

Пётр Жгулёв



Real-RPG 2

ЕРЕТИК

Город гоблинов

Пётр Жгулёв

Real-Rpg 2. Еретик

«Автор»

2021

Жгулёв П.

Real-Rpg 2. Еретик / П. Жгулёв — «Автор», 2021 — (Город гоблинов)

В мир пришла Система, тысячи игроков оказываются в ином мире. В развалинах древней столицы, на окраинах которой мародерствуют гоблины, а в центре – властвует могущественная нежить. Вторая миссия продолжается, однако, благодаря захвату крепости, положение Альянса стабилизировалось. «Василий» решает не терять время и отправляется на разведку вглубь Сара. На территорию подконтрольную нежити... Однако ситуация меняется с каждым днём. Система проникает всё глубже и теперь чудовища обитают не только в других мирах, а само существование игроков – больше не тайна. И даже вернувшись, нужно не только выжить в новых условиях, но и выполнить взятые на себя обязательства. Даже если для этого придется обратиться за помощью к государству. Время для сомнений прошло, пора раскрыть карты... Битва за Землю начинается. Обложку нарисовал Денис Корнев специально для данной книги.

© Жгулёв П., 2021

© Автор, 2021

Содержание

Глава 1. Фарм	5
Глава 2. Дождь	13
Глава 3. Выбор	21
Глава 4. Мертвая волшебница	32
Глава 5. Открытия и разочарования	38
Глава 6. Легион	47
Глава 7. Договор	57
Конец ознакомительного фрагмента.	61

Пётр Жгулёв

Real-Rpg 2. Еретик

Глава 1. Фарм

Пройти кольцо оцепления оказалось несложно – для невидимки, само собой. Гоблины держали под наблюдением стены и основные подходы, но стоило миновать их посты, как угроза обнаружения практически исчезла. Конечно, по городу сновало немало отрядов, однако большая их часть охотилась в противоположной стороне.

Удалившись достаточно, я укрылся в одном из домов и, наконец, вышел из *невидимости*. Большую часть пути пришлось бежать, так что отдых был нелишним. Задумчиво покатав в ладони изрядно полегчавший кристалл, я убрал его в сумку. Позволять им рассыпаться в пыль, используя до упора, было нерационально. Теоретически такие кристаллы можно заряжать или даже создавать за счет собственной маны, но для этого требовалось немалое умение и контроль. Ну, или соответствующий навык...

5, 4, 3, 2, 1...

Таймер отсчитал последние секунды, и *окно* захлопнулось. Все, теперь передумать и бежать уже не получится. Не сегодня. Даже трудно сказать, чего было в этой мысли больше – разочарования или облегчения. Я бы соврал, если бы сказал, что не испытывал соблазна бежать...

– Что ж, настало время перекусить, – резюмировал я, вытаскивая сухой паек. Само собой, о провизии я позаботился, учтя тот факт, что разводить костер будет не лучшей идеей.

Торопиться мне по большому счету было некуда. Город огромен, дорога предстоит долгая, только и времени у меня с избытком. Особенно с учетом того, что лезть к храму я, на этот раз, не собирался. В принципе, мой план был разбит на множество этапов и отличался немалой вариативностью.

По карте в четвертом кольце стен не было проломов, лишь ворота, расположенные в противоположной от меня части города. Что, собственно, и позволило образоваться здесь своеобразной буферной зоне, где западная половина кольца принадлежала гоблинам, а восточная – нежити.

Первой точкой, до которой я должен добраться, были эти самые ворота. Если, конечно, я не решил бы проверить свои навыки скалолазания и не попробовал взобраться по стене. Мелкие отряды гоблинов обычно так и делали, но я не собирался рисковать. Или торопиться. Чем позже я окажусь в следующей зоне, тем меньше у меня останется времени, чтобы там содохнуть.

– Да я просто чертов оптимист...

В любом случае добраться туда сегодня нечего и думать, а поскольку я собирался максимально растянуть дорогу, то и завтра мне это не светит. Чем глубже в город, тем сильнее и многочисленнее нежить, так что именно пятое кольцо выглядело идеальным для прокачки по соотношению безопасности и выгоды...

* * *

Чего мне не хватало, так это какого-нибудь «сенсорного» навыка. Использовать *невидимость* постоянно я не мог, а гарантий, что без нее замечу противников первым, никаких.

Нельзя списывать со счетов возможность наткнуться на гоблинов. Так что двигаться приходилось дворами – осторожно, а значит медленно. Ну, как я уже говорил, меня это устраивало... Пока что.

Основной проблемой являлись даже не враги, а природа. Город был заброшен уже довольно давно, и кое-где успели вырасти небольшие рощи. Во внешних кольцах деревья вырубали гоблины, но здесь в дровах никто не нуждался. Впрочем, по идее, Проклятие не только поднимало мертвых, но и потихоньку вытягивало силу из живых, так что могло быть и хуже...

– Твою же...

Пару умертвий я обнаружил в последний момент. Точнее даже услышал – когда переорожденные гоблины вылезли из густых кустов, где, похоже, провалялись «в засаде» немало времени. По крайней мере, одного из них успел обвить какой-то плющ...

Умертвие. Уровень 1

Второе, впрочем, мало чем отличалось. Я ушел в *невидимость*, и выскочившая парочка замерла и чуть пригнулась, крутя головой в поисках исчезнувшего врага. Весьма... любопытное зрелище. Сейчас умертвия напоминали скорее магических животных, чем равнодушных зомби из ужастиков. Возможно, разума у них и не было, но оставались инстинкты и, что важнее, божественное Проклятие. Поднятые, чтобы защищать город, они подчинялись вложенным в них алгоритмам. Скажем, если эти двое засели именно здесь, то, вероятнее всего, они что-то охраняли. Правительственное здание, например. Или улицу...

Я достал лук и спокойно выпустил в каждого из умертвий по стреле. Системной, само собой. Мертвяки пошатнулись, закрутились на месте, но ожидаемо не сделали даже попытки вытащить стрелы.

Не став дожидаться результата, я прошел мимо них, оказавшись в здании. Как я и думал, когда-то здесь располагалась какая-то государственная служба – кабинеты, столы, полуистлевшие бумаги с какими-то отчетами и прошениями... Ничего особо интересного, если не считать висящего на стене портрета гоблина в короне. Подписи не было – вероятно предполагалось, что правителя все должны знать в лицо.

Убедившись, что поблизости не видно других представителей «альтернативно живой части гоблинов», я вышел из *невидимости* и сел под портретом, прислонившись спиной к стене. Полностью проверять дом было неэкономично, а в такой позиции я мог гарантировать, что никто не подберется незаметно. Причем слух тут, пожалуй, был даже полезнее зрения...

Таймер в углу тикал, отсчитывая секунды. Благодаря проведенным в крепости опытам, я неплохо представлял, сколько времени нужно, чтобы упокоить умертвие. Так что спустя пятнадцать минут я вернулся к парочке и убедился, что на этот раз им на меня, да и вообще на все на свете, совершенно плевать. Как и положено мертвецам. Уровень у них был лишь первый, так что я получил свои восемь ОС (18/140) и очередную карту-пустышку. Ну... не так уж и плохо.

Больше с оборванцев взять было нечего, после многих месяцев, а то и лет, проведенных «в гармонии с природой», их одежда едва прикрывала наготу. Впрочем, не стоило забывать о стрелах...

– Как говорили древние, за все нужно платить, – пробормотал я. – Причем за халяву – вдвойне.

Я надел перчатки и, стараясь не морщиться, принялся вырезать стрелы. Хотя, надо признать, нежить была неплохо «законсервирована» и практически не воняла, но эта процедура была самой грязной и опасной частью охоты. Не хотелось бы стать новым «героем нашего времени»...

* * *

Хотел бы я сказать, что уже опробованная схема принесла мне гору опыта, но, увы, большую часть времени я тратил просто на то, чтобы найти новую жертву. Точнее, кругами двигаясь в нужном направлении, старался заметить врага первым...

За следующие четыре часа мне встретилось еще трое первоуровневых умертвий, что принесло еще двенадцать единиц опыта (**30/140**) и две карты-пустышки. Последний мертвяк едва меня не подловил, появившись откуда-то со спины и практически беззвучно. К счастью, «чуть» не считается.

Тем не менее бонусом к добыче шла усталость, нервный тик и, вполне возможно, ранняя седина – зеркало я из крепости прихватить не догадался. Не говоря уже о ненависти к деревьям, среди которых так легко не заметить притаившегося врага.

– Кажется, я понимаю, как чувствовали себя американцы во Вьетнаме... – пробормотал я.

В итоге я просто плюнул на осторожность и вышел на дорогу – там хотя бы не было деревьев. Так получалось даже безопаснее. Я уже отошел достаточно далеко, чтобы шанс нарваться на засаду гоблинов стал скорее теоретическим, а вот нежить на открытом пространстве заметить заранее куда проще. И то, что меня, скорее всего, заметят раньше, тут ничего не значило. Стрелкового оружия у мертвяков нет, а уйти в *невидимость* я всяко успею до того, как они до меня доберутся.

По сути, я собирался ловить нежить на живца, сам же и выступая в качестве приманки.

* * *

Модернизированная тактика принесла плоды. Теперь я двигался гораздо быстрее, и в последующие часы мне удалось встретить еще двоих умертвий и троих «воинов-скелетов». С весьма предсказуемым для них концом (**50/140**).

– Четверых... – поправил я себя. Вслух, стесняться тут было некого.

Из дома справа вышел очередной костяк и, резко ускораясь, побежал в мою сторону. Оружия у него не было, но когти и костяные шипы вполне его заменяли. Самый большой шип, растущий из правой руки, вполне мог сойти за стилет.

Стоило мне исчезнуть, как скелет замер, не зная, что делать дальше. Как я уже успел выяснить, если его не трогать, то он, скорее всего, вернется к тому, чем занимался прежде.

– Не в этот раз.

Я медленно обошел скелета по широкому кругу, высматривая оптимальную точку для удара. Затем ударил копьем и, отпустив древко, резко отскочил назад, не дожидаясь ответной реакции. Хотя разума у скелетов нет, но догадаться, с какой стороны прилетело копье, и броситься наугад они вполне способны. Впрочем, на этот раз удар был точен, и *магическое сердце* рассыпалось пылью, а скелет, дернувшись, распался на части. Частично распался – поднялся он давненько, и значительная часть каркаса успела срастись.

Невидимость я отключил сразу, как только убедился в победе. На поединки с одиночной нежитью хватало и личного резерва, так что кристаллы я предпочитал экономить. Даже кристаллическую пыль собирал, хотя со скелетов ее падало мало, а отделить от почвы было трудно.

У скелетов, в качестве противников, были как плюсы, так и минусы. Скажем, нанести им точный удар из *невидимости* не так-то просто, поскольку я и сам не видел своего копья – только чувствовал. С другой стороны, из них не нужно выковыривать стрелы. Использовать лук было попросту нерационально – системных стрел у меня осталось немного, а от ударов о кости они тупились и ломались. Да и попасть по скрытому в груди *сердцу* – та еще задача.

Даже притом, что сравнительно молодые костяки еще не успели полностью прикрыть уязвимое место костяной броней.

Я нагнулся и подобрал копье...

Внимание! Вы получили 8 ОС (58/140)

Скелет был второго уровня. Редкость. Для того чтобы расти, нежить требовалось либо убивать, либо находиться где-то ближе к центру Проклятия, так что большинство из них были на первом уровне.

Впрочем, на лут это не повлияло. Над телом появилась карта, и, взяв ее, я без удивления обнаружил очередную пустышку... Тенденция налицо. Из них вообще выпадает что-то полезное?

Ну да грех жаловаться, пока все шло гладко, а охоту, при таких рисках, можно было уже называть «фармом». Впрочем, я не обольщался, не забывая, что это не игра и любая ошибка может привести к травме или смерти. Мне просто повезло с навыком. Нежить гораздо опаснее гоблинов, и для рядового игрока встреча с тем же скелетом могла закончиться не лучшим образом.

* * *

Кто из нас в детстве не мечтал оказаться на месте Индианы Джонса или Лары Крофт? За всеми проблемами, я как-то не сразу осознал, что вокруг простираются те самые развалины, о которых я мечтал в младших классах. Ну, что сказать – мечты сбываются. Помимо фарма, я параллельно занимался и марод... Археологией. Черной, я так полагаю, но шансы на то, что здесь когда-нибудь появятся правильные археологи, стремились к нулю. Так что стыдно мне не было...

Хотя гоблины дотянулись и сюда, но, в отличие от внешних районов, забирали только самое ценное, оставив немало интересного. Проверая очередной дом, я нередко прихватывал с собой какую-то безделушку. Вряд ли это могло принести значительную выгоду, но третий уровень сумки позволял, и порой трудно было удержаться. Кажется, о том, чтобы оказаться в пустом городе, где можно взять все, что понравится, я в детстве тоже мечтал? Лучше бы я об акциях Газпрома фантазировал...

Жаль, но даже новая сумка не позволяла развернуться в полную мощь и тащить все, что понравится. Скажем, каменные статуи? Или мебель? Мебель у гоблинов была хороша – из цельного дерева, изукрашенная резьбой и обработанная так, что даже прошедшие десятилетия на нее особо не повлияли. Гоблинов она в качестве добычи особо не интересовала, а вот на Земле стоила бы весьма приличных денег. Если бы ее можно было продать, конечно, что, с учетом неизвестных местных пород, просто глупо – слишком велик риск засветиться. Но вот для личного пользования...

Впрочем, помимо веса оставался еще и вопрос габаритов – тот же стол, например, в горло сумки просто не влезал. А жаль... Я машинально провел рукой по полированной поверхности.

– Эх, нет в жизни счастья... – прошептал, просто чтобы услышать звук голоса, и зашарил взглядом в поисках того, что можно присвоить. Не столько из жадности, сколько из охотничьего азарта... Как назло, ничего интересного. Табуретку, что ли, спереть? – Совсем уже спятил...

Покачав головой, я вышел из здания. Приближался вечер, и требовалось отыскать убежище, в котором меня не прикончат до утра местные чудовища. В еде нежить не нуждалась, поддерживаемая магическим фоном, так что жрать меня они точно не будут. Максимум возьмут немного костей для ремонта и апгрейда.

* * *

Выбор убежища не слишком затянулся, и ночевать я устроился на одном из чердаков. Лестница наверх отсутствовала, но у меня была веревка. Так что мне туда забраться все же удалось, а вот гоблинам или нежити придется очень постараться, чтобы повторить мой подвиг и при этом меня не разбудить. Ну и два пути отхода удовлетворяли минимальным требованиям безопасности.

Остаток дня я потратил на то, чтобы осмотреть соседние дома и убедиться, что в них меня никто не ждет. Затем последовал ужин, обустройство спального места и тревожный, чуткий сон.

В эту ночь уже привычные гоблины уступили место в моих кошмарах нежити. Впрочем, разница была – ненавидеть лишенные разума трупы у меня не получалось. Даже во сне.

* * *

Довольно странно открыть глаза и ощущать одновременно счастье от того, что *вообще* проснулся и раздражение от того, что *уже* проснулся. На улице солнце еще только поднималось, и впереди был очередной день, наполненный ужасом, страхом и страданиями.

– Такое чувство, что на работу вставать, – пробормотал я.

Закончив с утренними процедурами и завтраком, я решил перед тем, как двигаться дальше, все же прояснить один важный вопрос. Значительная вариативность моих планов происходила из недостатка информации, и во многом они строились на догадках и предположениях.

Маска Каина (проклята). Ранг D

Я приложил ее к лицу, чувствуя, как она обволакивает голову. Итак... Я мрачно посмотрел на лежащий передо мной позолоченный меч. Учитывая его вес – скорее церемониальный, чем боевой.

Желаете привязать Меч Солнца и стать его Владельцем?

Да/Нет

Я хмыкнул. Вариант «да» сиял угрожающим алым, а «нет» – успокаивающим зеленым. Последнее китайское предупреждение? Подтвердив решение, я слегка прищурился, ожидая последствий. Что-то подсказывало, что Инти этого просто так не оставит...

Внимание! Вы привлекли внимание бога Инти!

Пауза затягивалась. И все? По сравнению с тем градом кар и угроз, что обрушились на меня в прошлый раз, это выглядело как-то даже несолидно. Словно услышав мои мысли, Система отозвалась следующим сообщением.

Внимание! Награда за вашу голову значительно увеличена.

Внимание! Особенность «Личный враг бога» повышена до 2-го уровня. Любой, кому повезет оборвать ваше существование, получит благоволение Инти.

Не будь на мне маски, я бы всерьез обеспокоился, но уже успел убедиться в ее возможностях, так что...

Внимание! Желаете создать течение «Ересь Каина?»

Да/Нет

Не самый простой вопрос, особенно с учетом того, что я не знаю, какие возможности и обязательства это накладывает. Впрочем, почему бы и нет? Присоединяться к одному из новоявленных богов я все равно не собирался, так что хуже точно не будет. Наверное...

Внимание! Вы создали новое течение – Ересь Каина. Вы – его основатель и глава.

Внимание! Особенность «Ересь» обновлена.

Никаких изменений в себе я не почувствовал, только где-то в глубине интерфейса появилась новая иконка. Какой-либо моментальной реакции богов также не последовало, но это ведь не боты – чтобы выработать решение, им требуется время.

Я чуть скривился, а затем вернулся к главному. *Идентификация...*

Меч Ереси

Материал: оружейная сталь, неизвестная кожа, черное золото.

Вес: 1 кг.

Ранг: D.

Тип: оскверненный божественный артефакт, масштабируемый.

Особенности:

- 50 % поглощенной этим оружием энергии отходит владельцу.
- 10 % поглощенной энергии конденсирует меч.
- 40 % поглощает Система.

Ересь:

- Разблокирует скрытый параметр Ересь. Ересь +1.
- Возможность преобразовать схожие параметры в Ересь.
- Символ власти. Позволяет посвящать Адептов Ереси (5/5).

Искаженное наследие Инти:

- Способен поглощать Свет, создавая Тьму.
- Убитые этим оружием не могут возродиться.
- Маяк.

Владелец:

- Каин.

Привязанный квест:

«Искоренение Ереси». Любой, кто убьет владельца этого меча, получит благоволение земных богов.

- Чу-дес-но.

И зачем мне это было нужно, спрашивается? Плюсом было то, что *Ересь* оставалась со мной, даже если убрать меч обратно в карту. По сути, я получил еще одну халявную единицу *мудрости*. По крайней мере до тех пор, пока не снял маску...

Кстати, если исходить из концепции, по которой ничего не возникает из ниоткуда, то вполне вероятно, что присвоив меч, я украл у Инти частичку его силы. Не говоря уже о том, что создать новое божественное оружие – наверняка весьма затратный процесс...

Когда я решил, что все закончилось, на меня высыпался еще град сообщений.

Внимание! Вы получили квест! Доставьте Меч Ереси в храм Шивы!

Внимание! Вы получили квест! Доставьте Меч Ереси в храм Гуань Юя!

Внимание! Вы получили квест! Доставьте Меч Ереси в храм Великого Сета!

Внимание! Вы получили квест! Доставьте Меч Ереси в храм Кетцалькоатля!

Внимание! Вы получили квест! Доставьте Меч Ереси в храм Геры!

Внимание! Вы получили квест! Доставьте Меч Ереси в храм Одина!

Как... мило. Похоже, земные боги все еще далеки от дружбы и единства. Награда, кстати, у них была вариативна, но включала в себя прощение и обещание покровительства. Единственный, кто проявил «принципиальность» – сам Инти. Прощение, в обмен на меч, он так и не предложил...

Конечно, отдавать божественное оружие я не собирался. Насколько я понимал, шанс получить такой артефакт во владение крайне мал. Даже жрецы получали его, по сути, лишь в пользование. Мне просто повезло, что Инти не сумел наложить более мощную защиту. И что у меня была маска...

Внимание! Культ «Ересь Каина» объявлен вне закона на локации Земля.

– Похоже, никто не любит конкурентов?

Это становилось уже не смешно. Сорвав маску, я с облегчением убедился, что все проклятия прилипли именно к ней, не затронув основную личность. Или... Параметр *вера*, прежде остававшийся заблокированным, теперь равнялся единице. Даже притом, что маска снята, а сам меч спрятан в карту. Черт побери...

Ересь – скрытый параметр. По умолчанию мимикрирует под Веру. Есть возможность указать конкретного фиктивного покровителя.

Внимание! Желаете раскрыть параметр Ересь?

Нет. Ладно, так или иначе, пока этот вопрос можно отложить. Похоже, новый параметр ничем мне не угрожает. Для внешнего наблюдателя я буду просто последователем одного из богов. В любом случае главное я выяснил. Меч давал возможность установить *маяк*, и после смены владельца этот пункт оставался активным...

* * *

Обычно приятно знать, что ты все рассчитал верно, но не в том случае, когда это может стать причиной твоей смерти. Если бы мои ожидания не оправдались, то я имел бы железную причину продолжить фарм и не лезть слишком глубоко в город. Я сделал все что мог, и все такое. Теперя не попытаться будет малодушием. Черт...

По сути, план был довольно прост – пройти как можно дальше вглубь города и, найдя безопасное место, поставить собственный маяк. Простая разведка не стоила риска, а вот возможность в следующий раз оказаться сразу где-то во внутренних районах заставляла задуматься. Как минимум это означало, что у меня будет шанс добраться до храма первым.

Цель амбициозная и опасная настолько, что я бы постеснялся ее озвучивать. По сути, я даже не очень верил в успех, просто этот шанс был из числа тех, видя который, нельзя не попытаться. Так что я собирался действовать по нехитрой схеме, когда огромная и пугающая задача разбивается на кучу мелких шагов, которые можно выполнять поэтапно. До тех пор, пока что-то пойдет не так или ты внезапно не достигнешь успеха. В конце концов, всегда ведь можно отступить?

Даже приняв решение, я не бросился сломя голову дальше, посвятив следующие три дня методичному фарму. Следующее же умертвие (62/140) позволило мне поднять владение копьем до четвертого уровня (2/140). Сложное, но взвешенное решение. Возможно, перспективы за огнестрельным оружием и магией, но до «темного будущего» еще нужно дожить. И во многом мои шансы зависели от того, насколько хорошо я владел своим основным оружием.

Помимо этого, моими жертвами стали еще девять умертвий и двенадцать скелетов. Хотя большинство из них были первого уровня, встречались и второуровневые, что принесло мне суммарно сто ОС (102/140). Весьма соблазнительное число, которое так и призывало вернуться домой...

Чтобы избавиться от соблазнов, я потратил сорок ОС на то, чтобы поднять до третьего уровня малый магический дар (62/140). Вот уж что мне точно всегда пригодится. И еще столько же, чтобы апнуть стрельбу из лука (22/140). Возможно, я потерял шанс взять навык Е-ранга, но мои текущие планы делали экономию своего рода безумием. Мертвецу плевать на перспективы...

Из этих же соображений я не использовал в охоте меч *Ереси*. Возможно, он позволил бы собрать больше ОС, но и опасность бы увеличилась. Одно дело – всадить в умертвие стрелу с десятка метров, и другое – лезть в упор с мечом. Или пытаться поразить сердце скелету. Удар должен быть точен, а меч тяжелый, и в нем у меня всего лишь первый ранг. Шансы, конечно, есть, но когда таких попыток много, в дело вступает статистика. С кинжалом Е-ранга, доставшимся мне еще в первой миссии, схожая ситуация – требовалось подойти слишком близко.

Охота, к слову, была не лишена сюрпризов. Среди умертвий попались двое бывших игроков, с чьих тел я снял как сумки, так и выпавшие карты. Карты, оружие из которых извлечено, но не возвращено внутрь. Или те, навык из которых изучен, но в данном случае речь об оружии. Низшая нежить не умела им пользоваться, так что оно обычно оставалось где-то на месте их гибели.

Дотронувшись до карты и задумавшись о том, где же сложил голову хозяин, я почувствовал, что знаю, в каком направлении искать потерянное. Оружие F-ранга уже не вызывало особого энтузиазма, но я потратил время, чтобы его отыскать, став обладателем очередного меча. Вторая такая «счастливая встреча» принесла мне новый топор. Впрочем, особой радости эти находки не доставили...

Утром седьмого дня, со времени появления в этом мире, я направился к воротам, ведущим в следующий сектор. До завершения миссии оставалось два дня. Настало время двигаться дальше и посмотреть, как далеко я сумею зайти на этот раз.

Глава 2. Дождь

Добравшись до ворот, я не стал с ходу лезть дальше. Заняв удобную позицию на третьем этаже одного из зданий, я провел следующие несколько часов, изучая подходы. На этот раз пейзаж был не такой уж и апокалипсический. Дома в непосредственной близости лежали в руинах, от самих ворот не осталось и следа, но вот привратные башни пострадали не сильно, а стены и вовсе уцелели. Странно, но, похоже, здесь защитники не особо упорствовали...

– Терпение, только терпение.

Возможно, могло показаться, что сейчас я впустую тратил время, но при соблюдении техники безопасности главное – последовательность. Это место, по сути, было бутылочным горлышком, которое разделяло территории нежити и гоблинов. Чтобы проникнуть во внешние районы, нежити, так или иначе нужно было миновать это место. Если, конечно, та не умела летать, что тоже случалось...

Несколько раз гоблины пытались закрепиться поблизости, построив форпост, но каждый раз это заканчивалось весьма печально. Зачастую настолько, что даже рассказать о случившемся было некому. Лишь прилетала птица с сообщением о нападении, а затем разведчики находили обгорелые руины. Без троп.

Тем не менее ничего подозрительного я не наблюдал. Похоже, трафик тут не слишком оживленный. Впрочем, это меня скорее радовало. Все последние дни я не только «качался», но и втайне ждал возможного возмездия.

Способ прокачки, основанный на некромантии, имел много преимуществ, но также и один критический недостаток. Для того чтобы увидеть его, нужно задать вопрос: почему за умертвий дают больше опыта, чем за гоблинов, из которых они созданы? Тем более из гоблинов, уже и так осушенных системой. Откуда берется жизненная сила, которая наполняет пустые оболочки? Списывать подобное исключительно на магический фон наивно, а, значит, источником ОС, подпитывающим Проклятие, является божественный алтарь... Если исходить из этой идеи, создание фермы по производству нежити было настоящим «багоюзерством», за которое в другом месте и в другое время нас бы уже забанили. Или, с учетом реалий, – зачистили. К счастью, хозяин алтаря «вне игры» и покарать тех, кто покусился на его силу, не может. Вот только не факт, что его слуги рано или поздно не среагируют...

Схема нехитрая и гоблинам явно известная, но трупы они почему-то предпочитают уничтожать, да и следов подобных экспериментов в крепости я как-то не видел. Что приводит нас сразу к двум вариантам: либо я параноик, либо прав, а гоблинша была со мной... не до конца откровенна. Нельзя сказать, что эта мысль пришла впервые только сейчас, но о некоторых вещах лучше не знать наверняка. Тогда я счел риск приемлемым и, похоже, не прогадал.

Осталось игроков: 4258/7000

До завершения перемирия оставались последние сутки, а крепость явно еще держалась. Весьма неплохая цифра. Чуть меньше половины от начального количества. Причем и вторую половину не стоит скопом записывать в покойники. Кто-то, конечно, попался гоблинам или погиб от лап нежити, но немалая часть выбывших вернулись на Землю. Последние четыре дня, во время каждого *окна*, наша численность неуклонно падала...

Минимальные требования выполнены. Желаете покинуть локацию?

До принятия решения осталось 59 минут 54 секунды...

Я машинально посмотрел на численность игроков, которая в очередной раз стала уменьшаться на глазах. 4247... 4235... И это за минуту. Двадцать три сбежавших игрока – капля в море, но за следующий час к ним наверняка прибавится еще несколько десятков. Однако вряд ли дойдет даже до сотни. Большая часть игроков первых волн, кто решил уйти, уже это сделали.

Вздыхнув, я убрал меню и вернулся к реальности. Собственно, именно *окна* я и дожидался, планируя пройти опасный участок под его прикрытием. Ничего хитрого, но осторожность никогда не бывает лишней.

– А золота никогда не бывает много... – хмыкнул я, вставая. Просто чтобы рассеять тишину. Может «питомца» себе завести, чтобы хоть не разговаривать с самим собой? Череп лица, например? Будет отпускать саркастические замечания? Главное, бить наверняка, чтобы «Йорик» первым не завел себе умертвие Василия.

На выходе из здания я активировал *невидимость* и ускорил шаг. Подобное передвижение экономило ману и уже вошло в привычку. Минимум шума и следов при оптимальной скорости...

Мой наблюдательный пост находился достаточно далеко от пролома, а путь усеивали обломки, так что через наполовину обрушенную арку я прошел лишь спустя четыре минуты. Это, в свою очередь, означало необходимость тратить запасы кристаллов. Или срочно найти безопасное убежище и дожидаться восстановления маны.

Я замедлил шаг, обнаружив стоящего прямо посреди дороги Костяного Воина первого уровня. Копье скользнуло в руку, я сделал несколько шагов и остановился, так и не нанеся удар. Радость от нашей встречи перебивала все нарастающая тревога. Что-то здесь было не так...

* * *

В детстве, смотря очередной фильм, я искренне не понимал, почему часовой стоит на посту в полный рост? Ведь коварный враг может увидеть его издалека и легко убить? Потом пришло понимание, что обязанностей у него много, а враги на них нападают редко. И если нападают, то долг не столько отразить нападение, сколько поднять тревогу. И не так уж важно, как именно он этот героический долг исполнит – крикнет, выстрелит или просто погибнет от вражеской пули. Даже если часового убьют тихо и незаметно, его исчезновение само по себе вызовет тревогу. Если говорить совсем уж цинично, то нередко это выставленная под удар пешка.

Во время своих священных походов гоблины каждый раз сталкивались на этом этапе с серьезными проблемами, и одинокий скелет выглядел уж слишком... подозрительно. На первый взгляд, вокруг не было ничего опасного, но, в принципе, в развалинах мог притаиться кто угодно, как и в башнях, а... Стоило задержать взгляд и присмотреться, как над небольшим холмом появилась алая надпись:

Костяной Ужас. Уровень неизвестен.

Тратить ману на *идентификацию* я не стал. Раз уровень неизвестен, значит больше моего, а мысль прикончить тварь неожиданным ударом пропала так же быстро, как и появилась. Судя по всему, на этом месте он лежал уже не один год, и для того, чтобы добраться до *сердца*, сначала придется поработать лопатой. Впрочем, можно поступить проще и просто прикончить «приманку», спровоцировав стража самому выбраться из своего кургана. Но... Нет. К черту.

У старой нежити вокруг *сердца* образуется костяная сфера, и не факт, что я вообще смогу ее пробить. Тем более, приглядевшись, я обнаружил еще один подозрительный курган. Правда, никакой надписи над ним не появилось, но... Лезть в дома, чтобы проверить, нет ли там чего-нибудь «интересного», мне уже не хотелось. Все это действительно слишком уж похоже на

засаду. Примитивную, но вполне осознанную. Костяные Ужасы были не слишком умны, но все же обладали примитивным разумом и обычно обзаводились контролируемой ими свитой. Связываться с ними – себе дороже...

Так что, осторожно обойдя «приманку» по широкой дуге, я продолжил движение. Сейчас мне требовалось просто убраться отсюда как можно дальше.

* * *

– Твою же... – кристалл рассыпался в моей руке пылью. Слегка не рассчитал, не желая начинать новый. Оплотность вызвала досаду, но в целом первый этап плана прошел неплохо. Хотя и довольно затратно...

Укрываться в домах, прилегающих к основным улицам, я не стал даже пытаться, стараясь уйти как можно дальше. За пятнадцать минут быстрой ходьбы дважды встретил патрули, состоящие из тройки скелетов. И здесь это совершенно не радовало. Проблема заключалась в том, что нежити вокруг было даже слишком много, а мертвяки ориентировались не только на *магическое зрение*, но и на *поиск жизни*. У низшей нежити навык действовал не слишком далеко, достигая лишь пары-тройки метров, но рос вместе с силой, а Костяные Ужасы, по слухам, могли засечь человека и за десять метров. Даже за каменными стенами. И ведь, помимо них, хватало и других мертвяков...

Иными словами, просто идя по улице, «сенсор» мог контролировать все дома вокруг. *Невидимость* защищала и от этого, но я не мог позволить себе поддерживать ее постоянно. Или даже просто слишком долго. Так что безопасность моего убежища была довольно условна...

– Ладно, что там дальше? – пробормотал я, положив карту на очередной массивный стол и пытаясь определить, где именно нахожусь.

Эту карту я нашел в крепости, среди вещей покойного шамана, и она явно рисовалась с какой-то древней схемы, поскольку была довольно подробной и изобиловала отметками. Скажем, на ней были обозначены как улицы, так и некоторая часть древних зданий. В пятом секторе она мне немало помогла – именно в таких точках вероятность встретить нежить самая большая...

Если говорить о Проклятии, то, лишившись управления хозяина, оно напоминало сломанную программу. Нежить подчинялась алгоритмам, значительная часть из которых давно устарели и не имели никакого смысла. Но чем ближе к центру, тем лучше оно работало. Скажем, в происходящем здесь уже проглядывалась куда более четкая система. И обмануть её было сложнее...

– Похоже, я тут... – без особого труда поставил я точку угольной палочкой. Путь я продумал заранее и склерозом не страдал, так что где и куда сворачивал – помнил. – Наверное.

Впрочем, древняя битва внесла коррективы в «архитектурный облик» города, и далеко не все они перекечевали на карту. Многие дома, а то и целые улицы, лежали в руинах... На которые ветер нанес почву, время вырастило кусты, а Проклятие разместило нежить. Так что, если я не хотел слишком часто с ними встречаться, то прямой путь не годился, а стратегических точек стоило избегать. Сейчас моя главная цель – зайти так далеко, как только возможно, подыскать безопасное место и поставить маяк. Опыт тут был вторичен...

Два ближайших пролома располагались примерно на одинаковом расстоянии, но я повернул направо. Или, если смотреть географически, то на север. И дело тут не в заветах незабвенного шакала Табаки, просто в той стороне было меньше «интересных» зданий. Да и путь до следующего сектора будет чуть короче.

К слову, с точки зрения добычи, эту часть города гоблины если и обнесли, то очень выборочно. В основном вдоль главных улиц и самые богатые здания. Причем простым мародерам тут было находиться весьма рискованно, так что «раскопками» обычно занимались централи-

зованно, во время все тех же Священных Походов. Все как всегда – пока одни шли вперед, сражаясь с нежитью, за их спинами другие собирали добычу. Которая, само собой, шла сильным мира сего. Хороший стимул для следующего похода?

Из коридора донесся шум и топот десятков ног, заставив меня выругаться, схватить копье и вновь активировать *невидимость*. Ну, кто там опять?

* * *

Костяная Химера (97 %). Уровень 1

Я замер, разглядывая десяток спящих по комнате ошибок некромантии. Собранные из всякого костяного мусора, они, пожалуй, смутно напоминали собак. Или кошек. Вероятно, что-то подобное и стало их прототипом, но исходный материал вносил коррективы – каждое из чудовищ было уникально по-своему.

Стая крутилась по комнате, так что нетрудно было догадаться, что они оказались здесь отнюдь не случайно. Вопрос – как? Все же, несмотря на подготовку, в моих знаниях зияли пробелы. По идее, это самый низший вид нежити, но как далеко они могут чужь жизнь? В то, что они заметили меня где-то по пути и все это время крались следом, выжидая момента напасть, как-то не верилось.

Стая постепенно успокаивалась, рассосавшись по комнате и замирая. Похоже, убежать они не планировали. Насколько я слышал, химеры считались слабыми, но крайне неудобными противниками как раз благодаря привычке действовать в стае и прятаться. Из-за размера заметить их заранее было сложно, да и потребности рычать «собачки» не испытывали.

Я осторожно присел, разглядывая затаившуюся под столом тварюшку. Четыре весьма примерно совпадающих по длине лапы, куча шипов, сплавленный из разнородных костей магией череп и внушающая уважение пасть с двумя рядами загнутых в разные стороны зубов. По сути – просто острые осколки разномастных костей, часть из которых запросто могла остаться в ране. Выгляди тварь более аккуратно, ее можно было бы назвать костяной гончей, но в текущем виде слово «химера» подходило больше...

Впрочем, время тикало, а вместе с ним уходила и мана. Бежать в такой ситуации нерационально, так что мой «научный интерес» быстро перешел в практическую плоскость. В принципе, они мало чем отличались от скелетов. Упокоить их было относительно просто – костяк тут довольно хрупкий и может развалиться от любого сильного удара. При этом *сердце* располагалось в самом защищенном месте – в черепе. И, глядя на зубы, желание проверить, смогу ли я достать его через глазницу кинжалом, быстро исчезло. Копье, пожалуй, тут тоже не лучший выбор. Другое дело топор...

Я не глядя вытащил карту из соответствующего кармана и, активировав ее, почувствовал в ладони приятную тяжесть. Давненько я не рубил дрова... Бить сбоку было неудобно, но череп химеры хрустнул практически без сопротивления...

Внимание! Вы получили 1 ОС! (23/140)

Чего-то такого и следовало ожидать. Я встал, направившись к следующей жертве, затаившейся под стулом. Удар... К следующей... Все же нежить оказалась не совсем тупая, в какой-то момент они в панике закружили по комнате, некоторые даже выскочили в коридор, но «программа» не позволяла бросить стаю, так что не ушел никто. Спустя несколько минут я закончил с последней – девятой (31/140). При этом лишь из последней выпал лут – все та же пустышка. Прямо чем-то родным повеяло. Как в онлайн-игрушке, где предприимчивая администрация

подкрутила шанс дропа до минимума, в надежде, что все побегут донатить. Увы, в моем случае высказать возмущение разработчиками и уйти к их конкурентам не получится.

И, пожалуй, оставаться здесь мне больше не хотелось. Даже если забыть о костях, гибель стаи могла задействовать еще какой-нибудь механизм. Тратить ману, сражаясь с возможными подкреплениями, я не хотел, так что пора двигаться дальше. Я выперил из сумки очередной кристалл и, покрутив в пальцах, убрал в карман. Пока козыри можно приберечь...

* * *

Хотя, казалось бы, моя старая тактика слабо подходила для этого сектора, изменения я в нее внес минимальные. Я все так же двигался по улицам, на этот раз стараясь не лезть на главные, только теперь при виде нежити не хватался за лук, а уходил в *невидимость* и старался пройти опасный участок и найти убежище...

Затем следовало восстановление маны, быстрый осмотр помещения, с присвоением всего потенциально интересного, и новый рывок. Опыт при такой тактике рос относительно медленно, за несколько часов я получил всего двадцать ОС (51/140), прикончив несколько одиноких скелетов. Зато риск был минимален, а расстояние до следующей «контрольной точки» медленно, но верно сокращалось...

Вот только в данный момент я двигался за двумя бывшими игроками, «перешедшими на сторону противника». Стрелы, торчащие из спин, ничуть не мешали выполнять им свой новый долг – патрулировать улицы в поисках нарушителей. И, вместе с этим, уносить мои стрелы.

– И черт меня дернул связаться с умертвиями? – пробормотал я, понимая, что дальше так тянуться не может. Пятнадцать минут? Двигаться за ними в открытую было слишком рискованно, а под *невидимостью*... У меня нет столько лишних кристаллов.

В принципе, ничто не мешало просто подойти и попытаться добить их чем-то более весомым, вроде удара двухметровым копьем, но эта идея мне тоже не нравилась. Прежде всего потому, что шла вразрез с моими принципами. Рискнув один раз и увидев, как это просто, вряд ли получится остановиться. Тем более что были и другие пути...

Я вышел из *невидимости* в десятке метров позади умертвий, но, чтобы привлечь их внимание, пришлось потратить еще пару стрел. На этот раз обычных, недостатка в которых у меня не наблюдалось. По идее, мертвые не должны чувствовать боли, но выстрелы не остались незамеченными, и твари довольно шустро побежали в мою сторону.

Я тоже побежал, стараясь следить не только за преследователями, но и за обстановкой вокруг. Нельзя гарантировать, что где-то поблизости не затаился кто-то еще. Не хотелось бы заметить Костяную Химеру в тот момент, когда та вцепится мне в ногу...

– Брр... – меня даже передернуло.

К счастью, на этот раз повезло – хотя нежити вокруг было многовато, она все же не лежала под каждым кустом. Нам, с моими новыми «друзьями», никто не встретился. Пару раз я исчезал, разрывая дистанцию, а затем вновь напоминал им о своем существовании стрелой. Благо идти нам было недалеко. Уже через пару минут я вернулся туда, откуда, собственно, и начал не так давно свой путь на поводу у жадности.

– Добро пожаловать... – пробормотал я, убедившись, что не ошибся и пришел именно туда, куда и планировалось. Заманивать их в неизвестное место было рискованно, а вот недавнее убежище, из окна которого я и заметил бывших игроков, уже проверено, и вряд ли за пять минут его успели облюбовать какие-нибудь чудовища.

Я появился на крыльце и помахал рукой, привлекая внимание умертвий. Как показывала практика, на движение нежить вполне реагировала, так что преследователи вновь направились в мою сторону. Играть с ними в пятнашки внутри было уже опасно, так что я не стал дожидаться, пока они меня догонят, и, подперев открытую дверь камнем, пошел дальше, время

от времени выливая из фляги немного крови. Спустя минуту преследователи ворвались в небольшой зал, и я вновь исчез. Обойдя их по кругу, стараясь не рассматривать, я вышел в коридор и закрыл за собой массивную дверь. Запора на ней снаружи не стояло, но открывалась она вовнутрь, так что это не было проблемой. Мышеловка захлопнулась, осталось только дожидаться результатов...

– Да я просто чертов гений... – поморщился я. Мысль о том, что я могу банально закончить их, не тратя время на подобные извращения, так просто уходить не желала. К черту, «я подумаю об этом завтра», а пока нужно закончить начатое.

По сути, умертвия, потеряв цель, могли либо «уснуть», либо попытаться вернуться к патрулированию. В последнем случае они должны были попытаться либо сломать дверь, вернувшись тем путем, которым и пришли, либо покинуть ловушку через окно. С наличием в комнате окон я ничего поделать не мог, а вот помочь им сделать «правильный выбор» вполне реально.

Я скинул *невидимость* и, на случай, если этого не хватит, постучал ногой по двери. Спустя десять секунд дверь сотряс первый удар – уже изнутри. Она дрогнула, но, само собой, не открылась.

– На себя! – нервно пошутил я. – Вы что, табличку не видите?

Мой голос только спровоцировал умертвий на новые попытки. Я отступил к ближайшему окну, откуда мог контролировать ситуацию снаружи, и вновь ушел в *невидимость*. Удары прекратились. Сообразили? Выждав несколько секунд, я вновь появился, постучав обухом копья о каменную плитку пола. Не самый сложный алгоритм, который не давал им уйти до тех пор, пока стрелы не высосут из них энергию до последней капли. Главное, чтобы дверь не подвела...

Впрочем, даже это было уже не слишком важно.

* * *

Дверь открывалась с трудом – сначала потому, что ее перекосило, а потом потому, что ее подпирали изнутри два трупа. Тем не менее не подвела, делали ее на совесть.

– Не то что теперь... – по-старчески пожаловался я, протиснувшись в образовавшуюся щель.

Возможно, стоило воспользоваться окном, но глупо всерьез рассматривать вариант, по которому умертвия притаились, ожидая, пока я войду, чтобы «из последних сил» вонзить мне зубы в лодыжку. Не стоит идти на поводу у паранойи там, где опасности уже нет...

На этот раз я не стал поглощать опыт, используя для извлечения стрел кинжал и перчатки. Затем каждая была обернута куском ткани, перевязана куском веревки и спрятана в сумку. Одна из них оказалась чуть надломлена – вероятно, пострадала при падении. Подобное случалось не впервые, но раньше я поглощал опыт сразу и гарантировать, что утечек не будет, не мог...

Я внезапно поймал себя на желании поглотить энергию. Слишком сильным для того, чтобы быть основанным на одной только логике. В конце концов, энергия хранилась в накопнике, так что «утечка» маловероятна. Ну и, даже если она присутствует, разве не будет разумным проверить? Я убрал стрелу в сумку, следом за первой. Похоже, энергия действительно вызывает привыкание, но умеренное, раз я сумел справиться даже без помощи *холодного разума*. Это радовало, не хотелось бы стать наркоманом, готовым убивать все живое ради новой дозы опыта. Пожалуй, как бы пафосно это ни звучало, лучше уж сдохнуть...

В любом случае, это явно не последняя миссия и иметь запас «консервированного опыта» будет нелишним. Система не идеальна. Далеко не факт, что каждый раз вокруг будут подходящие и при этом враждебно настроенные цели. Убивать нежить неприятно, но, по крайней мере, совесть меня ничуть не мучила. В случае с гоблинами, впрочем, тоже, но тут уже есть нюансы...

Остальные трофеи, к слову, были стандартны – пара сумок первого уровня с базовым снаряжением и выпетшие карты. Оружие погибшие, само собой, потеряли, но на этот раз я не собирался искать, куда оно делось. Зов шел откуда-то издалека, и, чтобы добраться до системного оружия, пришлось бы изменить маршрут... Оно того не стоило. Может, в другой раз? Как всегда в таких случаях, это означало «никогда».

* * *

Когда вдруг резко темнеет, а небо застилают темные тучи, не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы оценить перспективы. И вряд ли тот факт, что я находился в мире гоблинов, отменял действие законов природы. Приближался даже не дождь – ливень.

В обычных обстоятельствах я люблю дождь – его звуки успокаивают, а потоки воды с неба даже приятны. Особенно если есть, где от них укрыться, а дождь не сопровождается холодным, пронизывающим ветром. Ветер был не слишком сильный, но в моей душе изрядно похолодело. – Везет как утопленнику, – мрачно поделился я своими мыслями с пустотой.

Невозможно предусмотреть все, но не сказать, чтобы возможное изменение погоды стало для меня шоком. Я ведь не идиот? Просто дождь был одним из многих факторов, на которые я никак не мог повлиять, только учитывать. И который не светил мне ничем хорошим.

Во время дождя трудно стрелять из лука. Во время дождя видимость ограничена, а вот повлияет ли он на нежить – вопрос открытый, у них-то зрение большей частью магическое. Да и *невидимость* изрядно потеряет в эффективности – даже умертвиям может хватить сообразительности среагировать на обтекаемый силуэт. Продолжать путь в таких условиях было бы безумием, все, что мне оставалось – это срочно найти убежище. Причем такое, где меня не навесят посреди ночи. Потому что нежить из-за такой мелочи, как льющаяся с неба вода, своим привычкам явно не изменит...

Где-то неподалеку гроыхнул гром, добавляя определенности в ситуацию. Тучи шли до горизонта, и, судя по направлению ветра, надеяться, что пронесет или дождик покапает и перестанет, не стоило. Я достал карту, изучая отметки и пытаюсь собрать пазл. Оглядевшись, увидел шпиль магической башни. В обычных обстоятельствах я не стал бы к ней даже соваться, но сейчас это было идеальное убежище. Причем достигнуть его нужно до того, как дождь займется всерьез. Прикинув направление, я активировал *невидимость* и, отбросив излишнюю осторожность, побежал...

* * *

Мне повезло. К тому моменту, как я добрался до подножия башни, дождь еще лишь только слегка капал, практически не нарушая моей маскировки. Конечно, «стратегический объект» охраняли пятеро воинов-скелетов. Первого уровня, но ситуацию изрядно осложняло наличие у них командира...

Рыцарь смерти. Уровень 5

Связываться с ним мне не хотелось. Рыцари гораздо сильнее рядовой нежити и, что печальнее, считались условно-разумными. Иными словами, умом и сообразительностью не отличаются, будучи даже тупее Костяных Ужасов, но при этом вполне способны на командование «свитой». И если гибель скелетов, скорее всего, останется незамеченной, то в случае с рыцарем риск засветиться куда выше. Если я вообще смогу его завалить. Впрочем, кто меня заставляет?

Соблюдая осторожность, я просто прошел мимо стражей в открытый проем башни. Пожалуй, из всех, что я видел прежде, эта башня была наиболее целой. Ни дыр в стенах, ни обрушившихся перекрытий. Лестница тоже не подвела...

По сути – да, идеальное убежище. Достаточно велика, чтобы ближе к вершине я мог не бояться «сенсоров». По крайней мере до тех пор, пока они не сунутся внутрь, а этого, судя по пыли, не случалось уже много лет. Да и не полезет нежить на защищаемый объект без крайней необходимости. Впрочем, даже если мне не повезет, добраться до меня, не разбудив, будет невозможно...

Я поднялся по лестнице, проверив все комнаты и убедившись в отсутствии обитателей. Увы, в столь лакомом месте гоблины уже явно бывали, так что башня оказалась подчистую разграблена. Видна планомерная и тщательная работа. Но у всего можно найти и плюсы – это означало, что можно не слишком опасаться найти внутри помещений «спящую» нежить. Даже если кто-то тут и был, то его давно уже упокоили.

Добравшись до последних этажей, я наконец нашел подходящую комнату, снабженную дверью и засовом. Сев на табуретку у узкого окна, за которым уже разразился ливень, я впервые за последние часы почувствовал себя в безопасности. Какое же приятное чувство...

На мгновение мелькнула мысль остановиться и не рисковать, поставив *маяк* завтра прямо здесь, наверху. Глупая и опасная мысль. Учитывая радиус *маяка*, любой, кто им воспользуется, рискует появиться где-то за пределами башни. И чуть меньшая, по сравнению с земной, гравитация на итог не повлияет. Конечно, можно поставить внизу, но какой смысл? Нижние этажи ничем не лучше любого другого места в этом чертовом городе.

Впрочем, сейчас мне оставалось только ждать. Закончив с ужином и убедившись, что никто не пытается ломиться в дверь, я вернулся к окну и достал из сумки книгу. Было темно-вато, но не в моем положении беспокоиться о зрении. До ночи еще далеко, и мне требовалось чем-то себя занять...

Глава 3. Выбор

Дождь шел всю ночь и прекратился лишь к утру... Хотел бы я так сказать, но ни черта он не прекратился! Значит, и мои планы в очередной раз шли псу под хвост. Резоны, которые останавливали меня вчера, ничуть не изменились. Вместо того чтобы продолжать искать место для маяка, я вынужден сидеть и ждать... у моря погоды.

До конца миссии оставалось чуть больше суток, и с маяком желательно определиться уже сегодня. Край – завтра. Вариант поставить его прямо в этой башне, конечно, оставался, но был полон недостатков и меня совершенно не устраивал.

В итоге я чувствовал раздражение от утекающего сквозь пальцы времени и, одновременно, трусливое облегчение оттого, что самая страшная угроза моей жизни на текущий момент – гуляющие в башне сквозняки. И это тоже раздражало. Собственно говоря, сегодня меня раздражало все: нарастающая усталость, близость конца миссии, дождь, ветер, затянувшийся отдых и притаившаяся внизу нежить...

– Надеюсь, это не беременность? – саркастически хмыкнул я. – Еще немного, и я начну кусаться...

Конечно, я мог бы погрузиться в пучины рациональности, активировав холодный разум, но делать этого тоже не стал. Ничего страшного, по большому счету, не происходило. Раздражение позволяло отвлечься и, как это ни парадоксально, забавляло, а «кусать» тут все равно было некого. Последнего живого человека я видел пять дней назад...

Пытаясь потратить время с пользой, я расстелил карту, запоминая, прокладывая возможные маршруты и строя новые планы. Пожалуй, я мог бы продолжить путь даже в дождь. Прорваться мимо нежити, оторваться от преследования, а затем укрыться в одном из домов. Риск, конечно, присутствовал, но не сказать, чтобы чрезмерный. Особенно если привязать этот прорыв к очередному *окну*. Действовать раньше в любом случае будет не оптимально...

Но если уж речь все равно зашла о риске, то, возможно, я смогу придумать, как извлечь из ситуации немного больше пользы?

* * *

Ближе к обеду ливень все же поутих, перейдя в мелкий, чуть накрапывающий дождик. Стоя на вершине башни, я смотрел на разрушенный город. *Невидимость* не использовал, считая шанс того, что меня заметят, призрачным. Ветер наверху был довольно силен, но парашют частично сохранился, гарантируя безопасность и позволяя спокойно насладиться панорамой. В прошлый раз у меня такой возможности не было, поскольку, едва забравшись на вершину, я тут же был вынужден ее покинуть...

– И где мой смартфон? Такие фотки пропадают...

Зрелище и в самом деле было величественное. Во все стороны, насколько хватало взгляда, простирались развалины, из которых кое-где торчали башни. Многоэтажные дома перемежались с внушительными особняками. Полагаю, когда-то это был богатый район, но потенциальная стоимость недвижимости не мешала существованию площадей, фонтанов, парков и широких улиц. Внешняя стена находилась относительно близко, и я мог разглядеть ее во всех подробностях. В отличие от стены третьего кольца, которая за пеленой дождя едва просматривалась.

Вспомнив карту, я вдруг почувствовал острый приступ разочарования. Я потратил немало времени и сил, чтобы добраться сюда, но, по сути, мои достижения были ничтожны. Преодолев четвертую стену в районе крепости, я оказался бы примерно на таком же расстоя-

нии от центра города, просто на другой стороне кольца. И вряд ли стена остановит игроков в следующий раз. Если я поставлю маяк здесь, то мой выигрыш составит не дни, а считанные часы. Если боги вообще не спутают мне карты, высадив всех игроков поближе к храму. Впрочем, это вряд ли – слишком уж велики будут потери и слишком ничтожны шансы...

Вздыхнув, я перевел взгляд вниз, где, невзирая на дождь, все так же несли свою службу скелеты. Если бы не рыцарь, они были бы легкой добычей, но присутствие командира вносило в ситуацию изрядный элемент риска...

**Минимальные требования выполнены. Желаете покинуть локацию?
До принятия решения осталось 59 минут 59 секунд...**

Я сделал глубокий вздох. С этого момента события выходили на финишную прямую. Перемирие с гоблинами истекло, до завершения миссии оставались сутки, и в строю оставалось еще... две тысячи восемьсот сорок три игрока. И, к слову, их число стремительно уменьшалось – «дезертиров» становилось все больше...

Судя по всему, дела в крепости шли не лучшим образом. Как я и опасался, гоблины все рассчитали правильно. Наверняка еще и выстроились к штурму, притащили лестницы, тараны... По крайней мере, так бы я поступил на их месте. Так или иначе, многие из тех, кто уже выполнил условия миссии, предпочли уйти сейчас...

– М-да, не повезло последней волне... – оценил я скорость оттока. Отвлекся лишь на мгновение, и цифра опустилась до 2543. И ведь далеко не все эти игроки находятся именно там...

До принятия решения осталось 59 минут 01 секунда...

К черту, времени на рефлексии у меня тоже не было. Для начала я приложил к лицу маску. Трудно сказать зачем. Возможно, детское желание почувствовать себя супергероем? Или дурное влияние телевидения? В любом случае вреда от этого точно не будет – маска ничуть не мешала обзору и, в какой-то степени, защищала лицо. Ну а игроков, которых она могла бы спровоцировать, тут все равно нет.

Я пошатал ногой парапет, убедившись, что он держится крепко и не полетит вниз вместе со мной. Одного раза мне хватило...

– Ну, начнем, помолясь... – пробормотал я. Интересно только, кому должны молиться еретики? Ктулху? Хаосу? Или, может, главе конкретного культа? Как-то же эти «Лорды Хаоса» зарождаются?

Я вытащил гоблинский лук, машинально проверил тетиву, прислонил к парапету связку стрел и, слегка перегнувшись через край, начал пускать их вниз, по стражникам. С третьим уровнем навыка промахнуться я не мог. Первая же стрела с силой ударила в череп, вонзившись в него, но, несмотря на выросший «рог», скелет лишь пошатнулся.

Будь у меня больше системных стрел, можно было бы попробовать прикончить всех прямо так, но их осталось всего пять штук. Да и продолжение обстрела показало, что мне просто повезло. Несмотря на высоту и немалую силу, с которой били стрелы, большинство из них просто рикошетило и ломались. Реальный урон минимален.

На какое-то время я сосредоточился на рыцаре – вот уж на кого потратиться было бы не жалко, но от него стрелы попросту отскакивали. Да и продолжалось это недолго, почти сразу рыцарь поднял взгляд, посмотрев мне прямо в душу. Или как там положено говорить в таких случаях? Словно по команде, вверх посмотрели и скелеты.

– Неплохо, парни. Вам бы в фильмах ужасов сниматься...

Я выпустил в них еще стрелу. Просто для того, чтобы обозначить враждебные намерения. Нежить развернулась, направившись к входу в башню. Надеюсь, они не заблудятся...

Впрочем, шансы на то, что подобное действительно произойдет, минимальны. Проклятие наделяло нежить поведенческой программой, которая, в некоторых случаях, вполне заменяла разум. С гибелью Ы она утратила гибкость, а вместе с этим и немалую часть эффективности, но в целом продолжала работать. Другое дело, что имея представление о шаблонах, действия нежити в большинстве случаев можно было предсказать. Скажем, если бы я использовал *невидимость*, они бы просто укрылись от обстрела, а затем опять перешли в «режим энергосбережения». Увидев же врага, «стражи» должны попытаться его уничтожить...

До крыши они, скорее всего, способны дойти и сами, но на всякий случай я пометил им дорогу кровью. Наличие в ней крох жизненной силы активировало шаблон преследования. Старый трюк, который использовали и сами гоблины. Возможно старая свиная кровь из фляжки тут и не лучший вариант, но, как показал вчерашний день, свои функции она все еще выполняла...

Ждать их наверху я, само собой, не стал, спустившись обратно, под крышу. На ходу скинув накидку, убрал ее в сумку и встряхнулся, избавляясь от лишних капель. Мокрые следы – последнее, что мне сейчас нужно...

Спускаясь по лестнице, я в какой-то момент ушел в *невидимость* и занял позицию в комнате, мимо которой они неминуемо должны были пройти. Ждать пришлось недолго.

* * *

Шестеро... Скелеты шли первыми, а рыцарь замыкал строй. Он даже заглянул ко мне, но ничего не увидел. Пропустить их мимо не составило никакого труда. Скелетов я не особо опасался, вопрос был в командире. В какой-то степени именно сейчас решалось, по какому плану я буду действовать. *Идентификация...*

Рыцарь Смерти... (92 %)

Статус: нежить.

Тип: Бронза.

Ранг существа: D.

Уровень: 5.

Опасность: средняя.

Характеристики:

Сила: 15.

Ловкость: 7.

Интеллект: 1.

Прочность: 12.

Выносливость: 10.

Мудрость: 10.

Восприятие: 12.

Инстинкт: 7.

Особенности:

- Нежить – данное существо уже мертво и поднято магией.
- Регенерация – кости данного существа, при наличии материала, могут восстанавливаться.
- Поиск жизни – существо чувствует живых существ в некотором радиусе.
- Существо Системы – принадлежит к Системе и способно к развитию.

– Лидер стаи – существо может контролировать младшую нежить.

Итак... Все основные физические параметры превосходят человеческие, а *интеллект*... Равен единице. Рыцарь разумен, а значит с ним можно попробовать договориться... Шучу, шучу. Трудно оценивать, чему соответствует подобное значение, но, полагаю, он находится где-то на уровне трехлетнего ребенка. К тому же Проклятие слишком сильно ограничивает нежить. Она может сколь угодно сильно желать остановиться и, отрывая тебе голову, страдать от мук совести, но все равно продолжит подчиняться «божественной воле». Иначе гоблины уже давно добрались бы до алтаря и воскресили своего покровителя...

Выбор передо мной стоял нехитрый: либо я спускаюсь и ухожу, либо пытаюсь прикончить охрану башни. И на этот раз лучше обойтись без монетки...

– Птицы умирают ради еды, а люди – ради богатства. Так, кажется, говаривал мой китайский друг?

Я догнал идущего последним рыцаря и замедлился, высматривая уязвимое место. Большую часть его тела покрывали костяные пластины, но это все же изначально было умертвие, а не скелет. Так что за сочленениями «доспеха» оставалась плоть, в которую можно всадить... Что-нибудь... Острое. В идеале, конечно, стрелу, но стыки узкие и к тому же прикрыты «кожей». Слишком легко промазать... Кинжал тут подходит больше.

Так, наверное, сюда... Я с силой ударил в стык пластин и тут же отпустил рукоять, отскочив назад, – то, что сразу это его не убьет, было очевидно. Рыцарь среагировал мгновенно, взмахнув *костяным мечом* и едва не задев меня. Мало того, не обнаружив никого за спиной, он остановился далеко не сразу, несколько секунд продолжая пластать воздух.

Я едва успел укрыться в подвернувшейся нише и замер, стараясь даже не дышать. Не самое лучшее укрытие, если честно. С одной стороны, мозгов у рыцаря как у курицы, а с другой – что я буду делать, если он что-то заметит? Один удар клинком, и мне крышка. Здесь ведь даже увернуться некуда... Впрочем, таймер все еще отсчитывал время, и путь к отступлению у меня оставался... Если я о нем, в пылу боя, опять не забуду... И успею использовать...

До принятия решения осталось 50 минут 06 секунд...

Некоторое время я ожидал, что рыцарь успокоится и пойдет догонять своих скелетов, но вместо этого он вздрогнул и направился вниз. К выходу. Словно этого было мало, проходя мимо меня, рыцарь завел руку за спину и, подцепив кинжал, вырвал его из раны. Какого черта тут происходит? Я ведь специально бил в спину – предполагалось, что достать торчащий из стыка пластин кинжал ему не хватит гибкости. Если вообще хватит сообразительности попытаться.

Я выдохнул, успокаиваясь. Ладно, я просчитался. Что дальше? Предполагалось, что рыцарь, получив удар, отправится на крышу, где и упокоится от потери энергии. Затем я, также без особого труда, добыю и его свиту. Причем если они погибнут на крыше, то их исчезновение не должно никого встревожить. Теперь же он мало того, что решил вернуться, так еще и кинжал прихватил...

Итак. Очередной выбор. Вверх или вниз? Поколебавшись еще мгновение, я осторожно пошел следом за рыцарем. В конечном итоге скелеты подождут, а вот кинжал Е-ранга стоило бы вернуть. Нападать, впрочем, я пока не торопился. Для начала неплохо бы придумать, как вообще прикончить эту тварь...

* * *

Рыцарь вышел из башни, «случайно» выронив кинжал в лужу перед входом, а затем шагнул в сторону и... Замер? Причем я не мог его видеть и понял это лишь потому, что перестал слышать. Все же нежить передвигалась далеко не бесшумно. Если бы я не шел за ним по пятам, то кинжал бы заметил сразу, а вот затаившегося врага – только хорошенько присмотревшись. Или, что вероятнее, вообще лишь выйдя наружу. По спине пробежало целое стадо мурашек. Это что, гребаная ловушка? Трехлетний ребенок, да?

Впервые за последние дни все шло совсем не по плану и это... настораживало. Прежде всего потому, что поведение рыцаря расходилось с тем, что я знал о нежити. Если только...

Шагнув в сторону и присев, я все же заметил притаившегося у входа врага и, плюнув на расходы маны, вновь использовал *идентификацию*. Характеристики, описание... Ничего не изменилось, кроме одной строчки в самом низу...

Под контролем — существо находится под временным контролем более развитой особи.

Вот оно. Пазл разом сложился – мои действия привлекли внимание «высшего командования». Где-то неподалеку притаилась более развитая особь, которая, вероятно, почувствовала угрозу жизни «младшего офицера». Вопрос в том, кто именно? Собственно, варианта тут всего четыре: лич, Костяной Дракон, Ужас или более высокоуровневый Рыцарь. И оптимальная стратегия напрямую зависит от того, с кем мне не повезло столкнуться на этот раз. Итак... Бежать? Отступить? Или сражаться? И лучше бы мне, черт возьми, поторопиться с выбором...

До принятия решения осталось 40 минут 06 секунд...

* * *

Я выбрал четвертый вариант – действовать по обстоятельствам. Так что, не став пока трогать кинжал или пытаться выйти на улицу, я повернулся и направился обратно – наверх. Пока *окно* все еще открыто, я вполне могу позволить себе немного риска и попытаться получить максимум выгоды.

Кто бы ни играл против меня, в одном он просчитался – из этой западни имелся выход, а сейчас я вполне мог съесть «пешки». Заодно проверю версию с Костяным Драконом. Скелеты на крыше были самой уязвимой целью. Или ловушкой.

В очередной раз взбежав по чертовой лестнице, я убедился, что скелеты поступили так, как и должны, разойдясь в разные стороны по нарисованным для них кровавым линиям. Надо же, получилось... Хоть что-то сегодня идет по плану.

Дождь почти прекратился, так что первый скелет не обратил на меня никакого внимания. По сути, «единорог» вообще смотрел в другую сторону – на город. Хороший вид, согласен... Сферу, которая защищала бы его *сердце*, он не сформировал, так что первый же удар заставил его осыпаться кучей костей.

Внимание! Вы получили 8 ОС! (59/140)

И все ту же карту-пустышку. Гибель первого скелета лишь слегка встревожила его товарищей, заставив повернуться в сторону крыши, но противопоставить мне они ничего не смогли. Нет, они видели силуэт и пытались, но действовали с запозданием и крайне неуве-

ренно. Еще четыре «фрага», которые принесли мне тридцать две единицы опыта (91/140) и легкое чувство досады. Из карт выпала лишь еще одна пустышка. Сегодня точно не мой день...

Тем не менее никто не попытался мне помешать и не прилетел на расправу. Похоже, Костяного Дракона можно вычеркивать? Да и лича, пожалуй, тоже. Слишком мало их осталось, и сидят они где-то возле храма, по сути, и командуя обороной. Что им делать здесь, на границе зоны влияния? Подтвердить на практике, как низок мой параметр *удачи*? Бред... Ну а если бы они имели возможность контролировать своих вассалов на таком расстоянии, то гоблины не смогли бы фактически отбить половину развалин. Как бы старательно личи им ни подыгрывали. Конечно, это лишь предположения, но ничего большего у меня все равно нет...

Так что, с наибольшей вероятностью, мне противостоит Костяной Ужас. Это объясняет, почему он не вернул скелетов – просто не мог достать своим зовом. По этой же причине можно не опасаться, что он заберется в башню, – проходы слишком узкие. Иными словами, если я прав, то у него осталась только одна фигура... Рыцарь Смерти. Слон, если продолжать аналогию с шахматами...

– Ну и что дальше?

После гибели скелетов моя ситуация стала гораздо лучше. До сотни опыта, а значит, и нового навыка, все еще оставалось девять единиц, но я мог получить их, используя «консервы». Место для *маяка* не самое лучшее, но времени поставить его и уйти мне тоже хватит. Каждый раз выбор становился все сложнее...

До принятия решения осталось 20 минут 24 секунды...

* * *

Подойдя к краю, я посмотрел вниз, попытавшись найти рыцаря, но из этой точки его было не видно. Будь он обычной нежитью, я бы успокоился, но наличие кукловода все меняло. Собрав черепа, я, один за другим, сбросил их так, чтобы они приземлились где-то перед входом.

– Ну, теперь он точно знает о гибели своих «вассалов», – пробормотал я, опираясь на копье.

Сражаться с рыцарем внизу, ожидая удара в спину, я точно не собирался, а вот здесь, на крыше... Под все еще морозящим дождем... С закованным с ног до головы в броню противником... Я тем более не собирался. Нет, мой план был куда проще – вновь пропустить его мимо, а затем банально сбежать, забрав по пути кинжал. Если, конечно, тот все еще валяется в луже.

Я сделал несколько шагов и замер. Рыцарь не стал ждать и, обнаружив, что ловушка не сработала, решил прийти сам. Похоже, мой фокус с черепами пропал впустую? Опять...

– Твою же... – выругался я. Рыцарь, наконец, повернулся и заметил меня.

Времени на размышления не было. Я ушел в *невидимость* и отскочил в сторону, надеясь сбить его с толку. Бесполезно. Рыцарь оказался сообразительнее скелетов, практически сразу скорректировав направление. Похоже, играть безопасно больше не получится?

Минимальные требования выполнены. Желаете покинуть локацию?

До принятия решения осталось 16 минут 24 секунды...

* * *

Копье исчезло, вернувшись в карту, а затем в моей руке появился *меч Ереси*. Моя тактика, основанная на максимальной осторожности, была логичной, а значит правильной. Вот только сейчас у меня нет безопасного пути. Я могу либо сразиться с рыцарем лицом к лицу, либо...

поставить маяк и уйти. Вот только есть ли у меня шансы чего-то добиться, если я каждый раз буду отступать перед любой реальной опасностью? Только потому, что есть такая возможность? Меч в моей руке все еще давал выбор...

Я встал на краю башни и скинул *невидимость*, появившись перед противником во всей красе. Рыцарь, словно отбросив последние сомнения, бросился в атаку.

Активировать Поглощение Света?

Да. Меч потемнел, поглощая свет, и все вокруг исчезло. Теперь мы оба не видели друг друга. Впрочем, рыцарь находился в лучшем положении – ведь мог меня чувствовать. Вновь наложенная *невидимость* ликвидировала и этот недостаток. Теперь мы были на равных. Почти...

Интуиция взвыла. Я рванул в сторону и, присев, ударил на уровне ног, практически наугад. Удар почти вырвал меч из рук, но чуть-чуть не считается. Тьма рассеялась, а затем спала и *невидимость*. Я остался на крыше один. Поднявшись и подойдя к краю, я увидел лежащего на плитах рыцаря. Удивительно, но даже падение с такой высоты его не убило.

Похоже, настало время вернуть кинжал и посмотреть, смогу ли я довести начатое до конца?

До принятия решения осталось 12 минут 03 секунды...

* * *

Вновь восстанавливать *невидимость* я не стал. Бежать по ступеням, не видя собственных ног, было слишком опасно. Одна ошибка – и покатишься вниз. Или подвернешь ногу...

Я на ходу достал из сумки флягу с эликсиром и сделал глоток. Теперь я был практически уверен, с чем имею дело. Готовясь встретить рыцаря, я не имел времени толком оценить ситуацию, но сейчас... Если вспомнить его последнюю атаку, мне начинает казаться, что там, на крыше, он опять был свободен. И резко поглупел. Слишком долго он колебался и слишком сильно разогнался. Даже если бы я не подсек ему ноги, промахнувшись, он бы все равно улетел бы вниз. Так что, похоже, кукловод действительно не дотягивается до крыши, а значит, в башню тоже войти не может...

Оставался вариант со свитой, которую он мог направить внутрь, но тут уже приходилось рисковать. На то, чтобы завести их в башню и устроить засаду, как минимум требовалось время. Как максимум – у него могло не быть свиты. Тем не менее воображение услужливо нарисовало скелета, выставившего навстречу короткий «клинок» и нанизавшего меня на него, как бабочку. Так что я не ослаблял внимания, и эта, относительно короткая пробежка отняла кучу сил. Впрочем, у меня оставался навык, который позволит их восстановить. Просто еще не время...

До принятия решения осталось 8 минут 28 секунд...

* * *

Надо же, все на месте. Подсознательно я ожидал, что кинжал исчезнет, но он так и остался лежать в луже у входа. Как... подозрительно? Уйдя в *невидимость*, я достал копье, одним молниеносным движением подцепил кинжал и закинул обратно в башню...

– Фух...

Сердце бешено билось, но никто не торопился вломиться в проем следом. Все еще не отрывая взгляда от проема, я присел, подобрал кинжал и тут же, не вставая, скользнул в сто-

рону. Напрасная предосторожность. На этот раз, если кто-то и следил за приманкой, то никак себя не проявил...

В любом случае, возврат Е-рангового оружия не мог не радовать. Конечно, у меня был еще и божественный меч, но светить его крайне нежелательно. Да и добивать врагов кинжалом, надо признать, куда сподручнее...

Наверное, я мог попробовать провернуть что-то подобное и в прошлый раз, несмотря на наличие рядом рыцаря, но сам факт ловушки не позволил этой мысли даже закрасться в мою голову.

Внимание! Ваши характеристики временно увеличены! Выносливость +0,6. Восприятие +1,1. Осталось 17 минут.

Эликсир, наконец, подействовал. *Выносливость* не изменилась, не способная преодолеть первый барьер, а вот *восприятие* выросло на единицу...

– Ладно... – Я облизнул губы. Настало время для очередного выбора? Что-то подобное я чувствовал порой перед важным экзаменом. Мерзкое чувство, но чего мне было бояться? Пересдачи? Теперь ставки куда выше...

Я вытащил из сумки прямоугольный щит – самый большой, что мог туда поместиться. Достав из той же сумки запасной сапог, я насадил его на копьё и, шагнув вперед, несколько раз ударил по луже, изображая шаги. Даже отпечаток остался. Пара отпечатков. И либо противник достаточно умен и наблюдателен, чтобы не купиться на человека с двумя левыми ногами, либо там просто никого не было. Я склонялся ко второй версии. В конце концов, теперь у «кукловода» есть куда более интересная наживка...

Тем не менее, покидая башню, я прикрывался щитом. Так себе защита, но если я фатально просчитался, какой-то шанс сбежать останется. Если, конечно, сразу не потеряю сознание.

На этот раз я не стал медлить, покинув башню рывком, и, пройдя по луже, выскочил на сухую площадку. Враг себя никак не проявил. И было что-то еще... Солнце. Я посмотрел на небо и увидел разрывы в тучах. И на мое лицо упала лишь пара капель – дождь практически прекратился. У меня появился шанс не только прикончить рыцаря, но и продолжить свой путь...

До принятия решения осталось 4 минуты 49 секунд...

* * *

По большому счету, все, что мне нужно было сделать в такой ситуации, – это плюнуть на все и уйти. Как можно дальше и как можно быстрее. Вместо этого я стоял, тщательно изучая окрестности и пытаюсь разглядеть засаду. Не нужно быть гением, чтобы понять, что на этот раз выступает приманкой. Тем не менее ничего подозрительного я не видел...

Рыцарь смерти. Уровень 5

Поверженный противник практически не шевелился. И если поединок на крыше еще можно объяснить необходимостью, то чем обосновать мое желание его добить?

«Жадностью», – мысленно признал я. Собственно, отказываясь от риска, этого я и боялся. Даже удивительно, как быстро я офигел вконец.

Интересно, кукловод осознает, что имеет дело с невидимкой? Если так подумать – далеко не факт. Каждый раз, когда я исчезал, это происходило вне поля его зрения. Сейчас я уже не

сомневался, что мне противостоит именно Костяной Ужас. Тварь сильная, опасная, но далеко не гениальная. У прошлого, например, в *интеллекте* была лишь тройка...

– Ага. Будет забавно, если он убьет меня, такого умного.

Времени до схлопывания *окна* почти не оставалось, так что следовало поторопиться. Трудно точно сказать, насколько высока башня, но метров тридцать в ней было, так что падение на камни мостовой вышло весьма... тяжелым. Да и удар «божественного меча» явно закончился переломами – похоже, я серьезно недооценил эффективность данного оружия? Или, наоборот, переоцениваю прочность костяной брони? Будь это Костяной Рыцарь, вполне возможно, на этом бы для него все и кончилось, но тут основой было умиртвие, а не просто костяк. Так что, несмотря на сломанные кости и прочие последствия падения с высоты, он все еще определялся Системой. Думаю, оставь его на недельку – и он как ни в чем не бывало восстановится, но сейчас особой опасности рыцарь не представлял. Насколько вообще может быть безобидна не боящаяся боли нежить.

– Повторение – мать учения... – пробормотал я, вытаскивая возвращенный кинжал. Конечно, ранг *меча Ересы* был выше, но чистого опыта они давали одинаково – пятьдесят процентов, а еще десять, в случае с мечом, конденсировало само оружие. Тоже нелишнее, но сейчас не лучшее время проверять, как долго продержится под моими ударами броня рыцаря...

Нет, сделать все нужно быстро и правильно. Получать опыт сейчас излишне – поток наслаждения такой силы почти гарантированно выбьет меня из инвиза, сделав легкой добычей притаившегося охотника. Не говоря уже о том, что я возьму уровень, а значит, и возможность взять новый навык вновь окажется под вопросом...

Так что я надел перчатки, осторожно нагнулся и, выбрав место на все той же спине, с силой вонзил кинжал. Рыцарь дернулся, пытаясь отмахнуться, но его движениям не хватало скорости и согласованности. Я уже стоял в метре от него. Он попытался подняться, но рука надломилась на месте перелома. Похоже, повреждения были близки к критическим, так что закончилось все быстро. Надпись над трупом помутнела и исчезла в течение каких-то пяти секунд.

Где-то неподалеку раздался грохот шагов и скрип костей. Вырвав кинжал, я не глядя бросил его в сумку и отошел от трупа подальше. Из-за домов появился тот, кого я все это время ждал. Или не совсем?

До принятия решения осталось 3 минуты 27 секунд...

* * *

Костяной Ужас. Уровень неизвестен.

«Ну... – мысленно протянул я. – Приятно хоть иногда оказываться правым».

Хотя стоит признать, что такого я все-таки не ждал. Это действительно был Костяной Ужас, но он разительно отличался от того существа, что я когда-то прикончил. Нельзя сказать, что он был сильно крупнее, но не казался ошибкой пьяного некроманта. Монстр выглядел *цельным*, отдаленно напоминая дракона. Разрозненные кости соединялись пластинами «чешуи», количество шипов попросту зашкаливало. Мало того, у него имелись даже зачатки крыльев. Немудрено, что я не сразу понял, кого вижу. По сути, существо находилось на грани трансформации – еще немного, и он превратится в Костяного Дракона...

И я еще думал с этим сражаться? Глядя на чудовище, я почувствовал легкий приступ беспомощности. Самую уязвимую часть Костяного Ужаса – *магическое сердце*, с возрастом и ростом уровней, прикрывала защитная сфера. Учитывая, как далеко зашла трансформация,

надеяться убить его одним мощным ударом – лишь самообман. Или правильное будет назвать это самоубийством...

Попытаться узнать больше? Я сделал еще шаг назад и все же решил рискнуть. *Идентификация...*

Костяной Ужас... (93 %)

Статус: нежить.

Тип: Бронза.

Ранг существа: D

Уровень: 24.

Опасность: смертельная.

Характеристики:

Сила: 30.

Ловкость: 20.

Интеллект: 5.

Прочность: 15.

Выносливость: 20.

Мудрость: 20.

Восприятие: 20.

Инстинкт: 17.

Особенности:

- Лидер стаи – существо может контролировать младшую нежить.
- Нежить – данное существо уже мертво и поднято магией, со всеми вытекающими.
- Регенерация – кости данного существа, при наличии материала, могут восстанавливаться.
- Внушающий ужас – внушает инстинктивный страх существам ниже рангом.
- Поиск жизни – существо чувствует живых существ в некотором радиусе.
- Существо Системы – существо принадлежит к Системе.

Костяной Ужас вскинул морду к небесам, словно пытаясь зареветь, но из горла не вырвалось ни единого звука. Вряд ли это был настоящий гнев – нежить не должна чувствовать эмоции. Возможно, какая-то часть поведенческой программы?

– Твою же...

Повинуясь наитию, я пригнулся, и хвост чудовища описал широкую дугу, просвистев где-то над головой, а затем обрушился на мостовую... Во все стороны брызнули осколки камней. Несколько из них пролетели совсем рядом, а один или два ударили в щит, который я машинально выставил перед собой... И не отскочили, а застряли в нём, за малым не пробив его насквозь...

Я попытался посчитать, сколько опыта мог бы получить за подобного монстра. Почти шесть сотен. Пятьсот семьдесят шесть, если быть точным. С учетом того, что у меня уже есть, я мог бы подняться сразу на четыре уровня, разом достигнув одиннадцатого...

Вот только на этот раз я не ощутил ни капли энтузиазма. У меня не было шансов. Примерно так же, проходя утром мимо банка, я мог бы размышлять о хранящихся внутри миллионах.

Пора было уходить. Я начал медленно отступать, обходя лужи и пытаясь одновременно выбирать дорогу и не сводить взгляд с чудовища. Однако нежить, казалось, утратила интерес к охоте – похоже, понять, что все кончено, ему мозгов хватило.

Костяной Ужас подошел к трупу рыцаря и, подняв его пастью, медленно направился прочь. Я даже знал, зачем ему кости, – трансформация в Костяного Дракона, помимо уровней,

требовала и материала. Так что где-то поблизости должно быть его логово... Если честно – мне было абсолютно все равно, где именно. Все закончено. И если я и не могу назвать это победой, то слово «ничья», думаю, будет вполне уместно?

До принятия решения осталось 0 минут 02 секунды...

Глава 4. Мертвая волшебница

Таймер мигнул последний раз и исчез, оставив легкое чувство разочарования. Планы планами, но соблазн был велик: вернуться домой, поесть, принять горячую ванную и завалиться спать в теплую постель. Не в этот раз...

Вздыхнув, я посмотрел туда, где скрылся Костяной Ужас. Вот только действительно ли он сдался? Если подумать, верится как-то с трудом. В конце концов, это магический страж, целью создания которого было уничтожать нарушителей. Он должен сделать все возможное, чтобы со мной расправиться. Так что сразу скидывать *невидимость* я даже не подумал. Практически наверняка враг не ушел далеко, ожидая подобной ошибки.

Я вернулся к башне и, зайдя внутрь, появился, давая возможность засечь себя потенциальному наблюдателю. Затем вновь ушел в *невидимость* и быстро вышел наружу. Невелика хитрость, но для того, чтобы гарантированно обнаружить обман, костяку придется послать кого-нибудь на крышу. И не факт, что этот «кто-нибудь» потом оттуда без его мудрого командования сам спустится. Так что пусть «кошка» караулит пустую норку...

– Ну, если ты параноик, это не значит, что за тобой не следят.

Покинув башню, я направился в случайную сторону. Скорректировать маршрут успею и потом, сейчас требовалось просто разорвать расстояние. Тридцать метров, если говорить о высоте, весьма прилично, но на плоскости преодолеть такое расстояние можно за считанные секунды.

Для начала я прошел метров двести, старательно обходя лужи и пытаюсь не оставлять следов. Не факт, что это действительно сработает, но сейчас мне достаточно и просто небольшой форы. С гарантией выйдя из зоны действия «радара», я вновь резко сменил направление, решив сделать небольшой крюк. На случай возможного преследования.

Мана в очередной раз приближалась к нулю, и, убедившись, что врагов не видно, я вышел из инвиза. Рука привычно нырнула в карман и на моей ладони оказались три не слишком крупных кристалла. Последние, запасы подходили к концу. Конечно, еще оставалась горсть не до конца использованных камней, лежащая отдельно, но там были крохи, тратить которые было попросту нерационально. Если дойдет до «резерва», то дела совсем плохи. Впрочем, все, что я мог, – это продолжать экономить ману и использовать высокий магический фон для естественного восстановления. Ничего нового, по большому счету. Вот только что я буду делать, если запасы *действительно* закончатся раньше времени?

* * *

Если ты знаешь, что искать, то успех – лишь дело времени. На этот раз я не стал перебирать варианты и без колебаний свернул к первому же зданию, удовлетворяющему примерным требованиям. Мне действительно была необходима передышка.

Каменный, с узкими входами, дом находился достаточно далеко от центральных улиц. Патрули нежити, даже если появлялись поблизости, не должны доставать до него своим «поиском жизни». Конечно, всегда есть шанс не угадать, но не ошибается только тот, кто ничего не делает...

Войдя в прихожую и убедившись, что в непосредственной близости опасности не наблюдается, я скинул *невидимость*. Если повезет, то нежить почует приманку и сама придет на огонек...

– Бабушка, а почему у тебя такие большие уши... – пробормотал я, делая очередной шаг и прислушиваясь. Увы, я не был ни эльфом, ни чебурашкой, так что полагаться приходилось на то, чем наделила природа...

Первый этаж явно носил следы относительно недавнего присутствия, а значит шанс, что я здесь не один – довольно велик. Наконец раздался шорох, а затем и звук приближающихся шагов.

– Умертвие... – предсказал я заранее.

Определившись с направлением, я отступил к стене, прикрывая спину и ожидая появления хозяина. На этот раз я решил опробовать меч. Для копья потолки были низковаты, а для игр со стрелами у меня оставалось маловато маны.

– Твою же...

Умертвие. Уровень 1

В принципе – я угадал. Вот только изначально это был игрок, причем, судя по общей миниатюрности и длине волос, – девушка. Или малолетний хиппи. Черты лица, искаженные трансформацией, оценить было трудно, а фигуру скрывала стандартная куртка. Впрочем, это ничего особо не меняло. По большому счету, такие твари даже опаснее – по мелкой цели попасть сложнее, двигаются они быстрее, а если и проигрывают в силе, то все равно превосходят людей.

Я ушел в *невидимость* и привычно сменил позицию, сместившись в сторону. Тварь прыгнула, ударив туда, где видела меня последний раз, а затем замерла, водя головой по сторонам. Её уши слегка шевельнулись, словно она тоже ориентировалась на слух, но было уже поздно. Сделав два шага, я взмахнул клинком, ударив по словно специально вытянутой для меня шее...

Внимание! Вы получили 5 ОС! (96/140)

Внимание! Меч Ереси поглотил 1 ОС!

Твою же... Меч прошел позвоночный столб почти без сопротивления, заставив провалиться следом, а голова умертвия слетела с плеч. Тело покачнулось и упало. Крови... почти не было. Удивительно, что вообще хоть что-то натекло.

Над телом сформировалась карта. Причем, к моему удивлению, не традиционная пустышка, а *малый магический дар*. Как минимум это означало, что у нее этот самый дар присутствовал. Насыщение карты было на нуле, но, с учетом невозможности снять копию с особенности, она стояла гораздо больше, чем любая иная. Хотя лично мне, напрямую, бесполезна...

Я задумчиво посмотрел на тело. Сумки на поясе нет, но проверить карманы куртки необходимо. Перевернув труп на спину, я сумел нащупать оружейную карту где-то напротив сердца. Заодно убедился, что изначально это действительно была девушка.

– Серьезно? – пробормотал я, рассматривая трофей. – Что это такое, во имя Луны?

Жезл Волшебницы. Ранг F

Материал: дерево, камень, сталь, золото...

Длина: 0,3 м.

Вес: 0,5 кг.

Описание:

– *Оружие Системы. Позволяет владельцу поглощать 40 % духовной и жизненной силы жертвы.*

В первый раз Система была не слишком-то разборчива в кандидатах, и среди игроков попадались как очень молодые, так и очень старые. Похоже, погибшая девушка была совсем юной, иначе мне трудно объяснить себе ЭТО. В моей руке лежал жезл, словно пришедший из японских мультиков про девочек-волшебниц. Вот только никаких заклинаний в нем нет, и, по сути, это своего рода дубина. Короткая, легкая и... розовая.

Впрочем, это все же было оружие, а не игрушка. На розовую рукоять из какого-то дерева, укрепленную золотыми кольцами, насажено что-то вроде рубинового птичьего черепа. Его «клюв» выглядел достаточно твердым, чтобы им можно было проломить кому-нибудь голову. Ну а два «крылышка», идущих в обратную сторону, сделаны из стали, так что при должной силе удара ими можно и убить.

– Мило... Черт, я всерьез рассматриваю возможность сражаться этой хреновиной?

Покачивая головой, я направился на второй этаж. Нужно было убедиться, что у хозяйки жезла не осталось товарищей...

* * *

Нежити в доме больше не оказалось, зато я понял, что мне казалось странным. Дом не просто носил следы разграбления, они были совсем недавними. Что и подтвердила найденная на третьем этаже комната.

Пожалуй, она неплохо подошла бы в качестве локации для какого-нибудь ужастика. И не потому, что тут лежали груды костей или засохли лужи крови. Ничего подобного, обычная жилая комната. Три лежанки, сделанные из подручных материалов, две из которых заправлены, а возле третьей валялись горы бытового мусора. Я подобрал флягу и, перевернув, убедился, что воды там нет. Закрутив висящий на цепочке колпачок, привычно бросил трофей в сумку.

На стене было несколько надписей, сделанных иероглифами, под которыми тянулась цепочка перечеркнутых палочек. Кажется, примерно так считают дни заключенные? Я потратил несколько секунд, чтобы прикинуть сроки. Судя по всему, девушка продержалась больше месяца и, возможно, была жива даже на начало второй миссии. И то, что она умерла до моего прихода, – пожалуй, даже к лучшему. Спасти ее все равно было не в моих силах, а отчаяние – опасная штука.

Я подошел к небольшому столику, на который указывала огромная нарисованная стрелка. На нем лежала куча разного рода безделушек. Несколько монет, подсвечник, серебряная тарелка. Не став разглядывать подробнее, я вытащил из-под шкапулки листок бумаги. Здесь она, наконец, использовала системный язык.

«Меня зовут Мацуда Харуко. Я из Японии, планета Земля. Вероятно, к этому моменту я уже мертва. Пожалуйста, если можете, то сообщите моим родителям и передайте им мое прощальное письмо и дневник. На столе лежит все, что я сумела собрать. Примите это в качестве платы...»

Дальше шел город, адрес, номера телефонов и даже электронная почта. На обратной стороне листа было само прощальное письмо, опять написанное иероглифами. Что касается дневника...

Я открыл лежащую рядом книгу – какие-то святые гоблинские тексты. Впрочем, вряд ли эта Харуко знала их язык. Чистых листов там не было, так что текст дневника шел между строк и представлял собой те же самые иероглифы. Только на этот раз написанные кровью. И дело не в безумии – просто кровь лучше впитывалась в листы. Похоже, она была скрытной девушкой и не желала, чтобы ее историю могли прочитать другие игроки. Оно и к лучшему, мне сейчас не до чужих трагедий.

Все и так примерно понятно. Она явно была в числе тех, кто в прошлый раз выбрал неправильный уровень сложности. Причем, учитывая ошибку первой миссии, не факт, что это был D или выше, а не F. Зависит от того, к какой волне она принадлежала. Как я понимаю, тех, кто тогда выбрал легкий уровень сложности, закинуло в центр города, в самую гущу. Ну а тех, кто тяжелый, – на окраины, где шли самые сильные бои. Бои уже давно закончились, но вот гоблинов там было значительно больше, а шансов выжить – немного. Впрочем, у последующих волн ситуация с зоной высадки стала диаметрально противоположной. Так что тут я мог только строить предположения, дневник наверняка даст более точный ответ...

В любом случае большинство неудачников, не угадавших с выбором, погибли почти сразу, но не все. Некоторым удалось помучиться. Изначально сюда добрались минимум трое. Затем ее напарники, похоже, ушли и ожидаемо не вернулись. Девушка же не решилась покинуть убежище и в итоге тоже умерла. Не так уж важно, от чего: голода, холода или же просто покончив с собой. Главное, что не от лап чудовищ, следовательно, дом безопасен. То, что мне сейчас и нужно было знать.

* * *

Торопиться я не стал, все же осмотрев «плату». Как и думал – ничего особенного. Внимания привлекли разве что несколько книг и системная сумка, которая, впрочем, нашлась уже под столом. Забавно, но розовый жезл, взятый с трупа, стоил дороже, чем большинство сокровищ, оставленных в качестве платы.

Как Система вообще могла предоставить ей подобную «игрушку»? Изначально я предполагал, что оружие откуда-то доставляется, но мне трудно поверить, что где-то в глубинах вселенной есть военный склад, заполненный подобными штуками. Да и дизайн явно земной.

Такое чувство, что ее действительно из магазина игрушек сперли и «слегка» изменили. Я слегка прикусил губу, раздумывая. Лунная призма, дай мне силу... И немного терпения, пожалуйста. *Идентификация...*

Жезл Волшебницы. Ранг F+

Материал: дерево, камень, сталь, золото...

Длина: 0,3 м.

Вес: 0,5 кг.

Тип: оружие Системы, масштабируемое.

Описание:

– Позволяет владельцу поглощать 40 % духовной и жизненной силы жертвы.

– Индивидуальное. Создано под владельца.

Насыщение:

—0/100 ОС

– Ух ты...

Интуиция в очередной раз не подвела, предмет действительно оказался с подвохом. И что-то мне сомнительно, что у Системы легко выцганить подобный бонус. По сути, это первый случай, когда я видел стартовый предмет F-ранга, который обладал бы подобными особенностями. Да, жезл все еще был мусором, но, потенциально, его можно улучшить. Влив в эту «игрушку» сто единиц опыта, можно поднять ее до E-ранга и... сейчас это, по большому счету, ничего не меняло.

Далеко не факт, что у жезла появятся магические свойства, а не просто увеличатся прочность и процент передаваемой владельцу энергии. Тратиться преждевременно, но сама воз-

можность слить туда «лишнюю» энергию позволяла в немалой степени контролировать взятие следующего уровня. Иногда... это могло быть полезно.

* * *

Не сказать, чтобы следы трагедии оставили меня совсем равнодушным, но это лишь еще одна жертва среди многих сотен. Печально, но не более. Изображать вселенскую скорбь я не собирался, как, впрочем, не видел и причин игнорировать посмертную просьбу. Вернувшись вниз, я даже нашел откатившуюся в угол голову и срезал прядь волос. Затем обмакнул ее в лужу крови и убрал во флягу. Возможно, это также послужит доказательством смерти девушки...

Не удержавшись, вновь посмотрел на лицо, пытаюсь угадать, как она выглядела при жизни... Трансформация мало что оставила от стандартных черт, неизменными остались разве что разрез глаз и уши...

Подняв голову за волосы, я положил ее на туловище и накрыл сверху куском ткани. Задерживаться я не собирался, так что хоронить ее у меня не было ни времени, ни желания. Как и тащить труп с собой – даже с учетом скрадывающей вес сумки, это была бы пара лишних килограмм. Да и зачем? Будем реалистами, тело досталось бы скорее ученым, чем скорбящим родственникам. Даже если нет, вряд ли родителям доставит удовольствие увидеть, во что превратилась их дочь...

– Покойся с миром, Мадока, – пробормотал я, машинально перекрестив одеяло. Теперь можно было, наконец, заняться и своими делами.

* * *

Я сидел на верной табуретке, дожидаясь восстановления маны, и думал. Весьма полезное, хоть и не всеми одобряемое занятие. Чем дальше я продвигался в своем развитии, тем сложнее было определиться с тем, на что потратить полученные очки. Слишком много путей, любой выбор будет неидеален...

Скажем, я мог поглотить опыт из кинжала, повысив уровень, но тогда у меня останется меньше ста ОС, необходимых, чтобы купить новый навык. Для того чтобы добрать недостающие тридцать два очка, мне потребуется прикончить восемь скелетов или умертвий первого уровня. Шесть, если учитывать стрелы. Не так уж много? Ха. Это не игра, где монстры спаунятся на полянке по расписанию и убиваются парой ленивых щелчков мышки. Я мог просто не встретить подходящую по силе и численности добычу. За мной могла начаться охота. Я мог подвернуть ногу. Или... Неважно. Жизнь полна случайностей, и я предпочитал действовать наверняка, не собираясь рисковать возможностью *собственноручно* выбрать навык Е-ранга. Слишком уж ценна такая возможность...

Жаль, что доступ предоставляется в «междумирье», и, даже поглотив опыт в «белой комнате», купить два навыка я не смогу. Так что рациональнее сосредоточиться на том, что можно получить сейчас...

Вы желаете повысить владение копьем? (96–80=16 ОС)

Да/Нет

Встав, я вышел в центр небольшого зала и, достав копье, подтвердил согласие. На этот раз поток информации оказался особенно силен, а направлять его было гораздо сложнее, чем прежде. Я начал двигаться, хотя и сомневался, есть ли в этом хоть какой-нибудь смысл на сей раз. Но, даже если я дошел до верхнего предела, мои действия как минимум должны упростить освоение полученного.

Зал был не слишком велик, в нем хватало мебели, что, с одной стороны, усложняло мою задачу, а с другой – делало ее интереснее. Я двигался так, словно у меня были глаза на затылке, а и прежде идеальные движения достигли совершенства. Спустя чуть больше часа я остановился, чувствуя, как по спине течет пот...

Внимание! Ваш навык «Владение копьем» (F) повышен до «Мастера Копья» (E). Необходимо выбрать специализацию...

Внимание! Попытка связи с Сервером... Ошибка... Связь временно невозможна.

Внимание! Получено дополнительное системное задание!

Системное задание

Задача:

– *Достигните территории, на которой возможна связь с Сервером.*

Награда:

– *Выбор специализации для навыка «Мастер копья».*

Помня базовые правила физкультуры, я не стал падать и прошелся по комнате, остывая. Полоска *выносливости* снизилась наполовину, а мне еще сегодня идти и идти. Тем не менее от мысли использовать *второе дыхание*, восстановив *выносливость*, я отказался. Подобные козыри стоило приберечь до крайнего случая. Сейчас проще пожертвовать некоторым количеством времени и, заодно, еще раз перекусить...

Вернувшись к табуретке, я зацепил ее ногой и, подтащив к столу, начал выгружать на него «пакет». Конечно, я уже обедал, но еду экономить смысла не имело. Да и за фигуру беспокоиться тоже...

Само собой, трансформация навыка не стала для меня сюрпризом. В прошлом среди гоблинов хватало тех, кто достигал этой ступени и становился «мастером боевых искусств». Сейчас я достиг максимума того, чего в принципе мог достигнуть с копьем. Получив специализацию, я шагну за грань человеческих возможностей. Если отбросить лишний пафос – получу возможность бесплатно изучить магический стиль боя. Вопрос в том, какой именно. Вариантов тысячи, но обычно специализация назначалась Системой автоматически. Так что возможность выбора была еще одним поводом для радости. Жаль только, что я до сих пор не полностью уверен в природе подобных привилегий...

– Ладно...

Я вновь машинально посмотрел на сумку, но доставать кинжал не стал. Поглотив опыт, я вновь оказался бы опасно близко к границе уровня (16+112=128/140 ОС). Если придется столкнуться с сильным противником, который может покрыть этот разрыв, то я окажусь в довольно глупой ситуации. Мне просто нельзя будет его убивать. Конечно, я мог заранее потратить часть опыта, слить его в карту или жезл, но... Нет. Как бы ни хотелось иного, этот резерв оптимальнее использовать ближе к концу миссии. Заодно и силу воли потренирую...

Передышка подходила к концу. Пора было двигаться дальше...

Глава 5. Открытия и разочарования

За последние дни я так привык к невидимости, что без нее чувствовал себя практически голым. Предстоящий поединок наполнял адреналином, заставляя сердце биться быстрее...

– Черт побери...

Провокация сработала. Скелет довольно быстро устремился ко мне, выставив вперед *костяной клинок*. Опасное оружие, но его длины явно не хватало, чтобы соревноваться с копьем. Дав нежити приблизиться, я поднял копье и пошел навстречу, постепенно переходя на бег. Пробить его сферу с места шансов мало, но встречный удар – гораздо сильнее. Весь вопрос в том, чтобы правильно подобрать момент и не промахнуться. Не самая простая задача, но пятый уровень навыка позволял надеяться, что я справлюсь. Сейчас... Я повернул корпус, вкладывая в удар свой вес, силу рук и скорость... И попал именно туда, куда и целил, – в самую крупную из трещин. Древко чуть согнулось, а затем костяная сфера лопнула, взорвавшись осколками. Следом магической пылью осыпалось и *сердце*.

Внимание! Вы получили 12 ОС! (28/140 ОС)

Я выдохнул, выходя из *невидимости*, в которую скользнул в момент удара. Хотя и верил, что проблем не будет, но все же решил перестраховаться. Как бы странно это ни звучало после устроенного мной «рыцарского поединка». Копье исчезло, возвращаясь в карту и позволив костям осыпаться, а затем вновь возникло в моей руке. Впрочем, спустя секунду исчезло вновь – всего лишь тренировка, на будущее. Копье часто застревает в трупах, и упускать из виду естественное преимущество было бы преступлением...

От сильного удара рука все еще слегка ныла, и я помахал ей, проверяя, все ли в порядке. На этот раз враг был только один, хоть и матерый. Третьего уровня, с уже почти законченной костяной сферой – хоть забирай череп и вешай на стену родового замка. Но мы же не дикари...

– Вы проиграли, сударь. По условиям поединка я забираю вашу лошадь, доспехи и оружие.

Поскольку из всего перечисленного у скелета наблюдался только *костяной клинок*, то именно его я и решил забрать. Шутки шутками, но тварь явно была старая – кости иного цвета, защитная сфера и, наконец, этот самый клинок. Отлитый магией, он выглядел куда более завершенным, чем оружие, что мне попадалось прежде. За исключением разве что рыцаря, но тогда труп мне не достался. Так что клинок представлял определенный интерес. Или, возможно, мне просто требовалось как-то оправдать сам факт решения напасть на не самого слабого врага?

Пустышки я уже узнавал просто по внешнему виду. Мимолетом забрав карту, я убрал ее в свободный карман и опустил на колено, примеряясь, как и чем лучше отколоть клинок. Все же он был частью руки, и отковырять выбранный трофей нужно еще постараться...

Забавно, я продвигался все дальше, но низшая нежить выше первого уровня практически не встречалась. Я не видел никого, кто хотя бы минимально приблизился к шансу переродиться в одного из мертвых рыцарей. Возможно, они изначально поднимались из сильных особей? Тут я предполагал два возможных ответа. Скажем, в городе могла сложиться «экосистема», где сильные пожирали слабых, а те же скелеты служили не только «мясом» на случай вторжения, но и кормовой базой для более продвинутых особей. Или все еще проще, и низшей нежити просто негде прокачиваться – гоблины так глубоко совались редко, да и опыта с них капало немного. Проклятие же если и усиливало нежить, то слишком медленно. Проявив немного фантазии, можно представить, что этот скелет вполне мог застать еще битву за Сар...

– Пф..

Я, наконец-то, справился. Однако, уже собираясь завернуть зловещий трофей в кусок ткани, вдруг осознал, что он опознается системой...

Меч воина Ы

Материал: кость.

Длина: 0,6 м.

Тип: оружие Системы.

Ранг: F-

Особенности:

Позволяет поглощать 40 % духовной и жизненной силы жертвы.

– 20 % отходит богу-покровителю.

– 20 % отходит владельцу.

Посвящено:

– Великий Ы (заблокировано).

Несмотря на такую удачу, я совсем не обрадовался. Мысль о том, что теперь нужно будет проделывать эту процедуру с каждым встречаемым скелетом, никакого восторга не вызвала. В основном из-за понимания, сколько возможностей «сказочно разбогатеть» я упустил. Чтобы потом вновь не упрекать себя за бездарно упущенные возможности, проверил и остальные части скелета, но ничего интересного не обнаружил...

* * *

Конечно, глупо было искать виновных. Те же гоблины обязаны знать о нюансах подобного «крафта», я просто не задал правильного вопроса... Хотя теперь припоминаю, что видел у пары шаманов подобные клинки. Обработанные, но все же...

Ладно, жадность – это грех. В конце концов, клинок, который нельзя убрать в карту и дающий лишь половину опыта, не может считаться чем-то *действительно* ценным. На самом деле меня раздражала не потеря кучи никчемных мечей сама по себе, а тот факт, что она была вызвана нехваткой информации, а не сознательным решением.

Ладно, пора было заняться делом. Зайдя в очередной условно-безопасный дом, я поднялся на крышу и повысил *владение мечом* до второго уровня (**8/140**). Уж очень меня впечатлили качества божественного оружия. До этого я как-то в полной мере не осознавал, что рост ранга нес с собой не только появление магических свойств, но и улучшение базовых физических характеристик. В связи с чем, к слову, я бы не отказался от копья Е-ранга. Вот почему Инти было не сделать своему жрецу Копье Света? Мечты, мечты...

– Как гласит мудрость предков... Проси от судьбы больше, и что-нибудь да получишь.

Губозакатывательную машинку, например. Я последний раз взмахнул мечом, заканчивая «танец». Повышение ранга прошло спокойно, никто меня не потревожил. Дальше я решил продолжить идти открыто, действуя по обстоятельствам. Легко принять правильное решение, если иных вариантов все равно нет...

Спустя минут пятнадцать мне повезло встретить пару умертвий... Дав им приблизиться, я ушел в *невидимость* и обезглавил, получив за каждое по пять единиц опыта (**18/140**). Собственно, это даже боем-то назвать нельзя. Отрубить руки, затем – голову. На все про все ушло секунд двадцать. Эти умертвия явно были постарше, и меч слегка тормозил, перерубая кости,

но с задачей справился. Даже досадно, что я не попробовал проделать это раньше, возясь со стрелами...

– Прямо день открытий и разочарований...

Бросив взгляд на заляпанный меч, я убрал его в карту, позволив ошметкам плоти упасть на землю. Удобно... Хотя, будь на их месте гоблины, меня бы залило кровью с головы до ног.

Осмотрев тела, я так и не нашел ничего, что могло бы заинтересовать Систему. Даже кости и зубы, к моему облегчению, никак не опознавались. Не хотелось бы осваивать профессию стоматолога...

За умертвиями последовали трое скелетов (30/140), которых я прикончил уже копьем, из *невидимости*. Возможно, мечом я получил бы больше опыта, но проделать это было гораздо сложнее, а подойти требовалось ближе. Их клинки, к слову, никакими особыми свойствами не обладали, что позволило окончательно примириться с тем чудовищем, что отвечало у меня за бухгалтерию...

Возможно, я мог бы получить больше опыта, но старался придерживаться второстепенных улиц, где был куда ниже шанс встретить кого-то опасного. Но и здесь крупных групп я старался избегать, напоминая себе, что и так задержался и сейчас моей главной целью является отнюдь не охота. Поэтому стая из десятка химер заставила меня исчезнуть и уйти в сторону. Тратить время и ману на попытки перебить вертких тварей было нерационально, тем более что они частенько выступали свитой Костяных Ужасов. Ну а привлекать внимание очередного «кукловода» я не стремился...

* * *

Накаркал. Дом чуть содрогнулся от очередного удара, и где-то неподалеку раздался грохот падающих камней. Кто-то большой и сильный ломился внутрь, расширяя проход под себя. Возможно, будь я в комнате, у него и был бы шанс с ходу проломить стену и добраться до меня, но подобные сценарии я тоже учитывал и расположился в коридоре. Да и пути отхода изучил в первую очередь...

Я встал, уходя в *невидимость*, пробежался по короткому коридору и, убедившись, что снаружи все чисто, выпрыгнул в окно. Сейчас я чувствовал скорее раздражение, а не страх. Чем дальше, тем сложнее становилось найти место, где можно спокойно передохнуть и восстановить ману. Судя по тому, как быстро они заявили, засекли меня ещё на подходе. Или я просто не угадал, решив укрыться поблизости от «крупной рыбешки». Неважно...

– Твою же...

Что-то выскочило слева, и я, крутанувшись, насадил химеру на копьё. Подняв тварь, махнул в сторону, отправив ее в ближайшую стену...

Внимание! Вы получили 1 ОС! (31/140)

Да как так-то? Выругавшись, я побежал, стараясь смотреть не только по сторонам, но и на землю. Сейчас явно неподходящее время, чтобы получить спортивную травму. Уверен, «хозяин стаи» уже знает о моем побеге и спешит сюда. К счастью, сначала ему придется сделать небольшой крюк. Или, если он совсем тупой, – проложить путь напрямую. В любом случае время, чтобы уйти подальше, у меня есть...

Смерть товарки привлекла внимание и других химер. Я резко остановился и взмахнул копьем, сбивая очередную тварь, которая почти врезалась в меня. Случайность, не более... Химера улетела в сторону, но ко мне, скорректировав направление, уже неслись остальные. Три или четыре... К счастью, приказав младшей нежити окружить дом, Костяной Ужас не смог собрать их достаточно быстро, и я легко проскочил мимо тварей. Подоспевшее подкрепление

опоздало, тщетно прыгая и наугад полосуюя когтями воздух. Смотрелось это забавно, но мне было не весело...

«Это уже похоже на план, – мысленно пробормотал я, продолжая отступать. – И не самый худший притом... Похоже, надежды на то, что мне противостоит очередной идиот, не оправдались...»

Сочтя риск приемлемым, я задержался, чтобы узнать, не почтил ли меня визитом старый знакомый...

Костяной Ужас. Уровень неизвестен

Нет, не он. Даже без использования *идентификации* я мог сказать, что тварь ниже уровнем. Не настолько, впрочем, чтобы я решился совершить очередной подвиг. Как-нибудь в другой раз...

Химеры закружились вокруг него, словно выказывая покорность и дожидаясь очередной команды. Костяной Ужас же водил головой по сторонам, «присматриваясь». От мимолетной мысли, что он может меня почуять, повеяло холодом. До сих пор *невидимость* надежно защищала меня, но будем честны – я весьма слабо представлял, как это всё вообще работает. Просто так совпало. Нет, предположения у меня, конечно, были. Мой скилл действовал по типу некоего поля и, возможно, просто не пропускал вовне то, на что ориентируется нежить. Тепло, какие-нибудь волны или даже «эманации жизни». Вот только схеме не хватало надежности. Я рассматривал это как «камень, ножницы, бумага». Сейчас моя бумага оборачивала камень, но нет гарантий, что на определенном уровне камень не порвет бумагу. И есть немалая вероятность, что узнаю я об этом уже в следующей жизни...

Впрочем, это уже паранойя. Я не раз сталкивался с подобными тварями, так с чего бы именно этой меня почуять? Нет, до тех пор, пока у меня остается мана, мне мало что угрожало угрожает... Пока она еще остается... Черт.

* * *

Вопреки моим надеждам, так просто все не закончилось. Потеряв меня раз, Костяной Ужас не отцепился. Каким-то образом сообразив, что постоянно находиться под инвизом довольно накладно, он кружил рядом, в надежде на удачу. Стоило ему или кому-то из его миньонов засечь меня, как ловчая сеть тут же начинала стягиваться. Даже в домах теперь было толком не укрыться – без *невидимости* мне просто не дадут времени восстановиться...

– Он что, все свои очки в *интеллект* вложил? Я буду звать тебя Эйнштейном...

Внимание! Вы желаете дать существу Имя?

Да/Нет

– Еще чего, – отмахнулся я от сообщения. Какого черта оно вообще выскочило? Похоже, я начинаю ошибаться. И это плохо...

Он знал, что я где-то рядом. Пытаясь нащупать меня, Костяной Ужас стягивал под свое командование все новых и новых «марионеток». Скелетов и зомби было относительно немного, но вот Костяных Химер становилось больше и больше. Они вылезали буквально из всех щелей и, на глаз, его стая разрослась уже до сотни особей...

Каждый раз, когда я решал, что оторвался, стая настигала, вынуждая уходить в *невидимость*. Но и это не давало гарантий безопасности. Носясь, словно живые торпеды, химеры пытались случайно врезаться в меня, и пару раз были близки к успеху. При этом я даже не мог ответить...

Стоит кому-то из них «нащупать» меня – и тут же завалят мясом. Или, в нашем случае, костями. Так что в такой ситуации я просто замирал, отслеживая их прыжки и стараясь не выдать присутствие. Убедившись, что «сеть» в очередной раз прошла мимо, я выдохнул. Дальше так продолжаться не может... По сути, у меня два варианта: пойти и прикончить тварь, возмнившую, что может на меня охотиться, или же опять сбежать.

– Just do it... – пробормотал я и побежал. В обратную сторону.

На этот раз я собирался оторваться подальше, а затем сделать очередной крюк. Пусть потеряю время, потрачу лишний кристалл, но зато сохраняю жизнь. По крайней мере сегодня... Проблема была в том, что Эйнштейн, похоже, уже понял, куда я примерно направляюсь. Иначе вряд ли смог бы найти меня на этот раз. Но... проблемы нужно решать по мере их поступления.

* * *

Два Костяных Ужаса стояли друг напротив друга, обмениваясь мысленными сообщениями. Хотя они и были нежитью, но их «программы» создавались на основе живых существ, а инстинкты шли, в том числе, и от крупных кошачьих. Мало того, многие десятки лет они были предоставлены самим себе и непрерывно развивались. Объединяясь в случае вторжения, в обычных условиях каждый из них контролировал определенную территорию, к нарушениям границ которой относился весьма неодобрительно...

Делить им, по большому счету было нечего, но Проклятие контролировало численность и провоцировало качественный рост. Постепенно слабые гибли или изгонялись все дальше от Источника, порой даже объединяясь ради выживания, а сильные росли в уровнях и, рано или поздно, проходили трансформацию, входя в число элиты...

Так что в обычных условиях подобная встреча легко могла привести к схватке, но не на этот раз. Костяные Ужасы были разумны, а значит вполне способны договариваться. Особенно если стая одного из них заметно сильнее и есть формальная причина отступить... В итоге хозяин согласился, позволяя «сородичу» пройти дальше. И даже сам направился в обход своей территории, желая проконтролировать, что нарушитель не посмеет появиться...

* * *

– Все же это не кроссовки...

Я снял обувь и, осмотрев ноги, вновь перемотал портянки. Сапоги, полученные от Системы, несмотря на активную эксплуатацию, все еще были в отличном состоянии, да и мозолей мне каким-то чудом удавалось избегать... До этого момента. Впрочем, ничего серьезного, пострадала только правая нога, да и боль вполне терпима. Остается надеяться, что в ближайшее время больше так бегать не придется...

К слову, похоже, мне удалось оторваться. Жаль только, что теперь осталось только два кристалла, тратить которые никак нельзя. Даже с такими запасами мои дальнейшие планы выглядели изрядной авантюрой, а без них и вовсе будут самоубийством...

Вообще говоря, мое решение достичь третьего кольца сильно смахивало на одержимость. Тем не менее сегодня мне это точно не светило, из графика я выбился. Сначала сидение в башне до полудня, затем прокачка навыков, а теперь эти «пятнашки» и изменение маршрута. Как бы быстро я ни двигался, ночь явно приближалась быстрее, и требовалось срочно подобрать надежное убежище.

Конечно, теоретически одну ночь я мог бы провести и без сна, но усталость накапливалась, а мои противники не нуждались в отдыхе. Да и что толку, если я буду бодрствовать? Ночью ничего не видно, а соревноваться с нежитью в наблюдательности, ходя с фонариком, – безумие. Да и вообще, одно дело, когда ты движешься по территории нежити, лишь временами

натываясь на стражей, и совсем другое – когда они тебя целенаправленно ищут. И было у меня подозрение, что охотник уже не один. Одиночная нежить практически исчезла, а крупные стаи я видел уже дважды. И, подозреваю, дальше будет как в сказках – все страшнее и страшнее...

Так что лезть в следующее кольцо сегодня я уже точно не собирался. Вопрос, где искать ночлег, по большому счету, тоже не стоял. От добра добра не ищут... По сути, я знал только одно условно-безопасное место – башню. Чем дальше я продвигался, тем больше становилось нежити, и, по большому счету, иного подходящего варианта я уже просто не видел...

С поиском тоже проблем не ожидалось. Хотя штурмующие нередко уделяли им щепотку внимания, часть башен уцелела, и чтобы обнаружить ближайшую, потребовалось лишь забраться на крышу очередного дома и хорошенько осмотреться. Затем я сверился с картой и двинулся в нужном направлении, временами корректируя его визуальным способом.

До подходящей башни я добрался еще до того, как действительно начало темнеть. И на этот раз «стратегический объект» никто не охранял, что вызывало смешанные чувства. Возможно, ночевать с Костяным Ужасом у подножия было бы слегка неудобно, но зато никаких сюрпризов...

* * *

Хотя снаружи башня выглядела неплохо, внутри все оказалось далеко не так радужно. Когда-то здесь бушевал магический пожар, и стены были не только черными, но местами и оплавленными. При какой там температуре плавится камень? Кажется, что-то порядка тысячи градусов?

Впрочем, башня все еще стояла, да и лестница уцелела, так что моим планам последствия пожара особо не мешали. Поморщившись, я начал медленно подниматься. Медленно не только из-за мозоли или опасений встретить стражу, но и из-за ступенек – местами они неплохо так оплавилась, превратившись в горку. Выше стали появляться и провалы, но не слишком широкие, так что оно даже к лучшему – меньше шансов, что кто-то заберется следом.

– Главное, самому не грохнуться, – «подбодрил» я себя, проверяя путь древком копья. Пока опасения были безосновательны – камни держались прочно.

Проверять этажи я не решился. Там все равно все выгорело, а местами провалились и перекрытия – сделав неудачный шаг, легко можно было грохнуться вниз на неизвестное количество этажей... Откровенно говоря, чем выше я поднимался, тем меньше мне нравился сделанный выбор. Чуть в стороне была еще одна башня. Но поздно... Ночь все ближе, а здравый смысл позволяет предполагать, что следующие часов десять эта башня как-нибудь да простоит. Ну и главное достоинство этого места, высота, искупало любые недостатки...

Последние два этажа обрушились, и выбор места для ночевки отпал сам собой. Крыша. Благо та пока вроде держалась и, судя по мощным каменным перекрытиям, падать не собиралась. Дождя не было, а ветер и ночная прохлада были тем, с чем я готов смириться ради безопасности...

* * *

Говорят, умереть во сне – не очень больно, но проверять эту теорию я пока не собирался. Да и вряд ли это касается случаев, когда тебя проткнут *костяным клинком*. Так что еще с час я потратил на то, чтобы обустроить спальное место и сделать несколько примитивных ловушек на лестнице. Натянутые веревки, несколько железяк... Пара неустойчивых камней... Примитив, но цель всего этого «великолепия» была не столько остановить врагов, сколько предупредить меня об их появлении.

Заблокировать выход на крышу было нечем, но зато я смог закрыть его куском ткани, закрепив по краям кучу камней и положив по центру несколько «сигналок». За последние дни я насобиравал немало драгоценного хлама, а серебряная ваза, думается, должна весьма громко катиться по ступеням.

Ужинать пришлось уже в сумерках, а вскоре и вовсе стемнело. Лежа на импровизированной постели, основой которой служило несколько щитов, и, закутавшись в кучу одеял, я смотрел на небо, где сияли редкие звезды. Единственное напоминание о том, что я не ослеп...

Спустя некоторое время я надел маску и зарылся в настройки «Культа Каина». По сути, это было что-то вроде... Клана? Нет, скорее религиозного ордена. И звание его главы наделяло меня рядом весьма интересных возможностей, которые я все еще изучал...

Прежде всего шел список «сторонников», в котором находилось лишь одно имя... Каин. Ткнув по иконке, я мог получить довольно подробную информацию, включающую локальный id, уровень, значение основных параметров, способности и даже координаты. Правда, от последних толку пока казалось мало, поскольку они были «глобальными» и как по ним ориентироваться – совершенно непонятно. Да и показывали они, похоже, только мир – по крайней мере, мои за эти дни ничуть не изменились.

Остальные позиции в списке пока пустовали, но я не мог не отметить несколько иконок. Одна из них позволяла исключить игрока из числа культистов, а вторая... Убивала, я так понимаю? Иначе говоря, по умолчанию младшие члены культа тут были скорее вассалами, чем равноправными партнерами. Или даже рабами. Причем все это весьма гибко регулировалось и настраивалось, позволяя скрывать от нижестоящих значительную часть возможностей.

Дальше шла вкладка «главы», где красовалось мое имя и покуда неактивные кнопки назначения наследника и «передачи власти». При этом можно официально назначить публичного преемника и тайно – настоящего, причем последний даже сам не будет знать о своем титуле. Как и первый – о ложности своего. Можно даже сделать так, что в случае смены власти ложный наследник погибнет, а «корона» перейдет к истинному. Интересные фокусы...

Собственно, настроек тут было множество, но сегодня я зашел сюда ради вполне конкретного пункта. Символ *Ереси*... Два варианта: «создать» и «назначить автоматически». Вкусу Системы я не доверял и последние дни развлекался тем, что перебирал варианты.

Никогда не любил вычурность, но простые символы всегда заняты. Ткнув первую кнопку и подтвердив согласие, я мысленно нарисовал знак бесконечности, установив белый фон. Система разразилась списком предупреждений, и я позволил выбрать для самого знака «свободные» цвета, с приоритетом в темный. В конце концов, знак должен быть уникален, и наивно рассчитывать, что черный цвет окажется свободен. **Подтвердить...**

Внимание! Попытка связи с Сервером. Сервер недоступен...

Как, собственно, и ожидалось. Однако вместо того, чтобы успокоиться, Система вновь разразилась шквалом сообщений.

Внимание! Проверка приоритета... Связь предоставлена по резервному каналу...

Поздравляем! Ересь зарегистрирована в базе данных (52 %), символ прошел регистрацию.

Личность игрока внесена в базу. Присвоен глобальный ID (76 %).

Внимание! Разблокирован параметр Известность (83 %)!

Внимание! Вы получили скрытый системный навык «Запрос к Базе Данных (67 %)»!

Внимание! Отношения с Внешними Богами улучшены!

Внимание! Отношения с Существами Хаоса улучшены!

Внимание! Задание вып... Связь завершена... Задание активно.

Я сел, попытавшись проверить квест, но возможность выбрать специализацию так и не появилась. На самом деле, это меня даже порадовало – куда страшнее было бы, зачти Система мне задание, но не дай времени сделать выбор. Или сделай его самостоятельно...

Вообще список сообщений наводил сразу на несколько мыслей. Кто такие внешние боги и существа Хаоса и почему они будут ко мне лучше относиться, я примерно знал. Существа Хаоса – те, чья сила лежит вне Системы, а внешние боги – те, что не принадлежат моему миру. Скорее всего, они будут воспринимать меня в качестве некой оппозиции. Кем-то, с кем можно договориться. Потенциальным предателем, если говорить прямо. Ключевой вопрос тут в том, как они должны меня опознавать?

***Известность** — позволяет делать запросы к базе данных относительно иных системных существ. Отражает влияние и значимость. Чем выше этот параметр, тем больше шансы, что с вами станут разговаривать.*

Ну-ка... Сняв маску, я убедился, что, как и в случае с *Ересью*, параметр *известность*, прилип именно ко мне самому, а не к артефакту. И даже подобрал подходящее обоснование. В данном случае «награда» шла напрямую от Системы, и было бы странно, обмани она сама себя...

Я на мгновение задумался. Минусом было то, что обо мне могли узнать лишнее, а вот плюсом... Своего рода вступление в некий «элитный клуб» тех, кто хоть что-то в этой игре значит. Или мне хочется так думать? Судя по тому, что я видел, получить эту *известность* очень даже непросто. Главный вопрос тут в том, как много информации в упомянутой базе. Впрочем, это можно проверить, не зря же мне дали новый навык...

Создать запрос к базе данных?

Да/Нет

Внимание! Проверка приоритета... Связь предоставлена по резервному каналу... Связь установлена... Информация получена. Связь завершена...

Ник: Василий.

Глобальный id: 89...83.

Раса: человек (97 %), *** (3 %).

Родной мир: **** (Земля).

Известность: 1.

Награда:

– Неизвестно.

Иными словами, на данный момент в базе обо мне не было практически ничего. В том числе и того, чего я реально опасался, – возможности для других обладателей параметра уви-

деть причины подобной славы. Я не обольщался, примерно предполагая, кто еще мог обладать подобными параметрами. Как минимум – боги. Скорее всего, их верховные жрецы тоже там. И, наконец, я сам. Забавно, но если я прав, то любой из верховных жрецов с легкостью может разоблачить самозванца, попросту отправив запрос...

Учитывая, что я знаком с несколькими, велик шанс, что рано или поздно мое присутствие в базе обнаружат. И лучше бы мне заранее придумать, как я в нее попал. Или какому из богов я на самом деле служу? К черту...

Желаете скрыть параметр Известность?

Да/Нет

Подтвердив согласие, я вновь откинулся на спину. В обычных условиях я частенько мог ворочаться часами, но теперь усталость быстро брала свое. Уже почти уснув, я почувствовал – что-то не так...

Глава 6. Легион

Я вновь открыл глаза, пытаюсь понять, что меня встревожило. Завывание ветра? Предчувствие? Странное, сосущее чувство? Перед глазами проявился интерфейс, а затем пришло и осознание. Полоска маны, которая уже давно успела восстановиться, потихоньку ползла влево. И это притом, что ни один задействующий ее скилл активирован не был. Какого черта?

Я скинул одеяла и вскочил, не обращая внимания на ночной холод. Одежду я на ночь не снимал, в отличие от обуви, но крыша еще не успела остыть. Я напряженно замер, сжимая копье. Практически полная темнота, неизвестная угроза, вершина башни и единственный путь к отступлению. Похоже, самое время начинать паниковать? Несмотря на легкий сарказм, весело мне не было...

Активировать холодный разум?

Да/Нет

– Черт...

Поколебавшись, я все же отказался от этой идеи. Использование навыка лишь приблизит тот момент, когда мана закончится. И было у меня смутное чувство, что это станет только началом проблем...

Итак, спокойно... Для начала требовалось определиться с источником опасности. Какие у нас варианты? Сама башня высасывает энергию? Чувшь, я провел здесь уже немало времени и давно бы такое заметил. Это происходит только ночью? Сомнительно... Тогда что?

Впрочем, задавая вопрос, я уже подозревал ответ – скорее всего, где-то рядом притаился враг, который и тянет из меня энергию. От этой «успокаивающей» мысли я ушел в *невидимость* и сделал несколько шагов в сторону. Рефлекс... Нет, если бы враг хотел напасть открыто, то сделал бы это еще тогда, когда я валялся, смотря на звезды.

Тем не менее результат был, хотя и странный – сосущее чувство почти исчезло. Да и мана, хотя все еще уменьшалась, но далеко не так быстро, как ожидалось. Похоже, теперь она тратилась только на поддержание способности? Значит, если рядом спрятался «энергетический вампир», то теперь он определенно меня потерял...

«Да я просто чертов читер...» – мысленно констатировал я. Впрочем, если мои предположения о свойствах «поля невидимости» верны, то это даже логично. Будь оно менее надежным, меня могли засечь еще Костяные Ужасы...

Внезапное открытие давало небольшую передышку, вот только что с ней делать? Казалось бы, самое время бежать... Но куда? Даже если я каким-то чудом сумею спуститься по лестнице, не свернув шею, то мне предстоит провести внизу остаток ночи. В темноте. Среди чудовищ...

– Надеюсь, я не ошибся в своих предположениях...

Нашарив пальцами ног стоящую у изголовья масляную лампу, предусмотрительно захваченную из крепости, я подтянул ее ближе и, присев, достал из кармана огниво. Рискованно, но вслепую я много не навоюю. Спустя двадцать секунд у меня уже был свет. И на меня никто так и не бросился из темноты. Это ли не повод для счастья?

Ладно, поставим вопрос иначе – зачем ему вообще тянуть ману, когда можно было подождать, пока я усну, а потом прикончить? Увы, однозначного ответа логика тут не давала. Скажем, он мог находиться где-то внизу, не способный подняться на вершину башни. Или слишком слаб, чтобы атаковать напрямую. Или просто идиот.

– Возможны комбинации...

Решив, что если бы враг был на крыше, то уже давно себя проявил, я, наконец, позволил себе сесть и натянуть сапоги. Сражаться босиком – то еще удовольствие. Затем подобрал лампу и, дойдя до сигналки, убедился, что натянутое полотно не повреждено. Прекрасно... Количество вариантов резко снижается. Либо враг где-то внизу, либо... прилетел. Костяной Дракон меня бы уже сожрал, а, значит, моим противником выступает кто-то помельче – птичка, например. Или, что куда вероятнее, призрак...

* * *

Наверное, может показаться странным, что к этой мысли я пришел с таким запозданием, но в данном случае источником моей информации были не рассказы гоблинов, а навык *скальда*. Призраки даже не входили в список поднимаемой алтарем «священной нежити».

По традиционной концепции это души погибших, сумевшие не рассеяться в процессе смерти. Правильнее даже будет сказать, что это «осколки душ». Хищные амебы, сохранившие кусочки личности. При этом мелкие амебы имели тенденцию сливаться, образуя «призрака» – вот только мало кто из них сохранял разум. Для этого требовалась основа – осколок могущественной личности. Или нескольких. Так что в основном призраки – это ведомые инстинктами сгустки маны и информации. Сильных или относительно разумных особей шаманы могли как-то использовать, а вот мелкие ими рассматривались как паразиты. Ну, или батарейки...

– Эй, не желаете поговорить? – сделал я вялую попытку, выйдя из инвиза. Говорить призраки не умели, но практически все могли «проявляться», а сильные должны были обладать телепатией. Так что услышать меня должны.

Ответа не последовало, и я вновь исчез, сменив позицию. Ладно... Главной опасностью призраков была почти абсолютная невидимость. Или, скорее, правильное будет назвать это прозрачностью и неосязаемостью. Может, днем еще можно заметить движение воздуха, но ночью – без шансов. Если ты не шаман или не маг... Или не обладаешь соответствующей сенсорной способностью. Не стоит забывать о том, что призраки, по большому счету, лишь сгустки маны.

Я активировал полузабытое *чувство маны*, и мир изменился, заставив поморщиться. То еще удовольствие. Теперь я ощущал, что, помимо привычного магического ветра, вокруг сотни сгустков разного размера и плотности. Весьма... неудобное ощущение. Словно ты бултыхнулся в реку с пираниями. Или, скорее, вокруг кружит огромная туча голодных комаров.

– Жалкие насекомые... – вторая аналогия понравилась мне гораздо больше. Хотя комары обычно не строят планы о том, как высосать из тебя ману и жизненную силу, а затем захватить тело и «воскреснуть». Иногда им такое даже удавалось, и в результате получался пускающий слюни безумец. Опасный безумец, поскольку в процессе он зачастую приобретал магический дар...

Главной слабостью призраков была относительная нестабильность. Если, конечно, подобрать правильное оружие... И в этом плане песни гоблинов на редкость конкретны. Я засунул руку в сумку, пожелав получить соль, и в моей ладони тут же оказался маленький мешочек. Развязав зубами узел, я высыпал немного в ладонь, а затем бросил веером вокруг, стараясь попасть по ощущаемым сгусткам. Воздух слегка заколебался, позволяя увидеть «сгорающие» фигуры. Для призраков это было сродни выстрелу из дробовика. Или, скорее, из пушки, потому что «дробинки» прошивали их насквозь, оставляя чудовищные раны. Резкий отток маны через поврежденную оболочку вызывал иллюзию синего пламени, попутно заставляя призраков «проявляться». Трудно сказать, почему герои баллад не задумывались над такими «тривиальными» вопросами. Возможно, призраки инстинктивно сжимались, уплотняясь и пытаясь затянуть оболочку? Как бы то ни было, но еще один факт из легенд нашел подтверждение – получив тяжелую травму, призраки на какое-то время становились видимыми.

– Твою же... Да вам бы в фильмах ужасов сниматься...

Гибнущие сгустки «эктоплазмы» непрерывно изменялись, пытаясь остановить разрушение. На поверхности проглядывали лица, росли руки и, кажется, даже щупальца. Гоблины, люди... Длилось это недолго, на них накнулись невидимые соседи, буквально разорвав на куски. Правда, тут я скорее уже догадался, чем увидел или почувствовал.

– Ну, главное я выяснил – это действительно призраки...

Я вышел из *невидимости*, но большинство «гостей» были слишком заняты, пожирая образовавшееся от гибели сородичей облако маны, чтобы обращать внимание на меня. Сжав копьё, я сделал шаг и, ориентируясь на ощущения, ударил один из сгустков. Попал... Очередной силуэт сгорающего призрака и...

Внимание! Вы получили 0 ОС!

Я поморщился, отметив, что мана все равно ползет вниз. Пример не пошел призракам впрок, я заметил, что меня облепило еще несколько сгустков. Точно – комары.

– Ну, приятного вам аппетита...

Подняв левую руку, я щедро посыпал себя солью – в отличие от «защитных кругов», которые призраки легко могли перелететь, она реально работала. Все вокруг на мгновение озаарили синие вспышки, но этот огонь не жег... Наоборот, я чувствовал, как моя мана восполняется. Повернув голову, я увидел искаженное в муке женское лицо. Она что, обнимала меня со спины? Брр... В отличие от мелких амёб, она не сгорела сразу, а бросилась прочь. И ее «раны» явно затягивались... Долетев до некой границы, она вдруг замерла, словно врезавшись в невидимую стену, а затем повернулась, посмотрев вниз. На меня.

– Ииэ! Яметэ!!!

Я не сразу понял, что жалобный девичий крик, резанувший по ушам, родился сразу в голове. Телепатия.

– Таскете!

Мне кажется – или это японский? Увы, поговорить по душам нам было не суждено. В следующие мгновение её накрыла и разорвала на куски догнавшая стая амёб. Впрочем, я этого уже не видел – вспышка синего пламени и темнота, в глубине которой лишь смутно чувствовалось присутствие призраков. Похоже, я только что убил кого-то относительно разумного... Как печально.

– Эй, вы тут не передумали? Как насчет переговоров? – на всякий случай повторил я, раздраженно рубанув копьём средних размеров сгусток, решивший сунуться ближе.

Внимание! Вы получили 1 ОС! (32/140)

Ответа не последовало, но я не обратил на это никакого внимания. Теперь после убитого призрака остался не только опыт – в воздухе появилась карта. Пустышка, но все же теперь я смотрел в кишашую чудовищами тьму совсем иными глазами. Мама, кажется, твой сын собирается сказочно разбогатеть...

* * *

Скоро сказка сказывается, да нескоро дело делается. Любой, кто хоть раз бывал на рыбалке, знает, что главное здесь – приманка. И в деле охоты на призраков этот принцип тоже работал. Быстро поняв всю бесперспективность попыток шинковать воздух, ориентируясь на смутные ощущения, я решил изменить подход и разместил на границе круга света почти иссяк-

шие кристаллы маны. После этого мне оставалось только ждать, пока кто-нибудь клюнет... И вовремя подсекать. «Удочку», кстати, я тоже сменил...

Меч рассекал воздух, оставляя ощущение приятной дрожи и светящиеся силуэты. Некоторые из них были похожи на человеческие фигуры, другие – лишь невнятные кляксы. Но в них встречались детали, принадлежащие одновременно людям, гоблинам или даже существам, которые не относились ни к тем, ни к другим. Некоторые из призраков, сгорая, смотрели на меня с безразличием, тогда как другие – с осуждением, яростью или упреком. Если им было чем смотреть, конечно...

Внимание! Вы получили 2 ОС! (114/140)

Этому парню с десятком щупалец и двенадцатью глазами явно было чем надавить на мою совесть, но стоило ему рассеяться, как я сразу отвернулся, продолжая собирать жатву. Несмотря на капнувшие единички опыта, карта с него не выпала... Что касается опыта, то что-то капало примерно в половине случаев, а больше единички – с каждого десятого. Тем не менее, учитывая огромное количество призраков, я медленно, но верно приближался к границе уровня...

Карты тоже сыпались в относительном изобилии – примерно одна на пять призраков. За пару часов «рыбалки» я получил около тридцати карт, из которой двадцать три были пустышками, а остальные – одноуровневые мусорные навыки. *Съедобные растения, хентай, вышиванье, английский язык* и прочее в том же духе. Английский, впрочем, мог быть полезен – хотя я его и знал, но отнюдь не на уровне носителя. А вот тратить десять ОС на навык *вышивания*, возможно даже крестиком, я пока был морально не готов...

В азиатской культурной традиции есть понятия Счастливого Шанса, Великого Бедствия и Судьбы. И зачастую первое от второго отличает лишь то, насколько велика твоя судьба. Если ты силен и удачлив, то, столкнувшись с «великим бедствием», сумеешь преодолеть его и обернуть в «счастливую возможность» там, где сотни и тысячи других погибли. В какой-то степени эта концепция неплохо описывала то, что происходило сейчас. Для большинства игроков ночевка в башне закончилась бы смертью. Не будь у меня *интуиции*, я вряд ли бы вовремя почувствовал неладное. Не будь у меня мусорного навыка *скальда*, я вряд ли сумел бы вовремя понять, что происходит. Не будь у меня навыка, позволяющего чувствовать ману, я бы вряд ли сумел даже просто сбежать. Не будь у меня подходящего оружия, я не смог бы получить опыт с призраков. Совпадение? Или, возможно, такая штука, как Судьба, и правда существует? И дает мне возможность преодолеть те проблемы, что так часто подкидывает гнилая удача?

Внимание! Вы получили 1 ОС! (115/140)

Еще одна карта, *японский язык*. Да я так полиглотом стану... Если захочу потратить кучу очков на не слишком-то необходимые мне навыки. Я продолжил охоту, и карты исправно отправлялись в карманы куртки, пополняя броню. Кстати, вопрос их прочности оставался открытым – хотя они и гнулись, но возвращались в исходное состояние, а о случаях уничтожения вообще не слышал. Запас есть, нелишним будет проверить... Чем черт не шутит, может, они и пулю держат? Хотя бы пистолетную? В будущем карты могут играть роль золотых гривен, что носили статусные древние воины. Демонстрировать успешность и одновременно служить платежным средством. Полагаю, те же пустышки легко конвертировать... во что-то иное...

Внимание! Вы получили 1 ОС! (140/140)

Внимание! Вы получили 8 уровень! (0/160)

На этот раз я не стал останавливаться, разрешив себе подобную роскошь. Запас в кинжале позволял не волноваться о навыке, да и призраков вокруг еще оставалось достаточно.

Внимание! Вы получили 1 ОС! (1/160)

...

Внимание! Вы получили 3 ОС! (58/160)

Последний призрак был крупный, и с него капнуло больше обычного, но на этом я осознал, что халява кончилась. Не сказать, что я прикончил всех, – призраков еще хватало, но тупые уже погибли, а остальные не торопились глотать крючок. Несколько самых жадных держались на периферии изрядно разросшегося «облака», но стоило мне приблизиться, тут же шарахались прочь. Как... разочаровывающе.

Азарт отступил, оставив дикую усталость. Целый день на ногах, а теперь еще и ночь. Обидно, тем более что спать в таких условиях все равно нельзя. Разве что возвести над собой соляной курган, но такого количества соли у меня не было. Ладно, до момента возвращения остается совсем недолго. Нам бы ночь простоять да день продержаться. Или, точнее, остаток ночи и половину дня... Ничего... (Зевок.) Сложного...

* * *

Извлеченная выгода была велика, но мне казалось, что я мог получить из ситуации нечто большее. Следующий час я потратил, мысленно перебирая те несколько десятков баллад, где упоминались призраки. Тем не менее, несмотря на поэзию, ночную прохладу и наличие вокруг многих десятков врагов, в какой-то момент я начал замечать, что меня вырубает...

Хотя время было неподходящее, я решил попробовать вложить полученные от уровня очки. На этот раз выбор был относительно прост – я собирался довести до капа один из параметров и вложил оба очка в *интеллект*. Последовательно, переживая приступы боли и стараясь ничем не выдать происходящих изменений.

Поздравляем! Ваш параметр Интеллект достиг предела для вашей расы. Связь с сервером... Выберите бонусный навык из списка:

– *Улучшенная память (пассивное, по умолчанию). Вы лучше запоминаете информацию.*
– *Разгон (активное, случайное). Позволяет раз в сутки резко ускорить мыслительные процессы. Создает эффект замедленного времени. Срок действия: 3 минуты.*

Я на мгновение задумался, а затем без колебаний выбрал *разгон*. Хотя от первой особенности я бы тоже не отказался, но вторая давала неоспоримое преимущество в бою. Или, скорее, козырь против намного более сильного противника. Радует тут только то, что большинство игроков такого выбора не имеют, получая по умолчанию «улучшенную память».

Кстати, гением я от произошедшего явно не стал, просто увеличилась скорость мышления, лучше работала память, ярче были чувства... Даже призраки различались куда более четко. Все вместе это производило ошеломляющее впечатление. Черт, это был правильный выбор.

Я встал и сделал несколько кругов, разминаясь. Затем вернулся к лампе, потушил, долил туда масла и вновь разжег огонь. Краткий период тьмы привлек часть призраков ближе, однако стоило лампе загореться, как они прыснули в разные стороны. Я даже не успел достать меч. Дьявол, наверное, у меня врожденный талант дрессировщика... Попробуем продолжить?

Я извлек из сумки лук и колчан стрел. Системных там было раз, два и обчелся, но зачем расстраивать моих новых «друзей»? Тем более что большинство из оставшихся явно не блещут умом. По крайней мере, почти никто не сбежал вниз, куда я точно не полезу...

– Минутку внимания! Раз уж мы все собрались здесь, то давайте поиграем в одну интересную игру? – Я прикрыл глаза, стараясь отслеживать реакцию на мои слова. Хотя какую-то... – Игра называется «вынужденные переговоры». Я устал, мне скучно и хочется немного поговорить. Нужен доброволец. Считаю до трех... Раз, два, три...

Щелкнула тетива и стрела улетела в темноту – туда, где нащупывался довольно крупный сгусток маны. В последний момент, повинуясь наитию, я чуть сместил прицел, и ночь озарилась синей вспышкой. Системная стрела не оставила жертве шансов. Впрочем, я специально выбрал амebu – крупную, но жадную и туповатую, раз она постоянно пыталась подлететь поближе. Жаль, но стрела улетела за пределы башни, и вряд ли я ее теперь когда-нибудь найду, но это была терпимая потеря. Тем не менее зрителям явно стало невесело, и часть явно силуэтов наконец-то намылились сбежать...

– Стой! – я повернулся к самому плотному из сгустков. – Ты ведь не думаешь, что я промахнусь?

Призрак замер, словно раздумывая, подчиниться требованиям или нет.

– Я хочу лишь пообщаться. Обещаю, тебе ничего не угрожает.

Хотя после всего, что я натворил, мои обещания должны были звучать в высшей степени сомнительно, но призрак засветился, и в воздухе появился... престарелый гоблин. Причем ран у него не было, а значит его свечение – сознательный шаг.

– Ну давай поговорим, Игрок. Чего ты хочешь?

– Для начала познакомиться... – отозвался я. *Идентификация...*

Древний Призрак (56 %)*

Статус: существо Системы.

Тип: Серебро.

Ранг существа: D.

Уровень: н/а.

Опасность: средняя.

Характеристики:

Интеллект: 14.

Стабильность: 15.

Восприятие: 12.

Удача: 19.

Дополнительные параметры:

Главных душ:?

Количество осколков душ: 127.

Слияние: 54 %.

Мудрость: 11.

Особенности:

Скрыты.

**Вы можете дать ему имя (требуется 10 ОС, 150 ед маны и добровольное согласие существа).*

Я потратил несколько секунд на то, чтобы ознакомиться с полученной информацией и оценить параметры.

Стабильность отвечала за защиту и способность призрака не рассыпаться от ран. И здесь ее значение внушало уважение – вряд ли даже системная стрела его убьет.

Слияние — то, насколько цельным является этот призрак. В данном случае оно держалось едва выше пятидесяти процентов. И не думаю, что это сильно много. Скорее наоборот. Ну а что касается остального...

Судя по тому, что я видел, этот призрак на голову превосходил тех, что я шинковал, и вполне мог доставить проблем. Ранг D, достаточно высокий *интеллект*, *восприятие* и *удача*. И сто двадцать семь осколков...

– Ты точно гоблин? – мрачно спросил я.

– Конечно. Или, возможно, ты предпочел бы увидеть на моем месте смазливую девицу?

Силуэт смазлся, и на его месте появилась одетая в простое платье девушка. И, надо признать, выглядела она отлично. Хотя в наш век, когда фотками красавиц забит весь интернет, удивить внешностью не так-то просто.

– Меня зовут Василий, – не смутился я. – Ну а тебя, красавица?

Если судить по платью, очень вряд ли она была одним из игроков – уж больно стиль странный. Впрочем, у призраков одежда была частью тела, так что... Неважно. Нежно улыбувшись, девушка покачала головой и превратилась обратно в гоблина. Старого и уродливого. И, если вспомнить недавнюю мысль об одежде, то еще и голого. Тьфу...

– Она не разговаривает, – мерзко хихикнул гоблин. – Могущественная, красивая, но, уж извини, тупа-а-ая. Умеет только улыбаться, кивать и качать головой. Эх, еще бы *борщ* варила, то вообще идеал женщины. Не будь она мертвой – сам бы влюбился.

Упоминание земного блюда гоблином ничуть не удивило – с таким количеством осколков кто-то из наших там внутри тоже должен перевариваться. И, вероятно, далеко не в одиночку.

– Слушай, а земные игроки в тебе есть? – спросил я.

– Не хочешь со стариком говорить? Это потому, что я гоблин, да? Расист. На, общайся...

На этот раз он превратился в шар протоплазмы, в котором проглядывали десятки лиц... Женские, мужские... Твою же... Выглядело это весьма жутковато...

– Я не хочу... Помоги... Жить... Мама... Ты вернешь меня домой?

Каждая фраза звучала иным голосом, а последний был совсем уж детским. Черт...

– Хватит!

На этот раз гоблин появился не сразу, будто даже с некоторым усилием.

– Видишь, чем приходится питаться? Много эмоций, желаний, мыслей и самый минимум разума.

– Еда? Ты не боишься, что я тебя за такие слова на опыт пушу?

– Какой ты чувствительный мальчик, Т... Василий... – Он запнулся. – Мы все – одно целое, и не моя вина, что от них почти ничего не осталось. Слабые осколки. Много желаний и страхов, но лишь жалкие остатки былой личности. Им повезло, что они стали нами. Убей меня – и убьешь их... Ты ведь не сделаешь этого, *papa*?

Последнее слово гоблин произнес голосом девочки и издевательски улыбнулся. Сво-лочь... Впрочем, для того, кто был мертв многие годы, его характер еще неплох. По крайней мере, разум он сохранил в полной мере, а значит при жизни был весьма силен. В гоблинских легендах встречаются куда более неадекватные особи.

– Ладно, перейдем к делу, – отбросил я раздражение. – Чего ты от меня хочешь?

Так... Если я правильно понимаю ситуацию, то призрак ничуть меня не боится и может в любой момент сбежать. Значит, ему тоже что-то от меня нужно.

– Я? Ты сам угрожал мне оружием, как этот... *террорист*. И заметь, я не правительство – пошел на переговоры. Итак, чего ты от меня хочешь?

Впрочем, иногда попытки просчитать собеседника порождают лишь ошибки. Возможно, он просто развлекается. Или готовит нападение. Вряд ли, но расслабляться не стоит...

– Ладно, – вздохнул я. – У уважаемого призрака есть имя?

– О, ты вспомнил о вежливости? – Он погладил бороду. – Конечно есть. У меня много имен! Минимум сто двадцать четыре, а если вспомнить все, то и вовсе тысячи...

– И какое из них мне лучше использовать?

– Любое. Используй любое, главное – покороче.

Покороче? Весьма странное требование для гоблина, однако прежде чем я смог выразить сомнения, голова призрака изменилась на воронью, и птичка разразилась хриплым карканьем. Затем гоблин мотнул ею, вернувшись в исходное состояние.

– Имя запомнил? – мрачно буркнул гоблин. – Полагаю, что нет. Кстати, это феникс, если ты не заметил. Красивый, умный и восхитительный. Главная душа. Обычно спит, но тут, видишь, проснулся... Счастье-то какое...

– Я буду звать тебя Лег, если не против?

– Конечно против, оно слишком длин... – Призрак осекся и вновь начал расплываться. – Нет, глупая птица... Не сейчас... Он же тебя обманет... Не сейчас...

Пожалуй, желай я напасть, сейчас был идеальный момент, но я просто наблюдал за происходящей борьбой, пока старик наконец не сдался, уступая главенство. Силуэт призрака резко сжался и превратился в весьма натуралистичного ворона. Даже цвета вернулись, а вокруг тела появилось слабое пламя. По цвету – вполне настоящее, а не призрачное. Черт, мне кажется, или у него три лапы? Если последняя конечность, конечно, вообще лапа...

* * *

Было бы глупо упустить данную гоблином подсказку, и, дождавшись завершения трансформации, я использовал *идентификацию* второй раз на одной и той же цели. Параметры призрака остались неизменными, за исключением одного – *интеллекта*. У моего нового собеседника в нем была всего лишь пятерка... Не так уж и мало, на самом деле, но... И еще, он перестал быть «существом Системы», став «существом Хаоса». И при этом опознавался. Любопытно...

– Не обращай внимания на того наглого гоблина, – в странной, каркающей манере передал свои мысли ворон. – Этот Старший лишен предрассудков. Зови меня, как тебе удобно, я не слишком тщеславен. Возможно, слегка мстителен, но не более... Ты ведь не хотел меня оскорбить?

– Конечно нет, Старший, – включился я в игру. – «Лег» – от слова «Легион». И это слово тесно связано с мифологией моего мира, обозначая существ, в жилах которых течет... огонь.

– Огонь, говоришь? Неплохо, неплохо. – Он вдруг замер. – И не надо его сокращать, чем длиннее имя, тем лучше. Кстати, ты ведь знаешь, кто я такой?

– Уважаемый... – Я запнулся. – Феникс?

И понял, что совершил ошибку, еще до того, как ворон разразился недовольным карканьем.

– Я Трехлапый Огненный Ворон, а не одна из этих куриц! Разве ты не видишь разницы? Во имя солнца, я должен бы выклевывать твои глаза! Они тебе просто не нужны!

– Прошу простить мою глупость и невежество, Старший. Я никогда не видел фениксов, а тот гоблин был весьма убедителен и обманул меня...

Что, к слову, заставляет задуматься, какая часть его речей вообще была правдой. Скажем, короткое имя – атрибут гоблинских богов. Он намекал, что является осколком бога? Пф... Какой дурак в это поверит? С другой стороны, будь это правдой, разве подобный намек не может быть попыткой вызвать у меня именно подобные мысли? Правду и ложь можно мешать в разных пропорциях.

– В знак моих извинений я хотел бы преподнести системное имя...

Внимание! Вы желаете дать существу Имя? (10 ОС, 150 единиц маны)

Да/Нет

Ворон в раздумьях наклонил голову, а затем согласился (48/160). Может, кому-то это показалось бы бездумным расточительством, но этой ночью я получил достаточно опыта, и если мы не договоримся, то есть надежда, что за героя-призрака дадут гораздо больше.

– Значит, теперь я стал «героем»? Неплохо, неплохо... И этот наглый гоблин просто в бешенстве. Считаю себя прощенным, человек.

– Благодарю, Старший.

– Пф, мой младший недолюбливает людей и думает, что я глуп. Наверняка он надеялся, что ты вызовешь мой гнев и я сожгу тебя в пепел... – Ворон покосился на лук. – Но я умен и милосерден, не говоря уже об остальных моих достоинствах, которые мне лень даже перечислять. Ты можешь быть полезен.

– Да, Старший. Что я могу для вас сделать?

– Нам, воронам, свойственна прямота и решительность, поэтому не буду летать над трупом кругами. Эта башня – ловушка для душ, созданная гоблинскими шаманами. Видишь, сколько вокруг осколков? Это потому, что их притягивает со всего города. Ты должен разрушить ее и освободить нас. Ты уже прощен, но если ты освободишь меня, то я щедро тебя вознагражу...

Я сохранил почтительное выражение лица, хотя внутри скривился. Интересно, что может даровать призрак, у которого ничего нет? Мудрый совет?

– Прошу простить, Старший, но я хотел бы сразу оговорить желаемую награду...

– Тебе когда-нибудь говорили, что у тебя красивые глаза? – задумчиво произнес «комплимент» ворон. – Говори, младший, но не испытывай мое терпение. Оно велико, но не безгранично.

– Я прошу вас вступить в мой... клан.

– Это невозможно. Этот Старший происходит из *гнезда* Огненных Воронов!

– Я говорю о системном клане, – выстрелил я, по сути, наугад. Я даже не был уверен, что у Системы есть кланы, и не знал, по какому принципу они могут работать, но наш способ общения имел свои преимущества. В том числе и «автоперевод». Была надежда, что Система подкорректирует мои слова, подобрав для собеседника аналог на основе его картины мира. И, похоже, у меня получилось. Хотя на груди ворона попытался проявиться гоблин, но тут же был затынут обратно...

– И кому именно служит твой клан? – даже не усомнился призрак. Видимо, тот факт, что его «младший» был в ярости, сам по себе служил аргументом за. – Боги в большинстве своем недолюбливают нас, огненных воронов... Завидуют.

– Это... вольный клан. У нас нет бога-покровителя.

– Мусорный клан, значит? Хм... ты думаешь, что я соглашусь? – Ворон возмущенно взмахнул крыльями. – Пф... конечно, я соглашусь! Но я вижу, ты умный юноша, поэтому ты должен отдать мне половину вон тех красивых блестящих кристаллов. И обещать помочь с новым телом.

Я посмотрел на россыпь кристаллов маны. Из-за гибели призраков они заметно увеличились в размерах, кажется, став даже больше, чем были изначально. Отдавать половину жалко, но...

– Кристаллы уже ваши, Старший. Какое тело вы предпочитаете?

– Красивое, могучее и летающее. К сожалению, в этом мире нет воронов, так что придется ограничиться кем-то похуже, вроде дракона... Главное, чтобы не феникс. И не гоблин...

У них ни крыльев, ни перьев – сплошное уродство... Ничего личного, младший, но люди тоже не подойдут.

– Боюсь, с драконами возникнет проблема, но в моем мире обитают вороны. Я не знаю, подойдут ли они в качестве вашей оболочки, но найти нескольких не будет слишком трудно.

– В твоём мире все еще обитают священные птицы? Тогда я просто обязан взять их под свое крыло! Я решил принять твоё приглашение немедленно! Давай же!

– Да, Старший. – Я даже слегка поклонился. – Подождите секунду...

Естественно, клана у меня не было, но культ для контроля призрака подходил даже лучше. Вот только я сомневался, что Ворон согласится добровольно примкнуть к *Ереси*, отдав свою жизнь в мои руки. Так что в процессе нашего разговора половину своего внимания я тратил на то, чтобы слегка изменить настройки культа. И такое чувство, что маскировка под клан тут была одной из базовых функций. Готово...

Вы желаете принять героя «Легион» в «Култ Каина»?

Да/Нет

Несколько секунд ворон задумчиво на меня смотрел, а затем пришло подтверждение. Попался...

– Ты... ты обманул меня!

Я слегка улыбнулся. Возмущенный крик ворона уже ничего не мог изменить. Я и вправду обманул его. Прямо как герой одной из хранящихся в моей памяти гоблинских легенд. Правда, тот лишь сохранил свою жизнь, а я замахнулся на куда большее.

Впрочем, торжествовать было рано, предстоял второй этап переговоров. Теперь, когда кнут в наличии, настало время напомнить о пряниках и окончательно закрепить наше партнерство...

Глава 7. Договор

– Это лишь страховка. Я выполню все, что обещал, и, пока ты соблюдаешь правила, не буду ограничивать твою свободу. Что скажешь?

Обиженно на меня посмотрев, ворон поступил так, как и полагается «древнему и мудрому существу»... Сбежал, делегировав полномочия. Силуэт призрака расплылся, а затем превратился в старого гоблина. Правда, сейчас абориген уже не выглядел таким уж довольным, и хотя я не слышал ни слова, его губы явно шептали какие-то ругательства.

– Похоже, ты уже в курсе ситуации? Тебе знакомы особенности еретических культов?

– Да. На оба вопроса, – кивнул гоблин, похоже, провоцируя меня расставить все точки над «ё».

– Хорошо, значит, обойдемся без лишних слов.

По сути, моя «победа» не обеспечивала полного контроля над призраком. Да, я мог уничтожить его одним движением пальца, а в случае моей смерти он последует за мной, но... на этом все. Подобный поводок надежен, но излишне ультимативен. Наше сотрудничество не может строиться только на этом факте. Нельзя же сопровождать каждый приказ обещанием смерти в случае невыполнения? Мы оба понимаем, что пока он будет полезен и не перейдет некую черту, я не прибегну к крайней мере. И это так же означало, что Легион будет потихоньку проверять границы моего терпения... Собственно, полагаю, он уже начал.

– Пока я буду называть тебя Эль... – я нарисовал символ L в воздухе пальцем. – Если ты будешь сильно меня раздражать, то твое имя станет длиннее... На один символ.

– Да... господин. – На этот раз гоблин слегка поклонился. – Это хорошее имя. Похоже, ты неплохо осведомлен о наших обычаях?

Хотя Эль обозначил подчиненное положение и готовность сотрудничать, я не обольщался, понимая, что это лишь вынужденная мера, а гоблин слишком умен, чтобы лезть на рожон. С вороном иметь дело было проще...

– В определенной степени, – кивнул я. – К сожалению, миссия заканчивается уже сегодня, так что перейдем к делу. Рядом еще остались разумные призраки?

– Нет. Все, у кого было хоть немного разума, уже сбежали. Полагаю, теперь забьются куда-нибудь под землю как минимум до следующей ночи.

– Я хочу предложить им службу, – поделился я планами. Не то чтобы мне были так уж нужны еще призраки, но глупо упустить столь редкую возможность.

– Вряд ли кто-то из них согласится, господин, – покачал головой призрак. – Они ведь все равно скоро обретут свободу. Или же у них не будет повода *нам* доверять...

Я не стал спрашивать, что он имеет в виду. Если призраки в курсе хода переговоров, то знают и о моем обещании раскурочить ловушку. Ну а если я откажусь от своих слов, то какой у них резон мне доверять? Впрочем, это работает только в том случае, если остальные пленники достаточно умны, чтобы сделать подобные выводы. Терзали меня смутные сомнения...

– Похоже, ты не хочешь конкуренции? – хмыкнул я. – Иди и предложи им службу. Условия – вступление в культ и выполнение моих приказов. Плата – мана, возможность вырваться из башни и, потенциально, помощь в приобретении нового тела. В будущем, при условии верной службы. Считай это своим первым заданием в новой должности...

Внимание! Вы назначили героя «Легион» своим заместителем!

– Да, господин.

Гоблин поклонился и «растаял», опять становясь невидимым. Естественно, проконтролировать его действия я не мог, но отсутствие результата – тоже результат.

– У тебя есть час, – сообщил я вдогонку. – Если не справишься за этот срок, то возвращайся. У нас есть и другие дела...

Что будет, если он не вернется, я уточнять не стал. Да и зачем? Полагаю, Эль и сам прекрасно может просчитать сценарии расторжения сделки.

* * *

Не зря говорят, что аппетит приходит во время еды. Хотя часть призраков сбежала, вокруг все еще хватало крупных стустков маны, которые маячили где-то на периферии. Я вернулся к ложу и сел, погрузившись в полудрему, но даже такая шикарная приманка не заставила их подлететь сильно ближе. Как же раздражает...

Ближайший час мне заняться было особо нечем, и я погрузился в размышления. Изначально, решив углубиться в развалины, я руководствовался вполне здоровыми резонами, однако за эти дни многое изменилось. Если поначалу мне стоило опасаться лишь крупных скоплений нежити, то теперь на меня открыли полноценную охоту. Двигаться становилось все опаснее, ставка на резкий рывок не сработала. Ну а план, который нельзя изменить по ходу дела, – это плохой план. Скажем, почему бы мне не поставить маяк где-нибудь в окрестностях башни, а затем пересидеть несколько оставшихся часов?

Вчера, с учетом дефицита кристаллов, это было бы единственным логичным решением. Я устал – морально и физически, у меня накопилось достаточно опыта, а вот мана подходила к концу. По сути, все, что мне мешало отступить, – это инерция мышления. Или, возможно, нехватка мозгов в организме? Все же две единицы *интеллекта* должны на что-то повлиять...

Однако тот же здравый смысл говорил, что теперь все вновь изменилось. У меня вдоволь маны, а призрак вполне способен выступать в качестве разведчика. У меня нет реальных оснований для того, чтобы остановиться на достигнутом. Если только я не откажусь от своей изначальной цели – добраться до алтаря?

Я еще несколько минут покрутил в голове эту соблазнительную мысль, а затем разочарованно вздохнул. Идея, как и раньше, казалась сомнительной и рискованной, но и преимущества тоже никуда не делись. Игрокам вряд ли светит долгая и спокойная жизнь, и все, что мне грозит в случае неудачи – умереть чуть раньше. После девяти дней в этом аду мысль о смерти вызвала лишь равнодушие. Все, что я мог сделать, – продолжать действовать настолько хорошо, насколько это вообще возможно...

* * *

– Ну, что я могу сказать? Хорошая работа. – Я демонстративно похлопал, разглядывая результаты работы *идентификации*.

Призрак (86 %)

Статус: существо Системы.

Ранг существа: F -

Уровень: н/а.

Опасность: незначительная.

Характеристики:

Интеллект: 2.

Инстинкты: 2.

Стабильность: 4.

Восприятие: 5.

Удача: 4.

Дополнительные параметры:

Главных душ: 1.

Количество осколков душ: 32.

Слияние: 60 %.

Мудрость: 2 (54/203).

Особенности:

- Деградация – в отсутствии маны существо постепенно теряет разум.
- Анабиоз – при недостатке маны существо способно впасть в спячку.
- Левитация – существо способно парить.
- Призрачность – существо способно становиться невидимым и просачиваться сквозь твердые предметы.
- Вампиризм – существо способно высасывать жизненную силу и ману.
- Захват – существо потенциально способно захватить чужое тело.

Список способностей впечатлял, чего нельзя было сказать про все остальное, начиная от ранга, продолжая низкими характеристиками и заканчивая внешним видом. Как понимаю, Эль не посмел провалить первую миссию, но явно постарался сделать минимум возможного и пригнал того, кого и разумным-то можно назвать с трудом. Две единицы в *интеллекте*? Наличие инстинктов? Призрак даже выглядел как помятый шар с зубастой пастью, двумя огромными глазами и кучей щупалец... Осьминожка летающий...

– Ты разумен? – Я все же решил проверить. – Говорить умеешь?

– Да, Могучий, – голос существа был тонким, жалким и дрожащим. Как будто его только что побили. Впрочем, почему «как будто»? Я посмотрел на сохраняющего невозмутимость гоблина, затем еще раз на кандидата. Мнится мне, изначально у него было слегка побольше щупалец. Да и эти вмятины не факт, что природного происхождения...

– Кем ты был при жизни? – продолжил я. И, видя непонимание, сразу добавил: – Гоблином? Человеком? Птичкой? Или этим, как там его... Тентаклевым монстром?

– Я не помню, босс. Думаю, я всегда был... Таким.

– Всегда – это сколько?

– Вечность. – Призрак завис, изображая мыслительную деятельность. – Больше десяти дней...

– Если позволишь, господин, то он пробыл в башне чуть больше месяца. Полагаю, изначально это был человек...

Я тяжело вздохнул, понимая, что выбора у меня не осталось. Для этого членистоногого я – последний шанс вернуться на родину. Мне просто совесть не позволит его отпустить.

– Ладно, – кивнул я. – Ты согласен вступить в наш к... культ?

– Д... да, босс. Вы ведь не позволите этому гаду меня сожрать?

Я покосился на гоблина, перехватив взгляд, направленный на второго призрака. Осьминожка сообразил, что сморозил не то, и испуганно прикрылся щупальцами. Да, парень и вправду туповат... Храбростью тут и не пахло, он просто сказал то, что думал, не оценивая последствия...

– Эль, не трогай бойца. Ну а ты – лови приглашение...

Внимание! Вы не можете принять в культ безымянное существо.

Я на мгновение прикрыл глаза. Ну... бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Думаю, ни один из ветеранов не отказался бы от ручного призрака за такую цену. Я просто зажрался...

– Босс?

– Подожди, сначала нужно дать тебе имя. Нарекаю тебя... – Я подавил навязчивое желание назвать его Шариком. И «Тентакль» тоже не подходил. В конце концов, ничего не стоит так дешево и не ценится так дорого, как простая вежливость. Если призрак будет расти в уровнях, то может и поумнеть. – Есть какие-нибудь пожелания?

Вопреки ожиданиям, на этот раз осьминожка думал недолго:

– Мое имя должно быть невкусным. Нет, вообще несъедобным! И опасным! Чтобы все боялись!

Да уж, собачье имя тут не подходит, чебурек тому свидетель. К сожалению, фантазия сегодня работала со скрипом. Итак, что у нас по ассоциациям? Несъедобное, опасное, не обидное, летающее и при этом без намеков на высокий интеллект... Кирпич? Сокращенно будет...

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.