

Андрей Сергеевцев

Живая Игра

Диалогия в одном
томе

Андрей Сергеевцев
Живая Игра. Диалогия

«ЛитРес: Самиздат»

2017

Сергеевцев А. Б.

Живая Игра. Диалогия / А. Б. Сергеевцев — «ЛитРес: Самиздат»,
2017

Случайно купленный в переходе компакт-диск может изменить судьбу человечества? Ты действительно хочешь попробовать? ЖИВАЯ ИГРА – здесь всё по-настоящему. Обновлённый мир не приемлет компромиссов. И только избранные становятся Игроками.

© Сергеевцев А. Б., 2017
© ЛитРес: Самиздат, 2017

Живая игра

Вход

Пролог

В подземном переходе звучала необычная флейта. Именно поэтому я остановился посмотреть и послушать. Мужичок лет сорока пяти весьма виртуозно наигрывал какую-то восточную мелодию. Звук обволакивал со всех сторон и завораживал своей глубиной и таинственностью. Это напоминало музыку космоса. Когда мелодия закончилась, я кинул исполнителю сотню рублей, и уже было собрался уходить из перехода, как вдруг услышал сипловатый голос, обращавшийся явно в мою сторону.

– Игра не нужна?

– Что? – я обернулся.

Это был странного вида парень лет тридцати, лысый и весь в татуировках, в руках он держал черный DVD-бокс.

– Классная игра, в интернете ты точно такую не скачаешь, её ещё нет в сети, но у нас появилась предварительная версия, там уже всё есть, огромный мир с неограниченными возможностями. Эпическое РПГ, короче. Любишь такое?

РПГ я действительно любил и прошел уже немало подобных игр, и в основном как раз играл в оффлайне, а не по сети, хотя и онлайн-игры тоже очень уважал и поигрывал время от времени во что-нибудь фантастическое.

– А какие там системные требования и сколько стоит? – сам факт получить игру до релиза меня крайне заинтересовал, но, не выяснив, как следует, цену вопроса и, не проверив, подходит ли это моему железу, что-либо обсуждать было бессмысленно.

– Вот, сам смотри, – парень протянул мне коробку с DVD-диском, – а стоит всего двести рублей, дешевле некуда.

Для DVD это действительно было очень дешево, но так же очень не хотелось попадаться на развод. Вдруг это вообще не рабочий диск? Системные требования были не высокие, даже для моего не нового компьютера вполне подходили, на средних настройках графики должна нормально пойти. На всякий случай, чтоб было не так обидно, если это окажется лохотрон, я попросил скинуть хотя бы полтинник.

– Ладно, бери за сто пятьдесят, последняя коробка осталась, так уж и быть, – ухмыльнулся парень, принимая от меня три мятых купюры.

Засунув диск в объёмный карман своей ветровки, я уже было направился к выходу. Но вдруг услышал злобный шёпот за спиной.

– И чтоб больше тебя здесь не видели, понял? А то огребёшь по полной.

Обернувшись, я увидел, как мой недавний продавец угрожающе смотрит на музыканта, что так здорово играл на флейте, затем толкает его к стене, от чего сумка с другими флейтами падает на пол и те раскатываются по переходу. Татуированный парень тем временем быстро удаляется к противоположному выходу.

Я подошёл к музыканту и помог тому собрать флейты в сумку. Почти все они были сделаны из бамбука.

– Спасибо, молодой человек. Вот, держите в знак благодарности, – Сказал музыкант и протянул мне одну из своих флейт.

– Что вы, это совсем ни к чему, да я к тому же и играть-то не умею.

– Бери-бери, авось в жизни ещё пригодится. – Он весьма настойчиво протягивал мне инструмент.

– Хорошо, спасибо. А вы поосторожней тут. – Я улыбнулся, взял флейту и, попрощавшись с музыкантом, направился к выходу.

Придя домой, первым делом вымыл руки и сел обедать. Затем, как следует подкрепившись, включил компьютер и открыл диск с игрой. Надо было сделать это ещё в переходе, но что уж теперь, хорошо хоть коробка оказалась не пустой. На черном фоне компакт-диска крупными белыми буквами было написано всего два слова. По-русски:

«ЖИВАЯ ИГРА»

Хм, странное название, да ещё и на русском. Наши что ли разработали?

Живая игра...

Тут вдруг мне отчего-то представился и другой смысл данной фразы. Ведь тот флейтист, которому я помог собрать инструменты, тоже демонстрировал в переходе живую игру. Забавная аналогия получается. Я улыбнулся и, решив не загружать себя подобными размышлениями, просто взял и вставил диск в DVD-привод своего старенького компьютера.

Загрузка программы установки началась автоматически. Всё было на русском. Игра установилась за пять минут. Но перед запуском я всё же решил поискать хоть какую-нибудь информацию в интернете. Как ни странно, но по теме новой игры вообще ничего не оказалось, как будто её и не существовало вовсе. Ну да ладно, главное, что у меня она есть, а значит, этот вечер обещает быть не скучным.

Значок запуска игрушки на рабочем столе был весьма интригующим – трёхмерная проекция планеты Земля на черном фоне космического пространства. Только я собрался кликнуть на иконку с игрой, как раздался телефонный звонок. Мобильник лежат тут же рядом, взглянув на экран смартфона, я увидел какой-то неопределённый номер, с таких номеров мне звонили крайне редко и обычно по ошибке. Нехотя взял мобилу и ответил на вызов:

– Да.

Тишина.

– Алло. Слушаю. – Наверно опять не туда попали.

Какое-то тихое шипение, затем помехи. Уже хотел было прервать связь, как вдруг раздался плохо различимый мужской голос неопределённого возраста.

– Удали игру... пока ещё...

Шшшшш... хрпт... тшк... тшкт... шшш...

– Что? Говорите громче, вас плохо слышно.

– Удали игру и уничтожь диск.

Пип-пип-пип-пип-пип...

Связь прервалась, но суть я уловил. Кто-то не хочет, чтобы я запускал эту игру, и как видимо, не только я один не запускал, а и любой другой случайный человек, поскольку неожиданный телефонный визитёр сказал, что надо ещё и диск уничтожить.

Всё это настораживало и заставляло задуматься.

Ладно, вестись на этот бред не буду. На всякий случай отключу интернет, вдруг там вирус какой закачается после запуска, попробуем сначала в оффлайне глянуть, что это за таинственная игра такая.

Щёлкнув дважды по значку запуска, я стал ждать окончания загрузки запускающей программы. Через десять секунд выскочило сообщение:

«Ошибка 666. Связь с сервером не установлена. Проверьте подключение к интернету. Если соединение отсутствует, обратитесь к вашему провайдеру или сетевому администратору».

Вот блин. В оффлайне эта игруха получается, совсем не пашет? Или может быть там надо что-то докачать с пиратского сервера, чтоб она у меня нормально запустилась?

Гадать смысла не было, надо подключать сеть. Или может ну её? Ещё вирусов мне на комп зашлют, потом систему переустанавливай...

Пип-пип.

Смс-ка.

Беру смартфон, открываю сообщение, всё тот же неопределённый номер:

«Удали игру пока не поздно. Ты даже не представляешь, что может произойти после запуска. Удали игру и уничтожь диск. Доброжелатель».

Что за ерунда такая с этой игрой? Угроздило же меня выложить сто пятьдесят рублей за этот диск.

И всё-таки любопытство взяло верх. Снова включив Wi-Fi, я вошёл в сеть.

Двойной клик по иконке с игрой и началась загрузка каких-то дополнительных файлов из интернета. В общем-то, что-то вроде этого я и предполагал. Через пять минут загрузка была завершена, на экране монитора появилась огромная заставка, не просто картинка, а полноценное трёхмерное динамическое изображение. Планета Земля парит в космическом пространстве и плавно увеличивается в размерах. Вот материк Евразия, затем всё ближе и ближе. Россия, Москва, МКАД. Стоп. Территория города очерчивается перламутровым сиянием. Затем вспышка. Экран монитора гаснет. Свет мигает и через несколько секунд наступает полная темнота. Абсолютная. Исчезают все звуки, запахи, осязание. Возникает ощущение, как будто паришь в невесомости, а вокруг один лишь пустой беззвёздный космос. Но потом, откуда-то из глубин этого космического пространства доносится холодный женский голос:

– Внимание. Вы вошли в игру. Выберите расу.

Глава 1

Что происходит? Куда подевалось моё кресло, комната, компьютер? Где я вообще? Покрутив в темноте головой, я так ничего и не обнаружил, но через несколько секунд перед глазами появилась надпись:

Выберите расу:

Человек

Оборотень

Вампир

Что за?..

Концентрирую взгляд на первом варианте, и тут всплывает подсказка:

Человек, характеристики:

Изначальное Здоровье: 100 (влияет на уровень жизни персонажа)

Изначальная Сила: 50 (влияет на урон противнику и переносимый вес)

Изначальная Выносливость: 30 (влияет на длительность спринта и защиту от повреждений)

Изначальная Ловкость: 50 (влияет на точность выстрела, уклонение от ударов и скорость перемещения персонажа)

Изначальная Духовность: 25 (общий запас магии, влияет на скорость восстановления маны и способность к развитию магических навыков)

Изначальная Регенерация: 10 (влияет на скорость восстановления здоровья)

Интеллект: зависит от индивидуальных особенностей игрока. На данном этапе уровень вашего Интеллекта составляет 77 единиц (влияет на скорость развития всех навыков и на способность к изучению новых умений)

Особые умения: отсутствуют.

Вот так да, Человек... Концентрирую взгляд на вкладке Оборотень, появляется сообщение:

Оборотень, характеристики:

Изначальное Здоровье: 200

Изначальная Сила: 300

Изначальная Выносливость: 300

Изначальная Ловкость: 100

Изначальная Духовность: 0

Изначальная Регенерация: 50

Интеллект: зависит от индивидуальных особенностей игрока. На данном этапе уровень вашего Интеллекта составляет 77 единиц

Особые умения: превращение в зверя, ускоренная регенерация

Хм...неплохо. Посмотрим, что там у Вампира:

Вампир, характеристики:

Изначальное Здоровье: 400

Изначальная Сила: 150

Изначальная Выносливость: 300

Изначальная Ловкость: 100

Изначальная Духовность: 0

Изначальная Регенерация: 25

Интеллект: зависит от индивидуальных особенностей игрока. На данном этапе уровень вашего Интеллекта составляет 77 единиц

Особые умения: ускорение, гипнотически взгляд (уменьшает выносливость и ловкость жертвы, в некоторых случаях парализует на неопределённый срок), левитация (только начинающая с уровня – Мастер крови).

Так, значит у вампиров больше здоровья, но оборотни сильнее и быстрее регенерируют. Плюс разница в особых умениях... Что же выбрать?

Но у обоих хищников нулевая духовность... Даже если её и можно прокачать, то очень маловероятно, что это получится сделать быстро, да и возможно ли вообще? Насколько я понял, без духовности закрыт доступ к магии, а, следовательно, все чудеса будут ограничиваться лишь особыми способностями. Даже если это и не так, то всё равно мне как-то не очень хотелось рисковать, играя за этих монстров из фильмов ужасов, а вдруг придется постоянно скрываться от солнечного света, или запросто умереть от серебряной пули? Впрочем, человек может погибнуть и от свинца. А ладно, была не была, всё-таки я – человек. Кликнув взглядом на соответствующую расу, я запустил игру.

Внимание! Вы родились в обновлённом мире, выберите себе имя.

Ну, что ж, пусть будет Апрель, всегда любил этот месяц, как начало чего-то нового, время мечтаний и светлых надежд.

Поздравляем! Имя выбрано! Добро пожаловать в Живую Игру!

Вспышка яркого белого света прожгла черное полотно космического пространства, я зажмурился от неожиданности, а когда открыл глаза, уже вновь сидел в своём кресле за компьютером. Экран был выключен. Нажал кнопку загрузки, ничего не произошло. Затем понял, что просто нет света. Встал с кресла и подошёл к окну, по времени вроде ночь, на улице совсем темно, свет только от луны и звёзд, должно быть электричество вырубил во всём районе. Надо пойти поискать фонарик.

Проверил смартфон, мобильной связи не было, интернета тоже. Всё это крайне настораживало.

Окинув взглядом комнату, обнаружил новый предмет на стене. Это был самурайский меч – японская катана. Подошёл ближе, стоило мне сфокусировать на нём взгляд, и вокруг предмета появилось слабое свечение, а затем всплыла подсказка:

Катана стандартная

Категория: оружие ближнего боя

Состояние: хорошее

Урон: 10 – 50 единиц

Требуемая сила: 50

Я снял меч со стены, вытащил из ножен и сделал несколько ударов в воздухе. Неплохо, лёгкий и очень удобно сидит в руке. Мне всегда нравились именно катаны. Значит, это действительно игра и хозяева знают об особенностях и предпочтениях каждого игрока? А что стало с миром вокруг? Это требовало практики и размышлений.

Всё остальное в квартире оставалось прежним, больше никаких изменений я не заметил. Выйти на улицу? Почему бы и нет. Быстренько оделся, взял катану и вышел на лестничную клетку. Раздалось низкое утробное рычание. Звук шёл из квартиры напротив, дверь в которую была подозрительно приоткрыта. Интуиция подсказывала невысокий уровень опасности, но, тем не менее, я сразу вытащил меч из ножен и принял боевую стойку. В этой квартире жил одинокий старик с собакой-овчаркой, но кто знает, чего ожидать теперь, в обновлённом мире живой игры?

На этаже было всего четыре квартиры, две соседние вдоль стены казались спокойно закрытыми, а вот следующая, как раз напротив моей, явно сигнализировала о каком-то зловещем событии. Медленно и осторожно пересекаю лестничную клетку, останавливаюсь в полутора метрах от приоткрытой двери соседа и спрашиваю громким голосом:

– Эй, есть кто живой?

В ответ вновь раздалось злобное рычание, грозящее вот-вот перейти в лай.

Собираюсь с мыслями, все чувства обостряются до предела, готовлю себя к максимально опасному повороту событий. Клинком меча открываю дверь в квартиру. На пороге лежит мертвый старик с перегрызенным горлом. Его любимая овчарка отгрызает бывшему хозяину кисть правой руки, затем поднимает на меня тяжёлый злобный взгляд мутных, кроваво-красных глаз. Над собакой тут же всплывает полупрозрачная, светящаяся в темноте подсказка.

Бешеный пес

Уровень 2

Агрессивность: повышенная

Здоровье: 100

Урон от укуса: 20 – 50 единиц

Теоретически эта тварь может меня загрызть с двух критических ранений. Неприятная перспектива. Выставляю катану остриём вперёд и на всякий случай делаю шаг назад.

В следующую секунду пес стремительно бросается на меня одним гигантским прыжком. Еле успеваю отскочить в сторону и с разворота полоснуть лезвием по задней лапе. Тут же вижу результат, здоровье твари просело на 10 единиц. М-да, осталось всего ничего, каких-то девять подобных ударов... Пес тем временем разворачивается и готовится для повторной атаки. На этот раз выжидаю, и когда он, издав злобный рык, прыгает на меня, резко приседаю и прокалываю мечом брюхо бешеной твари.

Критическое попадание!

Навык владения оружием ближнего боя повышен: +3

Пес с диким воем врывается в стену у меня за спиной и падает на четвереньки, оборачиваясь вижу, что здоровье противника просело ещё на 50 единиц. Отлично, ещё один хороший удар и враг будет повержен. Не теряя времени, делаю большой шаг в сторону зверюги и добиваю тварь точным колющим ударом прямо в злобную рычащую пасть. Ещё один крит и +1 к владению холодным оружием. Пес задержался и тут же издох, упав на пороге своей квартиры мертвой окровавленной тушей. Над трупом собаки мелькнуло короткое сообщение:

Опыт: +50

Для начала, думаю неплохо. Но желание выходить на улицу как-то сразу отпало. Если уже за дверью собственной квартиры поджидают такие бешеные сюрпризы, то и представить страшно, что же там во дворе и на улицах города может твориться...

В итоге решил вернуться в свою квартиру и обследовать её на предмет каких-нибудь новых полезных артефактов, вроде этой замечательной катаны, которая на порядок эффективнее обычных кухонных ножей. Но, к сожалению, больше ничего нового в моём жилище не появилось. В общем-то, у меня была всего одна комната, так что поиски заняли не более пяти минут. Переехал сюда недавно из другого города, где остались мои родители и все остальные родственники, включая и будущую жену, которая оканчивала сейчас пятый курс и планировала переехать ко мне в Москву уже через несколько месяцев, а тут вдруг такой... апокалипсис? Или что это вообще случилось?

Мой взгляд случайно упал на флейту, что подарил мне тот музыкант из перехода. И вдруг всплыла подсказка:

Японская флейта сякухати

Класс: магический предмет

Постоянный эффект при ношении в инвентаре: здоровье +20 единиц, духовность +20 единиц

Эффект при использовании: ускоренная регенерация (скорость восстановления зависит от навыков игры и таланта исполнителя)

Дополнительный эффект при использовании: мана (магическая сила) восстанавливается в 2 раза быстрее.

Требуемая духовность: 25

Опа! Полезная штука оказывается, не соврал музыкант. Я взял флейту в руки, на вид – толстенькая бамбуковая палка примерно полметра в длину, сделанная из трёх колен корневого бамбука. Четыре отверстия сверху и одно снизу, должно быть для большого пальца. А вот куда здесь дуть не совсем понятно... Свистка как такового не было. Очевидно это лабиальная продольная флейта, вспомнил я, что-то такое нам рассказывали на уроках музыки в средней школе. Дуть надо на кромку среза в верхней части инструмента. Звук должен получаться в результате рассеечения воздушного потока. Это не просто, но очень уж хотелось освоить такой полезный артефакт. Первые минуты вообще ничего не получалось, и даже держа флейту в руках, я не наблюдал никаких бонусов в плане постоянного эффекта увеличения здоровья и духовности, равно как и объёма магической энергии. Но поупражнявшись с полчаса, шипение и шипение сменилось на чудесные космические звуки, завораживающие своей глубиной и таинственностью. Они обволакивали меня подобно теплоте лёгкому ветерку. Поиграв несколько нот по гамме и выдав что-то наподобие интуитивной мелодии, перед глазами появилась торжественная надпись:

Освоен новый артефакт!

Опыт: +150

Поздравляем! Вы получили 2 уровень!

+ 10 единиц на улучшение характеристик

Внимание, открыта новая характеристика:

Талант: 80 (влияет на скорость развития особых умений и способность открытия новых)

Опыт за открытие в себе таланта: +250

Поздравляем! Вы получили 3 уровень!

+ 10 единиц на улучшение характеристик

У вас 20 неиспользованных единиц на улучшение характеристик

Вот это да! Сразу два уровня поднял! Круть! Дай Бог здоровья и шанс выжить тому доброму дядьке флейтисту, вот так удружил он мне с подарочком!

Так, теперь надо подумать, как правильно распределить полученные очки опыта. Хотя нет, очки опыта накапливаются сами по себе и дают следующий уровень, а вот за уровень я уже получаю единицы характеристик, которые и надо вкладывать с умом.

Если я хочу изучать магию, то, безусловно, нужно качать духовность, к тому же это основной козырь в противовес оборотням и вампирам, у них-то духовность вообще начинается с нуля. Поэтому половину всех полученных единиц характеристик кидаю туда. Остаётся ещё десять. Выносливость и регенерация у человека заметно слабее, поэтому кидаю по пять единиц в эти две наиболее уязвимые пока характеристики. В итоге мои параметры выглядят вот так, смотрю как бы внутрь себя и вижу подробный отчёт:

Имя: Апрель

Раса: Человек

Уровень 3

Характеристики:

Здоровье: 120 (дополнительные 20 единиц, действует эффект флейты)

Сила: 50

Выносливость: 35

Ловкость: 50

Духовность: 55 (дополнительные 20 единиц, действует эффект флейты)

Изначальная Регенерация: 15

Интеллект: 77

Талант: 80

Навыки:

Оружие ближнего боя: Уровень 1 (новичок).

Особые умения: Игра на флейте. Уровень 1 (новичок)

А ведь я ещё и на гитаре могу. Только она осталась в старой родительской квартире в другом городе. И думаю, что сейчас бы это не пригодилось. Флейта – совсем другое дело, ведь это настоящий магический артефакт, доставшийся мне весьма таинственным и мистическим путём. Я ещё раз внимательно её осмотрел. На бамбуке были вырезаны какие-то японские иероглифы, интересно, что они означают? Стоило мне об этом подумать и сфокусировать взгляд на символах, как тут же появилась подсказка на русском: «Сякухати и Дзэн – едины». Ну что ж, пусть будет так. Мне вспомнилось, что я читал на каком-то сайте в интернете, что на таких флейтах играли японские монахи дзэн-буддисты в средневековье. А некоторые практикуют это и по сей день, и не только в Японии, но и по всему миру. Там ещё была какая-то мистическая история, связанная с просветлением. Монахи пустоты – так называли себя адепты старой японской школы дзэна, завязанной на медитацию через звук посредством игры на флейте сякухати. Такие духовные практики давали возможность достичь самореализации и прийти к просветлению. Я в этом не сильно разбирался, но интернет даёт практически неогра-

ниченные возможности для познания, и так сложилось, что с данной темой я был в некоторой степени знаком. И чувствую, что не случайно мне досталась эта флейта.

Время было уже далеко за полночь, несмотря на пережитый стресс и множество новых фантастических событий, захотелось спать. Надёжно заперев двери и окна, я лёг в постель и сразу же уснул.

Разбудил меня шум и грохот на лестнице, затем звонки и стуки в мою дверь, а позже и отчаянные крики о помощи. Быстро вскочив, я схватил катану и побежал в прихожую. Но открывать не спешил, сначала посмотрел в глазок.

На лестничной клетке толпились какие-то люди, человек пять-шесть, по всей видимости, они окружили кого-то и делали явно что-то нехорошее. Крики быстро стихли, остался только шум движения тел и ещё какие-то подозрительно противные звуки. Тут вдруг один из людей повернулся лицом к моей двери, и я в ужасе отпрянул от глазка. Затем, собравшись с духом, посмотрел снова. Это был какой-то монстр с мертвыми глазами и окровавленным разлагающимся лицом. Натуральный зомби, сошедший с экрана из фильма «Рассвет мертвецов». Над ним появилась подсказка:

Мертвый человек-зомби

Уровень 1

Агрессивность: высокая

Здоровье: 75

Урон: 10 – 30 единиц.

И таких там было ещё четыре. Они жрали на полу какую-то женщину, должно быть соседку с верхнего этажа. Вот засада. Как же теперь из дома выйти? Это ж натуральный зомби-апокалипсис получается. А если ещё прибавить к этому оборотней и вампиров, что обещались при выборе расы, то вообще триндец...

С верхних этажей послышался топот ног, затем раздался какой-то первобытный боевой клич, трое зомби устремились вверх по лестнице, четвёртый остался доедать полуобглоданный труп. Это шанс, подумал я и вышел с катаной в руках на лестничную клетку. Особо не раздумывая, сходу замахнулся мечом на оставшегося в одиночестве живого мертвеца и одним выверенным ударом снёс ему голову. Обезглавленный монстр упал на обглоданный труп своей жертвы, голова отлетела в сторону и скатилась вниз по ступенькам. На улице сверкнула молния, освещая подъезд и ярко выделяя отблеском клинок моего меча, покрытый каплями бурой крови.

Критическое попадание!

Навык владения оружием ближнего боя повышен: +3

Опыт: +40

Этот зомби больше уже никого не съест. Поворачиваюсь в сторону лестницы, ведущей на верхние этажи. Вижу мужчину с большим кухонным ножом, на которого навалились сразу три ходячих мертвеца. Твари были просто омерзительны, их разлагающиеся тела источали густой трупных запах, наполняя подъезд ужасной вонью. Очень хотелось выйти на свежий воздух, но бросать в беде человека было не в моих правилах.

Одного мертвеца мужчина проткнул ножом в глаз, а затем добил рассекающим по горлу, но вот остальные вцепились в него с двух сторон, и пока он пытался отбиться от первого, второй разорвал ему сонную артерию своими на удивление крепкими и клыкастыми зубами. Кровь фонтаном хлынула в потолок, когда мужчина начал заваливаться на лестницу. Я в это время уже неистово рубил мечом его пожирателя, пока над зомби не появились заветные цифры опыта и уведомление о повышении навыка владения оружием ближнего боя. Последний оставшийся зомбик, тем временем, проворно двинулся в мою сторону. И тут же напоролся животом,

на клинок моей катаны, проткнув мертвое тело насквозь, я немного поднатужился и разрезал его вдоль от пупа до головы, лезвие шло достаточно легко, как будто режешь острой бритвой мягкую резину. На ступеньки подъезда хлынули гнилые потроха вперемешку с чёрной желчью и красной кровью. Вынув меч из тела зомби, я добил его контрольным ударом, отрубая голову. Затем чувство ярости сменилось жутким отвращением и омерзением, мне захотелось немедленно выйти на свежий воздух. По-быстрому отмахнувшись от сообщений о получении опыта и повышения навыка, я побежал вниз по лестнице к выходу из подъезда.

На улице сгущались тучи, по всей видимости, вот-вот должен был начаться дождь, в небе изредка сверкали молнии и раздавались раскаты грома. Свинцовые облака тяжело нависали над пустынным, казалось абсолютно заброшенным двором. Я поднял голову вверх и вдохнул чистый, но какой-то излишне наэлектризованный воздух. Из-за ближайшего угла дома медленно вышла тройка живых мертвецов. Одна женщина и двое мужчин, когда-то бывших людьми. Что стало с этим миром?

Ответом мне была гроза и яркая вспышка молнии, сначала она ударила в ближайший фонарный столб, но потом каким-то образом отрикошетила прямо в меня. Тело содрогнулось, но без боли, а скорее как от сильного выброса адреналина при испуге. Затем появилось сообщение:

Получен новый активный навык: Магия Электричества

Уровень 1

Доступные заклинания: Электрошок (затрат маны 5 единиц в секунду).

Ого! Вот это круто прилетело. А главное очень вовремя. Тройка зомби уже почти подошла и начала меня окружать. У них что, есть разум? Впрочем, эти все были четвертого уровня, в отличие от начинающих трупоедов, убитых мною в подъезде.

Выхватив катану из ножен, я принял оборонительную стойку. Мертвые потихоньку сужают круг, приближаясь ко мне с трёх разных сторон. У женщины половина черепа оголена до кости, а вторая покрыта длинными рыжими волосами. Делаю рывок в её сторону и прокаю горло мечом. Сосредотачиваюсь и представляю в своих руках ток. Живое электричество проходит от моих рук, клинок катаны является хорошим проводником, мертвую женщину трясёт под разрядами тока. Пять единиц маны в секунду, духовность у меня пятьдесят пять единиц, значит, заряда хватит на одиннадцать секунд, затем надо ждать, когда мана восстановится, скорость восстановления так же зависит от параметров духовности. Но уже через шесть секунд голова зомби превращается в обугленный череп, а сто пятьдесят очков полученного опыта возвещают о гибели противника. Не успеваю этому порадоваться, мне в правое предплечье впираются острые зубы, вырывая кусок плоти. Уровень здоровья проседает на треть. Боль почти не ощущается, должно быть это от шока, или же в этой игре высокий болевой порог. Спешно отмахиваюсь мечом, делая шаг назад. Но там меня хватает второй мертвец, оставляя глубокие царапины на груди, и пытаюсь вцепиться в горло. Снова активирую навык электричества, просто представляю, как через всё моё тело проходит ток. Его хватает всего на пять секунд, но и этого достаточно, чтобы зомбьяк отцепился и упал на землю в конвульсиях. Другой мертвец, тем временем, уже оправившись от лёгкого удара катаной, снова пытается вцепиться в меня зубами. Мана восстанавливается крайне медленно. Но и одной секунды электрошока хватает, чтобы ослабить натиск противника и отскочить в сторону. Моё здоровье к этому времени уменьшилось уже наполовину. Регенерация тоже пока совсем невысокая. Бегу к центру детской площадки, там есть небольшой теремок, на крышу которого я и взбираюсь. Не без труда, конечно, раны существенно замедляют движения, но всё-таки я – живой человек и значительно проворнее мертвых тварей. К двум, недобитым мною зомби, присоединяются ещё четверо, вывалившись на улицу из соседнего подъезда. На крышу взобраться они не могут, но в окружении мертвяков, да ещё и на открытом пространстве, чувствуешь себя крайне

не комфортно. Нужно скорее восстановить запас маны и здоровья. Вспомнив про флейту, я смачно выругался на свою несобранность, надо же было оставить дома такой ценный артефакт. Хотя стоп. Смотрю свои характеристики и вижу завышенный уровень здоровья и духовности, а напротив каждого из этих двух параметров указано: *(дополнительные 20 единиц, действует эффект флейты)*. Так, значит, флейта у меня как бы есть, но только где? Вспоминаю подсказу в описании артефакта, там что-то было сказано про инвентарь. Только представил себе этот инвентарь, а точнее просто внутренне проговорил само слово, как тут же перед глазами появились два полупрозрачных предмета. Флейта сякухати и стандартная катана. Хотя меч у меня и так был надёжно зажат в руке. Концентрирую взгляд на флейте и получаю её во второй ладони. Вот это сервис! Толково придумано. Значит, даже если я оставил предмет дома, он всё равно у меня где-то там, в пространственном кармане хранится. Удобно, ничего не скажешь.

Не откладывая дело в долгий ящик, убираю катану в ножны, беру флейту и начинаю играть чисто интуитивную мелодию. По сути, обычную импровизацию, свободно переходя с одной тональности на другую. Должно быть, параметр таланта даёт о себе знать, мелодия выходит весьма интересная, а самое главное, что здоровье и мана восстанавливаются буквально на глазах. Наблюдаю внутренним взором, как столбик состояния здоровья ползёт вверх, и чисто физически я ощущаю значительный прилив сил и энергии. Так же замечаю, что все зомби в процессе моего импровизированного концерта, замедляются примерно в два раза, и уже не столь активно пытаются меня достать с крыши. Но всё равно остаются опасными и агрессивными тварями. Значит, флейта не только ускоряет восстановление указанных параметров, но ещё и замедляет движения врагов. Тоже весьма полезный эффект.

Через пять минут мои характеристики полностью восстановлены. Добавлен опыт за первое удачное применение артефакта на практике, а так же повышен навык игры на флейте. Теперь надо как-то разбираться с мертвецами... Их было шесть, двое четвертого уровня и четыре второго. С моим третьим уровнем, против такого количества примерно равных по силе противников, хотя и весьма заторможенных, всё равно не устоять при лобовом столкновении. Попробуем бить издалека.

Активирую умение электричества и протыкаю кисть ближайшего, особенно назойливо лезущего на мой теремок мертвяка. Рука зомби получается приколотой мечом к краю деревянной крыше. Дальше дело техники, пропускаю через меч максимально высокое напряжение, потратив примерно половину запаса маны, зомби аккуратно поджаривается и испускает дух, а точнее честно заработанные мною очки опыта. Со вторым ходячим четвертого уровня продёлюваю тоже самое, сливая, таким образом, всю накопленную ману. И тут выскакивает приятное сообщение:

Поздравляем! Вы получили 4 уровень!

+10 единиц на улучшение характеристик

У вас 10 неиспользованных единиц на улучшение характеристик

Навык: Магия Электричества повышен!

Уровень 2 (ученик)

Доступные заклинания: Электрошок (затрат маны 5 единиц в секунду),

Электрошок 2 (выстрел электричеством, затрат маны 10 единиц в секунду).

Недолго думая, вкладываю все 10 единиц характеристик в духовность, доводя тем самым параметр до 65. Затем мысленно представляю, как из обеих моих рук тянутся нити чистого высоковольтного напряжения. Прямо как электрический человек-паук. Прицелившись, запускаю свои сети в четвёрку толпящихся единой кучей зомбаков. Энергии, то есть маны, хватит на шесть с половиной секунд. Все четверо трясутся и прожариваются под мощными электри-

ческими разрядами, а тут ещё и молния, видно притянутая обилием электричества, бьёт, как раз по моим противникам. Фееричное зрелище. И запах горелой плоти.

Когда мана закончилась, у подножия детского теремка лежали одни обугленные останки. Мне же в награду досталось 300 очков опыта и повышение навыка владения электричеством. Новый уровень, правда, пока не дали. Очевидно, что халява здесь в строго ограниченных количествах.

Глава 2

На сегодняшний день мне хватило незапланированных стычек, а потому, возвращаясь домой через вновь опустевший двор, я напевал себе под нос старую песенку группы «Мумий Троль»:

Флейта, напой мне мелодию покоя.

Я буду первым, кто выучит ноты.

Моя флейта меня не подвела и напела таких магических мелодий, что не каждому профессиональному музыканту удаётся. Впрочем, всё это в новом мире, где почти не осталось места сантиментам.

Придя домой, я снова проверил интернет и мобильную связь. Как и ожидалось не было ни того ни другого. А вот свет, как ни странно, дали. Интересно, а как с этим в других домах и... городах?

На всякий случай я решил зарядить смартфон на полную, вдруг ещё пригодиться. А так же нажал кнопку загрузки компьютера. Поискав в кладовке переносной аккумулятор для телефона, зарядил и его. Вдруг свет совсем ненадолго, а так хоть будут заряженные устройства на случай появления сети и мобильной связи. Кто знает, что там сейчас в Кремле или Белом доме творится, возможно, правительство сохранило свой статус и целостность и уже сейчас вырабатывается план действий на ближайшее будущее. Свет явно дали не просто так...

Компьютер успешно загрузился. На рабочем столе всё те же ярлыки программных файлов и документов, среди которых и пиктограмма Живой игры – планета Земля, свободно парящая в черном космосе. Щёлкаю по ней дважды – интересно, что будет. На экране проявляется справка, белые буквы на фоне звёздного неба:

Имя игрока: Апрель

Раса: Человек

Уровень 4

Характеристики:

Здоровье: 120 (дополнительные 20 единиц, действует эффект флейты)

Сила: 50

Выносливость: 35

Ловкость: 50

Духовность: 65 (дополнительные 20 единиц, действует эффект флейты)

Изначальная Регенерация: 15

Интеллект: 77

Талант: 80

Навыки:

Оружие ближнего боя: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Магическая школа:

Электричество

Статус: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Особые умения: Игра на флейте. Уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Так, понятно, сверяю эти данные со своей внутренней статистикой – всё сходится. Закрываю вкладку на компьютере. Щелкаю снова по значку игры, опять любуюсь своей статистикой на фоне космического пространства. Больше получается, ничего не сделаешь, только статистику смотреть? Хотя, всё верно, ведь я и так уже в игре. Но быть может, есть возможность выйти? Порылся в корневой папке с игрой, никаких запускающих файлов там не было. Но затем в меню «Пуск» я обнаружил ярлык удаления программы. Точно так же игру можно было удалить и через панель управления операционной системой. Что ж, попробуем, хуже быть не должно. А статистику я и так смотреть могу. Вдруг, удалив игру, у меня получится вернуть всё, как было, нормальный мир без ходячих мертвяков?

Щёлкаю по вкладке удаления. Появляется стандартное сообщение системы:

Вы действительно хотите удалить Живую игру и все компоненты программы?

Да / Нет

Немного подумав, нажимаю «Да». И в ту же секунду гаснет свет. Я даже не успел понять, нажал или нет, ну то есть мышкой точно щелкнул, но успела ли на это среагировать система? Электричество вновь отсутствовало. Что это, совпадение, или чья-то конкретная суровая воля? Если не случайность, значит, вполне возможно, что удаление игры с моего компьютера, как-то может повлиять на обновлённый зомбо-мир? А если компьютер просто уничтожить? Сжечь своей собственной магией электричества?

Эта мысль показалась мне здравой. Выпускаю из обеих рук нити тока, активирую заклинание Электрошок 2. Системный блок компьютера искрится и дрожит под сильным напряжением. На седьмой секунде мана заканчивается. Заклинание прекращает действовать. От блока исходит сильный жар. А затем появляется подсказка:

Системный блок № 12

Неуничтожимый артефакт

Вот оно как... Что-то мне подсказывает, что неуничтожимым он стал после первой же попытки его уничтожить. Значит, игра как-то подстраивается под действия игрока? А что если попробовать найти место, где есть электричество и запустить компьютер, а потом всё-таки удалить игру? Это требовало проверки.

Свет, похоже, отключился как минимум во всём районе, по крайней мере, ночью было так. А значит следовало наведаться в электросеть, тем более, что жил я от неё всего в десяти минутах ходьбы. Моя машина стояла в гараже, идти туда пешком пять минут. Лучше уж сразу в электросеть, так быстрее будет.

Намерено оставляю флейту и катану дома. Выхожу во двор. Небо плотно затянуто свинцовыми тучами, но дождя не наблюдается, гроза утихла. Мысленно вызываю инвентарь, перед глазами всплывают два предмета – катана и флейта. Отлично. Выбираю меч, лучше заранее держать его в руках. Этот мир теперь суров и крайне опасен. Окидываю пристальным взглядом двор, он пуст и напоминает виды Припяти после эвакуации. Разве что растительность пока умеренная и в целом всё не так запущено.

Дорога в электросеть проходит мимо детского сада. Осторожно двигаюсь по тротуару вдоль невысокого забора и наблюдаю ужасную картину из кошмарных снов Стивена Кинга. На площадке возле песочницы несколько детей лет пяти поедают трупы двух своих воспитательниц. Остальные дети бесцельно бродят среди качелей, домиков и каруселей. Едва увидев меня, сразу кидаются к забору, но он для них слишком крепок и высок. С ужасом гляжу в мертвые, искажённые звериными инстинктами, когда-то детские лица. А теперь это лишь маленькие отвратительные зомби, которых хотелось уничтожить на месте, прихлопнуть одним ударом, как ядовитых пауков. Но я решил не тратить на это время. Сейчас надо соблюдать максимальную осторожность. Поэтому продолжаю двигаться вперёд до перекрёстка.

Несколько столкнувшихся автомобилей преграждают дорогу. Обходя машины, с опаской смотрю внутрь салонов, там шевелиться явно что-то нехорошее. Проверять, что это – желания не возникает. Держа меч наизготовку, благополучно пересекаю перекрёсток.

Похоже, этот город вымер, и только зомби чувствуют себя нормально.

Уже на подходе к электросети на меня нападает стая бешеных псов. Пятеро жутко агрессивных бывших дворняжек второго и третьего уровней. Пасти оскалены, глаза – раскаленные угли, изо рта кровавая пена.

Вливаю ману в заклинание Электрошок 1, пропускаю ток через катану, получается эклектический меч, при взгляде на который всплывает подсказка:

Катана стандартная

Категория: оружие ближнего боя

Состояние: хорошее

Урон: 12 – 55 единиц

+ 25 единиц урон электричеством (действует заклинание, расход маны 4 единицы в секунду)

Требуемая сила: 50

Ого! Как и следовало ожидать, с повышением навыков урон от оружия увеличивается, а расход единиц маны в секунду уменьшается.

Псы бросаются на меня поочерёдно. Ухожу в сторону и наношу контрудары с разворота. Одного удара электрического меча хватает, чтобы обездвижить тварь, бьющуюся в конвульсиях под воздействием высоковольтного напряжения. Второй удар – добивающий. Последнего пса накалываю в полёте на лезвие катаны, мана к этому времени уже закончилась, но один хороший крит отбирает большую часть здоровья, после такой тяжёлой раны добить бешеное создание не составляет труда. За минуту я практически без повреждений уничтожил свору дворняжек и поднял пятый уровень.

На этом уровне меня ждал приятный сюрприз. Помимо десяти единиц характеристик, дали ещё двадцать очков для повышения навыков. Их пока было у меня всего три. Игра на флейте, электричество и оружие ближнего боя. Думаю, что боевые навыки сейчас важнее, поэтому по восемь единиц вкладываю в электрошок и катану, оставшиеся четыре трачу на флейту. Флейта и катана пока не повышают уровня, а вот в магии электричества меня снова ждёт приятный сюрприз.

Навык: Магия Электричества повышен!

Уровень 3 (адепт)

Доступные заклинания: Электрошок (расход маны 3 единицы в секунду),

Электрошок 2 (выстрел электричеством, затрат маны 7 единиц в секунду).

Молния (урон 100 единиц, при критическом попадании способна убить противника двукратно превосходящего уровнем заклинателя, расход маны 100 единиц одновременно)

Что сказать? Очень круто. Вот только общего запаса маны мне пока не хватало на эту плюшку. Вкладываю все полученные очки характеристик в духовность, итого у меня 75. Это ещё благодаря эффекту флейты, а без неё всего 55 было бы... В общем, чтобы уметь стрелять молниями, надо поднять ещё три уровня и получить 30 единиц характеристик. Пробую активировать заклинание «Молния», читаю сообщение:

Недостаточно маны. Поднимите уровень вашей духовности до 100 единиц.

Что и следовало ожидать. А вот по двадцать очков навыков, как мне думается, дают на каждом пятом уровне. Но эти самые навыки прокачиваются и сами по себе, чем дольше и успешнее используешь предмет или заклинание, тем чаще повышается навык, а дополнитель-

ные двадцать очков на каждом пятом уровне, это такой приятный поощрительный бонус от игры. Толково придумано.

Окинув удовлетворённым взглядом окровавленные трупы собак, я продолжил свой путь. Больше мне никто не попадался. Но уже на подходе к электросети я услышал звуки боя. А затем и увидел картину из добротного фантастического боевика.

Двое каких-то звероловлей сражались с десятком живых мертвецов. Выглядело это весьма эффектно. Присмотревшись, я определил, что люди третьего и четвёртого уровня, мертвецы все первого и парочка второго. Пока силы казались равными, и на чьей стороне окажется победа – неизвестно. Как я догадался, что те двое – люди, а не монстры? Во первых, они сражались грамотно и разумно, прикрывая спины друг друга, да и вели себя как-то по человечески, хоть внешне и напоминали помесь волка и гориллы. А вот мертвецы были явно не разумные хищные твари, ими двигало лишь одно желание, как можно скорее впиться челюстями в живую плоть. А во вторых над игроками висели подсказки:

Имя: Лекс

Раса: Оборотень

Уровень 4

Имя: Лана

Раса: Оборотень

Уровень 3

И белые полосы жизней над каждым. Похоже, что это мужчина и женщина, возможно – супружеская пара. Оба дрались отчаянно, отбивая когтистыми лапами попытки зомбаков прорваться к их телам. Но мертвецов было в пять раз больше, оттого оборотням приходилась нелегко. Я осторожно подошёл ближе. Трое зомби, заметив очередную жертву, отделились от основной группы и двинулись в мою сторону. Один второго уровня и два первого. Недолго думая, выпускаю в двух первоуровневых мертвяков нити тока, активируя заклинание Электрошок 2. Сливаю тем самым три четверти запаса маны, зомби трясутся и через несколько секунд падают на асфальт парковки обугленными головешками. Полученный опыт символизирует о гибели противников. Оставшийся мертвец второго уровня почти подошёл на расстояние вытянутой руки. Делаю шаг назад, включаю заклинание Электрошок 1, превращая тем самым катану в уже привычный мне электрический меч и точным выпадом протыкаю грудь мертвеца. Когда мана заканчивается, у зомби остаётся всего десять единиц здоровья. Легко добиваю его колющим ударом в голову, клинок мягко входит в гнилую черепушку, выпуская наружу полученные очки опыта.

В основном замесе дела пошли куда продуктивнее, за это время оборотни тоже прикончили троих зомби, и теперь их было двое против четверых. Подхожу ближе, хорошенько изловчившись, наношу критический удар катаной уже заметно покоцаному зомбаку второго уровня. Очки опыта возвещают о победе. Оборотни быстро добивают оставшихся трупиков, стремительно разрывая мертвую плоть своими острыми как бритва когтями. Сила и скорость у них явно превосходит мою, что совсем не удивительно.

Не спешу убирать меч в ножны и всё так же остаюсь в боевой позиции. Оборотни удовлетворённо оглядывают поле боя, затем, издав победный звериный рык, медленно трансформируются в людей.

Как я и ожидал, это были парень и девушка. Отнюдь не голые, а вполне в обычной современной одежке среднестатистических москвичей.

– Привет! Отлично сражались! Спасибо за помощь. Я Алексей, а это моя жена Светлана. – Парень, на вид лет тридцать, подходит ко мне, и протягивают руку в знак приветствия.

Отвечаю на рукопожатие, а так же киваю девушке, вполне симпатичной блондинке хороших форм, по виду лет на пять младше мужа.

– Феликс. – Называю своё настоящее имя.
– Как Дзержинский? – улыбается парень.
– Пока не знаю, игра покажет, – улыбаюсь в ответ, убирая катану в ножны.
– Хороший меч, магический?
– Это апгрейт, а так обычный, почти... – Уклончиво отвечаю я. – А вы давно здесь?
– Только пришли. А тут этих тварей полным полно, если бы не ты, то и не знаю, чем бы всё это закончилось...

– Да, спасибо вам большое за помощь, – кивает девушка, – Вы первый живой человек, кого мы встретили.

Как выяснилось, они оба тоже купили диск, правда, не в переходе, а на каком-то компьютерном рынке. Играли на одном компе по очереди. Обычная оффлайн РПГ, как рассказывал Алексей, где надо качать навыки и убивать зомби на территории мегаполиса. Они успели поиграть всего пару дней, как вдруг неожиданно очутились в самой игре. Сам Алексей в это время находился дома на кухне. А жена вышла в магазин за хлебом. И вдруг космос, невесомость и предложение выбрать расу... Им обоим всегда нравились оборотни, на этой почве они и познакомились во время живой ролевой игры по миру Сумерек. Я подумал, что нечасто так бывает, чтобы пара фанатела по оборотням, у вампиров всё же всегда было больше поклонников, не говоря уже о такой привлекательной категории, как люди-маги.

Вскоре супругам пришла в голову похожая мысль, что надо уничтожить системный блок, или удалить игру с компьютера. Но электричества уже не было, а системный блок, как и мой, превратился в неуничтожимый артефакт. И тогда они решили отправиться в электросеть, попутно перебив во дворе кучку зомби и стаю бешеных собак у помойки.

Я в свою очередь так же поведал краткую историю моего входа в игру и поделился дальнейшими соображениями насчёт того, как попробовать вернуть электроэнергию. Для этого нужно было проверить подстанцию, но для начала надо найти человека, кто в этом хоть сколько-нибудь разбирается, и вполне логичная мысль – поискать такого человека в электросети нашего района.

В здание решили войти все вместе. Но не успели сделать и двух шагов, как из-за угла раздался женский крик о помощи, а затем какое-то омерзительное карканье и звуки, похожие на хлопанье больших крыльев.

Оборотни насторожились, очевидно, готовясь к боевой трансформации. Я тоже выхватил катану и проверил запас маны, она успела восстановиться на восемьдесят девять процентов. Весьма неплохо за такой относительно короткий срок.

Спустя секунды из-за угла показалась бегущая девушка лет двадцати трёх, а сверху за ней гналась целая стая каких-то уродливых и очень уж здоровенных ворон, раза в два превышающих размер всем нам хорошо знакомых каркуш. Навскидку их было штук пятнадцать, мелькали уровни от первого до третьего. А вот над девушкой уровня не было...

Оборотни в считанные секунды приняли вид агрессивных хищников, что напугало девушку ещё больше, и она в замешательстве остановилась. Не дожидаясь, пока её закроют, а на плечах и руках жертвы уже и так виднелись кровоподтёки, я сходу активировал заклинание Электрошок 2 и, не жалея маны, ударил нитями тока в самую гущу вороньей стаи, кружащей всего в полутора метрах над девушкой. Та пригнулась, испуганно прикрывая голову руками, и правильно сделала, уже через несколько секунд на неё посыпался град из прожаренных вороньих туш. Маны хватило, чтобы уничтожить примерно половину птиц. Остальные же с диким, каким-то не здешним карканьем ринулись на опасного противника, то есть меня. Но тут птичек ожидал неприятный сюрприз. Оборотни, оттолкнувшись задними лапами от асфальта, подпрыгнули метра на три в высоту и бросились вперёд, навстречу стае. Из общей кучи до меня долетела лишь пара двухуровневый ворон, которых я с лёгкостью разрубил в полёте двумя критами моей смертоносной катаны. И поднял тем самым шестой уровень.

На этот раз характеристики равномерно вложил в силу и ловкость, уж очень мне понравилось, как сражались мои новые соратники. К тому же хорошее владение мечом требует как раз именно этих характеристик.

Заметил, что и Лекс с Ланой тоже подняли по одному уровню. Воронья стая была растерзана за минуту.

Спасенная девушка сидела на асфальте, по-прежнему закрывая голову руками. По всему было видно, что у неё шок. Оборотни уже приняли свой человеческий вид, и Светлана участливо склонилась над несчастным испуганным созданием.

– Не бойся, всё уже закончилось. – Сказала она, потрогав девушку за плечо, – Эй, как ты?

– А? Что происходит? Что это были за твари? Они что, мертвые? Нет-нет, этого не может быть, это сон, просто кошмар, кошмар... – И тут она дала волю слезам.

Мы подошли ближе, параллельно сканируя взглядом округу, в этом мире теперь мало безопасных мест. Светлана обняла девушку и осторожно прижала к себе.

– Ну что ты милая, успокойся, мне не дадим тебя в обиду. Всё будет хорошо, – Говорила она стандартный набор фраз для утешения человека в стрессовой ситуации, а сама, тем временем, тоже поглядывала по стомам. Опасность могла появиться из ниоткуда, обновлённый мир быстро учит осторожности, и кто не усвоил урок с первого раза, должен понимать, что второго шанса может и не быть.

Девушку звали Катя, они снимали здесь квартиру с подругой, но сегодня утром её соседка попыталась отведать свежей плоти. Катя чудом выбралась через окно, более-менее удачно приземлившись на цветник, прыгнув со второго этажа. Затем побежала в соседний подъезд искать помощи. Дверь открыла знакомая старушка на первом этаже, вместе они пытались куда-нибудь позвонить по стационарному телефону, в отличие от мобильной связи, в трубке старого советского аппарата звучали обнадеживающие длинные гудки, но ответа нигде так и не дождались, а потом вообще вырубился свет. Поскольку жили они рядом с электросетью, то логичная мысль пришла незамедлительно. Двор был пуст, одинокая старушка, разумеется, осталась дома. А девушка, пройдя всего пару подъездов, подверглась нападению мутированных зомби-ворон с ближайшей крыши многоэтажного дома.

– Если бы не вы... господи, что же это такое?.. – Она всё ещё продолжала всхлипывать, но уже более-менее пришла в себя, сумев вкратце поведать нам свою историю.

Оставаться долго на открытом пространстве было небезопасно. Лана предложила проводить девушку обратно к старушке из соседнего подъезда, а мы с Лексом вдвоём решили обследовать электросеть. Это было небольшое трёхэтажное офисное здание, огороженное металлическим решетчатым забором. Ворота были открыты, будний день, по идеи все должны находиться на своих рабочих местах, вот только успели ли они выйти на работу до начала игры? Или же наоборот, не уходили с неё со вчерашнего вечера? Точное время общего входа в игру было неизвестно. Скорее всего, где-то между вчерашним ранним вечером и сегодняшним поздним утром. И пока неясно, началось ли это везде одновременно, или же подключение шло поэтапно, от игрока к игроку, от района к району и так далее...

– Заметил, у неё нет уровня? – Спросил Лекс, когда мы уже почти подошли к главному входу в электросеть, а Лана с девушкой скрылись за углом соседнего жилого дома.

– Да. И это наводит на размышления. Я думаю, она даже не знает, что в игре. То есть Катя осталась такой же, какой и была до входа в игру, а мир вокруг обновился до зомби-апокалипсиса. Мне уже встречались обычные люди, я тогда не обратил внимания на отсутствие у них уровней, игровых имён... Всё происходило слишком быстро, и они тут же погибали у меня на глазах... или уже были трупами, но не ходячими.

– Не позавидуешь таким, это точно. – Констатировал Лекс, – А чем тогда мы отличаемся, что стали игроками и получили возможность прокачивать навыки, улучшать характеристики, выбирать имя и расу?

– Может быть тем, что купили диск с игрой?

– Хм... вполне возможно, что так.

– Во всём это нам ещё предстоит разобраться. А сейчас давай соблюдать осторожность, всё-таки идём в закрытое помещение, и, судя по всему, мертвых людей-зомби в этом мире значительно больше, чем живых.

Мы вошли в здание. Внутри царил лёгкий полумрак. Как и ожидалось, здесь тоже не было электричества. Сразу же у входа валялся обглоданный труп охранника, что явно не предвещало ничего хорошего. Где-то вдалеке, должно быть на верхних этажах, слышались подозрительные шорохи и ещё какие-то хлопающие, чавкающие звуки. Если и остался кто живой, он явно будет не на виду.

Мы сделали несколько осторожных шагов по коридору, Алексей пока не принимал боевой трансформации, но даже в таком человеческом виде он был весьма внушительных габаритов и двигался очень ловко. В руке у него был зажат кухонный топорик для рубки мяса. Самое оно против зомби, подумал я, доставая катану, которая была в этом плане на порядок эффективнее.

Не успели мы, как следует сориентироваться, как в кармане у меня настойчиво завибрировал смартфон. Алексей удивлённо воззрился на карман моей ветровки. Я уже как-то начал привыкать к частичному отсутствию технического прогресса. И тут вдруг...

Опять неопределённый номер.

– Да, слушаю. – Спокойным ровным голосом отвечаю на вызов, хотя внутри всё вибрирует, как этот самый смартфон несколько секунд назад.

– Почему ты меня не послушал? – Тот же мужской голос неопределённого возраста, через сильные помехи. – Зачем полез в игру, тебя же предупреждали...

Глава 3

Алексей во все глаза смотрел на меня. С каждой секундой во взгляде оборотня разгоралось всё большее любопытство.

– Кто вы? – Спросил я в трубку.

– Сейчас это не имеет значения. Мир уже изменился. И ты сыграл в этом далеко не последнюю роль.

– Возможно и так. – Ответил я, после небольшой паузы. – Но какова сейчас твоя роль и для чего ты мне звонишь?

Незнакомец умолк на несколько секунд, которые для меня растянулись в вечность. Я уже подумал, что связь опять прервалась, но тут он произнёс всё тем же безликим голосом:

– Вернись в начало.

После чего в трубке раздались короткие гудки. Я посмотрел на Алексея, тот в свою очередь рылся в своём айфоне.

– Сети нет! У тебя какой оператор связи? – Спросил Лекс, уже пялясь в мой смартфон.

– Билайн. И сети действительно нет. Как он мне дозвонился, не понимаю...

– А интернет? Или спутник?

– У меня в смарте всего две симки, обе от Билайн, и ни одна из них не работает. Wi-Fi сети, как видишь, здесь тоже не наблюдается, равно как и вообще электричества... И, разумеется, никакой спутниковой связи я себе никогда не устанавливал. В Москве мне это совершенно ни к чему.

– Вот и у меня всё примерно так же... – Оборотень нахмурился, – И что всё это значит?

Я говорил по громкой связи, потому мой новый напарник слышал весь наш короткий разговор.

– Вернись в начало... возможно, он имел ввиду то место, где я купил компакт-диск с игрой?

- Скорее всего, так и есть, – согласился Лекс. – А где ты его купил?
- Да здесь, не далеко, в подземном переходе у метро. На Проспекте Мира.
- А мы на Савёловском рынке...

Со стороны лестницы слышались медленные, но тяжёлые и немного шаркающие шаги, как будто шёл кто-то большой и очень пьяный. Мы насторожились и заранее приготовились к бою. Кожа Алексея заметно покрылась шерстью, да и сам он значительно увеличился в размерах, но полной трансформации в зверя пока не произошло. Должно быть, выжидает нужный момент, подумал я, проверяя запасы маны. Она восстановилась на все сто процентов, а именно – 75 единиц, в полном соответствии с характеристикой Духовность.

По звуку шагов, существ было как минимум двое. Но когда монстр появился на первом этаже, мы поняли, что немного ошиблись. Их действительно было двое, но... скорее ДВА В ОДНОМ.

Жуткий огромный урод, состоящий из двух соединённых людей. Мужчины и женщины. Две головы, четыре ноги, двигался он на четвереньках, и имел четыре хватательные конечности, представляющие собой удлинённые руки из шести суставов. Над ним висела подсказка:

Человек-мутант

Уровень 10

Агрессивность: максимальная

Здоровье: 500

Урон: 30 – 100 единиц.

Опасность: высокая

Обе головы хищно уставились в нашу сторону. Мой напарник мгновенно завершил свою трансформацию, и уже в облике мощного зверя попытался атаковать чудовище.

Мужская голова не заставила себя ждать. Изо рта высунулся толстенный язык, длиною в несколько метров, и в полёте проворно поймал оборотня за горло, начав душить, подобно удаву. Здоровье Алексея моментально просело вдвое. Я, быстро активировав заклинание Электрошок 1, тут же рубанул катаной по языку, тем самым освободив оборотня и отняв у мутанта добрых двадцать процентов жизней. Крит оказался весьма удачен. Лысый мужик скривился от боли, убирая обрубок языка обратно в рот. Но вторая голова чудовища в виде строгой сорокалетней женщины в очках, плюнула в меня чем-то наподобие кислоты, отняв тридцать единиц здоровья. После чего злорадно рассмеялась и приготовилась к очередному кислотному плевок. Оборотень попытался атаковать снова, но тут же был отброшен к стене парой мощных передних конечностей монстра, потеряв при этом ещё десять процентов здоровья. Я, тем временем, уклонялся от жгучей кислоты, хлещущей изо рта ехидной дамочки сплошным непрерывным потоком. Параллельно пытаюсь активировать Электрошок 2, но получалось это пока не очень, не хватало концентрации, зато появился новый навык – Защита, рост которого напрямую зависел от параметров ловкости и выносливости.

– Куда же ты убегаешь, дорогой? – Пропела женская голова чудовища. – Я хочу облизать твои глаза.

Заклинание наконец удалось активировать и я отчаянно выстрелили двумя нитями тока сразу в обе головы монстра. Это парализовало его на несколько секунд, что дало возможность оборотню успешно атаковать. Когда мана закончилась, он вцепился в мужскую голову своими мощными когтистыми лапами-руками, пытаясь её оторвать. Но тут же снова был отброшен назад, всё-таки силой и количеством лап Лекс значительно уступал мутанту. А я тем временам пропустил очередной кислотный плевок скверной дамочки, кислота обожгла кожу на шее и отняла почти половину хитов. У моего напарника дела были ещё хуже, его здоровье за время боя уменьшилось почти на три четверти. По всему видно, что мы катастрофически проигрываем этот поединок.

– Отступаем! – крикнул я Лексу, – Иначе этот монстр нас прикончит!

Как бы в подтверждение этих слов с лестницы послышались неторопливые шаги, и спустя всего несколько секунд из-за угла появился ещё один двухголовый мутант с восемью конечностями. На этот раз обе головы были женскими. Одиннадцатый уровень...

Новый монстр встретил нас двойным плевком кислоты, каким-то чудом удалось увернуться в достаточно узком пространстве коридора. Затем мы почти бегом отступили к выходу. Всё-таки по скорости движений эти мутанты двигались с заметным отставанием от меня и значительно медленнее оборотня.

– Мальчики, куда же вы? – Пропели в унисон две женских головы кислотного монстра.

Спустя секунды, мы уже были на улице и бежали в сторону жилого многоэтажного дома, куда Светлана отправилась провожать недавно спасённую девушку.

Мутанты за нами не последовали, очевидно, решив остаться в своём логове. Во дворе многоэтажного дома валялось несколько недавно растерзанных трупов зомби, должно быть Лана постаралась, не зря мы решили не оставлять Катю одну, в этом мире теперь на каждом шагу поджидает опасность.

Светлана ждала нас у подъезда. Заметив кровь и потрёпанный вид, девушка насторожилась. Лекс уже привел себя в человеческий облик, в котором выглядел ещё более побитым, чем в шкуре зверя.

– Что случилось? – Встревожено спросила она. – С вами всё в порядке?

– Норм, – коротко бросил Лекс, – Регенерация работает и ладно.

Далее мы вкратце пересказали ей весь наш бой и последующее, если учитывать уровень противников, не такое уж и позорное бегство из электросети. Светлана же в свою очередь поведала нам о небольшой разборочке с местными зомби и успешной доставке спасённой девушки в квартиру к соседской старушке. А затем наш разговор был прерван рёвом мотоциклов. Здоровье и мана восстановились ещё не полностью, а потому очередной битвы крайне бы не хотелось.

Двое байкеров в чёрных касках и с охотничьими ружьями за плечами, въехали во двор и остановились возле соседнего подъезда. Ветер донёс запах выхлопа и сигаретного дыма, припарковавшись, они первым делом закурили. Никаких подсказок об уровнях, именах и прочем над мотоциклистами не наблюдалось. Значит люди, но видать не простые, раз свободно разъезжают по городу с ружьями наперевес. Хотя в эпоху зомби-апокалипсиса это смотрится вполне гармонично.

– Эй! – крикнул один из них, коренастый бородач в темных очках, – Вы кто такие?

– А вы? – Ответил Лекс, уже более менее залечив свои повреждения. У него-то регенерация была повыше моей.

– А мы здесь живём, я на третьем, он на пятом, – Ответил второй байкер в кожаной куртке с абсолютно лысым черепом. На вид обоим мужчинам было под сорок. Они уже слезли со своих мотоциклов и двинулись в нашу сторону.

– Мы тоже с этого района, из соседних дворов, ходили в электросеть, узнавать насчёт отсутствия электричества. – Ответил я спокойным, уверенным голосом.

– Электричества? – Удивился лысый, – Не думал, что в подобной ситуации людей будут беспокоить такие мелочи.

– Вот именно. – Поддержал его бородач, – Вы хоть в курсе, что в городе творится?

– Ну, так, в общих чертах. – Я не спешил делиться информацией с первыми встречными, тем более не игроками.

– А мы вот попытались прорваться за кольцо, но хрен там. Вообще жопень какая-то походу приключилась. Впору блокбастер снимать, да только не кому уже...

– И не для кого, – поддакнул лысый.

– А что там, на окраинах? – Спросила Света. – Мы только в соседних дворах побывали, но уже успели насмотреться всякого...

– Там какая-то мистическая фигня творится... или скорее научно-фантастическая. – Ответил бородач.

– Короче, – Продолжил лысый, – то, что весь город кишит зомби и прочими уродами, это думаю вам понятно.

Все утвердительно кивнули.

– А вот дальше, за МКАДом... – Лысый сделал многозначительную паузу, затем продолжил, – Проще говоря, выбраться из Москвы не получается. Там что-то вроде невидимой стены.

– Нет, это не стена. – Перебил бородач. – Это как будто ты движешься, но толку никакого. Объекты не приближаются, всё равно, что на беговой дорожке. Шаг вперёд, десять шагов, или сотни километров на байке, без разницы, вроде едешь, но картина вокруг не меняется, всё равно, что голограмма или декорация. Бесполезно, в общем, пробовать пересечь границу города... за МКАДом всё время один и тот же унылый бэкграунд, попытки преодолеть который не удаются.

Мы задумались, переваривая услышанное.

– Теперь вот думаем сгонять в центр. Может в Кремле, что нового узнаем. Других вариантов пока нет. – Лысый сделал последнюю затяжку и затоптал окурок на тротуаре.

– Может мы с вами? – предложил вдруг Алексей. – Чем больше людей вместе, тем безопаснее.

– А что? – Ответил бородач, мимолётом бросив взгляд на лысого, – это мысль.

Светлана тоже согласно кивнула.

– Ты как? – Спросил Лекс, обращаясь ко мне.

– У меня другие планы. Но вы поезжайте.

Алексей сразу понял, о чём я.

– Хорошо, – ответил оборотень. – Давайте обменяемся адресами и договоримся, что в случае чего, будем держать связь через Катю и её соседку. Они-то уж точно пока останутся на месте.

Все согласились с подобным решением. Алексей предложил ехать на своём внедорожнике, но байкеры сказали, что все дороги забиты столкнувшимися или просто остановившимися машинами, так что на мотоциклах ещё есть шанс пробиться, на автомобиле – практически без вариантов.

– Мы пока пойдем, перекусим перед дорогой. – Сказал бородач, – может с нами?

Я вдруг не без удивления заметил, что чувство голода со вчерашнего дня совершенно не давало о себе знать. По многозначительным переглядам оборотней, понял, что и у них – то же самое. Есть не хотелось, но в принципе было ощущение, что при желании чего-нибудь вкусненького можно и отведать. Просто в этом не было абсолютно никакой необходимости. Равно, как и справлять естественные нужды. Ещё один бонус от игры?

Алексей и Светлана из вежливости согласились пойти с новыми спутниками, ведь оборотням предстояло вскоре ехать на байках в качестве пассажиров. Я же, распрощавшись с новыми знакомыми, отправился домой. Нужно было проверить ещё одну идею, а уже потом отправляться в подземный переход, где я купил злополучный диск с игрой. Вернись в начало, так сказал мой таинственный... доброжелатель? Кто знает...

По дороге я всё же решил зачистить детский сад от маленьких зомби. Стрелял электрошоком через решётку забора, к которому стянулись практически все мертвые дети, в непреодолимой жажде отведать свежей крови и мяса. Но забор преодолеть они не могли, так что я находился в относительной безопасности. В промежутках, когда заканчивалась мана, играл на флейте. Таким образом, прокачал навыки и поднял седьмой уровень. Все очки характеристик вложил в духовность, очень уж хотелось поскорее набрать 100 единиц, чтобы иметь воз-

возможность использовать заклинание «Молния». До него мне оставалось ещё пятнадцать очков духовности.

Мой двор был по-прежнему пуст, а подъезд завален трупами. Да, теперь это всё в порядке вещей, убираться больше не кому. Обновлённый мир пишет свою историю мертвыми пальцами хищных зомби, алчущих плоти последних выживших. И мне предстояло со всем этим разбираться, поскольку сам я находился далеко не на последней ступеньке пищевой цепи.

Зайдя в свою квартиру, я первым делом направился к компьютеру. Идея была проста, как три копейки. Ведь с недавних пор я сам мог генерировать электричество с помощью заклинаний. А, следовательно, могу попробовать использовать свои электрические руки в качестве источника питания для компьютера. Вынимаю вилку из розетки и активирую заклинание Электрощок 1. При этом закрываю глаза и представляю, что энергия, идущая через мои руки равна 220 вольт. Вроде получается. Открываю глаза и нажимаю на системном блоке кнопку загрузки. Работает!

Компьютер успешно загружается, одной рукой держу штекер, исправно посылая туда 220 вольт, второй вожу мышкой по экрану, открываю панель задач, ищу вкладку с Живой игрой, и тут заканчивается мана и компьютер благополучно вырубается.

– АААААА! Фак! Фак! Фак! – Ору куда-то в космос и от досады пинаю системный блок ногой. Ему то что, он – неуничтожимый артефакт, а вот ногу я слегка ушиб, но не очень больно. Боль в этом мире была какая-то ненастоящая, что ли... она лишь сигнализирует о повреждениях, но совсем не мешает думать и полноценно действовать.

Немного успокоившись, я понял, что на данном этапе в любом случае не успеваю нормально поработать в системе, энергии пока хватает от силы на полторы минуты, а мой старый комп, как назло, очень уж долго загружается...

Вывод прост – качать духовность или надеяться, что свет всё же появится, в чём я сильно сомневаюсь, наличие двухголовых мутантов и прочих зомби убедительно доказывают деградацию этого мира.

Надо идти в переход на проспекте, возможно, там что-то прояснится.

Выходя из подъезда, заметил ещё парочку зомби, неторопливо бредущую по тротуару вдоль дома. Увидев живого человека, мертвецы заметно ускорились. Первый и второй уровень, сейчас это для меня уже мелочёвка. Привычно выпуская нити тока, и хорошенько прожариваю трупиков электричеством. На всё про всё ушло несколько секунд. Маны потратилось чуть больше двадцати процентов. Такой результат определённо радовал, хотя мир вокруг оказывал весьма гнетущее впечатление.

Идти до перехода к метро, было около пятнадцати минут. За это время мне попадались мелкоуровневые зомби, небольшие стайки бешеных дворовых собак и несколько двухголовых мутантов, последних я предпочёл аккуратно обойти дворами, ещё до того, как они меня заметили. На собаках и небольших группах малоуровневых мертвецов прокачивался. Таким образом, выйдя на Проспект мира, я достиг восьмого уровня. Очки по-быстрому закинул в духовность, теперь до сотни оставалось всего пять единиц. Заметил, что навыки владения электричеством растут быстрее, чем остальные, хотя катану и флейту я тоже достаточно активно использовал. Дополнительный бонус от удара молнией? Или куда более прокаченная духовность? На флейту, как я понял, влияет талант, а на катану – сила и ловкость.

Весь проспект был забит автомобилями, столкнувшимися и просто остановившимися. Кое-где между машинами бродили одинокие зомби, но уже не такие низкоуровневые, как во дворах домов. Были среди них и десятые уровни, и выше. Я осторожно прокрался к переходу, перебежками, прячась за машинами, киосками и фонарными столбами. Прежде чем спускаться вниз, решил проверить свои характеристики. Найдя относительно безопасное место, вызвал статистику внутренним зрением, как бы заглядывая вглубь себя.

Имя игрока: Апрель

Раса: Человек

Уровень 8

Характеристики:

Здоровье: 120 (дополнительные 20 единиц, действует эффект флейты)

Сила: 55

Выносливость: 35

Ловкость: 55

Духовность: 95 (дополнительные 20 единиц, действует эффект флейты)

Изначальная Регенерация: 15

Интеллект: 77

Талант: 80

Навыки:

Оружие ближнего боя: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Защита от повреждений, уклонение: уровень 1 (новичок) – в процессе.

Магическая школа:

Электричество

Статус: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – пройдено.

Уровень 3 (адепт) – в процессе.

Доступные заклинания: Электрошок (расход маны 2 единицы в секунду),

Электрошок 2 (выстрел электричеством, затрат маны 5 единиц в секунду).

Молния (урон 100 единиц, при критическом попадании способна убить противника двукратно превосходящего уровнем заклинателя, расход маны 100 единиц одновременно)

Особые умения: Игра на флейте. Уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Как я и ожидал, расход единиц маны на заклинание уменьшался пропорционально увеличению уровня духовности и роста навыка владения магией электричества. По крайней мере, в отношении электрошоков. До заклинания «Молния», мне по прежнему не хватало маны, и затраты на него оставались всё те же 100 единиц.

Спускаясь в чёрный зев подземного перехода, я услышал знакомый звук флейты. Поскольку электричества не было, под землёю царила полная темнота. В качестве фонарика, я использовал свой смартфон. Но это был достаточно слабый источник освещения. В основном я шел в темноте, ориентируясь на звук флейты. В тихом безлюдном переходе она звучала ещё более космически, чем в прошлый раз в толпе людей и шуме автомобилей с проспекта. Если бы не этот звук, было бы весьма жутковато, а так ощущалось присутствие чего-то доброго и живого.

Когда я поравнялся с играющим, флейта умолкла и музыкант приветствовал меня восточным поклоном, сложив руки домиком на груди. Я инстинктивно ответил тем же. Сам не знаю почему. В слабом свете смартфона я всё же узнал в нём человека, что подарил мне флейту. Мужчина лет сорока пяти, длинные полуседые волосы и добрые голубые глаза, на лице трёхдневная щетина. Сверху тут же всплыла подсказка.

Имя: Ветер

Раса: Человек

Уровень 16

Ого. В два раза больше моего.

– Приветствую тебя, добрый странник. Я ждал твоего прихода. – Произнёс мужчина после предварительного поклона.

– И тебе привет, Ветер. А почему ты меня ждал? Это ты звонил на сотовый?

– Нет, тебе звонил наш Куратор.

– Куратор?

– Да, он из внешнего мира, за периметром.

Я вопросительно глядел на музыканта и тот продолжил:

– Ты был последним, кто запустил игру. А я – самым первым. Нас всего двенадцать игроков, по четыре на каждую расу. Куратор пытался всё это предотвратить, предупреждал каждого об опасности, но никто из нас не послушался.

– А кто вообще всё это устроил? Что за Живая игра такая?

– Всего не знаю даже я. А с куратором не удаётся нормально поговорить, сигнал быстро глушат. Большинство смс перехватывают. Ясно одно – всё это не земные технологии...

Я подумал, что говорить по смартфону, когда нет сети, и участвовать в компьютерной игре, не находясь при этом за экраном компьютера или в шлеме виртуальной реальности – это действительно не выглядит земным...

– Есть мысли, что делать дальше? – Спросил я после небольшой паузы.

– Не только мысли, но и подробные инструкции от Куратора.

– Хм? – Я вопросительно поднял бровь.

– Между станциями Лубянка и Охотный ряд находится какой-то секретный тоннель метро. Он должен привести тебя к выходу за периметр города.

– Но мне рассказывали, что МКАД пересечь не удаётся при любом раскладе...

– Вот именно. Поэтому ты должен попасть в этот тоннель. Мне же поручено оставаться в городе и координировать действия других игроков и людей, насколько это будет возможным...

– Музыкант замолчал, давая время обдумать услышанное.

– А Куратор как с тобой связывается, тоже через телефон?

– Нет, я просто слышу его голос в голове, когда играю на флейте. Всё это очень похоже на телепатию. Но связь так же весьма не стабильна, что-то мешает нам общаться. Кто-то ИЗВНЕ. Флейта частично блокирует помехи, но они пока ещё слишком сильны.

– А что там, за периметром?

– Этого я не знаю, но Куратору верю на все сто процентов, так что не сомневайся в правильности такого решения. Я думаю, он сам с тобой свяжется, когда придёт время и появится такая возможность.

С обоих концов перехода послышались шаги. Слабый свет с улицы перекрыли какие-то тени. Затем появились мертвецы. Их были десятки. Они шли сплошной стеной с двух сторон тоннеля, блокируя тем самым возможность отступления.

– Идём к метро, – Махнул флейтист в сторону радиальной линии. С этого выхода мертвецов было чуть поменьше, чем со стороны кольцевой. Но всё равно их там было, как минимум больше двадцати. Уровней пока не разглядеть.

Когда до отряда зомби оставались считанные метры, музыкант достал флейту и начал играть какую-то очень знакомую популярную мелодию. Сам он при этом практически растворился в воздухе, были видны лишь размытые едва заметные очертания силуэта, как будто этот человек состоял из потоков ветра. Зомби замедлились в четыре раза. Мне удалось разглядеть их уровни. От четвертого до десятого. Даже при такой слоу-атаке они всё равно имели куда больше преимущество, к тому же с другого конца перехода двигалось ещё мертвецов тридцать.

– Беги к выходу, я их задержу! – Крикнул флейтист, на секунды прерывая мелодию.

– А как же ты?

– За меня не беспокойся! Выкручусь как-нибудь!

И я побежал, на ходу прорубая себе дорогу сияющим в темноте электрическим клинком, пробиваясь сквозь поток заторможенных зомби.

Глава 4

Выскочив из перехода на улицу, я сразу же рванул к метро. Пробегая мимо Макдоналдса, заметил там ещё одну толпу мертвецов, людные места, как видимо, кишели этими тварями. По пути, буквально на бегу убил парочку зомби четвёртого уровня и ещё несколько просто отбросил в сторону, нанеся незначительный урон. Вступать в длительные схватки в подобном месте чревато негативными последствиями. Через три минуты я был уже в вестибюле метрополитена. Внутри было темно и подозрительно тихо. Как ни странно, мертвецов совсем не наблюдалось. Немного осмотревшись и миновав турникеты, я начал осторожно спускаться вниз по эскалатору. Мои негромкие шаги всё равно отдавались эхом в пустой глотке подземки. Время замедлило свой бег, секунды растянулись в минуты, пока я медленно шёл вниз к станции.

На платформе было совсем темно, смартфон слабо рассеивал тьму лишь на пару метров впереди. Но даже при таком освещении я с ужасом обнаружил, что станция буквально завалена трупами. Но не такими, как наверху. Эти были просто обескровлены. На шее характерные укусы, следы от клыков. Не все покойники были людьми, среди них хватало и зомби. Но умерли они одной смертью.

Несмотря на царившую здесь тишину, это место не внушало доверия и уж точно не казалось безопасным. Пройдя несколько метров по платформе, и увидев застывший поезд, я вдруг осознал, что если идти пешком через туннель, это займёт как минимум несколько часов, а то и полдня с учётом незапланированных стычек и других всевозможных препятствий. Кто знает, какие ещё монстры подстерегают нас под землёй? Гигантские крысы или мутированные черви? Теперь всякое может быть. Новый мир не приемлет компромиссов. Лучше попробовать добраться поверху, на тех же мотоциклах или мотороллерах. Да хотя бы и на велосипеде, всё быстрее, чем идти пешком в темном туннеле под землёй. Только выйти надо через кольцевую линию, со стороны радиальной слишком большое скопление мертвецов. Приняв решение, я двинулся вперёд к переходу на кольцо.

Чуть позже я вспомнил, что на моём смартфоне есть камера, где вспышку можно использовать как фонарик. Всё же это даёт значительно больше света, чем максимально яркий экран, но и аккумулятор разряжается быстрее. Освещая себе дорогу, я шёл по платформе, аккуратно переступая и по возможности обходя множество мертвых людей. Иногда свет падал на лица погибших, где-то застыл страх, где-то боль или удивление, но чаще они казались просто заснувшими. Это было жуткое зрелище, никогда в жизни я ещё не видел столько трупов в одном месте. Впрочем, до начала игры, мне вообще практически не приходилось смотреть в лица мертвецов. Каждое из них отражало свет моего встроенного в смартфон фонарика, и было белым как бумага. Полное отсутствие крови при таком большом количестве трупов сильно настораживало. Судя по всему их просто выпили до суха, следы от укусов на шее были практически у каждого мертвеца. Кто это сделал? Новый монстр или игрок?

Пройдя платформу до конца, я стал подниматься по ступенькам в переход на кольцевую линию. Всё это время не покидало ощущение, что за мной наблюдают. Из темного туннеля или за колоннами? Где затаилась опасность и как её избежать? Катана надёжно сидела у меня в руке, и я даже пару раз активировал Электрошок 1, пуская смертоносный ток на лезвие меча. Ненадолго, тщательно экономя ману и лишь давая понять, что со мной шутки плохи. Вот только шутить здесь, похоже, никто не намерен. Противник явно выжидал, выбирая удобный момент для нападения. А может это всего лишь разыгравшееся воображение? С таким количеством обескровленных трупов можно выдумать любую опасность. Ни наверху, ни под землёй, нигде не скрыться от угрозы, и только меч и полученные навыки помогают выжить. Для нас, волею судьбы оказавшихся в самой гуще событий всё это в считанные минуты перестало быть игрой. А для кого-то игра и не начиналась вовсе, они просто оказались посреди зомби-апокалипсиса, что называется – не выходя из дома.

Переход между станциями так же был заполнен мертвыми обескровленными телами, их были десятки, если не сотни. Должно быть, игра началась в самый час пик, мне с трудом удавалось ступать так, чтобы не задеть чью-нибудь руку, ногу или голову. Конечно, им уже без разницы, но, тем не менее, очень не хотелось тревожить мёртвых, особенно в таком мире, где они ходят по улицам в поисках живой плоти. Ещё я заметил, что у обычных людей, кроме дырок от укусов на шее больше никаких повреждений не наблюдалось. Зато у всех зомби головы были проткнуты каким-то острым предметом. Контрольный выстрел? А у некоторых и вовсе черепа всмятку...

Всё это началось в последние сутки, потому тела ещё оставались относительно свежими, но представляю, что здесь будет через несколько дней, невыносимая вонь и микробы, без респиратора лучше не соваться. Судя по всему Игра сама за собой прибирать не намерена. Это настоящая жизнь, а не кусок программного кода...

Проходя через поле мертвых тел, я всё отчетливее ощущал чьё-то присутствие. Это было на уровне шестого чувства. За мной следили, скрываясь в темноте, коей здесь было предостаточно. Вспышки-фонарика из смартфона хватало лишь на несколько метров, а дальше царила кромешная тьма. Пару раз даже мелькали какие-то смутные тени, но быстро исчезали, стоило мне лишь чуть изменить угол освещения. Чувство опасности нарастало с каждым шагом. Выйдя на кольцевую, я заметно ускорился. Трупов здесь было не меньше, чем на радиальной, но церемониться с ними пропало всякое желание. Надо было как можно скорее выбираться на поверхность, прочь из этого огромного склепа, в который превратилась одна из самых людных станций московского метрополитена.

Уже на подходе к эскалатору, что-то прыгнуло ко мне из темноты и сразу вцепилось в шею, не давая возможности сбросить, полностью обхватив моё тело руками и ногами. Меч выпал из рук, едва я успел активировать электрошок, хватка заметно ослабла, но тут подскочила ещё одна тень и, схватив мою катану, приставила мне лезвие к груди.

– Сопротивляться бесполезно. – Проговорил мертвый голос.

– Кто вы такие и что вам нужно?

– Скоро узнаешь. – Сказал второй голос и вновь впился мне в шею своими длинными клыками.

Здоровье и мана очень быстро просели до десяти процентов. Затем монстр оторвался от шеи и меня потащили куда-то вглубь черного тоннеля. Смартфон тоже выпал из рук, и потому я быстро оказался в полной темноте, зато мои похитители, судя по всему, прекрасно всё видели.

Меня затащили в какое-то подсобное помещение в глубине туннеля. Связали и зачем-то залепили рот скотчем. Это было странно, так как звать на помощь всё равно здесь было некого. Хотя... Может они опасаются каких-нибудь заклинаний, которые можно создавать с помощью речи? Все тонкости и законы живой игры мне были неизвестны.

– Это Игрок, может, отпустим его? – Послышался в темноте женский голос.

– Нам как раз и нужен Игрок. Это всего лишь человек. – Ответил мужской голос с холодными интонациями.

– А вдруг за ним придут?

– Кто? Он здесь один. Мы надёжно сокрыты под землёй.

– Кровь Игрока быстрее повышает уровень?

– Нет, но его регенерация восполняет утерянные запасы. Таким образом, мы получаем практически бесконечный источник свежей крови. Вот даже сейчас его здоровье уже наполовину восстановлено. Минут через двадцать можно будет снова пить.

Мне показалось, что обладатель мужского голоса оскалился в хищной ухмылке. Я сфокусировал взгляд на том месте, откуда раздавался этот пугающий разговор. В темноте буквально на несколько секунд мелькнули подсказки:

Имя: Клод

Раса: Вампир

Уровень 14

Имя: Темная

Раса: Вампир

Уровень 13

Это были Игроки, и тоже люди, просто выбравшие другую расу...

– Так что если хочешь свободно гулять под солнцем, будешь пить его кровь. Ты же читала описание на десятом уровне?

– Да, я помню. – Ответила девушка. – На двадцатом мы получим возможность не бояться солнца.

– Если хорошо прокачаем навык и правильно распределим очки характеристик.

– Угу.

– К тому же мы сможем и дальше его использовать, это отличный источник халявного пропитания и прокачки.

Я не мог разглядеть их лица, но и без того было понятно насколько прогнили их души. Это влияние расы, или они всегда были такими, ещё до начала игры?

Со стороны туннеля послышался какой-то шум. Вампиры насторожились, я заметил, как в руке Клода блеснуло лезвие моего самурайского меча! Вот гад, это что же теперь катана ему принадлежит? Заглянул в инвентарь и обнаружил там одну флейту... Похоже, что оружие я действительно потерял, и смартфон тоже...

Шум постепенно обрел черты стаи бегущих и попискивающих животных. Судя по звуку – очень большой стаи. Спустя секунды я остался в помещении один. Мои похитители, растворившись в темноте, отправились проверять источник беспокойства. Это давало шансы выбраться из сложившейся ситуации.

Очевидно, что в прошлой жизни им не приходилось заниматься подобным. Руки были связаны шнурками очень не умело. И благодаря повышенной силе и ловкости, повышенной в сравнении с обычными людьми, я, уже спустя минуту, высвободил руки и отодрал скотч от лица.

В помещении пахло сыростью и плесенью, каменный пол был немного скользким. Шум стаи нарастал и, судя по звукам, между вампирами и животными завязалась схватка. На ощупь, найдя выход из подсобки, я оказался в небольшом узком коридорчике, который вёл к рельсам. Оттуда и раздавались все эти не предвещающие ничего хорошего звуки.

Уже почти приблизившись к туннелю, я увидел несколько крупных крыс, размером примерно с кошку. Над одной из них разглядел подсказку:

Крыса-мутант

Уровень 1

Агрессивность: высокая

Здоровье: 50

Урон: 10 – 30 единиц.

Опасность: умеренная

Выпускаю из обеих рук нити тока и поджариваю за несколько секунд двух самых активных грызунов. Третья в это время прыгает на меня, намереваясь вцепиться в горло. Никогда не любил этих существ, а в таком увеличенном размере они ещё отвратнее. Но, тем не менее, преодолевая брезгливость, ловлю в полёте серую крысятину и одновременно с удушением включаю Электрошок 1. В туннеле завоняло палёной шерстью. С небольшой стайкой было покончено относительно легко, но вот если таких будут десятки... А судя по звукам за углом, крыс

было очень много. Да и вампиры, куда более высокого уровня, чем я, что-то подозрительно долго с ними возятся.

Осторожно выглянув из служебного ответвления, делаю резкий прыжок в сторону. Чудом успеваю уклониться сразу от нескольких прыгающих на меня грызунов-мутантов. В темноте, метрах в двадцати слышна отчаянная схватка, по звукам больше всего напоминающая зверинец. Бегу по туннелю в противоположную сторону, несколько раз спотыкаюсь и падаю, задевая ногой рельсы. Пара крыс всё-таки увязалось за мной. Уже практически лёжа выпускаю нити электрошока, поджаривая серых тварей и сливая поседение остатки маны.

Критическое попадание!

Навык «Магия Электричества» повышен: +3

Опыт +100

Преследовавшие меня крысы были мертвы. Теперь встать и бежать, бежать, бежать. Как можно быстрее и дальше от места схватки опасных хищников.

Звуки боя постепенно отдалялись и затихали. Но я всё равно продолжал двигаться бегом, темный тоннель метро не располагал к вальяжной прогулки. И чисто теоретически опасность могла настигнуть в любой момент.

Минут через пятнадцать показалась станция. Сначала я замедлил бег, а затем перешёл на шаг. Это точно не Проспект Мира, скорее всего Новослободская или Комсомольская. Название в темноте было не разглядеть. Я забрался на платформу и осторожно двинулся к выходу. Здесь трупов было меньше, но всё равно хватало. Двигаться приходилось буквально на ощупь. Всё-таки смартфон мне тогда сильно помогал в плане освещения. Уже в переходе к эскалатору я заметил несколько зомби четвертого и пятого уровней. Мана к этому времени уже полностью восстановилась, но вступать в драку без оружия ближнего боя крайне не хотелось. Потому я решил достать флейту и попробовать затормозить мертвяков мелодией, а сам как-нибудь обойти потенциально опасных противников. Всё-таки они и без торможения двигались заметно медленнее меня.

В почти пустом переходе флейта звучала особенно громко и гипнотически. Зомби попытались меня атаковать, но находились на достаточно большом расстоянии, которое я всё увеличивал, быстрым шагом двигаясь к эскалатору и продолжая играть интуитивную мелодию, замедляя их и так не быстрые движения. И, судя по всему, в темноте они ориентировались хуже, чем при свете дня, в отличие от тех же вампиров. Когда я поднимался по эскалатору, пятеро мертвяков уже окончательно отстали и потеряли меня из виду. А перед глазами появилась надпись:

Навык игры на флейте повышен!

Уровень 3 (адепт)

Эффект при использовании:

Скорость регенерации увеличивается в 2 раза

Скорость восстановления маны увеличивается в 3 раза

Противники замедляются в 3 раза.

Постоянный эффект при ношении в инвентаре:

Здоровье +25 единиц

Духовность +25 единиц

Вот это действительно здорово прилетело. Так, значит теперь, благодаря моей чудо-флейте духовность увеличилась ещё на 5 единиц и того у меня ровно 100 единиц духовности, что эквивалентно 100 единицам маны. А это значит, я наконец-то смогу опробовать новое заклинание «Молния»! Что было очень кстати в связи с утратой катаны.

Вестибюль станции я узнал сразу, это была «Комсомольская», выход к Ярославскому и Ленинградскому вокзалам. Возле касс, где продавались билеты, стояло несколько человек с автоматами, горели достаточно мощные фонари, которые тут же направились в мою сторону.

– Стой! Кто идёт? – Прокричал зычный мужской голос.

– Вроде человек.

– Живой.

Раздались голоса других людей, что стояли рядом.

– Я заплутал в туннелях, там много огромных крыс и ещё всякие кровососущие твари. – Ответил я, подходя ближе и жмурясь от яркого света электрических фонарей.

– Как тебя угораздило оказаться в туннелях? Ты что, рабочий метро?

– Нет, я шёл пешком с Проспекта мира, на меня напали... вампиры. – Последнее слово я произнёс с некоторой опаской, вдруг не поверят и примут за сумасшедшего.

– А зомби там много? – Похоже, мой ответ никого сильно не удивил. Видать эти ребята уже всякого здесь насмотрелись.

– Мало. Ну, то есть так-то много, но большинство из них уничтожено вампирами. Можно свет убрать, а то глаза сильно режет?

– Ладно, проходи. – Ответил всё тот же зычный голос, убирая фонари в сторону.

Их было четверо. Все в полицейской форме, у двоих автоматы, остальные вооружены пистолетами и полицейскими дубинками. Должно быть это наряд полиции, что дежурил в метро или на вокзале. Сразу видно, что их не слабо потрепало, одежда местами разорвана, у одного рука перевязана, у другого лицо в свежих царапинах. Но в целом ребята неплохо держались. Особенно для людей. Никто из них не был игроком.

– Как тебе удалось выжить в этой мясорубке одному и без оружия? – Спросил сержант, широкоплечий парень высокого роста.

– Оружие было, но его отобрали. Мне просто повезло, в самый подходящий момент на вампиров напали крысы, и я ушёл под шумок. – Афишировать свои способности игрока мне так сразу не хотелось, мало ли что это за люди, да и надо ли всем знать, что идёт игра?

– А вы тут, чем занимаетесь? – Спросил я в свою очередь.

– Выживаем, что же ещё? Когда началась вся эта ерунда... Зомби жрали людей, налетели ещё какие-то твари. Мы решили укрыться здесь и держать оборону, всё-таки это не открытая местность и есть возможность закрепиться.

Я оглядел вестибюль, заполненный разными трупами, большинство из которых были зомби, уничтоженные выстрелами в голову. Эти ребята явно годились для выживания в условиях рассвета мертвецов. Мне надо было двигаться к дому, но идти целую остановку метро через город, кишаций мертвыми тварями и прочей нечистью было крайне опасно. К тому же Комсомольская и площадь трёх вокзалов – это очень людное место, вообще удивительно, как кто-то из людей сумел здесь выжить.

– Слушайте, ребят. Я живу на Проспекте мира, пешком отсюда, если напрямик через дворы, то минут двадцать-двадцать пять. Не проводите меня?

– Хех! – Усмехнулся сержант. – Идти сейчас через город это самоубийство. Лучше оставайся с нами, так дольше протянешь.

– А смысл здесь сидеть? Долго вы здесь протяните без еды и воды?

Мужчины переглянулись.

– Мы надеемся, что скоро придёт подкрепление. – С этими словами сержант включил рацию. Но там были только помехи.

– Что-то ваше подкрепление долго не отвечает, верно?

– А ты не ерничай! У тебя что, есть предложения получше, кроме как идти пешком через город, кишаций восставшими мертвецами?

Пришлось использовать свой главный козырь. Да и случай как раз подходящий подвернулся. Из темного перехода, ведущего в город, вывалился одинокий зомби девятого уровня. Полицейские вскинули свои автоматы, но я их опередил. Мысленно активировав заклинания «Молния» из моей руки вырвался мощный разряд электричества, который действительно походил на вспышку молнии, на секунду в темном вестибюля стало очень светло, а затем почерневший и дымящийся труп повалился на пол. С мертвецом было покончено с одного выстрела. Правда и весь мой запас маны истощился в ноль.

Критическое попадание!

Навык «Магия Электричества» повышен: +5

Опыт +250

– Ого! Ты что, один из новообращённых? – Удивился сержант.

– Что? Вы о чем?

– Да был тут один до тебя, – Ответил другой полицейский. – Огнём пулялся, говорил про какую-то новую веру и второе пришествие...

– Он тогда нам здорово помог с мертвецами разобраться, но потом куда-то запропал. – Подтвердил сержант.

А вот это уже интересно, значит, здесь был маг огня? Скорее всего, это игрок, тоже человек, но обладающий другой магией. Интересно было бы с ним познакомиться...

– Нет, я просто игрок. – Далее я вкратце рассказал полицейским суть творящихся вокруг безобразий, умолчав лишь о том, что это как бы из-за моей беспечности запустилась вся эта канитель, то есть не стал им рассказывать про звонки куратора, предупреждения и прочее.

– Значит, кто-то становится игроком, а кто-то так и остаётся обычным человеком? – Уточнил сержант.

– Да, именно так. – Отчего это зависело, я тоже не стал говорить, ни к чему им знать про диск с игрой и двенадцать неизвестно кем избранных игроков.

– И ты хочешь, чтобы мы помогли тебе добраться домой? А зачем тебе туда?

В общем-то, был и другой вариант, перейти на сокольническую линию и двинуть по туннелю к Охотному ряду. Примерно три с половиной остановки на метро и где-то там должен быть секретный проход, ведущий к выходу за МКАД. Вот только не погибнем ли мы в этом туннеле? Что-то подсказывало мне, что пока рано соваться под землю так надолго, к тому же я только что чудом сумел выбраться на поверхность. Нужна хорошая команда, и не только из людей. Оборотни идеально подходили для этой цели. Хотя ещё неизвестно, удалось ли им добраться до Кремля и что-то разведать. Но в любом случае, сейчас, без какого либо нормального оружия, с одной лишь «одноразовой» молнией и флейтой соваться в туннель было бы просто глупо. Нужны фонари, оружие, экипировка и более высокий уровень прокачки. Возможно, получится встретиться с оборотнями и всё им рассказать. Благо, что место встречи мы заранее обговорили.

– Там возможно меня будут ждать другие игроки. А с ними у нас куда больше шансов выжить.

Подобный аргумент оказался решающим. Немного посоветовавшись, полицейские согласились пойти со мной. На выходе из подземки нас уже встречал отряд зомби, состоящий из десятка мертвецов от пятого до двенадцатого уровня. Тактика боя была проста. Сначала я выстреливал молнией в самого сильного трупика, как правило, он умирал от одного такого заклинания. Потом занимал относительно безопасную позицию за спинами автоматчиков и начинал играть на флейте, восстанавливая магическую энергию и существенно замедляя движения мертвецов. Потом снова кидал молнию. Таким методом нам удалось достаточно быстро расчистить себе путь наверх. Я же при этом достиг девятого уровня. Все десять единиц харак-

теристик уже по сложившейся традиции вложил в духовность. На данный момент моя статистика выглядела следующим образом:

Имя игрока: Апрель

Раса: Человек

Уровень 9

Характеристики:

Здоровье: 125 (дополнительные 25 единиц, действует эффект флейты)

Сила: 55

Выносливость: 35

Ловкость: 55

Духовность: 110 (дополнительные 25 единиц, действует эффект флейты)

Изначальная Регенерация: 15

Интеллект: 77

Талант: 80

Навыки:

Оружие ближнего боя: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Защита от повреждений, уклонение: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Магическая школа:

Электричество

Статус: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – пройдено.

Уровень 3 (адепт) – в процессе.

Доступные заклинания: Электрошок (расход маны 2 единицы в секунду),

Электрошок 2 (выстрел электричеством, затрат маны 4 единицы в секунду).

Молния (урон 100 единиц, при критическом попадании способна убить противника двукратно превосходящего уровнем заклинателя, расход маны 90 единиц одновременно)

Особые умения: Игра на флейте. Уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – пройдено. Уровень 3 (адепт) – в процессе.

Глава 5

По дороге мы решили заглянуть в полицейский участок на Ярославском вокзале. Патроны быстро заканчивались, а идти предстояло через людные когда-то места. В участке обнаружилось двое зомби-полицейских с автоматами и пара растерзанных тел на полу. Мои попутчики без лишних эмоций прострелили головы своим бывшим коллегам, которые едва заметив нас, вознамерились перекусить, аппетит, судя по всему, у ходячих мертвецов никогда не пропадал. В столе отыскались несколько запасных обойм к пистолету Макарова и четыре рожка с патронами к полицейским автоматам. Автоматы достались бойцам, мне же вручили пистолет и две запасных обоймы.

– Стрелять умеешь? – Спросил сержант, сурово глядя на меня.

– В Quake 3 Arena неплохо получалось, было время даже входил в ТОП-20 одного популярного сервера.

Сержант хмыкнул:

– Ну, принцип здесь такой же, хорошенько прицелился и жми на курок, главное не забудь снять с предохранителя и передёрнуть затвор. – Николай, так звали сержанта, быстро показал, как это делается и вручил мне Макаров. Моё первое огнестрельное оружие.

Как только взял пистолет в руку и пригляделся, над ним тут же всплыла полупрозрачная подсказка:

Пистолет Макарова

Класс: Боевое огнестрельное оружие

Удельный вес: 0.81 кг

Максимальное количество выстрелов подряд: 9

Урон: 30 – 100 единиц.

Состояние: хорошее

Я закрепил Макаров на поясе, кобура к нему прилагалась в комплекте. Потом вызвал инвентарь и с радостью обнаружил там новый предмет. Значит теперь это действительно МОЙ пистолет, главное, чтобы он не достался другому игроку, как недавно случилось с моей же катаной.

Выйдя из участка, мы направились в сторону Проспекта мира. Зомби вокруг бродили как стаями, так и поодиночке, трупы людей попадались постоянно. На рожон мы старались не лезть и по возможности обходить алчущих живой плоти мертвецов.

Всё это оказывало весьма гнетущее впечатление, серое небо, безлюдный город, заваленный трупами и ходячими мертвецами, разбитые витрины и столкнувшиеся автомобили, бродячие собаки-мутанты... Неужели этого всего можно было бы избежать, послушавшись сомнительного телефонного звонка перед запуском и установкой игры? Нет, не верилось мне в то, что всему виной одна лишь моя беспечность. Во всём этом был куда более серьёзный и тщательно продуманный кем-то подход. Судьба или злой рок, для простой случайности всё это СЛИШКОМ глобально. Странная цепь событий, ведущая к запланированному кем-то мрачному исходу...

Я должен всё исправить. Даже если это невозможно, то ещё не всё потеряно. Есть ещё живые люди, есть игроки, которые будут сражаться не только за себя, но и за общую идею выживания, лежащую в основе любой цивилизации. Я верю, что многие не утратили моральных ценностей и в итоге встанут на светлую сторону.

Мои размышления прервал какой-то шум, а затем рёв и жуткие нечеловеческие крики.

Полицейские насторожились и вскинули автоматы. Я тоже достал свой Макаров из кобуры, снял с предохранителя и внимательно огляделся вокруг. Большая улица, вдоль дороги в основном магазины и офисные здания вперемешку с жилыми домами. Впереди перекрёсток. Дорога забита машинами, кое-где вдали между столкнувшихся автомобилей бродят одинокие низкоуровневые зомби. И тут из-за угла на перекрёсток выходит что-то омерзительно человекообразное. Полтора десятка людей, сросшихся в единый биологический комок. Отдалённо это напоминало нечто среднее между гигантским пауком и осьминогом. Оно двигалось как черепаха, но было размером с грузовик.

Человеческая каракатица-многоножка

Уровень 29

Агрессивность: высокая

Здоровье: 1500

Урон: 30 – 150 единиц.

Опасность: максимальная

Я насчитал восемь женских голов и семь мужских. Женские плевались ядом и кислотой, из мужских ртов торчали огромные языки наподобие змей или щупалец.

– Так, все быстро отходим в здание! – Крикнул Николай (так звали нашего сержанта), выпуская в монстра автоматную очередь.

Я тоже атаковал, метнув в каракатицу молнию, таким образом, мы лишь едва сняли с неё 10% хитов, затем выстрелил пару раз из Макарова, и отскочил к подъезду бизнес-центра, едва увернувшись от сразу трёх фонтанов хлещущей из женских глоток чудовища зелёной кислоты.

– Что это за ебатень такая?! – Проорал сержант, забегая вместе с остальными в стеклянный бизнес-центр, где нас тут же встретили несколько низкоуровневых зомби. Последний полицейский так и не успел заскочить в подъезд, был пойман за ногу одним из огромных языков монстра, а затем щедро облит разъедающий плоть кислотой. Несколько секунд он истошно вопил, пытаясь стрелять в чудовище, но затем быстро утих, пав смертью храбрых. Впрочем, в этом мире каждому второму приходилось быть смельчаком, иначе просто не выжить. Надолго забиться в одном углу просто не получится. Всё рвано найдут и съедят, либо сам умрёшь с голоду. Игрокам в этом плане проще, пропитание искать необязательно, но и сложнее одновременно, так как приходилось волей неволей активно разбираться в ситуации, искать какие-то выходы из сложившегося положения. Сторонней помощи, по всей видимости, ждать было уже неоткуда...

С мертвецами расправились быстро, они умирали всего от одной пули в голову, правда, у меня стрелять получалось не всегда точно, зато уже открылся новый навык:

Оружие дальнего боя: уровень 1 (новичок) – в процессе.

Осмотревшись по сторонам, решили занять на ресепшене оборонительную позицию.

– Алексей, Виктор, держите левый и правый фланги! Мы с Феликсом по центру! Ты не против, что беру командование на себя? – Спросил Николай, перезаряжая автомат и проверяя количество оставшихся патронов.

– Разумеется, нет, у тебя в этом плане куда больше опыта, а я даже в армии не служил.

– Откосил, что ли? – Улыбнулся сержант, пытаясь разрядить мрачную обстановку.

– Да не, я аспирант... бывший.

– Ааа... тогда понятно, но в универе-то военная кафедра была?

– Угу, даже на стрельбище водили пару раз.

– Ну, вот и славно, главное целиться в голову, это всегда самое эффективное.

– Да уж понял, не дурак. – Я тоже улыбнулся и проверил количество патронов в обойме. Больше чем наполовину пуста. Но есть ещё пара запасных магазинов, да и мана восстановилась уже почти на пятьдесят процентов. В случае чего хоть электрошоком смогу подогреть.

Человекообразная каракатица медленно подползла к подъезду. Через прозрачный фасад бизнес-центра можно было в полной мере наблюдать весь ужас и уродство мерзкого создания, порождённого извращённой волей неведомых разработчиков этой хардкорной живой игры. Каким-то невероятным изошрённым усилием, чуду удалось-таки протиснуться между стеклянных дверей главного входа и заползти в вестибюль.

– Оружие к бою! Стрелять только по моей команде! – Прокричал Николай, взяв многоножку в прицел своего полицейского автомата.

– А гранат у вас нет? – Наивно поинтересовался я у сержанта.

– Откуда? – Удивился тот. – Мы же не регулярная армия, а всего лишь защитники правопорядка.

– Это да... а жаль. Сейчас бы оченьгодились.

– Тут бы базукой хорошо. – Поддержал разговор Алексей, он был ефрейтором, а Виктор рядовым.

– Держим позиции и обходимся тем, что есть, – Сказал сержант, – Все приготовились. Витя, Леша, следите за боковыми подходами, а то мало ли оттуда ещё мертвяков вынесет.

Защитники правопорядка, молча, кивнули и приготовились к бою.

Человекообразная каракатица-многоножка, хищно шевеля длинными щупальцами и зыркая по сторонам пятнадцатью головами, медленно двигалась от входа через турникеты в сторону центрального ресепшена, где четверо мужчин готовились принять, возможно, свой последний в этой жизни бой.

Глава 6

Выберите расу:

Человек

Оборотень

Вампир

Алиса растеряно завертела головой, колтыхаясь в темноте космического пространства. Это чем-то напоминало невесомость, находясь в которой можно было наблюдать лишь эти яркие, светящиеся изнутри буквы. Поочерёдно сконцентрировав взгляд на словах, она прочла следующее:

Человек, характеристики:

Изначальное Здоровье: 100 (влияет на уровень жизни персонажа)

Изначальная Сила: 50 (влияет на урон противнику и переносимый вес)

Изначальная Выносливость: 30 (влияет на длительность спринта и защиту от повреждений)

Изначальная Ловкость: 50 (влияет на точность выстрела, уклонение от ударов и скорость перемещения персонажа)

Изначальная Духовность: 25 (общий запас магии, влияет на скорость восстановления маны и способность к развитию магических навыков)

Изначальная Регенерация: 10 (влияет на скорость восстановления здоровья)

Интеллект: зависит от индивидуальных особенностей игрока. На данном этапе уровень вашего Интеллекта составляет 82 единицы (влияет на скорость развития всех навыков и на способность к изучению новых умений)

Особые умения: отсутствуют.

Оборотень, характеристики:

Изначальное Здоровье: 200

Изначальная Сила: 300

Изначальная Выносливость: 300

Изначальная Ловкость: 100

Изначальная Духовность: 0

Изначальная Регенерация: 50

Интеллект: зависит от индивидуальных особенностей игрока. На данном этапе уровень вашего Интеллекта составляет 82 единицы

Особые умения: превращение в зверя, ускоренная регенерация

Вампир, характеристики:

Изначальное Здоровье: 400

Изначальная Сила: 150

Изначальная Выносливость: 300

Изначальная Ловкость: 100

Изначальная Духовность: 0

Изначальная Регенерация: 25

Интеллект: зависит от индивидуальных особенностей игрока. На данном этапе уровень вашего Интеллекта составляет 82 единицы

Особые умения: ускорение, гипнотически взгляд (уменьшает выносливость и ловкость жертвы, в некоторых случаях парализует на неопределённый срок), левитация (только начиная с уровня – Мастер крови).

– Я что, внутри игры? – Сказала Алиса, но голос прозвучал лишь у неё в голове.

Пару дней назад она приобрела в компьютерном магазине диск с Живой Игрой, продавец уверял, что это классная штука, очень редкий, случайно попавший к ним релиз, и что больше она нигде ничего подобного не найдёт. Заинтриговав девушку разными таинственными фразами, и добавив ко всему ещё и хорошую скидку, опытный торговец умело реализовал весьма сомнительный на его взгляд товар. И вот теперь, спустя два дня после блуждания по городу зомби в облике прекрасной вампириши, Алиса вдруг, при очередном входе в уже полюбившуюся ей игру, оказалась в таком вот подвешенном космическом состоянии.

Быть может это сон? Подумала девушка, пытаясь проснуться. Но нет, не смотря на нереальность происходящего, сном это не казалось. К тому же во сне она всегда при осознании и мыслях, что это сон, могла легко пробудиться одним лишь усилием воли, здесь же ничего подобного не выходило, да и внутренние ощущения совсем не походили на сновидение.

В настоящей жизни быть вампиром казалось ей не самой лучшей идеей. К тому же, успев немного поиграть на компьютере, Алиса поняла, что поначалу придется скрываться от солнца и выходить под открытое небо можно только по ночам, что совсем не подкупало, если игра начнётся в реале. Впрочем, может ещё всё обойдётся?

В итоге она выбрала человека.

Так будет привычнее, ведь я и есть обычный человек, подумала Алиса, нажимая взглядом соответствующую вкладку.

Внимание! Вы родились в обновлённом мире, выберите себе имя.

– Светлая, – сказала Алиса вслух, но голос по-прежнему прозвучал лишь у неё в голове.

Поздравляем! Имя выбрано! Добро пожаловать в Живую Игру!

Вспышка яркого белого света прожгла черное полотно космического пространства, Алиса зажмурилась от неожиданности, а когда вновь открыла глаза, уже сидела в своём кресле за компьютером. Экран был выключен, за окном тоже было темно. Ночь – вполне подходящее время для начала новой жизни. Многие люди рождаются ночью, умирают ночью и делаются тоже ночью. Главное, что внутри себя девушка ощущала свет. Тот самый свет жизни, который способен разогнать любую тьму.

Она встала с кресла и прошла на кухню, чтобы попить воды. Квартира и обстановка вокруг ничем не отличалась от той, что была до этого странного отключения. Возможно, не стоило ей так долго засиживаться в виртуальном мире за компьютером. Время уже позднее, пора спать. Электричества всё равно не было, найдя в кладовке фонарик, девушка постелила кровать и легла, быстро уснув.

Будильник запищал ровно в восемь. Разлепив сонные веки, Алиса потянулась к айфону, выключив пицалку, она с огорчением обнаружила, что нет ни мобильной связи, ни интернета. Вспомнив вчерашние странные события, она попробовала заново включить компьютер, но электричество с вечера так и не появилось. Заварив чай, и, быстренько позавтракав печеньками, девушка собралась и отправилась в университет. Жила она всего в пяти минутах ходьбы от метро «Чистые пруды». Спустившись пешком с четвёртого этажа и выйдя во двор, она с ужасом обнаружила там каких-то сумасшедших, склонившихся над несколькими трупами мёртвых людей и рвущими их тела на части, вгрызаясь в плоть зубами.

Девушка вскрикнула и попятилась назад в подъезд. Затем быстро взбежав по ступенькам на свой этаж, влетела в квартиру и заперлась на все замки. Выглянув в окно, она в очередной раз убедилась, что снаружи крайне небезопасно. Несколько человек убегали от толпы каких-то

людей, очень напоминающих зомби из Живой Игры. В итоге беглецы врезались в другую толпу мертвецов, неожиданно вывалившихся с улицы из-за угла дома напротив, и были растерзаны за секунды.

Эту неделю Алиса жила в квартире одна, родители работали вместе в общей компании и пару дней назад уехали в командировку. Вечерами было скучновато, вот она и решила во что-нибудь поиграть, но теперь события в игре, похоже, перетекали в жизнь. И это не могло нравиться, даже если ты задвинутый геймер, потому что игрушка оказалась крайне мрачной и апокалипсической.

Оторвавшись от окна, девушка вдруг заметила у себя на столике перед зеркалом какой-то новый предмет. Это был перстень. Раньше у неё такого точно никогда не было, да и у мамы она его не видела. Подойдя поближе и взяв перстень в руку, девушка увидела всплывшую в воздухе полупрозрачную подсказку:

Кольцо духа

Класс: магический артефакт

Постоянный эффект при ношении: духовность +150 единиц, здоровье +100 единиц

Материалы: золото, сапфир

Алиса пробовала, как следует проморгаться и стряхнуть странную надпись, но она по-прежнему маячила перед глазами, пока девушка не отвела взгляд в сторону. Затем, снова сфокусировавшись на кольце, она прочла тот же самый текст, буквально на глазах проявившийся в воздухе. Перстень был великолепен, сапфир сиял фиолетовым цветом в превосходном обрамлении солнечного металла. Девушка с удовольствием надела его на безымянный палец левой руки.

Её размышления и любование новым перстнем прервал какой-то шум и грохот на лестнице, а затем и хаотичные стуки в дверь. Схватив большой кухонный нож, Алиса осторожно подошла к двери и посмотрела в глазок. На площадке металась её соседка с верхнего этажа, девушка Настя, она буквально долбила в каждую дверь и отчаянно звала на помощь, с верхних этажей слышался шум и какие-то жуткие хрипы и хrustы.

– Скорее, помогите кто-нибудь! Алиса! Тетя Наташа! Кто-нибудь, откройте, пожалуйста! – кричала испуганная девушка.

Алиса быстро отперла дверь ипустила Настю. Они не были близкими подругами, но пару раз ходили вместе в клуб, а иногда и просто болтали о чём-нибудь у подъезда на лавочке.

– Что случилось? Ты не ранена? – обеспокоенно спросила Алиса, закрывая дверь на все замки.

– Нет, но мой отчим и мама... они... они... – Тут девушка не выдержала и просто разрыдалась.

Что с ними стало, Алиса сама увидела через дверной глазок. Надпись над тетёй Зиной весьма красноречиво об этом говорила:

Мертвый человек-зомби

Уровень 1

Агрессивность: высокая

Здоровье: 75

Урон: 10 – 30 единиц.

Опасность: умеренная

Дядя Михаил мало чем отличался от своей жены, тот же уровень и безумный трупоедский взгляд. Они заторможенной дерганой походкой спускались вниз по лестнице, доедая по дороге соседскую собаку, а у дяди Миши в руках была ещё и чья-то обглоданная почти до костей нога. Человеческая нога.

Теперь всё встало на свои места. Алиса окончательно убедилась в том, что её игра из компьютера каким-то образом пришла в реальный мир. Все эти зомби, вампиры, оборотни и прочие мутанты, коих ей доводилось видеть на экране монитора, играя вечерами в занимательную страшилку, теперь и, правда, существуют на улицах города. Москва превратилась в мрачный апокалипсический мир, наполненный всякой нежитью и горстками разрозненных, перепуганных и ничего не понимающих жителей, тем, кому повезло не мутировать в живых мертвецов, волею неведомых разработчиков индустриального ада.

– Я была на кухне, заваривала чай, когда они на меня набросились. Чудом удалось выскользнуть и выбежать из квартиры.

Настя уже немного успокоилась, они сидели в гостиной, и пили растворимый кофе.

– Надо вызвать полицию, ты ещё не звонила?

– Нет. – Ответила Алиса, – Мобильная связь отсутствует, электричество тоже.

– Что же делать?

– Пока посидим у меня дома, запасов еды хватит ещё на несколько дней, а там видно будет.

Настя согласно кивнула.

Через сутки Алиса заметила, что совсем не нуждается в пище и воде. Сначала она списывала это на стресс, но потом поняла, что голода и жажды просто не было, как и связанных с ними неприятных последствий.

Настя пока ничего не замечала и ела три раза в день, судя по всему, она не была игроком. Алиса же не спешила рассказывать соседке о дополнительных особенностях обновлённого мира.

– Я думаю, надо выйти на улицу и поискать других выживших. – Сказала Алиса на следующий день после того, как впустила Настю к себе.

– Но там же эти мутанты! Зомби из фильма ужасов! Мы погибнем, если покинем квартиру!

– Именно поэтому тебе будет лучше остаться здесь, а я попробую поискать помощь в округе.

Настя сделала большие глаза и отчаянно замотала головой, всем видом показывая, что она думает о подобной безумной идее.

– Не волнуйся за меня, – Сказала Алиса, взяв на кухне самый большой нож. – Я обязательно вернусь. С помощью или с продуктами.

Через пять минут она уже стояла во дворе с рюкзаком за плечами и большим кухонным ножом в руках. Настя наблюдала за ней с балкона четвёртого этажа. Двор напоминал место боевых действий. Всюду валялись растерзанные трупы людей и животных, кошек и собак. Вдалеке, у соседних домов и на площадке, медленно бродили одинокие зомби, иногда парами-тройками, но чаще по одному.

Алиса двигалась очень осторожно, стараясь не попадаться в зону агро-радиуса мертвецов. Всё-таки опыт Живой Игры на компьютере давал некоторые знания и преимущества. За те пару дней она более-менее успела изучить особенности игрового мира. Научилась прятаться и укрываться от опасности. Конечно, в реале всё было иначе, но всё же кое какой игровой опыт она удачно использовала и здесь.

Добравшись до магазина рядом с метро, она внимательно огляделась по сторонам. В тот продуктовый, что был возле её дома, пробраться не удалось, слишком много зомби бродило в округе. А вот у булочной на Чистых прудах были шансы нахватать продуктов прямо с лотка и быстренько дать дёру. В этом плане она, конечно, заботилась лишь о своей подруге-соседке, но даже если бы Алиса осталась одна, всё равно просто так сидеть дома и никуда не выходить было не в её правилах. Надо что-то делать, чтобы что-то получилось. Искать выход из любой ситуации. Не загоняться в угол и вести активный образ жизни.

Из-за поворота между домами вывалился одинокий зомби второго уровня. Лысый, покрытый какими-то язвами мужской череп и безумные красные глаза, которые хищно уставились на Алису.

Девушка выставила нож вперед, и стала медленно пятиться к стене ближайшего здания.

Зомби сделал рывок, Алиса отскочила в сторону, ловко подставив неуклюжему мертвяку подножку, тот сразу же завалился на асфальт. Преодолевая отвращение, девушка воткнула кухонный нож мертвецу в шею, а затем ещё пару раз ударила лезвием в голову, проткнув на удивление податливый к стали череп. Перед глазами тут же появилась надпись:

Опыт: +45

Навык владения оружием ближнего боя повышен: +2

Зомби был уничтожен. Всё как в игре. Девушка вытерла клинок от крови и вновь огляделась по сторонам. Небо быстро темнело, похоже, скоро начнётся дождь. Из соседнего подъезда вышли ещё пара мертвецов, и ещё трое неуклюже бежали к ней от остановки трамвая. С таким количеством ей не справиться. Алиса рванула к чистым прудам, вдоль аллеи бульвара кроме лежащих трупов пока никого не наблюдалось.

Пока она бежала, начался дождь, стремительно переходящий в ливень. Мертвецы отставали, но всё равно не теряли жертву из виду. Добежав до скамеек возле пруда, девушка остановилась, чтобы отдышаться. И тут вдруг на неё набросилась собака, неожиданно выпрыгнувшая из-под лавки.

Бешеный пес

Уровень 3

Агрессивность: повышенная

Здоровье: 110

Урон от укуса: 25 – 55 единиц

Алиса попятилась к пруду, тщетно отмахиваясь ножом, затем споткнулась и упала в воду. Холодный ливень перешёл в град. Девушка кожей чувствовала ледяные горошины, отскакивающие от неё во все стороны. Затем в небе сверкнула молния, которая на секунду ослепила Алису. Стоя по пояс в воде под градом, размером с горошину, она прочла сообщение:

Получен новый активный навык: Магия Воды

Уровень 1

Доступные заклинания: Ледяная стрела (урон 50 единиц, при критическом попадании 100 единиц, затрат маны 25 единиц одновременно).

Недолго думая, девушка мысленно активировала навык, просто представила, как в руке у неё появляется большая острая сосулька. Затем направила эту стрелу в сторону бешеной собаки, целясь точно в голову. Сосулька сорвалась с ладони и стремительно полетела в противника.

Критическое попадание!

Навык владения Магией Воды повышен: +3

Но пёс был всё ещё жив, оставалось ещё десять единиц хитов. Не дожидаясь повторного выстрела, бешеная тварь, отчаянно взыв, бросилась на девушку. Алиса выставила нож вперёд и в полёте проткнула собаку клинком прямо в осклизшую пасть. Своим весом пёс опрокинул девушку в воду, но уже был мёртв.

Опыт +50

Навык владения оружием ближнего боя повышен: +2

Поздравляем! Вы получили 2 уровень!

+10 единиц на улучшение характеристик

У вас 10 неиспользованных единиц на улучшение характеристик

Алиса с любопытством прочитала всплывающие в воздухе строчки сообщения. Дождь с градом внезапно закончился, так же быстро, как и начался. Девушка вылезла из воды и с тревогой посмотрела на приближающуюся пятёрку мертвецов. Трое из них были четвертого уровня, два третьего и один второго. Ничего другого, кроме как бежать не оставалось.

Перепрыгнув через низенький забор, ограждавший Чистопрудный бульвар, она рванула на другую сторону улицы, пересекая трамвайные рельсы. Метрах в пятнадцати из-за угла вышли ещё двое зомби третьего и четвертого уровней. Девушка в отчаянии заскочила в первую попавшуюся дверь магазина. Это оказался ювелирный. Внутри было темно и мрачно. Алиса остановилась и прижалась к стене затаив дыхание. Мертвецы на улице прошли мимо, так и не догадавшись зайти в магазин. Всё-таки интеллектом эти твари никогда не блистали, это она помнила ещё по компьютерной игре.

В полумраке ювелирного магазина послышался какой-то шум. Алиса испуганно обернулась. Из подсобки вышла девушка. Зомби первого уровня. Глаза в темноте хищно горели красным, темные волосы растрепаны, кожа синюшного цвета, рот полураскрыт и жаждет свежей плоти. Мертвая девушка издала какой-то шипящий звук и двинулась в её сторону, медленно обходя витрину с украшениями.

Мертвый человек-зомби

Уровень 1

Агрессивность: высокая

Здоровье: 75

Урон: 10 – 30 единиц.

Опасность: умеренная

Алиса мысленно сформировала в руке ледяную стрелу, и она тут же возникла у неё на ладони в виде длинной конической сосульки идеальной формы.

Первый выстрел угодил мертвецу в горло, отняв, как и положено пятьдесят единиц здоровья. Вторая сосулька успешно добила медлительную новорождённую зомби.

Опыт: +40

Навык владения Магией Воды повышен: +2

Немного успокоившись, Алиса перевела дух и осмотрелась по сторонам. Её взгляд привлекло какое-то слабое голубое свечение в одной из прозрачных витрин. Подойдя ближе, девушка увидела среди разнообразной бижутерии крупный синий камень на светло-голубом кожаном шнурке. Сфокусировав на нём взгляд, она прочитала сообщение:

Кулон магической защиты

Класс: эксклюзивный артефакт

Постоянный эффект при ношении: духовность +200 единиц, защита +100 единиц

Материалы: кожа единорога, сапфир

Разбив витрину кухонным ножом, светловолосая девушка Алиса достала кулон и надела себе на шею. Он нежно сиял в полумраке ювелирного магазина, и просто идеально подходил, к её горящим синим глазам.

– Маг Воды... – Тихо произнесла Алиса два слова, промелькнувшие где-то на краю сознания.

Глава 7

– Эй! Ты что здесь делаешь?!

Алиса обернулась на зычный мужской голос. В проёме входа в ювелирный магазин стоял высокий толстый мужчина лет пятидесяти. Человек-гора. Казалось, он был больше Алисы чуть ли не в два раза, хотя она никогда не считалась маленькой.

– Я... просто...

– Ограбить меня вздумали! Под шумок, да?! А ну убирайтесь из моего магазина по добру по здорову! – Мужчина сделал несколько шагов вперёд и угрожающе занёс бейсбольную биту, которая, к слову сказать, уже была перепачкана в крови и других человеческих или животных останках.

– Да-да, конечно, я сейчас уйду. – Испугано пролепетала девушка. – Я просто забежала сюда, спрятаться от зомби.

– И потому решила разбить мне витрину и украсть драгоценности?! Ты что, держишь меня за идиота? А ну, снимай всё награбленное и клади на место!

Не успела Алиса и рта раскрыть, чтобы ответить, как в магазин вломились сразу два мертвеца четвёртого уровня. Один из них тут же вцепился мужчине в шею, жадно выгрызая куски жирной плоти.

– АААААА!!! Твари!!! – Завопил мужик, пытаясь высвободиться от мертвецкого захвата. Второй зомби прошёл мимо и нацелился на Алису.

Девушка собрала с мыслями и уже привычным движением сформировала в руке ледяную стрелу. Прицелившись в голову, метнула сосульку в зомби. Мертвец отшатнулся в сторону, стрела пролетела мимо и попала толстому мужчине в брюхо. Тот захрипел и сполз на пол. Зомби, державший его сзади, опустился на четвереньки, разрывая толстяку горло острыми хищными зубами.

Алиса в ужасе отбежала за витрину, машинально метнув в мертвеца кухонный нож, который тоже пролетел мимо, воткнувшись в доску объявлений с лучшим работниками месяца, большинство из которых были уже мертвы.

Оба мертвеца зловеще уставились на девушку. Затем двинулись к витрине, пытаясь через неё перебраться. Алиса побежала к другому концу магазина, обогнув там стеклянные стеллажи с украшениями, она приблизилась к выходу. На глаза девушке попала бита, которую толстый мужик выронил, сползая на пол. Сфокусировав на ней взгляд, Алиса прочла сообщение:

Бейсбольная бита

Категория: спортивный снаряд / оружие ближнего боя

Состояние: отличное

Урон: 5 – 30 единиц

Требуемая сила: 40

Зомби развернулись и двинулись в её сторону. Алиса схватила биту, выпустила ещё одну ледяную стрелу, попав мертвецу в плечо. Тот немного замедлился, но всё равно продолжил движение. Первый зомби ухватил девушку рукой, но лишь немного порвал платье. Она размахнулась и изо всех сил удрила по гнилой черепушке.

Критическое попадание!

Навык владения оружием ближнего боя повышен: +3

Мертвец пошатнулся и немного завалился назад, но всё равно устоял на ногах и вновь попытался схватить девушку своими раздутыми полусгнившими пальцами. Алиса отпихнула его ногой в живот и кинулась прочь из магазина. Выход находился в нескольких метрах у неё за спиной.

В последний момент, когда она уже потянула ручку двери, зомби с пробитым ледяной стрелой плечом сделал резкий рывок вперёд и, падая, схватил девушку за ногу. Алиса спо-

ткнулась и тоже повалилась на пол. Затем быстро развернулась и несколько раз ударила мертвеца битой, высвобождая ногу из не очень-то цепких гниющих пальцев. Затем ещё раз пихнула мертвеца ногой и буквально на четвереньках выскочила на улицу, захлопнув за собой дверь в магазин.

Навык «Защита» повышен: +5

Опыт +50

Девушка вскочила и быстро побежала вдоль по улице в сторону метро. По Чистопрудному бульвару вальяжно бродили зомби. Пятачок возле входа в подземку был завален трупами. Из Макдональдса напротив, вывалились сразу несколько живых мертвецов, и хищно усталились на бегущую девушку. Алиса хотела свернуть во дворы, чтобы вернуться домой, но из-за поворота выскочила свора из шести собак, которые, заметив бегущего человека, сразу бросились в её сторону. Кольцо противников сжималось. Единственным вариантом скрыться от преследования оставалось метро. Заскочив через стеклянные двери в вестибюль, она, буквально на ходу перепрыгивая через трупы, бросилась вниз по лестнице. Несколько зомби увязались за ней, но быстро отстали, даже не добравшись до эскалаторов. Всё-таки двигались мертвяки куда медленнее живых людей, тем более игроков. По пути девушка огрела битой парочку первоуровневых трупоедов, те завалились на пол, но сразу начали медленно подниматься. Алиса к этому времени уже бежала вниз по эскалатору во тьму подземной станции. Вначале ей приходилось пробираться через горы трупов, но потом мертвых становилось всё меньше. Тьма постепенно сгущалась, пожирая последние остатки дневного света.

Стоило девушке оказаться в полной темноте и подумать об источнике освещения, как медальон на её груди начал светиться голубым, рассеивая тьму на несколько метров вокруг.

В метро было на удивление тихо и безлюдно. Отсутствие трупов с одной стороны облегчало обстановку, а с другой – настораживало. Ведь в подземке всегда было очень много людей, а теперь совершеннейшая пустота, ни мертвых, ни живых.

Спустившись по эскалатору и выйдя на саму станцию, она увидела в центре платформы небольшой костерок и четырёх людей, сидящих кругом возле огня. Двое из них тут же встрепнулись, быстро встали и сделали несколько осторожных шагов в сторону Алисы.

Сапфировый кулон на груди немедленно погас, девушка инстинктивно не хотела светиться в темноте одинокой мишенью.

– Эй! – Крикнул один из парней, идущих в её сторону. – Привет! Ты как здесь очутилась?

Двое неторопливо приближались, Алиса пока не двигалась, внимательно изучая обстановку.

Над обоими мужчинами всплыли подсказки:

Имя: Влад

Раса: Вампир

Уровень 15

Имя: Фобос

Раса: Человек

Уровень 17

Те, что сидели у костра, тоже обернулись в её сторону, но над ними никаких надписей не появлялось, как и над её соседкой Настей и тем толстым мужчиной из ювелирного магазина.

– Я просто убегала от зомби, их там десятки, на бульваре, и ещё какие-то бешеные собаки...

– Да уж знаем, не первый день в игре. – Ответил Фобос.

– Значит, Светлая? – улыбаясь, спросил вампир.

– Да... а что? Это плохо? Я просто так выбрала имя, машинально.

– Я тоже. Меня и, правда, зовут Влад, а тебя?

Они подошли ближе, и теперь стояли совсем рядом.

– Алиса.

– Приятно познакомиться. Максим. Маг огня. – Сказал Фобос, и как бы в подтверждение своих слов зажёг в руке маленькое пламя, которого вполне хватило, чтобы получше разглядеть новых знакомых.

Максиму на вид было лет двадцать пять, среднего роста и худощавого телосложения. Влад выглядел чуть постарше, но не намного, примерно того же роста и комплекции, только с очень длинными темными волосами, забранными в конский хвост. Максим же напротив, был коротко подстрижен, имел светлые волосы и карие глаза. Чисто внешне Фобос ей понравился больше вампира.

– Ладно, пойдём к огню, – Продолжил Влад, – расскажешь о своих приключениях.

Алиса кивнула, и они пошли к центру станции, где горел костёр.

Другие два человека оказались обычными парнем и девушкой. Как поняла Алиса – не игроками, а простыми людьми. От чего так было, не понятно. Но как ей объяснили вампир и маг, большая часть людей превратилась в зомби или мутантов, малая часть осталась обычными людьми, и совсем небольшой процент, буквально единицы, что им пока довелось встретить, стали игроками.

– Нет, профессии я никакой не получил. Да и зачем она мне с такими деньгами? – Рассказывал Фобос, – Учиться никогда не любил, в университет поступил чисто по инерции и ушёл после первой же сессии. К восемнадцати годам, вступив в права наследства, я больше не нуждался в опекунах, так что жил на деньги фармацевтической компании, которая и без моего участия в управлении прекрасно развивалась.

– Так что же ты делал всё это свободное время? – С любопытством спросила коротко подстриженная рыжая девушка, которую звали Вероника.

– Путешествовал по миру, занимался творчеством. Исследовал религии и обычаи других народов. Мне нравилось узнавать и познавать что-то новое. Но надолго я не задерживался ни в одной сфере. Поиск и анализ полученной информации, вот что меня всегда увлекло и привлекало, но не в университетской академической форме, а скорее в научно-популярной, познавательной и доступной для широкой аудитории.

История Алисы была самой короткой. Студентка медицинского факультета, жила с родителями, в последние месяцы активно играла в РПГ на компьютере.

Вампир Влад оказался работником метрополитена, машинистом. Игра накрыла его как раз во время рейса. В самый час пик. Чудом ему удалось спасти двух человек, что сидели сейчас рядом с ними. Потом появился Фобос, помог расправиться с остальными зомби и сжёг все трупы, точнее обратил их в пепел.

– Так значит, ты тоже поигрывала в РПГэшку до начала всей этой кутерьмы? – Спросил Влад.

– Да, но всего пару дней. – Ответила Алиса.

– А диск где купила?

– Здесь недалеко, магазин оргтехники рядом с метро.

– Понятно... и у нас примерно та же история.

– Я думаю, дело не только в диске. – Сказал вдруг Фобос. – Диск, это только ключ, чтобы сделать нас игроками, а всё остальное могло произойти и без нашего участия.

– Вполне возможно. – Согласился Влад. – Нам остается лишь гадать. Пока информации крайне мало...

Из левого туннеля, ведущего к Лубянке, послышался какой-то шум. Все настороженно обернулись, а затем быстро рассредоточились, скрываясь за колоннами. Фобос одним движе-

нием пальцев загасил огонь в центре платформы. Алиса крепко сжала битую в руках, а Влад ушёл в стелс и стал почти невидимым.

Маг огня метнул в туннель классический фаербол, вспышка света озарила тьму на несколько секунд и все присутствующие увидели гигантского розового червя, толщиной с человека и длиною примерно с вагон метро. Он уже почти весь выполз из туннеля и теперь хищно смотрел по сторонам. Сфокусировав на нём взгляд, Алиса прочла надпись:

Дождевой червь-мутант

Уровень 19

Агрессивность: высокая

Здоровье: 750

Урон: 50 – 100 единиц.

Опасность: максимальная

Заметив движение, червь принял боевую стойку кобры, раскрыл зубастую пасть и принялся щедро поливать пространство платформы едкой зелёной кислотой. Это была не сплошная толстая струя, а что-то вроде кислотного дождя или душа с достаточно большой площадью поражения. В червя тут же полетели фаерболы и ледяные стрелы, но от большинства снарядов он весьма ловко уклонялся, продолжая так же активно поливать противников кислотой.

– Отходим в переход на Тургеневскую! – Прокричал Фобос, метнув в червя последний огненный шар и побежав по платформе в сторону перехода.

Влад, практически незаметно и столь же быстро подлетел к червю, нанеся тому какие-то невероятные комбинированные удары. Но уже спустя секунды был отброшен на платформу мощным упругим телом. Стремительно вскочив, и не выходя из стелса, он бросился вместе с остальными в переход. Алиса, подхватив за руки рыжеволосую девушку, рыдающую над разъеденным кислотой трупом своего парня, стала вместе со всеми отступать к Тургеневской. Фобос прикрывал людей, пуляя издали небольшие огненные стрелы, тем самым, переводя агро-радиус монстра на себя, и, отвлекая его от остальных, наиболее слабых участников команды.

С небольшими затратами и минимальными потерями им удалось оторваться от преследования и благополучно перескочить на Калужско-Рижскую линию, где располагалась смежная с Чистыми прудами станция Тургеневская. Алиса по пути успела убить двух зомби и повысить навык владения магией воды до уровня ученик.

На Тургеневской их ждала ещё более неприятная картина. Станция просто кишела ходячими мертвецами. В основном вторые и третьи уровни, но попадались среди них и седьмые-восьмые. Отступать было некуда, а оставаться запертыми между червём и живыми трупами в сомнительно безопасном переходе, который тоже был завален мертвыми людьми – вариант явно не подходящий. Наверх к Чистопрудному бульвару подниматься не хотелось, Алиса только что оттуда и там сейчас явно не безопаснее, чем в метро.

– Идём в туннель. – Констатировал Фобос. – Больше пока всё равно ничего не остаётся, сейчас главное куда-то двигаться иначе сожрут.

Кое-как, пробившись через толпу мертвецов, их команда быстро спрыгнула с платформы и нырнула в туннель, ведущий в сторону Сухаревской.

– Мне страшно. А вдруг там эти гигантские черви. – Заскулила рыжеволосая девушка Вероника.

– Не волнуйся, – успокаивал её Влад, – Мы тебя прикроем, ты главное держись в центре и не отставай.

Первым шёл Фобос, за ним вампир, потом девушка Вероника и следом Алиса – замыкающей. Поначалу им попадались только крысы. Самые обычные серые крысы, над которыми, тем не менее, тоже всплывали подсказки:

Крыса обыкновенная

Уровень 1

Агрессивность: умеренная

Здоровье: 25

Урон: 8 – 15 единиц.

Опасность: низкая

Они легко уничтожались с одного-двух ударов битой. Или даже просто ногами. Но небольшой опыт всё равно приходил. В итоге получалась медленная, но безопасная прокачка.

Благополучно дойдя до Сухаревской, они обнаружили, что и там зомби не намного меньше, чем на Тургеневской. Пробриться к выходу наверх не представлялось возможным. Мертвые стояли вдоль платформы сплошной стеной, будто пассажиры в ожидании поезда, а едва завидев людей, поочередно стали прыгать на рельсы и двигаться в их сторону.

Фобос создал обширную огненную волну, поджигая идущих по рельсам мертвецов. А затем Алиса добивала их ледяными стрелами. Влад тоже не остался в стороне и, находясь в стелсе с небольшим ускорением, рубил мертвую плоть двумя весьма внушительного вида и размера кинжалами. Но, не смотря на это, мертвецы всё прибывали, поэтому команде пришлось пробиваться в следующий туннель и отходить в сторону Проспекта мира. Метров через пятьдесят лёгкой пробежки по шпалам, зомби, наконец, отстали.

В туннеле было достаточно светло. Фобос без особых затруднений использовал свои руки вместо факелов. Медальон на груди Алисы тоже давал неплохое освещение. Смесь желтого света огня и голубого сияния медальона давала в мрачном туннеле весьма сюрреалистичный эффект. Примерно на полпути к станции им стали попадаться весьма крупные крысы-мутанты. Алиса одолжила свою битку Веронике, а сама больше практиковала ледяные стрелы. После второго крита, когда очередная крыса размером с крупного кота отлетела к стене тоннеля, пронзённая ледяной стрелой, перед глазами Алисы появилась торжественная надпись:

Поздравляем! Вы получили 3 уровень!

+10 единиц на улучшение характеристик

У вас 20 неиспользованных единиц на улучшение характеристик

Девушка подумала, что неплохо бы посмотреть статистику своего персонажа. Но как это сделать?

– Что, новый уровень? – Улыбаясь, спросил Фобос.

– Да, а как ты догадался?

– Застывший взгляд и довольное выражение лица, и ещё при получении уровня над персонажем появляются обновлённые данные, даже если не фокусировать на нём взгляд.

– А ты не знаешь, как мне посмотреть свою статистику, чтобы распределить полученные очки характеристик?

– Это просто. – Ответит Фобос, – Загляни в себя, как будто прислушиваясь ко всем своим ощущениям внутри, и затем представь окно статистики, которое ты уже, наверное, не раз видела на экране своего компьютера во время прохождения Живой Игры.

Улучив момент, когда на них никто не нападал, Алиса последовала совету огненного мага и уже спустя секунды читала свою статистику. Десять очков характеристик она сразу вложила в Духовность. И ещё по пять в Ловкость и Выносливость. В результате статистика начинающего мага воды выглядела следующим образом:

Имя игрока: Светлая

Раса: Человек

Уровень 3

Характеристики:

Здоровье: 100

Сила: 55

Выносливость: 35

Ловкость: 55

Духовность: 385 (дополнительные 150 единиц, действует кольцо духа, дополнительные 200 единиц, действует кулон магической защиты)

Изначальная Регенерация: 15

Интеллект: 82

Навыки:

Оружие ближнего боя: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Защита от повреждений, уклонение: уровень 1 (новичок) – в процессе.

Магическая школа:

Магия Воды

Статус: уровень 1 (новичок) – пройдено. Уровень 2 (ученик) – в процессе.

Доступные заклинания:

Ледяная стрела (урон 55 единиц, при критическом попадании 110 единиц, затрат маны 22 единицы одновременно).

Особые умения: отсутствуют.

Алиса с удовлетворением обратила внимания на увеличение урона от ледяной стрелы и уменьшения затраты маны на заклинание. Ведь теперь она уже не новичок, но ученик. И это, безусловно, радовало.

Ещё минут через десять они вышли на станцию Проспект Мира Калужско-Рижской линии. Здесь всё выглядело иначе. Горы обескровленных трупов и редкие крысы-мутанты, обгладывающие мертвые останки. Присмотревшись к мертвецам, Фобос вопросительно посмотрел на Влада.

– А это не твои ли собратья постарались? Дырки на шеях, прям как из фильмов про Дракулу, что скажешь, Влад?

– Я чувствую следы вампирской энергетики. Они были здесь совсем недавно, но сейчас ушли. Куда-то туда. – Влад махнул рукой в сторону перехода на кольцевую линию.

Все уже забрались на платформу и, уничтожив нескольких крупных крыс, сейчас стояли примерно в центре, посреди поля мертвых тел, раздумывая, куда двигаться дальше. Здесь оставаться тоже крайне не хотелось. Слишком много убитых, это вызывало немалые опасения.

Их размышления прервал сильный порыв ветра. Люди насторожились и приготовились к бою. Неожиданный сквозняк в метро явно не предвещал ничего хорошего, особенно когда поезда не ходят, а один из них стоит напротив, точно так же набитый трупами, как и всё на этой мертвой станции.

В свете огня Фобоса и медальона Алисы из прозрачных потоков теплого ветра на платформе в паре метров от их группы появился человек. Появился просто так, как будто соткался у них на глазах из воздуха и темноты московского метрополитена. Даже Влад с его вампирской способностью ускорения не смог заметить тот момент, когда он просто возник перед настороженными взорами их команды. Над пришельцем всплыла полупрозрачная надпись:

Имя: Ветер

Раса: Человек

Уровень 22

– Приветствую уважаемых игроков. – Сказал Ветер, оглядывая группу людей, полукольцом стоявших возле него.

– И тебе привет. – Ответил Фобос. – Ты кто такой?

– Такой же, как и вы. Игрок, удостоившийся чести приобрести сомнительный диск. – Негромко произнес длинноволосый полуседой мужчина лет сорока пяти.

– Судя по всему, ты лучше нас осведомлён о происходящем в мире? – Выступил Влад. – Может, поделишься знаниями?

– Осведомлён, но не думаю, что намного больше вашего. Сейчас, к сожалению, нет времени вдаваться в детали, так что пока вот, держите задание. – Он сделал какой-то едва уловимый пас рукой, после чего Алиса прочитала появившееся перед ней сообщение:

Внимание! Получено новое задание!

Встретиться с игроком Апрель

Степень значимости: важное

Статус: на рассмотрении

Награда за выполнение: опыт +1000

Принять?

Да / Нет

Судя по застывшим и удивлённым взглядам Влада и Фобоса, ребята получили точно такое же задание.

– А кто этот игрок и зачем нам с ним встречаться? – Спросил Фобос, быстрее остальных оценив ситуацию.

– Он вам всё и расскажет, это хороший парень, а таким как вы лучше держаться вместе. А теперь прошу меня извинить, есть ещё здесь кое-какие дела. – Только что перед ними стоял живой человек, а в следующую секунду стремительный поток теплого воздуха обдал их лица и унесся в сторону перехода на кольцевую линию. Затем откуда-то издалека донёсся глухой низковатый голос, как будто говорили через трубу:

– Лучше выходите в город с этой стороны. Так быстрее. И безопаснее...

Алиса приняла задание и прочитала следующее сообщение:

Задание «Встретиться с игроком Апрель» принято!

Степень значимости: важное

Статус: в процессе

Награда за выполнение: опыт +1000

Игрок Апрель находится в данный момент в городе между станциями метро «Комсомольская» и «Проспект Мира».

Включить интуитивный навигатор?

Да / Нет

Да

Навигатор активирован!

Теперь вы знаете и чувствуете оптимальный маршрут к цели!

– Все приняли задание? – Спросил Фобос.

– Угу – Кивнул Влад.

– Да. – Ответила Алиса. – А что это ещё за внутренний навигатор, кто-нибудь раньше с таким уже сталкивался?

– Наверяд ли... – Сказал Фобос.

– Я точно нет. – Поддержал Влад. – Ну что, идём?

– Ребята, а как же я? – Спросила вдруг рыжая Вероника, – У меня ведь нет таких способностей, как у вас и этого... колдуна, который только что обратился в ветер...

– Побудешь пока с нами. Если хочешь, конечно. – Ответил Фобос. – Мы не дадим тебя в обиду. Пока лучше всем держаться в одной команде.

Вероника кивнула, крепче сжав в руке бейсбольную бит, подаренную Алисой, и они все вместе направились к выходу на поверхность.

Внутренний навигатор действительно идеально подсказывал путь, это всё равно, что идёшь на автомате в то место где был до этого уже сотни раз, даже не задумываясь куда идти, просто двигаешься в правильном направлении, лишь изредка вспоминая о конечной цели своего путешествия.

Глава 8

Последние лучи заката скрылись за горизонтом московских многоэтажек. В холе бизнес-центра стало ещё темнее. Вот уже почти десять минут пятнадцатоголовый монстр стоял возле турникетов в тридцати метрах от ресепшена и просто наблюдал за скрывающимися на секретарском посту людьми. Затем кто-то из полицейских не выдержал и дал по чудовищу короткую автоматную очередь. Монстр сделал рывок и прыгнул сразу на несколько метров вперёд. Никто от него не ожидал подобной прыти, ведь до этого многоножка двигалась крайне медленно и неповоротливо. Я прыгнул за стойкой и проверил запас маны. За это время она успела восстановиться на все сто процентов.

– Огонь! – Скомандовал сержант, и теперь в монстра полетели уже три автоматных очереди. Я же привстал почти в полный рост и хорошенько прицелившись, метнул в чудовище молнию. Крита не вышло, но свои 100 единиц ХП она вышибла. Теперь вся надежда только на свинец, подумал я, направляя ствол Макарова в сторону дьявольской каракатицы.

Процентов двадцать здоровья удалось выбить, после чего монстр взревел всеми своими пятнадцатью головами и запустил огромный язык в сторону ресепшена. Сержант едва успел увернуться, я тоже испугано присел за стойку, а вот ефрейтору Алексею очень не повезло. Язык плотно обхватил его горло, вытащил из-за стойки и потащил к себе.

– ААААА!!! Помогите!!! Эта тварь сейчас меня сожрёт!!! – прокричал ефрейтор, тщетно пытаясь высвободиться от удушающего захвата.

Мы вновь высунулись из укрытия и продолжили поливать монстра добротным свинцом. Из-за внушительного размера каракатицы почти все пули попадали в цель. Подтянув к себе захваченного полицейского, многоножка разъела кислотой его ноги, а затем и вовсе оторвала их от туловища. Полицейский быстро потерял сознание. Ополовиненную тушку монстр каким-то образом втянул в своё склизкое туловище и сделал шестнадцатой головой. Когда ефрейтор вновь открыл глаза, это был уже нечеловеческий взгляд. Он как-то дико подмигнул бывшим товарищам, а затем, раскрыв рот, щедро обдал ресепшен зелёной кислотой. Через пять минут боя у нас стали заканчиваться патроны. Здоровья монстра оставалось на две трети целым. Каракатица всё ближе подползала к ресепшену. Рядовой Виктор был ранен, кислота разъела ему левое плечо.

– Надо отходить в коридоры, здесь нам точно хана! Не выстоим! – Прокричал сержант, махая рукой в сторону лифтов.

Но едва мы сделали несколько шагов к отступлению, как из коридора появились сразу четыре двухголовых мутанта одиннадцатого уровня в окружении десятка пяти-шести уровней зомби. И вся эта толпа хищно двигалась в нашу сторону.

– Это конец... – Проговорил сержант в полголоса, но я услышал.

Мана как раз успела восстановиться, хорошенько прицелившись и ударив молнией в одного из двухголовых, я вышиб счастливый крит и с одного выстрела убил одиннадцатилевого тварь. Затем достал свою японскую флейту сякухати и заиграл мелодию. Противники замедлились в три раза, а пятнадцатоголовый казалось, и вообще перестал двигаться, надеюсь, во время моей игры он не сможет повторно использовать свой коронный рывок.

Двое оставшихся в живых полицейских заворожено уставились на меня. Я сделал им знак глазами в сторону другого коридора, который был, не так сильно заполнен мертвецами. Те,

правильно меня поняв, открыли огонь по нескольким зомби, вяло шевелящихся в проходе. И мы двинулись по коридору к лестницам, ведущим на верхние этажи бизнес-центра. Оторвавшись от замедленных мутантов и найдя относительно безопасный кабинет, решили забаррикадироваться здесь, чтобы перевести дух и решить, что делать дальше. Здесь было всего два стола, несколько стульев и одно широкое окно. Должно быть офис какой-нибудь небольшой фирмы, каких в Москве сейчас десятки тысяч.

– Ай... – застонал рядовой полицейский, схватившись рукой за обожженное кислотой плечо.

– Присядь, Витёк, давай посмотрим, что у тебя там. – Сказал сержант, указывая Виктору на стул.

Тот грузно опустился в дешёвое кресло и тут же потерял сознание.

Мы склонились над бойцом, Николай осторожно потряс напарника за другое, здоровое плечо:

– Эй, Витёк, что с тобой, очнись, дружище...

Рядовой неожиданно открыл глаза. Но это был уже не тот взгляд доброго знакомого человека. Это был мёртвый взгляд зомби.

Мы в ужасе отшатнулись. Сержант вздёрнул автомат и наставил его на бывшего напарника.

– Это бесполезно. – Проговорил глухим, сиплым голосом, бывший человек. – Мы в каждом из вас.

– Что? – Недоумённо переспросил Николай.

– Кто это, вы? – Задал я следующий вопрос.

– Мы, это те, которых такие как вы, называете бактериями. Мы живём на Земле миллионы лет. Это наша планета. А вы всего лишь носители. Такие же носители, как крысы, тараканы, сороконожки.

Он что, усмехается? Или мне показалось?

– И всё остальное, подходящее нам для постоянного размножения и мутаций.

– Но... – начал, было, я.

– Что? Вы решили, что единственные разумные на Земле? Увы. Это не так.

– И...

– Что нам нужно? – он опять меня оборвал. – Нам нужно расширяться. Пора уже осваивать космос и другие планеты Вселенной, а вы так и сидите на Земле за своими гаджетами, телевизорами, играми и прочими развлечениями. Мы и так ждали слишком долго. Пора брать управление на себя. Началась Живая Игра, я вижу это, и она мне не нравится. Это всё ваши идиотские технологии...

– Но разве не вы запустили эту игру?

– Нет. Мы взяли под контроль большую часть города, но тут нам перекрыли доступ для дальнейшего расширения и появились такие как ты. Игроки. Вас сложнее убить, чем неизменённых. – Тут он перевёл взгляд на сержанта, как бы давая понять, кто такие неизменённые. – И мы хотим понять, кто запустил эту игру, и как её остановить. Ты знаешь ответ? Говори, или умрёшь.

Дверь кабинета вылетела, и в комнату вломились трое двухголовых мутантов одиннадцатого уровня. Должно быть те самые, которых я замедлил флейтой на первом этаже во время недавнего бегства. Значит, они подчиняются командам этой говорящей бактерии?

Приглядевшись к говорящему мертвецу повнимательнее, я прочитал всплывшую над ним подсказку:

Мертвый человек-зомби

Уровень %^()#@ \$*

Агрессивность: умеренная

Здоровье: #@%\$^()*

Урон: (:%;>)%?*

Опасность: переменная

Мутанты заняли выжидающие позиции, рассредоточившись по углам комнаты.

– Я жду ответа. Говори, у нас мало времени. – Мертвец поднялся с кресла и уставился на меня своими рыбьими нечеловеческими глазами. Такие как он лишь отдалённо походили на людей, внешнее сходство с мертвым носителем, но совершенно иная суть.

– Я ничего не знаю. Спроси кого-нибудь ещё.

– Жаль. Значит, нам придется... – Он не успел договорить. Из коридора в комнату полетели фаерболы и какие-то ледяные стрелы. Затем мелькнула едва заметная тень и стала осыпаться невидимыми ударами одного из двухголовых мутантов.

Мертвец огляделся по сторонам, затем посмотрел мне в глаза и произнёс тихим голосом:

– Мы ещё встретимся.

После чего надпись над ним сменилась:

Мертвый человек-зомби

Уровень 1

Агрессивность: высокая

Здоровье: 75

Урон: 10 – 30 единиц.

Зомби сделал шаг в нашу сторону, явно собираясь напасть. Я быстро достал Макаров и выстрелил ему в голову, снеся половину черепа:

Критическое попадание!

Навык владения оружием дальнего боя повышен: +3

Опыт: +40

Уровень владения оружием дальнего боя повышен!

Уровень 2 (ученик)

Точность выстрела увеличена в 2 раза.

Сержант уже вовсю поливал из автомата двухголовых мутантов, один из которых горел, другой напротив, был весь истыкан ледяными стрелами. Чтобы не оставаться в стороне я выпустил заклинание Электрошок 2, и пока не закончилась мана, поджаривал с двух рук сразу двоих уродцев единой электрической сетью. Через несколько минут с монстрами было покончено, а я получил десятый уровень плюс десять очков на улучшение характеристик и двадцать бонусных на поднятие навыков. Но заниматься распределением и статистикой, сейчас не было времени. В комнату вошли три человека, и ещё один проявился в углу, выйдя из стелса. Два парня и две девушки. Приглядевшись по очереди к каждому, я прочитал соответствующие надписи. Они были у всех, кроме рыжеволосой девушки с бейсбольной битой в руках, та очевидно не была игроком.

Имя: Влад

Раса: Вампир

Уровень 16

Имя: Фобос

Раса: Человек

Уровень 18

Имя: Светлая

Раса: Человек

Уровень 5

Вампир несколько напрягал, ведь мне уже приходилось сталкиваться с этой расой игроков и воспоминания остались не из приятных... Длинные темные волосы, забранные в конский хвост, бледная кожа и немного красноватые глаза, клыков вроде не видно, впрочем, и рта он пока что не раскрывал.

Фобос был примерно моих лет и комплекции, судя по красноречивому взгляду сержанта, это и есть тот самый огненный маг, что помог полицейским разобраться с мертвецами на Комсомольской, ещё до моего прихода. Обе девушки весьма симпатичные, но Светлая пятого уровня вызывала, куда больший интерес, чем обычная рыжеволосая девушка с битой.

– Привет – Сказал Фобос, сделав шаг верёд. – Меня зовут Максим. У нас задание от игрока Ветер, встретиться с тобой.

– И судя по прилетевшему опыту, оно выполнено успешно. – Улыбнулся Влад, протягивая мне руку.

Я с опаской пожал ладонь вампира. Она оказалась вовсе не такой ледяной, как мне представлялось вначале, но всё равно холодной. Затем поздоровался с Фобосом.

– Ветер прислал вас ко мне? Как он там, не ранен? Всё обошлось?

– Не знаю о чём ты, – ответил Фобос. – Но судя по его двадцать второму уровню и сверхспособностям по перемещению в пространстве, чувствует он себя прекрасно. По крайней мере, чисто физически, о моральном состоянии спросить, как-то не довелось.

Мы поздоровались и кратко познакомились со всеми участниками команды. Сержант сухо пожаловался на малый запас патронов. Маг воды Алиса, которую не особо волновало огнестрельное оружие, спросила:

– Тот человек, Ветер, сказал, что ты нам всё расскажешь и что нам всем лучше держаться вместе.

Я кивнул.

– То, что держаться лучше вместе, это и ежу понятно, так больше шансов выжить в этом зомби-апокалипсисе, а вот насчёт рассказа обо всём, давай-ка подробнее. – Сказал Николай, сурово глядя на меня.

Скрывать факты больше не было никакого смысла. Я рассказал остальным, всё, что знал. Про двенадцать избранных игроков, звонки куратора, живую игру, говорящую бактерию и то место, откуда, по словам Ветра можно было выбраться за черту города.

– Значит, город отрезан от внешнего мира какой-то магической хренотенью? – переспросил сержант.

– Что-то вроде того, сам я не видел, но словам тех людей, которые пытались выбраться, на мой взгляд, можно доверять. К тому же это полностью сходится с информацией, полученной от Ветра.

Народ призадумался. За окном тем временем уже окончательно стемнело, что весьма обрадовало вампира Влада, который ещё не достиг двадцатого уровня и потому не мог без вреда для собственного тела находиться под воздействием прямых солнечных лучей.

– Предлагаю сначала отправиться в мой район, – нарушил я затянувшееся молчание, – здесь недалеко, минут двадцать пешком. Возможно, нам удастся встретиться с моими знакомыми игроками, оборотнями. Тогда нас станет ещё больше, и соответственно будет легче пробираться к этому секретному туннелю возле Лубянки.

– Здравая мысль, – согласился Фобос.

– Согласен. – Кивнул сержант.

– Ну, что, тогда не будем медлить? – сказал Влад и первым вышел из кабинета.

Остальные, молча, последовали за ним.

В коридоре на первом этаже нас ждала неприятная встреча всё с той же, теперь уже шестнадцатиголовой человеческой многоножкой. Да ещё и в окружении двух десятков зомби.

– А как вы прошли мимо неё наверх? – спросил Николай, обращаясь к Фобосу.

– Мы заходили через черный вход, со двора. Чудище видели, но решили, что как можно скорее добраться до Апреля в тот момент было важнее всего. Ветер просил нас поторопиться...

– По крайней мере, намекал на это. – Уточнила Алиса.

Многоножка тем временем раскрыла все свои шестнадцать глоток и выпустила в нашу сторону длинные змееподобные языки вперемешку со струями жгучей зелёной кислоты. Десятки мертвецов как по команде тоже двинулись вперёд.

Влад, сержант и девушка с битой взяли на себя истребление зомби. Фобос, Алиса и я открыли магический огонь по каракатице. От гремучей смеси фаерболов, ледяных стрел и электрошока тварь превратилась в подобие сверкающей новогодней елки из другой галактики. Здоровье тридцатиуровневого монстра проседало крайне медленно. Тридцатый уровень он поднял, как я понял, присоединив к себе нашего несчастного ефрейтора в качестве шестнадцатой головы, которая в данный момент ворочала длинным языком в поисках очередных жертв.

Все зомби было от второго до пятого уровня, так что вампир с ними достаточно легко расправлялся, периодически уходя в стелс и в режиме ускорения отрывая мертвякам их гнилые, алчущие живой плоти бошки.

– У меня закончилась мана! – Прокричал я, доставая флейту.

Фобос тут же прикрыл меня, пустив широкую струю огня, которая выжгла добрую треть низкоуровневый зомби.

Стоя за спинами игроков и людей, я заиграл мелодию космоса, от которой игровой мир замедлился в три раза. Все, кроме тех, кто сражался на моей стороне, превратились в медлительных неповоротливых червяков. Мелодия лилась ровно и чётко, восстанавливая ману и увеличивая скорость моей регенерации в два раза. Спустя несколько минут импровизированного концерта, мана полностью восстановилась, все зомби были перебиты, а у многоножки оставалось около тридцати процентов здоровья. Но у Алисы и Фобоса магическая энергия была на исходе. Сержант стрелял уже из Макарова, патроны для автомата закончились. Рыжеволосая девушка Вероника не рисковала приближаться к чудовищу, она стояла возле меня с окровавленной битой в руках и растерянно смотрела по сторонам. Влад попытался атаковать монстра, но был перехвачен даже в режиме ускорения, длинный толстый язык обхватил его за талию и потянул к десятку плюющихся кислотой глоток. Я выхватил из-за пояса Макаров и выпустил в монстра всю обойму. Несколько пуль попало в язык, что держал вампира, и тому удалось освободиться. Когда патроны закончились и у меня, и у сержанта, я хорошенько прицелился и с максимальной яростью запустил в каракатицу необычайно ярко сверкнувшую в темном помещении молнию. Почерневший от огня и электричества монстр взвыл и мертвой кучей повалился на пол.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.