобится, я раздобуду десять свитков Возрождения, лишь бы вернуть себе жизнь! Хоть сто! С помощью Изабеллы или без нее, но я справлюсь!

Бившаяся внутри ярость грозила потерей самоконтроля, я решил отвлечься. Достал яйцо феникса, обхватил его ладонями, потряс. Для привязки питомца требовалось окропить артефакт кровью, пришлось резануть себя по запястью острым когтем и прижать к ранке яйцо.

Скорлупа засветилась изнутри серебристым сиянием, мягким и ровным, но свет тут же померк и сменился чернильным мраком. Артефакт треснул, и наружу высунулась черная голова с бельмами мертвых глаз.

Мерзкая тварь выпростала крылья, взмахнула ими и с громким

карканьем поднялась в воздух, сделала несколько кругов у баржи, а потом опустилась на мачту и вцепилась в нее своими страшными когтями. На феникса с рисунков в храме это создание нисколько не походило и больше напоминало ворона с непропорционально мощным клювом, голыми лапами и встопорщенными черными перьями.

Но между тем это был именно феникс. Мойдохлый черный феникс. Более подходящего компаньона игровая механика подобрать попросту не могла!

Тварь на мачте вновь разинула клюв, и под резкое «кра-а-а» баржа понесла меня к новым свершениям.

Прямоком к башне Тьмы.