

LITRPG

ИВАН МАГАЗИННИКОВ
МЕРТВЫЙ ИНКВИЗИТОР



УЗНИК ФАНМИРА

КНИГА 1

12+

Иван Владимирович Магазинников

Мертвый Инквизитор

1. Узник Фанмира

Серия «Мертвый инквизитор», книга 1

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=54075641

SelfPub; 2020

Аннотация

Чего может добиться предприимчивый программист, которого из-за того, что он слишком много знал, заперли в виртуальном мире? А если он при этом зомби, замертво похороненный в богами забытом месте? С вырванным языком, без каких либо умений, и единственный параметр, который он может развивать – бесполезное "Восприятие"? При этом он не имеет доступа к внешнему миру, магазину и игровым чатам, а администрация игры и есть те, кто его запер в виртуальном "Мире фантазий"!?

Содержание

Глава 1. Два мира. Два гроба	4
Глава 2. Виртуальная реальность	21
Глава 3. Восставший из мертвых. Многократно	29
Глава 4. Ритуал	39
Глава 5. Смена хозяина	47
Глава 6. Мой дом – моя могила	63
Глава 7. Первый уровень!	74
Глава 8. Имеющий глаза – да увидит	84
Глава 9. Особенности местного садоводства	100
Глава 10. Первая профессия	112
Глава 11. Улыбайся, и люди потянутся	123
Глава 12. Выход в свет	137
Конец ознакомительного фрагмента.	158

Глава 1. Два мира. Два гроба

Я открыл глаза. Точнее, мне показалось, что открыл, потому что никакой разницы не заметил. То ли фокус не удался, то ли вокруг меня была крошечная тьма, то ли вариант третий – неприятный и членовредительский, думать о котором совсем не хочется.

Стоп! А кстати, где я? И как оказался в этом самом «где»?

Доли секунды ушли на то, чтобы понять: я нахожусь в горизонтальном положении, лежу на чем-то твердом и неудобном, да еще при этом совершенно голый! Покрутил головой по сторонам: шея затекла, а вокруг по-прежнему ничего не видно.

Я попытался сменить лежачее положение на сидячее, и тут же об этом пожалел: в голове взорвалась сверхновая, но от этой вспышки светлее не стало, лишь шум в ушах, да подкатившая тошнота. В общем, все признаки классического сотрясения мозга, разве что в глазах не потемнело – куда уж больше-то? А еще я вдруг ощутил острую нехватку воздуха. И это было не следствие удара: дышать действительно становилось все труднее и труднее, силы стремительно покидали меня.

Я осторожно поднял руки, ни на миг не забывая о невидимой преграде: ага, тут она, родимая. Согнул правую ногу, но тут же уперся коленом. Попробовал развести руки в сто-

роны и ожидаемо нащупал все ту же твердь. Хотел было уже заорать, забиться в истерике, размахивая руками и ногами, но разум взял верх: кислород и силы нужно экономить, чтобы... чтобы что?

Так где же я оказался? На вирт-капсулу не слишком похоже, даже на отключенную. Ни тебе эргономичного лежака с биометрической нейроподкладкой, ни подсоединенных трубок систем жизнеобеспечения, ни, что самое прискорбное, воздуха.

От нехватки кислорода перед глазами появились цветные круги – ну надо же, хоть какое-то разнообразие в этом царстве мрака! – и пересохло в горле. Я попытался расслабиться и дышать медленнее, вдыхая небольшими аккуратными «глотками», но легкие были со мной не согласны – им хотелось больше воздуха, дышать полной грудью, выхватывая из тьмы оставшиеся крупинцы кислорода!

...Считается, что перед смертью накатывают воспоминания, и перед глазами проносится вся твоя жизнь в мельчайших подробностях. И даже в этом я оказался обделен – вспомнил всего-то пару часов, зато каких!

* * *

...Противник согнулся, шумно выдыхая воздух, – похоже, что мой удар пришелся ему в солнечное сплетение. Отлично! Я высоко подпрыгнул и обрушился на него всем ве-

сом, стараясь повалить на татами – добытое с таким трудом преимущество нужно было использовать на полную. Удар! И клубок из наших сцепившихся тел падает на пол: в последнюю секунду соперник успел среагировать и, извернувшись, ухватиться за меня, пребольно вонзив твердые, словно выточенные из камня, пальцы под ребра...

«Стоп игра!»

Мир вокруг замер. Скорчившийся подо мною боец, проведивший какой-то хитрый прием с моей левой ногой. Я сам, падающий лицом на татами: всего-то пара миллиметров отделяет мой нос от похода к пластическому хирургу! И даже капли нашего пота, застывшие в воздухе серебристыми бузинами. Виртуально-спортивный симулятор встал на паузу, когда пришло входящее сообщение с высоким приоритетом важности:

«Иван Петрович, вас вызывают к руководителю отдела!»

Вот уж действительно «стоп-игра»! А также стоп-обед и стоп оставшиеся двадцать минут моего личного обеденного времени. Вызовы на ковер к начальству – дело первостепенной важности. Так что, с сожалением окинув прощальным взглядом свою достаточно выгодную диспозицию, я разорвал связь с симулятором и отключил вирт-капсулу.

Крышка «саркофага» бесшумно поднялась, с тихим шелестом трубки системы жизнеобеспечения втянулись в пазы,

выпуская меня на свободу.

– Ничего, мы с тобой еще сразимся, чемпион, – пробормотал я, похлопав по крышке «саркофага».

Я снял пиджак со спинки стула, встряхнул его, убирая складки – негоже появляться перед светлыми очами Леонида Семеновича в измятом костюме. Любит наш начотдела порядок и аккуратность во всем, есть у него такой пунктик.

Вот только в кабинете Леонида Семеновича ждал меня неприятный сюрприз. И я даже не смог сразу определиться, что было неприятнее: три громилы из службы безопасности компании, которые перегородили мне путь к отступлению, или начальник этой же службы, который сидел в кресле нашего завотделом.

Надо сказать, что глава СБ Мигель Русес был личностью незаурядной, даром что иностранец. Ничем не примечательный, внешне он скорее был похож на мелкокалиберного цыгана, чем на испанского мачо, и замашки у него были такие же – любил золото и постоянно совал свои руки и длинный нос туда, куда не следует. В общем, в нашей конторе он был на своем месте и успел отличиться поимкой весьма внушительного количества промышленных шпионов, хакеров, излишне любопытных журналистов или просто чем-то недовольных работников (в том числе и бывших).

Как бы то ни было, встреча с этим мелким чернявым типом всегда сулила неприятности, поэтому я вздрогнул, едва заметив в темной глубине кресла блеск золотых зубов, цепей

и сережек. Как я уже говорил, наш Мигель очень любил золото, и был увешан им, что новогодняя елка.

– А, Иван Петрович, заходи, присаживайся, – улыбнувшись во все свои тридцать два девятьсот пятидесятой пробы. – Мы уж тут тебя заждались.

Отказывать начальнику службы безопасности у нас не принято, так что я обреченно опустил в кресло напротив и сцепил пальцы, всем своим видом показывая, что готов слушать. Безопасник взял со стола распечатку и принялся вслух зачитывать:

– Иван Петрович Селезнев, двадцать второго года рождения, не женат, образование высшее, специалист по разработке виртуальных систем управления и интерфейсов. Не привлекался, без в/п, год назад был принят на работу в «Виртуком», до этого четыре года работал в «Кибертехе», а также занимался разработкой управляющих оболочек для виртуальных магазинов под заказ. Начальство тобой довольно, два повышения за год...

– Только не говорите, что вы собрались переманить меня к себе в отдел, – усмехнулся я, – у меня немного другой профиль, – сам улыбался, а внутри все похолодело.

Лишь огромным усилием воли мне удалось удерживать спокойный сердечный ритм и контролировать дыхание. Наверняка за мною следит какой-нибудь детектор, способный распознавать ложь или отслеживать излишнее волнение.

– Кстати насчет работы – а почему именно отдел

устройств обратной связи, а не виртуального программирования или «мастерская»? Там и платят получше, и перспективы ого-го!

– Не взяли, – огорченно вздохнул я, даже притворяться не пришлось, – для работы с «саркофагами» не хватило квалификации, ну а игры – это просто не мой профиль. К тому же в «Киберкоме» я как раз занимался виртуальными тренажерами для инвалидов...

– Кстати об играх. У тебя ведь есть аккаунт в «Мире Фантазий»? – словно невзначай, назвал он самый успешный проект «Виртукома».

– А как же! И в «Ойкумене», и в «Галаксионе», даже в «Танках»! – перечислил я остальные виртуальные хиты компании. Конечно, по охвату аудитории и уровню дохода они и рядом не стояли с «Фанмиром» (так обычно называли игру «Мир Фантазий»), но мне просто хотелось сделать тему нашего разговора более расплывчатой и менее опасной – для меня, разумеется.

– Угу, базовые корпоративные аккаунты с персонажами первого уровня и суммарным игровым временем менее часа, – отмахнулся испанец, резко очерчивая рамки темы разговора. – Зато в «Фанмире» – у тебя эльф-лучник аж третьего уровня! И это при игровом времени почти в тридцать часов.

– Ну да. Мне фэнтези больше нравится, чем динозавры или танчики.

– Как и более чем 80 % нашей аудитории, – согласно кивнул Мигель. – Вот только расскажи мне, Иван, как ты ухитрился за тридцать игровых часов взять всего три уровня, и даже не попытался выйти из тренировочной деревни, а?

– У меня была другая цель. Не игра, – пошел я ва-банк и виновато втянул голову в плечи, – я персонажа создавал не как игрок, а как специалист по виртуальным интерфейсам. Да вы, наверное, и сами уже знаете, что я и есть создатель «Нити жизни»... Да, признаюсь, эту модификацию разработал я. Но в частном порядке и во внерабочее время! – вскинулся я, переходя к активной защите.

Мое напускное спокойствие лопнуло, и я позволил эмоциям вырваться наружу – все равно датчики не обманешь, так пусть наслаждаются спектаклем. Не имеет значения, что они узнали и до какого слоя моей легенды смогли добраться – раз уж начали копать, то рано или поздно докопаются. Так что оставаться здесь больше не имеет смысла, даже если удастся выкрутиться.

– Должен сказать, что твоя модификация пользуется огромным спросом! Даже те, кто активно возмущались после ее появления, со временем признали пользу мода.

Еще бы! Мой достаточно простой скрипт, который можно было использовать поверх стандартного интерфейса «Фанмира», позволял примерно узнать максимальный и текущий уровень здоровья противника. Любого противника, даже если он был на много уровней выше, обладал продвинутым ак-

каунтом или каким-то другим способом пытался скрыть эту информацию.

На самом деле алгоритм был элементарный, и использовал я исключительно разрешенные разработчиками возможности. Странно, что никто такое не проделывал до меня... Или... проделывали? А потом авторов модификаций приглашал на собеседование этот цыганско-испанский барон и... И что потом с ними случилось? Боюсь, что скоро я это узнаю...

– Но я ничего не нарушал! Использовал только официально задокументированные и разрешенные возможности! – начал оправдываться я.

– Так-то оно так, – вздохнул безопасник, – но представь: ты – владелец золотого или бриллиантового аккаунта, среди дополнительных опций которого указана маскировка твоих параметров от других игроков, включая здоровье. И вдруг – эта опция перестает работать! И дело даже не в переплате за неработающий функционал, а в самой возможности парой строк общедоступного кода свести на нет преимущества VIP-аккаунтов. Которые, между прочим, стоят очень дешево!

Я нервно начал перебирать пальцами, но внутренне почти ликовал – если это и все претензии, то уже через пару минут я буду за пределами кабинета. Правда, придется отключить «Нить жизни» или дать программистам компании инструкции, как ее заблокировать на уровне кода.

– ...и полная конфиденциальность, которую мы тоже гарантируем нашим клиентам, – услышал я только завершение фразы, и оно мне не понравилось.

– Что-что? – переспросил я.

– Я имею в виду ту часть кода, которая не только перехватывает и записывает, но и пересылает на внешние сервера войс-разговоры. Причем не все, а лишь те, что принадлежат владельцам VIP-аккаунтов и модераторам...

Внутренний сигнал тревоги превратился в настоящую сирену, орущую «Беги!», но было уже поздно. Две бетонные плиты (язык не поворачивается назвать их руками!) вдавили меня в кресло, не оставляя ни единого шанса вырваться.

– Понимаете, Иван... В мирах с таким уровнем погружения люди обсуждают не только клановые рейды или где можно достать редкие расходники для крафта. В чатах мелькает информация куда более серьезного порядка, информация, сохранность которой мы гарантируем. Нефтяники обсуждают важные сделки и делают рыночные прогнозы, мужья диктуют женам пароли от своих банковских счетов, политики обсуждают государственные вопросы, представители криминальных структур устраивают виртуальные «сходняки» и так далее. Это уже далеко не игры, мой друг. Здесь решаются вопросы жизни и смерти.

– Я... я все понимаю... То есть я не понимал, насколько все серьезно... Я немедленно удалю все исходники и подчищу базы данных...

– Думаете, это уже имеет значение? – казалось, что он искренне удивлен. – Дело в том, что вчера в ваши руки попала информация, которая может стоить вам жизни. Разумеется, мы уже заблокировали вашу «Нить», закрыли обнаруженную вами дыру в коде, а также отследили сервера, куда сливались данные, и о них тоже позаботятся мои люди. Осталось решить, что делать с вами.

Вот теперь я действительно влип. Попытался ухватиться за соломинку, понимая, что вряд ли это поможет.

– Но я уже третий день не вылезаю из офиса, пытаюсь в срок закончить проект. И понятия не имею, что там притащила «Нить» и куда слила...

– Сейчас я задам тебе один вопрос, – испанец впервые перешел на «ты», – и от ответа будет зависеть твоя жизнь. В прямом смысле этого слова. Предупреждаю сразу, что солгать не получится.

В его руках сверкнул шприц, и я отдал мысленный приказ имплантированному инъектору вколоть мне противоядие от сыворотки правды. Глава отдела безопасности «Виртукома» неторопливо обошел стол, поравнялся со мной и, крепко схватив меня за запястье, уверенно всадил иглу в предплечье – сразу видно, что опыта у него с избытком. Разумеется, я даже не пытался сопротивляться.

– Итак, Иван... На кого ты работаешь?

Значит, этого они не знали. Отлично! Вряд ли это поможет мне выбраться, зато точно удастся избежать пыток, или

как там они проводят допросы с пристрастием?

– Ни на кого. Я надеялся заполучить коды кредиток или какие-нибудь пароли. Что-то, чем я смогу воспользоваться сам. Разумеется, я не собирался искать компромат или заниматься шантажом. Мне такое не потянуть.

Разумеется, это была ложь. И, разумеется, он не мог не поверить, ведь вколотая мне дрянь не позволяла лгать, как думал испанец.

– Значит, вольный стрелок? Хм... Если бы я поверил тебе, то живым бы ты отсюда не вышел. Но если ты работаешь на кого-нибудь из тех, на кого я подумал, то твое исчезновение не только не останется незамеченным, но и навредит нам.

Я рванулся, но руки-тиски лишь крепче вдавили меня в кресло. Кости затрещали, а левое плечо начало неметь.

– Эта комната полностью закрыта для всех видов связи, так что тебе не удастся подать сигнал, да и твое местоположение отследить невозможно. Но, как я понимаю, мы все равно не можем причинить тебе никакого вреда или даже просто сделать больно, верно? Тогда твой биометрический чип не только достучится до спутника, но и пометит чипы всех людей в радиусе километра. Да?

Кстати да, о боли-то я совсем и забыл. Спасибо за подсказку!

Приказав инъектору вколоть стимулятор, я потянул время.

– Не понимаю, о чем вы, Мигель. Я обычный програм-

мист, который нашел в «Фанмире» дыру и решил этим воспользоваться. В корыстных, разумеется, целях.

– Жить, как я понимаю, ты не хочешь? – удивился испанец.

– А у меня есть выбор?

Я расслабился и слегка обмяк в кресле, чтобы притупить бдительность охранников, но тут же резко рванулся, заставляя того, что стоял сзади, сжать свои пальцы-тиски, ломая мне ключицу. Но этого не произошло – словно предугадав мой маневр, он убрал руки, и я просто выскочил из кресла, едва не снеся стол.

Резко развернувшись, бросаюсь в сторону окна, но на моем пути вырос испанец. Его тонкие губы были растянуты в некое подобие улыбки.

– С доррроги! – рявкнул я, всем корпусом обрушиваясь на Мигеля, почти так же, как перед этим проделал в вирте. Под действием стимулятора я бы просто смел его, даже не запыхавшись.

Вот только начальник службы безопасности крупнейшей компании, занимающейся виртуальными развлечениями – это тебе не бот среднего уровня сложности. Он просто шагнул в сторону, пропуская меня мимо, а потом ухватил за шиворот и дернул, буквально швыряя на пол и тут же подхватывая, чтобы я не ушибся слишком сильно. Неуловимым движением он заломил мне руки и нацепил наручники. В правой руке испанца сверкнул шприц.

– Экий ты резвый, на-ка тебе транквилизатор, расслабься. Зря ты так, Иван. Зато теперь я точно понял, что тебя нельзя ни отпускать, ни убивать.

Укол начал действовать, и рожа этого самоуверенного типа поплыла у меня перед глазами, раздваиваясь. Голос его отдалился и теперь звучал, словно из соседней комнаты.

– Но ты не волнуйся. Есть у нас кое-что специально для таких случаев. Скоро ты сам все поймешь...

В глазах у меня потемнело, все звуки слились в неразборчивый гул, и я отключился.

* * *

Не знаю, через какое время я пришел в себя. Зато знаю, почему – кто-то вlepил мне сильную пощечину, пытаюсь привести в чувство.

– Эй ты, хакер обдолбанный, очнись! – рявкнули мне прямо в ухо.

– Иди в пень, мне и здесь хорошо, – отозвался я.

– Ишь ты, еще и огрызается. Смотри, умник, а то ведь я могу тебе и зубы по одному вырвать, пока обезболивающее действует.

Но я его уже не слушал, жадно всматриваясь вперед, на расходящиеся в стороны стальные двери, за которыми виднелись... «Саркофаги»! Десятки вирт-капсул, стоящих в ряд и одна на другой. Почти все они были активированы, а зна-

чит, в них были люди. Модель капсул я узнал сразу: ЗК-М4. Осознав, какая участь мне уготована, я рванулся, но тело не слушалось, больше напоминая мешок с картошкой. Или с мясом и костями, каковым я сейчас и был из-за какого-то нейроблокатора.

– Ага, сообразил, значит? Все верно, это «саркофаги» для заключенных, и ближайшие несколько лет ты будешь спать в этом гробу и видеть чудесные – или не очень – виртуальные сны. И твой биометрический чип будет также спокойно спать.

«Чип! Боль!»

Боль была ключом к спасению, и я сделал единственное, что мог в подобной ситуации – прокусил собственную щеку. Наверное прокусил, потому что рот наполнился чем-то жидким, вот только никакой боли не было. Значит, про обезболивающее он не врал...

Словоохотливый громила махнул кому-то, кого я не мог видеть, и поднял меня на руки, словно ребенка. Значит, в чувство меня привели, чтобы подключить к капсуле и погрузить в виртуал. Хитро! «Саркофаг» будет поддерживать жизнь моего тела, пока разум будет развлекаться в специально созданном мире-ловушке, из которого нет выхода.

И, что самое ужасное, это сработает! Пока я жив, организм функционирует нормально, и тело не испытывает болевых ощущений, вживленный в правое предсердие чип будет спокойно спать и сообщать, что с хозяином все в порядке.

И, судя по количеству активных саркофагов, этот метод уже довольно давно используется «Виртукомом» для устранения нежелательных людей. В число которых войду и я. Вот уж действительно, хрустальный гроб для спящего красавца!..

* * *

На этой не очень оптимистичной ноте мои воспоминания оборвались, и я умер от удушья...

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Замигала перед моими глазами системная надпись, и ее продублировал приятный женский голос, звучащий в моей голове.

Хотите получать уведомления о нехватке воздуха? Да / Нет

(по умолчанию опция отключена)

– Да! Мать твоя консоль отладки, конечно же да! – рявкнул я, подтверждая свой выбор.

Уф. Вот теперь можно и спокойно отдышаться. Я в виртуале, в какой-то игре. Возможно, просто в своем «саркофаге» задремал, дожидаясь подключения, вот и приснился мне

кошмар. Бывает.

Я открыл глаза.

Темнота.

Покрутил головой.

Хотел было встать, но передумал и сперва попытался вытянуть руку вперед. И совершенно не удивился, когда она наткнулась на твердую преграду.

Внимание! Запасов воздуха хватит на 46 секунд... 45 секунд... 44 секунды...

А вот и обещанное системное предупреждение. Итак, у меня чуть больше полуминуты, чтобы понять, где я нахожусь. Как я тут оказался – уже понятно.

Ощупав все, до чего смог дотянуться, я выяснил, что нахожусь в деревянном ящике шириной около метра, длиной – около двух и примерно в полметра высотой. Гроб? Гроб!!! Самый настоящий гроб, в который меня запихали эти ублюдки! Более того, установив мне здесь точку привязки! А значит, скоро я задохнусь...

...23 секунды... 22 секунды...

Ай спасибо, Зая моя, чтобы я без тебя делал?

Значит, я задохнусь и снова возрожусь здесь же, чтобы через 40–50 секунд сдохнуть от нехватки воздуха, потом снова

возродиться... И вот так по кругу в перспективе ближайших нескольких лет... Ммать!

Я принялся колотить руками по деревянной перегородке и орать, что было сил. Но все это привело лишь к тому, что обратный отсчет скакнул вперед секунд на десять и...

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Уф! Какая же она неприятная, смерть от удушья! Даром, что ощущения передаются с помощью обратной нейронной связи, а все же как убедительно симитировано! Кстати, боли я при этом совершенно не чувствовал, как и когда разбивал руки в кровь о стенки гроба. А значит, болевые ощущения отключены. Все верно, иначе мое тело тоже будет испытывать имитацию боли, а боль, в свою очередь, переведет мой чип в экстренный режим, и сигнал будет усилен стократно. Вполне достаточно, чтобы пробить любую блокаду и сообщить спутнику о моем местонахождении.

Итак. Я нахожусь в виртуале, в какой-то игре. Лежу в гробу, наверняка где-нибудь глубоко под землей в забытом всеми богами месте. И это при условии, что в игре вообще есть боги. И если ничего не предприму, то скоро снова задохнусь – и так до бесконечности...

Глава 2. Виртуальная реальность

Раз уж я оказался в игре, то первым делом нужно узнать – в какой именно и какие у меня здесь есть возможности. Проще всего это сделать, открыв игровую справку. Разумеется, если она здесь работает...

Добро пожаловать в службу игровой помощи Мира Фантазий, Объект 347!

– Да!

К моему удивлению, игровая справка оказалась мне доступна. Теперь я знал, в какой игре нахожусь и под каким именем был зарегистрирован мой персонаж! Ух, добраться бы мне до того, кто мне такой ник придумал. Наверняка это был кто-то, наделенный безграничным воображением и поистине энциклопедическими познаниями.

Первая хорошая новость – я нахожусь не в каком-нибудь специальном вирт-пространстве, а в самой обычной игре. Где есть куча игроков, модераторы, игровая администрация... Представители которой, собственно, меня сюда и засунули!

...34 секунды... 33 секунды...

Да-да, спасибо за напоминание, дорогая. Итак. Что помогает сориентироваться на местности в «Фанмире»? Я начал быстро прокликать иконки системных окон и просматривать их по диагонали в поисках нужной мне информации:

Журнал заданий: пусто.

Карта мира: пусто.

Мини-карта: черным-черно, словно у орка в за... в закромах, в закромах, конечно же.

Локальный чат: заблокирован.

Глобальный чат: заблокирован.

Приватный чат: заблокирован.

Доступ к форуму: заблокирован.

Доступ к внешней игровой энциклопедии: заблокирован.

А также магазин виртуальных услуг и товаров, почтовая служба, доступ к банку и поиску гильдий – все это было мне недоступно, как и положено для капсул модели ЗК, предназначенных для осужденных. Разумеется, кнопка выхода из игры тоже была заблокирована. И никакой связи с внешним миром.

Кроме голосовой! Общаться голосом с НПЦ и другими игроками заключенным можно!

– Ээээй! Кто-нибудь! – уже ни на что не рассчитывая, заорал я, сжигая остатки кислорода.

Точнее, попытался закричать...

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке воз-

рождения!

Вот, значит, как. Изобретательно, ничего не скажешь. Ко всему прочему, мне еще и язык отрезали. И при возрождении он не отрастал снова, как положено. А значит, это было заложено при генерации персонажа. Впрочем, в этой игре администрация из «Виртукома» – творцы и боги. Наверняка прикопали меня на дне океана или в какой-нибудь закрытой локации.

– И не только меня, – пробормотал я, вспоминая ряды перемигивающихся огоньками «саркофагов».

Так! Бесконечно умирать и возрождаться я не собирался, а потому решил заняться изучением своего единственного шанса на спасение – себя. То есть созданного для меня похитителями игрового персонажа и своего снаряжения...

* * *

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Это уже начинало раздражать. Двадцать смертей спустя я провел полную ревизию и выяснил, что с таким стартовым набором глотать мне бесценные молекулы воздуха до окончания веков или до полной очистки баз данных игры.

Итак, изощренная фантазия похитителей одарила меня

Вот таким альтер-эго:

Раса: человек

Имя: Объект 347

Тип аккаунта: ограниченный (ЗК ver.4.1)

Возраст: 20 лет

Уровень: 1 (Опыт: 0 из 100)

Класс: странник (не определен)

Сила: 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1

Интеллект: 1

Воля: 1

Восприятие: 21

Удача: 1

Харизма: 1

Вторичные параметры:

Здоровье: 10/10

Энергия: 10/10

Мана: 10/10

Благодать: 0

Меткость: 51%

Шанс уворота: 0,5%

Шанс крита: 2,5%

Атака: 0–1

Маг. Атака: 0–1

Разумеется, все сопротивляемости были нулевыми, никаких навыков и талантов, не говоря уже об умениях или заклинаниях. Память моя и тело были девственно чисты. Не далеко от них ушел и рюкзак. Ну, не красавцы ли, а? При генерации персонажа все мои законные 20 очков вбросили в самый бесполезный в моей ситуации параметр: Восприятие. Прямо усмотреться и услышаться мне здесь, ага.

А в довершение всего в списке врожденных особенностей красовалась вот такая надпись:

Травмы:

Вырван язык (приобретенное, постоянное)

«Описание: в возрасте 15 лет вы упали с лошади и откусили себе язык. К сожалению, лекари и маги не смогли исцелить этот недуг, и вам пришлось учиться жить с ограниченными возможностями в общении, навсегда позабыв о своей мечте стать магом...»

Штрафы:

– Вы не можете разговаривать (голосовой чат недоступен).

- Вы не можете использовать заклинания.
- Любые зелья действуют на вас с силой 50 %.
- Нет ощущения вкуса.

Ну и на сладкое то, что повергло меня в состояние легкого шока:

Бонусы:

- Вы знаете язык жестов.
- Любые зелья действуют на вас с силой 50 %.
- Нет ощущения вкуса.

Бонусы от откушенного языка! Которые больше чем на половину совпадают со списком штрафов! Ух, покажите мне того гения, что придумал это все, уж я ему и язык вырву, и языку жестов научу – и среднему пальцу, и «отрубленному» локтю, и кулаку в зубы...

Спустя еще десять воскрешений мне только и оставалось что признать – клетка моя была создана настоящим мастером. С такими параметрами я не мог разрушить гроб или освободиться каким-нибудь другим способом – сам или с посторонней помощью. Ну, например, очаровать проползающего мимо червяка своей Харизмой, состарить дерево несгибаемой Волей или положиться на Удачу...

Перспектива вечно вертеться в этой барокамере меня совершенно не прельщала. И вообще, надо бы составить список дел и наметить цели, к которым нужно стремиться, что-

бы не просто выжить, но и обрести желанную свободу.

А планы мои оказались довольно просты и продиктованы суровой реальностью. Или, правильнее будет, виртуальностью? Итак, мой план-минимум выглядел примерно так:

1) Выжить.

2) Выбраться из этого треклятого гроба. (Прим.: сменить точку привязки)

3) Встать на ноги в этой игре.

Собственно, все это логично вытекало из моего плана-максимума:

1) Снять ограничения своего аккаунта и выйти на связь с внешним миром. (Прим.: не привлекая внимания администрации.)

2) Отыскать свое тело и обеспечить его безопасное изъятие.

3) Выбраться из виртуала в реальный мир.

4) Исчезнуть с горизонта «Виртукома»...

Вот и все. Как два байта переслать, верно?

Впрочем, хоть и мизерный, но кое-какой шанс осуществить свои планы у меня все же был. В конце концов, ловушка эта наверняка была типовая, а не индивидуально разработанная для меня. А я у меня любимого кто? Правильно – программист интерфейсов для виртуальных систем!..

Поэтому уже после двести-не-помню-какой реинкарнации я залез в специальный раздел настроек интерфейса, предназначенный исключительно для опытных пользовате-

лей.

– Вива! – не сдержал я радостного вопля, когда увидел интерфейсное окно настройки и разработки пользовательских модификаций. – Есть доступ!

Конечно, это вовсе не означало, что я смогу влезть в игровой код или что-то изменить в игровом мире. Нет, уж за этим-то разработчики следили особенно внимательно. Просто человек, знакомый с программированием, мог немного модифицировать стандартный интерфейс игры, используя для этого встроенный редактор и набор функций, специально открытых разработчиками для этих целей.

Но даже с этим скудным набором при должном умении и фантазии можно было здорово облегчить себе жизнь, а при желании – и другим игрокам. Но, как это обычно бывает, едва я принялся обдумывать, как и для чего можно использовать столь неожиданный подарок судьбы, как меня прервали самым бесцеремонным образом – что-то зашумело прямо надо мной, а потом в крышку моего (надо же, я уже начал считать его своим!) гроба постучались...

Глава 3. Восставший из мертвых. Многократно

Стук становился все настойчивее и настойчивее. Я поначалу хотел было отозваться, постучать в ответ, но вовремя одумался: не хватало еще, чтобы моего потенциального спасителя Кондратий хватил, когда он услышит из гроба ответный стук.

Хотя, с другой стороны, хороший человек глумиться над трупами не станет. А то и вовсе добьет меня, как лишнего свидетеля. Впрочем, уж к чему-чему, а к смерти я уже привык. Так что я затаился и, переждав еще несколько смертей от удушья и возродений, наконец-то дождался своего «освободителя».

Крышка гроба с противным треском раскололась от очередного удара, и на меня посыпались комья земли. Хоть и пытался я прикинуться «покойничком», но набившаяся в глаза и в нос земля спутала мне все планы, заставив оглушительно чихнуть.

– Эй, смотри, Гварл, этот живой! – раздался сверху удивленный скрипучий голос.

– Хозяин велел таскать ему мертвяков, – рассудительно отозвался второй голос, не менее противный, чем первый.

– Твоя правый. За живых нам хозяин не платить. Давай

его назад копать! – пришел к неутешительному для меня выводу хозяин первого голоса.

Комья земли забарабанили по моему лицу, не давая вставить ни слова: похоже, слова у него не расходились с делом.

– Твоя стой, Мургл. Хозяин платит за каждый мертвяк.

– Так этот мертвяк живой еще.

«Ну, допустим, не еще, а опять», – сказал бы я, если бы у меня был язык, а во рту не было плохо пережевываемого комка земли.

– Теперь будет совсем мертвый, – раздалось сверху, и одновременно в моей груди поселилось нечто горячее – так мое виртуальное тело теперь чувствовало боль.

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

А этот второй та еще жадина! Готов убить ради лишнего медяка! Ну, ничего, вот выберусь отсюда», – было моей первой мыслью, когда я возродился.

Кстати, насчет выбраться! Судя по всему, я определенно куда-то двигался, перемещаясь весьма непривычным для меня способом. Незаметно приоткрыв глаза и осмотревшись, я увидел перед собой сперва свои ноги, задранные вверх. Потом – толстые пальцы, сильно сжимавшие меня за щиколотки. Короткие пальцы заканчивались грязными и довольно длинными ногтями. Впрочем, и сами руки были изрядно пе-

репачканы земель.

Широкая спина в кожаной и сильно потертой куртке, а над плечами торчит лысая, совершенно гладкая и зеленая макушка.

Итак. Я лежу на спине, а меня за ноги куда-то тащит какой-то зеленокожий лысый уродец, едва ли не на две головы ниже меня и не имеющий ни малейшего понятия о маникюре и уходе за ногтями. Да еще и с развесистыми ушами-лопухами, подпрыгивающими при каждом его шаге.

– А-а-а! – вскрикнул я, когда моя голова наткнулась на какой-то камень и в глазах вспыхнули сотни огней.

– Эй, Гварл, твой мертвяк еще живой! – раздалось в стороне.

– Гварл прибить мертвяка. Откуда живой? – тащивший меня урод остановился и отпустил мои ноги. Повернулся.

Широкий мясистый нос, почти нависающий над подбородком, маленькие глубоко посаженные глазки, узкий лоб с выдающимися надбровными дугами и в довершение всего – широкая пасть, полная мелких острых зубов. Смахивает на одичавшего магистра Йоду или, учитывая перечень рас Фанмира, на гоблина.

– Эх ты, гвырла кусок, твоя даже живого мертвяка прибить не может!

Что-то надвинулось, закрывая собою солнце, и...

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке воз-

рождения!

Я открыл глаза. Разумеется, после смерти я снова вернулся в точку привязки: в свой гроб. Или, вполне возможно, в яму, которая, кстати, теперь была гораздо шире и доступна для солнечного света.

– Эй твоя, там внизу! – раздался сверху знакомый голос. – Твоя опять живой?

Щурясь от солнечного света, я присмотрелся. Прямо надо мною, на краю ямы сидели два гоблина и смотрели прямо на меня.

– Может, закопать этот мертвяк назад? – предложил один из них. – Моя даже не видеть, как мертвяк назад в свой яма прыгнуть. Странный мертвяк. И живой.

– А вдруг за странный мертвяк хозяин больше платить?

– Сейчас моя острый палка странный мертвяк в глаз тыкать. Если совсем дохлый – надо его с собой брать.

Одна из фигур встала и пропала из поля зрения: наверное, пошел искать достаточно длинную и острую палку. И до возвращения этого гения офтальмологии мне нужно было придумать способ, как после возрождения не оказаться снова в яме.

Итак, точкой привязки в Фанмире может служить место, принадлежащее игроку, или любой объект. Есть еще временная порталная привязка, но это явно не тот случай. Вряд ли злоумышленники сделали яму моей собственностью или

сдали ее мне в аренду, так что, скорее всего, просто привязали меня к гробу.

Убедить этих зеленых массовиков-затейников взять вместе со мной еще и гроб – вряд ли получится, с моей-то Харизмой и подвешенным где-то отдельно от тела языком. А значит, нужно самому незаметно взять его кусок.

Осторожно, чтобы не выдать себя, я ощупал дно ямы, насколько смог дотянуться. Есть! Нашел довольно приличный обломок гроба, осталось только придумать, куда его спрятать – одежды-то нет.

Сверху раздался приближающийся звук шагов. Похоже, сейчас мне присвоят почетное звание Кутузова – по инвалидности. Куда же засунуть эту треклятую деревяшку? В этой долбаной игре по умолчанию даже набедренной повязки на персонажах нет!

И тут я едва не рассмеялся: вот он, ответ! Я в игре, а значит, мне просто достаточно положить деревяшку в инвентарь, благо стандартные шесть ячеек есть у каждого персонажа, даже без сумок и карманов. И я успел забить их все обломками досок и, на всякий случай, землей, прежде чем снова погиб...

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Вы получили игровое достижение «Побратим Смерти»!

На этот, прежде чем открыть глаза, я прислушался. Скрип дерева. Лязг железа. Шум ветра. Негромкие знакомые голоса. Легкое фырканье лошади – вот они, голоса свободы! А потом я глубоко вдохнул и понял, что запах свободы мне нравится куда меньше, чем ее звуки. Потому что вонь вокруг стояла такая, что мне захотелось разучиться дышать и снова вернуться на дно моей уютной ямы, где нет ни звуков, ни запахов.

Открыв глаза, я окончательно убедился, что трюк с набиванием инвентаря «памятным» хламом сработал. Я лежал в телеге, со всех сторон обложенный трупами различной степени несвежести. Где-то впереди сидели мои знакомцы-гоблины, управляя лошадьми. Выяснить, где мы ехали, мешали тела, перекрывающие обзор.

Ну что ж, немного времени у меня есть, до того, как я предстану перед их хозяином в облике «странного живого мертвяка». О побеге не могло быть и речи: вдруг я нахожусь на каком-нибудь богом забытом островке, а эти гробокопатели прибыли сюда с помощью портала или по воздуху? Нет, я должен был сперва добраться до мест, населенных игроками.

Ну а пока у меня было немного времени, чтобы заняться собой. Например, выяснить, что за достижение я получил.

Открыв окно достижений, я увидел следующее:

Достижение «Побратим Смерти».

Вы погибли 500 раз подряд, не разрывая цепи смертей и не покидая своего места возрождения.

Описание:

Сама Смерть сжалилась над вами, глядя на ваши мучения, и наделила даром бесплотности после воскрешения.

Бонус:

Теперь, возрождаясь в точке привязки, вы становитесь совершенно бесплотны и неуязвимы для любых видов воздействия в течение 3 секунд или пока не покинете точку возрождения.

Неплохо! Интересно, обладай я этим даром там, в гробу – смог бы я в виде бесплотного духа выбраться, или застрял бы в земле, едва покинув свое «убежище»? Проверять совершенно не хочется. И всего-то нужно было пару недель проваляться в гробу, подыхая по откату.

Теперь нужно было наметить свой дальнейший путь. Открыв игровую справку, я первым делом открыл раздел, посвященный навыкам и умениям, без которых в «Мире Фантазий» просто не выжить.

Итак, Навыки.

Навык – означает степень владения тем или иным мастерством и открывает доступ к умениям, приемам, рецептам и заклинаниям, завязанным на этот Навык. Всего у персонажа может быть не более 10 Навыков, включая боевые, ремеслен-

ные, магические и повседневные. Обучиться Навыку можно было у соответствующих мастеров, а улучшить владение им – постоянным использованием. Так, значит, это пока что не для меня.

Умения. Это и есть те самые «приемы, рецепты и заклинания». Завязаны они были на соответствующие Навыки или на класс персонажа. Улучшаются постоянным использованием или с ростом уровня Навыка. В общем, тоже явно не мой случай.

Ну и, наконец, Таланты. Это уникальные особенности или умения, получаемые при выполнении особых условий. Количество – не ограничено. Больше ничего об этом в игровой справке не было.

Кстати, один талант у меня все же имелся:

Язык жестов: вы можете общаться знаками с теми, кто понимает язык жестов, но сами их жестов не понимаете.

Уровень: 1/10 (прогресс 0 %) – вы понимаете 10 базовых жестов.

Ага. Вот тебе и вырванный язык. Следуя логике разработчиков, несколько талантов я мог получить, лишившись глаза, руки или уха. Спасибо, не надо.

Ну а с параметрами, собственно, все было более-менее ясно: я был слабый, неуклюжий дохляк с зачатками интеллекта и фатальным невезением. Зато зоркий – вон какая меткость! Собственно, именно от параметров зависело, кем может стать мой персонаж.

Дорога в Воины любых мастей мне была заказана: им позарез нужна Сила и Выносливость. Аналогично и с Магами, начиная от элементалистов или демонологов, и заканчивая некромантами или друидами – умом не вышел. Поэтому я начал рассматривать те классы, которым было полезно Восприятие в качестве основного или второстепенного параметра.

Воры и Стрелки. Как оказалось, от Восприятия зависела не только меткость, но и шанс нанести смертельный удар, отыскав уязвимое место в защите врага, шанс обнаружения невидимок и скрытых объектов. Поэтому, дотянув Ловкость или Удачу, которые были основными параметрами для этих классов, я мог превратиться во вполне сносного Убийцу, Охотника, Снайпера или Грабителя. Не так уж и плохо! Учитывая мою излишнюю хрупкость, упор на невидимость или сражение на дистанции были как нельзя кстати.

Но мне мало было выжить – нужно было еще и прилично заработать, поэтому, после недолгих раздумий, я остановился все же на классе Вора. Именно он ассоциировался у меня с легкими и большими деньгами. Даже в игре – честным трудом много не заработаешь.

Итак, решено! При первой же возможности получаю класс Вора и учу навыки, в первую очередь направленные на заработок, и во вторую – на выживание. А потом: качаться и копить деньги, ведь только с их помощью я мог попытаться изменить свой статус и выйти на связь с внешним миром. Впрочем, и то и другое было лишь вопросом времени, которого у меня было предостаточно – двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю без перерыва на сон и еду.

«Главное, что я по-настоящему жив и наконец-то свободен», – подумал я, еще не зная, в чьи руки было угодно меня передать коварной судьбе. Возможно, моя могила тогда не казалась бы таким уж неприятным местом...

Глава 4. Ритуал

Как я и предполагал – в конце пути нас ждал портал. Точнее, когда телега остановилась, один из гоблинов спрыгнул и зашуршал бумагами. Потом он долго тянул «э-э-э», «а-а-а» и откашливался, прочищая горло.

– Гварл не уметь читать, – наконец, признался он.

– Твоя глупый зеленый башка! Мы же решать вместе: на пятый уровень твоя братъ «читать», а моя братъ «писать»!

«Ага, а тогда где ваш третий, который считать умеет?» – чуть не вырвалось у меня.

– Гварл не брал «читать», – шмыгнул тот носом, – Гварл взять «азартные игрулечки», чтобы много монет выигрывать.

– Гварл – есть глупый сын зеленый жаба и лопухий квивргл! Потому что Мургл тоже братъ «азартные игрулечки». Хотеть назад свои красивый дырявый штаны выиграть у Хурлы-мурлы.

Если и их наниматель под стать этой двоице, то проблем с ним у меня точно не будет. Интересно, что же это за Хозяин? Сунул этим двоим болванам порталный свиток, даже не узнав, умеют ли они читать.

Кстати, нужно запомнить, что для использования магических свитков нужно уметь читать. И это, в принципе, было логично. В Фанмире много внимания уделялось деталям и

реалистичности происходящего. Начиная от довольно убедительной физики и заканчивая запахами, например вонью от разлагающихся трупов!

Тем временем кто-то из гоблинов – кажется, Мургл – нашел решение:

– Надо говорильный амулет доставать и Хозяин звонить.

– Хозяин много кричать будет, – вздохнул второй.

– А твоя амулет далеко от уха держать – не так громко вопли слышать, – посоветовал Мургл.

– А почему Гварл должен Хозяин говорить? Давай палка-палка делать. Кто проиграть – тот будет амулет говорить.

Признаться, эта их «палка-палка» меня заинтриговала: наверняка какая-нибудь гоблинская считалочка. Возле лошадей слышалась возня и сопение, а потом радостный голос Гварла:

– Мой кривой палка бить твоя два палка! Твоя говорить с Хозяин.

Даже мое безмерно раскаченное Восприятие не помогло разобрать, что происходило потом: похоже, проигравший гоблин отошел подальше, чтобы не позориться перед приятелем. Едва различимое виноватое бормотание гоблина, да пару раз сухой треск, сопровождаемый воплями – вот и все. А когда Гварл вернулся, оба зеленокожих уселись на повозку, и мы снова тронулись.

Куда и зачем – мне узнать не удалось, потому что я снова умер:

Вы получили смертельную дозу испарений трупного яда! Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Уф! Кажется, это уже начинает входить у меня в привычку! Оставалось надеяться, что встречу с Хозяином я не провалялся мертвым. Я открыл глаза.

Черный бездонный омут, который манил и притягивал, погружал в пучины безнадежной тоски и отчаяния, подавляя и растворяя саму личность несчастной жертвы... То есть меня!

Наваждение длилось не более пары секунд, но этого было более чем достаточно, чтобы я начал судорожно хватать воздух и едва не потерял сознание. А может, и что-то большее.

– Это и есть ваш странный живой мертвяк, жалкие черви?

Обладатель гипнотического взгляда отвернулся, и психологическое давление на мой слабо развитый разум (одна единица Интеллекта!) ослабло.

Наверное, это и был пресловутый Хозяин. Высокий и тощий, спина прямая, словно он проглотил посох. Лысый череп, покрытый жуткого вида татуировками, ввалившийся тонкий нос, тонкая, едва заметная полоска безгубого рта. Кожа бледная, словно он месяцами не выходил из склепа. Одет в простой черный балахон, стелющийся по полу.

Ну и кто здесь у нас за Хозяина?

Аарам Бледный (НИП), Человек. Некромант, ??? уровня» – глянул я информацию по нему.

Значит, «непись» – так на игровом сленге называли управляемых искусственным интеллектом персонажей, которые должны были создавать видимость живого мира и разнообразить жизнь игроков, выдавая задания или участвуя в них. Он же бот, он же не игровой персонаж, он же – NPC на буржуинском могучем.

– Да, о великий и ужасный Хозяин! – зачастили гоблины, перебивая друг-друга. – Наша его убивать, потом опять убивать и снова убивать. А он опять живой. Совсем странный живой мертвяк.

– Бессмертный? – уже ко мне обратился некромант.

В ответ я смог лишь кивнуть.

– С бессмертными я еще не работал, – маг Смерти задумчиво почесал подбородок, – гоблины притащили с Серых Островов много разного материала. В основном, конечно, дрянь. И тебя, – и снова я окунулся в бездонный черный омут его гипнотического взгляда.

– Впрочем, для придуманного мной ритуала не имеет значения, смертный ты или бессмертный. И тебе не удастся покинуть Круг, пока я этого не позволю, – наконец, пришел к какому-то решению Аарам Бледный, – Гварл, убей его!

Я попытался дернуться, рвануться, закричать – но взгляд некроманта был надежнее самых крепких пут. А секунду спустя в моем сердце поселилось обжигающее пламя, не несущее боли...

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Уже в пятьсот-не-помню-какой раз увидел я системное сообщение. А вот следующее меня удивило, испугало, шокировало и обрадовало одновременно:

Внимание! Вы принимаете участие в ритуале зомбификации.

Вы можете подчиниться или сопротивляться ритуалу. В случае успешного завершения ритуала у вас изменится раса, характеристики, имя и уникальный игровой Ай-Ди.

Сопротивляться / Подчиниться?

Смена имени! Прощай, Объект 347! И, что самое важное – смена Ай-Ди (ID)! Считается, что уникальный номер персонажа, присваиваемый ему при регистрации, изменить невозможно. Ты можешь изменить расу, внешность, сменить имя и перебраться на другой конец Фанмира, сменить десят-

ки вирт-капсул – но твой номер всегда тебя выдаст. Разумеется, лишь тому, кто имеет доступ к базе номеров – то есть администрации.

И вот теперь этот заскриптованный некромант неизвестного уровня хочет вот так запросто сменить его, одним махом выведя меня из-под возможного наблюдения! Конечно да, я хочу стать вонючим зомби и служить тебе вечно, о мой бледнолицый спаситель!

Ну, с вечной службой я погорячился, но ритуалу, разумеется, подчинился.

Яркая вспышка.

Тело мое охватывает жаркое пламя.

Потом – волна ледяного холода.

И – Перерождение.

Я открыл глаза. Тело мое лежало в вычерченном кровью круге, прямо в центре семиконечной звезды. Грудь моя была исписана мистическими символами – тоже кровавыми. И, судя по разрезам на запястьях, чернила для своей колдовской каллиграфии некромант выкачивал из меня.

– Встань, раб, – раздался спокойный голос колдуна. Его тон был даже не приказным.

«Ага, щас! Разбежался...»

Но, вопреки твердому решению игнорировать приказы, мое тело само поднялось и вытянулось, словно по команде «смирно».

– Как тебя зовут, раб?

– Ы-ы-ы, – отозвался я, указывая на свой рот.

Тонкие сильные пальцы бесцеремонно оттянули мне нижнюю челюсть. Разумеется, у меня и мысли не возникло о том, чтобы укусить новоявленного Хозяина.

– Язык вырван. Я думал, что у бессмертных все отрастет при возрождении. Ладно, тогда я буду называть тебя Бесом. Сокращенно от «бессмертный», – некромант усмехнулся, явно довольный собственной шуткой.

Внимание! Вы сменили игровое имя с «Объект 347» на «Бес»!

М-да. Теперь я зомби по имени «Бес», принадлежащий некроманту-НИПу со странным чувством юмора. И, похоже, приказам которого я не могу сопротивляться.

– Посмотрим, что ты из себя представляешь, – Ааарам Бледный пристально уставился на меня, считывая игровые характеристики. – Так-так. Сила... Выносливость... Интеллект... Навыки... Ага, и в довершение ко всему – вырванный язык. Мусор. Бесполезный мертвый мусор, – некромант огорченно вздохнул, – да ты даже затраченных мною на ритуал расходных материалов не окупишь... От этих двух идиотов, – колдун кивнул в сторону притихших гоблинов, – и то больше проку, чем от тебя.

– Хозяин сказать, что мы полезные? – довольно осклабился Гварл.

– Вы притащили этот хлам, вам от него и избавляться, – проигнорировал его слова маг, – только аккуратно, не намусорите здесь.

Сказал и направился к выходу из комнаты. А гоблины, выхватив кривые кинжалы, направились ко мне...

Глава 5. Смена хозяина

Гоблины шагнули ко мне, а я отступил назад. Точнее, попытался это сделать. Спина словно уткнулась в невидимую стену, стоявшую как раз по периметру круга, очерченного моей кровью. Контур круга вспыхнул зловещим красным светом.

«И тебе не удастся покинуть Круг, пока я этого не позволю», – вспомнились мне слова некроманта.

Ближайший ко мне гoblin ухмыльнулся и легонько ткнул в мою сторону кинжалом, чтобы припугнуть. Я попытался уклониться, но тут вмешались мои расчудесные 1 Ловкости: тело двинулось совсем не туда, куда мне хотелось, и я получил свое первое ранение:

Вы получили урон 4 единицы (колющее).

На вас наложен эффект «Кровотечение», 1 единица урона в секунду на 10 секунд.

Иммунитет!

Эффект «Кровотечение» развеян!

Здоровье: 6/10 (вы серьезно ранены).

Посыпались системные сообщения, а бок горел, словно кто-то старательно натер его перцем. Полоска жизни мигнула и уменьшилась более чем на половину, окрасившись в

предупреждающий желтый цвет.

Снова умирать не хотелось, даром что бессмертный. Разумеется, я снова возроюсь – на этом самом месте. И поймет колдун, что в его руках находится идеальный подопытный. Этаким неразменный зомби, способный выдержать и пережить любые, даже самые жуткие эксперименты!

И поэтому я сделал единственное, что мог в данной ситуации: закопался!

Тут нужно пояснить. Дело в том, что я худо-бедно наиграл уже в Фанмире около трех десятков часов, выполнил несколько квестов и даже получил пару уровней. Так что не был «полным нубом», а потому совершенно рефлекторно применил первое попавшееся умение. Ведь в игре все умения, начиная от приемов и заканчивая заклинаниями, хранились в специальном окне интерфейса: Книге Знаний. В виде формул алхимических рецептов, картинок с боевыми приемами, текстом магических заклинаний – бери да читай.

Но в бою залезать в эту книгу – пусть и виртуально – было все же неудобно и на это тратились драгоценные секунды времени. А потому разработчики разрешили игрокам «запоминать» несколько умений для быстрого использования, без необходимости искать их в книге. Пока таких умений было мало – они запоминались автоматически, ну а потом нужно было уже выбирать их самостоятельно из книги, что выучить, а что оставить в Книге. Набор изученных умений среди игроков назывался «боевым сетом». От правильно вы-

бранного «боевого сета» нередко зависит сам исход битвы, поэтому самые продвинутые игроки подходили к его составлению весьма тщательно, изучая множество гайдов и готовясь к каждому сражению индивидуально.

Впрочем, до этого я так и не дорос. Но кое-какие рефлексы от предыдущих игр все же остались, так что я просто использовал доступное мне умение из «сета».

Да-да. Как оказалось, благодаря трансформации в зомби у меня как раз появилось одно умение. Весьма странное, но в данной ситуации – оно оказалось спасительным.

Вы успешно применили умение «Закопаться», уклоняясь от сражения!

Получено +29 % опыта владения умением «Закопаться»: уровень 1 (29 %).

Вокруг стало темно. Наверное, это потому что я инстинктивно закрыл глаза, почувствовав, как под ногами расступается земля, а я падаю в пустоту.

– Эй, Хозяина! – раздался сверху испуганный голос гоблина. Звучал он глухо, словно из-под земли. Впрочем, так оно и было, только с точностью до наоборот – под землей был я. – Странный мертвяк опять пропал!

– То есть ты, отрыжка Безликого, опять ухитрился упустить зомби? Если ко мне снова придут жаловаться горожане или, не приведи Тьма, стража – отдам вас обоих им на

растерзание!

Судя по недовольному тону некроманта, его отвлекли от чего-то важного. Надо мною глухо хлопнула дверь и раздались едва слышные шаги мягких сандалий по земляному полу.

– Ну, рассказывайте.

– Моя нож хватать. И Гварл тоже нож хватать и в мертвяк тыкать. А потом мертвяк пропасть.

– Куда он мог пропасть, если Круг запечатан? Даже бессмертному не вырваться из него, тем более такому никчемному.

– Наша не такой умный и великий, как Хозяина, – виновато засопел гоблин. – Вот тут он стоять, а потом как сквозь земля провалиться!

– Сквозь землю, говоришь? – тихо и почти ласково переспросил некромант, но от этой «ласковости» даже у меня зубы заныли.

Наверху раздался шлепок, отчаянный визг гоблина и... раскатистый смех колдуна! Хохотал он со странными всхлипами, временами почти задыхаясь и даже присвистывая – словно уже и забыл, как нужно смеяться, и теперь пытался вспомнить.

– Эй, раб, ты там? – некромант топнул ногой где-то надо мною. – Можешь не отвечать, я знаю, что ты там. Мой промах – как-то упустил я из виду, что зомби обладают умением закапываться в землю. Кстати, ты первый, кто проделал это

фокус – а я, между прочим, не одну сотню мертвяков здесь поднял, в этом самом круге.

– Моя же говорил, что мертвяк сквозь земля провалился, – жалобно проскулил гоблин.

– Ну что, Бес, вылезает по-хорошему или по-плохому? Разумеется, по-хорошему! Я быстро глянул список доступных умений. Умение «Закопаться» пропало, зато появилось другое – «Выкопаться», им-то я и воспользовался, представ перед темными очами своего повелителя, опустив взгляд в пол и выставив вперед открытые ладони. Прямо-таки «Мистер покорность 20XX»!

– Тебе удалось совершить две невозможные вещи, раб: рассмешить меня и отыскать крохотное несовершенство в моей ритуальной схеме, – заявил колдун. – За это я подарю тебе шанс когда-нибудь удивить меня снова, – он повернулся к гоблину: – Подай мне список заказов.

Лопухий коротышка выскочил из комнаты и быстро вернулся, сжимая в кулаке кусок исписанного пергамента. Присмотревшись, я отметил, что почерк у некроманта был очень аккуратный: буква к букве, все завитки одинаковых размеров, а линии равной толщины – ни единой помарки или кляксы. Впрочем, прочесть я ничего все равно не смог.

Аарам Бледный нетерпеливо щелкнул пальцами, и свиток, вырвавшись из рук гоблина, перелетел в подставленную ладонь некроманта. Тот уткнулся в него едва ли не носом, и глаза его побежали по строчкам, что-то выискивая.

– Вот! То, что нужно, – он повернулся ко мне. – Уже второй месяц у меня висит заказ на недорогого, исполнительного и инициативного зомби. Сдается мне, что это как раз про тебя, раб. Обычные зомби воображением не сильно-то отличаются, а вот ты... Ты смог удивить меня. Дважды. Поэтому прими от меня этот подарок...

С этими словами маг вытащил откуда-то из складок своего балахона ошейник и неуловимым движением – я даже не успел отшатнуться – нацепил его мне на шею. Пробормотал какое-то заклинание и довольно осклабился:

– С этого момента ты являешься собственностью могильщика Карла, смотрителя Западного погоста. Ты будешь выполнять любые его распоряжения, пока на тебе висит Ошейник Подчинения, и только ему решать, что с тобой делать. Гварл!

– А моя уже вся тута, о великий Хозяин! – услужливо подскочил гоблин, до этого смиренно сидящий где-то в углу.

– Вы с братом отведете этого мертвяка на Западный погост. Присмотрите, чтобы по пути с ним ничего не случилось. Передадите на руки лично Карлу-могильщику.

– Будет сделано!

– А теперь ты, раб. Пойдешь вместе с гоблинами, не задерживаясь в пути, никуда не сворачивая, никого не провоцируя. И не вздумай снова выкинуть этот трюк с закапыванием. И не отходи даже на шаг от гоблинов – это в твоих же интересах. Скажешь Карлу... Тьфу-ты, ты же разговаривать

не можешь...

Он на миг задумался, потом вытащил из рукава чистый лист пергамента. Откуда в его руках появилось гусиное перо – я не успел заметить. Аарам что-то написал на листке крупными буквами, а потом поманил к себе пальцем гоблина. Быстрым движением выхватил у того из ножен кинжал и вонзил его мне в грудь, прикалывая свою записку прямо к телу.

Вы получили урон 4 единицы (колющее).

Здоровье: 2/10 (состояние критическое!)

– И прикройте его чем-нибудь. А то всех горожан распугает своим видом, – отдал колдун приказ гоблинам и щелкнул пальцами. Едва заметное свечение вычерченного моей кровью Круга пропало. Но у меня и в мыслях не было попытаться сбежать или как-то еще противиться воле некроманта: этот «непись» мне явно не по зубам, оставалось надеяться, что новый хозяин окажется попроще.

– Раб. Твоя ходить за Мург, – выкатив свою впалую грудь колесом, важно заявил гoblin. – Моя даст тебе хороший одежда!

Вы получили задание: «Новый хозяин!»

Вы получили квестовый предмет: «Записка Аарама Бледного!»

Цель задания:

следуя за гоблинами, вы должны добраться до Западного погоста и найти там своего нового хозяина – Карла-могильщика.

Промежуточная награда: Холщовые Штаны, Холщовая рубаха.

Награда: +30 Опыта

Штраф за невыполнение: развоплощение.

Ого! Прочитав сообщение, я покорился судьбе и безмолвно проследовал за коротышками. Дверь из ритуальной комнаты вывела нас в крохотную каморку, заваленную какими-то тряпками, сушеными травами, досками и прочим мусором. А может и не мусором – пыли здесь не было, да и какая-никакая система проходов между грудями этого хлама имелась. Следующая дверь вывела нас в длинный коридор, едва-едва освещаемый тусклыми факелами. Ни единого окна я не заметил.

– Давай-давай. Твоя топать живо, раб, по сторонам не глядеть, – толкнул меня в спину Гварл, напиравший сзади.

Я послушно ускорился и уставился прямо перед собой. Не хватало еще, чтобы я при моей Ловкости и Удаче от его тычка напоролся на что-нибудь и окончательно себя не добил торчащим в груди кинжалом.

Наконец, спустя пару поворотов, мы вышли в просторную комнату, где, кроме вешалки с грязной одеждой, парой уз-

ких лавок и стола у стены, больше ничего и не было. Один из гоблинов сорвал с вешалки холщовые штаны и рубаху и швырнул мне.

– Одевайся, жалкий раб, – приказал он, раздуваясь от собственной важности.

Штаны я кое-как напялил на себя – тело немного одеревенело после трансформации, и с координацией были некоторые проблемы. А вот рубаху я просто набросил на спину, словно плащ, и завязал рукава узлом на шее – не хватало еще кинжал зацепить, пытаюсь ее натянуть. Вещи были самые обычные, ни бонусов, ни особых свойств. Тряпки, одним словом.

Убедившись, что я прикрыл наготу, гoblin распахнул дверь и приказал:

– Твоя дверь выходит пять шагов. Потом стоять и глаза закрывать.

Я подчинился. За дверью оказался небольшой дворик, окруженный кустами, словно зеленым забором. Аккуратно вымощенная камнем тропинка уводила куда-то в густую зеленую тень. Как ни старался, рассмотреть там что-то я не смог. За спиной хлопнула дверь, и на глазах у меня очутилась черная повязка. Предусмотрительно, ничего не скажешь.

Ухватив меня за руки, слуги некроманта потащили меня вперед, прямо по тропинке.

Спустя двадцать шагов я услышал впереди металличе-

ский скрежет и слегка сбавил темп, но тут же снова зашагал шире, получив легкий тычок в спину. Судя по звукам, мы оказались на городской улице: голоса и дыхание людей, цокот лошадиных копыт и множество других звуков, наполнивших мое сердце радостью: наконец-то я оказался среди людей. Пусть это в большинстве своем обычные боты, но где-то среди них есть и такие же, как я, игроки!

Я размеренно шагал туда, куда тащили меня гоблины. Осторожно ставил ногу, чтобы не угодить в ямку или не наткнуться на камень. Однако, нужно отдать зеленым коротышкам должное, дорогу они выбирали достаточно ровную и широкую. Признаться, я на их месте не удержался бы и подстроил какую-нибудь пакость, заведя послушного зомби в лужу или в овраг, а то и вовсе – в торговые ряды.

– Эй, смотри, Марла, никак, опять эти гоблинусы мертвяка от мастера Аарама куда-то тащут? – раздался где-то справа пронзительный, по-бабьи противный голос.

– Ох вы окаянные, а ну ведите его тудыть, нечего своих мертвяков добрым людям показывать да детей малых пужать! А ну как от его взгляда поганого у меня все молоко покиснет? – отозвалась какая-то женщина с другой стороны.

– И то верно, – прозвучал прямо перед нами раскатистый басок, и гоблины встали, вынуждая и меня замереть на месте, – давайте-ка вы тащите его через Кривой переулок, нечего честных людей смущать.

– Наша слушаться, господина начальник, – подобостраст-

но пролепетал кто-то из гоблинов, и они снова потащили меня, только уже в другую сторону.

Позади раздался пронзительный свист, улюлюканье, и что-то тяжелое угодило мне прямо в затылок:

Вы получили урон 1 единицу (дробящее)

Здоровье: 1/10 (вы при смерти!)

– Попал, попал! – раздался сзади детский крик и довольный смех. – Прямо в маковку!

Рядом с ухом просвистел еще один снаряд, брошенный уже не так точно.

– Ай! – раздался впереди вскрик. – Проклятый человеческий детеныш! Ничего, Гварл твой запах запомнить. Будет теперь искать твоя каждый вечер и накласть большой вонючий куча под твой дверь!

Шум улицы постепенно отдалился, и кроме шума ветра в листве и наших шагов, я больше ничего не слышал. А потому решил потратить немного времени и посмотреть, чем же мне аукнулась смена расы, кроме умения закапываться в землю от страха, подобно ну оочень испуганному страусу.

Итак, сперва общая информация:

Раса: нежить (подвид: зомби, исходный материал – человек)

Имя: Бес

Тип аккаунта: ограниченный (ЗК ver.4.1)

Возраст: 20 лет

Уровень: 1 (Опыт: 0 из 100)

Класс: странник (не определен)

Потом я заглянул в Параметры. Здесь никаких изменений. все те же отчаянные единицы и перекаченное Восприятие. Таланты. Знание языка жестов 1-го уровня – тоже ничего нового.

А вот дальше уже было интересно. У меня появился новый пункт «Особенности», куда и перекачовал мой «Откушенный язык» из пропавшего раздела Травм.

Особенности:

1) Нежить (расовое).

Вы принадлежите к так называемым «живым мертвецам». Ваше тело мертво и живет за счет полученного во время особого ритуала магического эквивалента жизненной силы, что накладывает на вас ряд ограничений и наделяет особыми возможностями и умениями! (см. расовые умения)

Штрафы:

- Уязвимость к огню: +25%;
- Уязвимость к магии Света: +100%;
- На свету не восстанавливается здоровье;
- Не действуют обычные методы исцеления (зелья, заклинания);

– Не чувствуете запахов.

Бонусы:

– Устойчивость к магии Тьмы: +25%;

– Устойчивость к магии Жизни: +25%;

– Устойчивость к Яду: +100 % (иммунитет);

– Не чувствуете запахов.

Ну конечно, куда же без столь любимого разработчиками «штрафного» бонуса!

2) Некроболизм (расовое).

Вы принадлежите к тем типам нежити, которые обладают внутренними органами и поддерживающими вашу «жизнь» биологическими процессами, протекающими внутри организма.

Бонусы:

– Иммуитет к кровотечениям;

– Кровь является ядом для живых существ и вампиров (урон пропорционален уровню);

– Потребности в кислороде снижены в 5 раз;

– Ускоренное восстановление здоровья, энергии и маны в проклятых местах.

Ну надо же! И ни одного штрафа! Наверное, в тот день, когда создавалась эта особенность, гейм-дизайнер женился. Или наоборот – от него наконец-то ушла жена. Ну и, нако-

нец, превратившаяся в особенность бывшая травма:

3) Вырван язык (приобретенное, постоянное).

«У вашего исходного материала была приобретенная травма – откушен язык».

Штрафы:

- Вы не можете разговаривать (голосовой чат недоступен)
- Вы не можете использовать заклинания;
- Любые зелья действуют на вас с силой 50%;
- Нет ощущения вкуса.

Бонусы:

- Вы знаете язык жестов;
- Любые зелья действуют на вас с силой 50%;
- Нет ощущения вкуса.

А вот изучить свое первое умение я так и не успел: из состояния самосозерцания меня вывел незнакомый мужской голос:

– Ну наконец-то! А то я уже два месяца без помощника, все сам да сам...

– Хозяин прислать твоя этот хороший живой мертвяк. Сильный, как бык. Ловкий, как скунс. Хитрый, как скунс. Выносливый, как бык, – начал перечислять мои несомненные достоинства Гварл, одновременно снимая повязку с моего лица.

Итак, мой новый хозяин. Мужчина лет 45–50, сморщенное землистое лицо с пышными усами цвета соломы. Одет в простую рубаху, кожаные штаны, испачканные землей, и высокие – до колен – сапоги. Распухший – скорее от насморка, чем от злоупотребления спиртным – нос, пронзительный взгляд серых глаз. В руках он сжимал лопату. Судя по мозолям на ладонях и отполированной до блеска рукоятке лопаты, это и был его основной рабочий инструмент.

Я огляделся. Позади тропинка пересекала поросший высокой травой пустырь, а передо мною раскинулось аж до самого горизонта кладбище: Западный погост. Как и положено, его окружала высокая ограда с острыми пиками-наконечниками по всему периметру, да святыми крестами, вплетенными в узор.

«Бррр», – при одном только взгляде на этот символ меня передернуло.

– Да уж, вижу я, насколько ваш мертвяк и силен, и умен. Впрочем, чего же я хотел за свои деньги? Сам же просил, что попроще да подешевле, – вздохнул могильщик. – Эй ты, тебя как зовут? – обратился он ко мне.

– Ы-ы-ы, – отозвался я, указывая на прищипленную кинжалом к груди записку.

– Ну-ка, посмотрим, что у нас здесь...

Карл вытащил из меня гоблинский ножик и снял записку.

– Я твой раб. Меня зовут Бес. У меня нет языка. Я очень хитрый – не спускай с меня глаз, – медленно, по слогам на-

чал читать он. – Приписка: «Ключ от Ошейника Подчинения используй тот, что остался от твоего прошлого раба». Ха! Старый некромант по-прежнему любит пошутить.

– А-а-а, – согласно кивнул я.

– Ага. Значит, ты только говорить не можешь, но все понимаешь? – догадался мужчина.

Я утвердительно кивнул и показал на широко открытый рот, демонстрируя обрубок языка.

– Ну что же, Бес, будем знакомы. Меня зовут Карл и я – твой новый хозяин...

Глава 6. Мой дом – моя могила

Братья-гоблины ушли, едва заполучив назад свой кинжал: по их часто бросаемым в сторону кладбища взглядам я понял, что они чувствуют здесь себя неуютно и хотят поскорее убраться. Судя по всему, плату за меня некромант получил авансом еще во время оформления заказа – по крайней мере, никаких денег слугам колдуна могильщик не передавал.

Впрочем, все это меня не так волновало, как появившееся сообщение:

Выполнено задание «Новый Хозяин»!

Получена награда: +30 Опыта.

Всего опыта: 30 из 100.

А вот и мое первое выполненное задание! По предыдущему опыту игры я знал, что выполнение заданий наряду с убийством монстров – это едва ли не единственный способ прокачки. Конечно, за счет экипировки и развития навыков можно было существенно поднять свои параметры, даже не повышая уровни, но почти вся экипировка и умения имели ограничение по уровню. Да и очки развития персонажа, выдаваемые с уровнем, лишними не были.

Между прочим, с моими боевыми характеристиками и коммуникабельностью прокачка обещала стать весьма

нетривиальным делом. Разумеется, для людей с ограниченными возможностями или временно отключенным игровым чатом была предусмотрена возможность получать задания через общий интерфейс взаимодействия с «неписями», но большая часть заданий в Фанмире была скрыта – нужно было добиться расположения конкретного НИПа (ага, выполняя его поручения), выполнить какие-нибудь особые условия или просто «раскрутить» бота на выдачу задания, грамотно построив диалог. Голосовой, разумеется.

– Ну что, работничек. Давай-ка мы тебя где-нибудь построим, – с усмешкой обратился ко мне Карл и указал на кладбище. С учетом моего состояния – жест получился весьма зловещим. – Но сперва тебе нужно подлечиться, вон, еле на ногах стоишь.

– Ы-ы-ы, – развел я руками.

– Значит, так. Как я понимаю, ты у нас новообращенный, а значит, мой богатый опыт общения с подобными тебе пригодится. Так что давай пройдем ускоренный курс молодого мертвеца. Слушай меня внимательно, дважды повторять не стану.

Я утвердительно кивнул и изобразил внимательного слушателя.

– Урок первый: городское кладбище. Для таких как ты, вопреки распространенному мнению, это весьма неприятное место. Получше, чем застенки Святой Инквизиции, конечно, но все же... «Дабы избежать излишнего убегания, рас-

ползания и размножения живых мертвяков, нежитью именуемых, по нашему славному граду Риверу, повелеваю все земли кладбищенские освятить ритуально и должным образом оградить»... Указ градоначальника Родослава от 13 апреля 312 года – акkurat после эпидемии Некроза. Смекаешь?

Я «смек» и еще как – шагов пять пятился, стараясь подалее оказаться от святой земли, на которой раскинулся Западный погост. +100 % уязвимости магии Света – это вам не шутки, с моими-то остатками здоровья!

– То-то же. Да ты на ограду посмотри вокруг кладбища, да каждой могилки. Думаешь, эти пики да наконечники острые от детворы да ворья упокойников стерегут? Ха! То защита не мертвых от живых, а живых – от мертвых, коли им вздумается на свет белый выбраться из уютных могил.

– А-а-а? – вопросительно промычал я.

– Ничего, оно тебя жечь, конечно, будет, но не смертельно. А уж кусочек проклятого места я специально для тебя организую, не волнуйся. Теперь урок второй. Обычными средствами тебе не исцелиться, нужно искать другие способы, рассчитанные именно на таких, как ты. Но если есть время, то ты можешь залечить любые раны, закопавшись в землю. Пары часов тебе хватит?

Внимание! Вам предлагают задание «Исцеление мертвеца».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: закопавшись в землю, за два часа часа полностью восстановить здоровье.

Награда: +30 Опыта.

Штраф за невыполнение: нет.

Соглашаюсь, да и особого выбора у меня нет: теперь Карл мой хозяин и в обозримом будущем – единственный источник заданий. Да и мужик вроде неплохой – даже взялся меня обучать премудростям загробной жизни. Или в моем случае правильно говорить «внегробовой нежизни»?

Могильщик с легкостью закинул на плечо лопату и отправился к невзрачному домику, что стоял посреди кладбища, теряясь среди разнообразия склепов и надгробных плит. Я же снова использовал умение «Закопаться», погрузившись в землю и получив немного опыта к владению этим умением. Имеющиеся в моем распоряжении два часа я решил потратить на дальнейшее изучение своих новообретенных возможностей.

Умение «Закопаться» (расовое).

Уровень: 1 (54 %).

Описание:

Низшая нежить (зомби, скелеты, упыри, гули и т. д.), тело которой является единственным и окончательным хранили-

щем некротической энергии, дарующей ей жизнь, способна погружаться в землю на небольшую глубину, чтобы укрыться от палящего солнца и восстановить свои силы.

Требования: Не расходует ману и энергию.

Время использования / перезарядки: 1 сек. / 1 час.

Восстановление:

+1 ед. Здоровья раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

+1 ед. Энергии раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

+1 ед. Маны раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

А что, неплохо! При моих более чем скромных показателях я практически полностью восстанавливаюсь за каких-то полтора часа. И это на первом уровне владения и лежа в обычной земле. Не говоря уже о тактическом потенциале этого умения, ведь я не просто буду скрыт от взора потенциального противника, но и остаюсь при этом в полном сознании, осознавая себя и все происходящее вокруг!

Потом я занялся настройками интерфейса «под себя»: включил отображение активных умений своего «боевого сета», а также имен и полосок здоровья своего и всех, кто находился в поле зрения, до привычных масштабов отрегулировал изображение на радаре. Отключил пару назойливых системных уведомлений, не несущих никакой смысловой на-

грузки. Немного подумав, включил расширенное отображение боевой информации: хотелось наглядно и в цифрах видеть, в какие приятности и неприятности мне выливаются расовые сопротивляемости и уязвимости. Здоровья у меня на два с половиной чиха, так что каждая лишняя единица входящего или поглощенного урона была на счету.

Ползая по менюшкам и окошкам настроек, я и не заметил, как вышло время, отведенное на задание. Здоровье было полностью восстановлено, а потому я снова использовал умение «Закопаться» в его инвертированной версии.

Получено +26 % опыта владения умением «Закопаться»: уровень 1 (80 %).

Выполнено задание «Исцеление мертвеца»!

Получена награда: +30 Опыта.

Всего опыта: 60 из 100.

А вот и ништяки посыпались. Я прикинул в уме: за каждое использование умения я получал примерно 24–29 % опыта в нем. А значит, еще один акт самозахоронения, и я получу второй уровень умения. Чтобы не забыть об этом, я включил таймер на 1 час с напоминанием: «Закопаться!»

Дождаясь Карла, уже идущего ко мне со стороны домика, я быстро открыл карту мира и увеличил масштаб до размеров города Ривера. Открыт был лишь фрагмент, на котором было изображено кладбище. Жилище же некроманта оказа-

лось спрятано под чернильной пустотой неизученных областей, как и весь наш с гоблинами путь до погоста, который я проделал с повязкой на глазах.

– Вижу, что ты готов, – подошел ко мне Карл. – Идем. Будет немного жечь, но со временем ты привыкнешь и приносишься. Главное – не забывай вовремя восстанавливаться.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!

Здоровье: 9/10.

Это я переступил порог кладбища. Терпимо, хотя тут все зависит от того, как часто по мне будет влетать. Если каждый шаг, то далеко мне не уйти. Впрочем, иного выбора и не было – пришлось довериться Карлу. Ну ничего, скоро я второй уровень получу и подтяну параметры – станет намного проще...

– Тебе нужно поскорее наращивать силу и выносливость: для работы здесь это важно, – словно прочитал мои мысли могильщик, – а теперь давай я покажу тебе твоё жилище.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!

Здоровье: 8/10.

Снова обожгло меня святое место. Итак, судя по всему, урон проходил раз в 10 минут. Неприятно! Практически каждый час придется закапываться – час работы, час зализывания ран. А мой хозяин уже перешагнул порог каменного, основательно истерзанного временем склепа. В отличие от всех остальных этот отличался запущенностью: вокруг него колосились и извивались сорняки, норвя то ухватить за но-

ги, то хлестнуть колючей веткой, стены были исшарпаны, а часть крыши и вовсе обвалилась.

Тем не менее, едва переступив порог, я почувствовал себя словно дома. Плечи сами собой распрямились, походка стала тверже, а рука непроизвольно легла на холодную стену дома, поглаживая ее. Дом! Вот что это было за ощущение.

– Теперь ты будешь жить здесь. Самая настоящая проклятая земля, так что здесь ты будешь в безопасности. Здесь жили мои предыдущие помощники. Тоже нежить, разумеется.

– Ы-ы-ы, – я благодарно потряс его могучую пятерню.

– Урок номер три. Если нам, людям, дома и стены помогают, то для тебя таким домом является родная могила или склеп. Поставь гроб посимпатичнее, укрась здесь все на свой вкус...

Внимание! Вам предлагают задание «Вот моя могила, вот мой гроб родной».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: обосноваться в склепе на проклятой земле.

Награда: +30 Опыта.

Штраф за невыполнение: нет.

Конечно да! Знать бы еще, как это сделать. Могильщик вышел, оставив меня одного.

Я осмотрелся. Вымести мусор, прополоть сорняки... Хо-

тя нет, они-то как раз были здесь к месту, просто нужно было их правильно пересадить. Вон там поставлю гроб. Или лучше закопать его в землю? Все равно именно там я буду проводить большую часть времени, залечивая раны, полученные на святой земле.

Около часа ушло на приведение своего нового жилища в более-менее приличный вид. На проклятой земле я не получал урона, поэтому мог не торопиться. В голове моей даже начали зарождаться мысли по перепланировке и кое-какие наброски по дизайну, словно у парочки молодоженов, получивших на свадьбу ключ от собственной квартиры.

Осталось лишь убрать обломки крыши, но тут меня ждало разочарование:

Вы не можете поднять этот предмет!

Вес предмета: 14 кг, допустимый вес: 5 кг (Сила 1) или 10 кг в рывке.

Всего-то пять килограммов! А я чуть не надорвался, пытаясь выворотить эту глыбу, пропустив системное сообщение о перегрузке. Забрался в инструментарий для разработки модификаций и написал простенький скрипт. Теперь, когда я касался предмета, скрипт считывал свойства и показывал мне его вес, и не нужно было ничего поднимать. Нечего бесцельно руки обдирать о всякие тяжести неподъемные. А что до камней – придется просить Карла. Да и гроб, скорее

всего, тоже через него нужно будет заказывать. Интересно, а почему нынче в виртуальных мирах виртуальные гробы? И полагается ли жалование мертвым рабам, типа меня?

Выполнено задание «Вот моя могила, вот мой гроб родной»!

Получена награда: +30 Опыта.

Всего опыта: 90 из 100.

Ну же, совсем чуть-чуть осталось до уровня! Но на этом ворох «ништяков» не закончился:

Внимание! Вы получили землю во временное пользование.

Хотите установить здесь точку возрождения?

Да / Нет

Разумеется, да. Теперь, даже если я помру среди могил, пропустив очередной урон от Света, то возрожусь в родном склепе, в уюте и безопасности. Рано или поздно, от обломков гроба мне бы пришлось избавиться. Тем более что это какой-никакой – но след, ведущий ко мне. Надо бы их сжечь.

Снаружи раздались шаги. О, а вот и Карл заявился! Как нельзя кстати, заодно и решим проблему с камнями. Вот только огромная фигура, появившаяся в проходе, принадлежала не могильщику, как и по-детски высокий голос.

– Сдохни, мерзкая тварь! – рывкнул незнакомец.

Вы получили 7 единиц урона (рубящий)!

Здоровье: 1/10 (вы при смерти!)

И тут же сработал заряженный мною таймер, выводя сообщение:

Закопаться!

На полном автомате я применил соответствующее умение, погружаясь в земляной пол склепа. Сверху раздался целый веер проклятий, а потом что-то вонзилось в землю прямо надо мной...

Глава 7. Первый уровень!

Прохладная земля ласково сомкнула свои объятия, даруя защиту и первое повышение соответствующего умения:

Получено +27 % опыта владения умением «Закопаться»:
уровень 1 → 2 (7 %).

Теперь описание бонусов выглядело так:

Время использования / перезарядки: 1 сек. / 1 час.

Восстановление:

+2 ед. Здоровья раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

+2 ед. Энергии раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

+2 ед. Маны раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

И эффект от полученного уровня не замедлил себя ждать, порадовав сообщением:

Здоровье: +3 восстановлено (4/10).

Вот даже как! Похоже, лишняя единичка восстановилась за счет «родных стен». Еще десять минут – и я буду, как огурчик: такой же зеленый и сморщенный, но совершенно здоровый зомби. Разумеется, если у меня есть эти десять минут.

Неудавшийся убийца старательно ковырял пол склепа ме-

чом, пытаясь до меня добраться. Его усердное сопение сперва сменилось кряхтением, а потом и вовсе стонами: археолог из него был никудышный.

– Это еще что здесь такое творится? – раздался возмущенный голос Карла.

Признаться честно, уровень нападавшего я рассмотреть не успел. И, кстати, совершенно забыл изучить подробнее своего работодателя. Реализм происходящего и уровень вживания в игру был порою настолько глубок, что я переставал относиться к тем же НИП-ам, как к компьютерным персонажам. Ведь это, по сути, просто анимированная модель, подчиняющаяся набору скриптов, не более. Набор цифр.

Но с другой стороны, я лежу под землей, с рассеченным пополам плечом и слушаю перебранку наверху, пока целебные силы проклятой земли заживляют мои раны. Чем не жизнь?

– Убирайся прочь с моей земли, юнец!

– Сидел бы ты смирно, дядька, и не тряс своей лопатой, – отозвался непрощеный гость.

– Ты мне еще угрожаешь? Да я этой лопатой тебя здесь и прибью, и прикопаю!

– А ты не видишь, кто я? Перерожусь и вернусь уже не один, а с друзьями.

– Ничего, и для них могилки свободные отыщутся. Если они такие же неудачники, как и ты, то как раз к ужину управлюсь. Двенадцатый уровень, а до сих пор базовым классом

бегаешь. Толку от твоего бессмертия, ежели ты меч мечом в ножны только с третьего раза попадаешь?

– Ах ты! – не сдержался визитер.

Наверху раздался лязг железа, потом кто-то шумно выдохнул и осел на землю.

– Дядька, только не убивай, пожалуйста! Я же и так уже почти все вещи растерял, пока этот квест долбаный делал! – заныл вдруг игрок.

– И что же за лиходея велел тебе моего работника прикончить, да еще и в самый разгар рабочего дня? Или ты по мою душу явился?

А ничего так у меня хозяин! Бойкий... Одной лопатой уложил воина двенадцатого уровня.

– Так это в храме... Наставник паладинов хочет, чтобы я мертвяка прикончил, иначе не посвятит меня в рыцари Света.

– Ну так и шел бы себе на Северный погост. Там все будущие паладины посвящение проходят. А у меня кладбище культурное, к городской магистратуре приписанное и по всем законам оформленное. Откуда тут мертвякам взяться?

– Был я на северном... Двадцать раз уже перерождался, весь шмот растерял... – всхлипнула эта несуразная заготовка «воена Света».

Интересно, это как он ухитрился не выполнить задание, которое вообще рассчитано на десятый уровень? Насколько кривого персонажа нужно было сделать? Впрочем, кто бы

говорил – вспомнил я про свое могучее Восприятие...

– Я на рынок за мечом новым шел, а там этот идет, с го-блинами. Первый уровень, десяток хитов... Ну, я и проследил, куда его ушастые ведут, – продолжал свой рассказ горе-паладин.

А что, хитро. Неужто все статьи в Интеллект кинул? Впрочем, судя по тону беседы, управлял этим персонажем едва ли не ребенок. Габаритами воин вышел на приличное количество Выносливости, скорее всего, по неопытности он просто запутался в карте и попер на нежить высокого уровня.

– А если мы тебе поможем выполнить задание? На что ты готов, чтобы стать паладином? – задал вдруг неожиданный вопрос Карл. Я внутренне напрягся.

– Ну... Денег у меня не осталось почти, я же шмот покупал, взамен потерянного. Могу меч дать этот – все равно мне при посвящении новый дадут, да и маловат он для меня.

Наверху звякнуло.

– Эй, Бес, вылезай, дело есть, – обратился ко мне могильщик, – тебе сколько там до уровня осталось?

И тут же мне прилетело системное сообщение, увидев которое, я лишь мысленно присвистнул: ай да Карл, ай да «набор скриптов»!

Внимание! Вам предлагают задание «Неудавшийся паладин».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: помочь воину пройти задание на посвящение в паладины, разрешив убить себя.

Награда: +100 Опыта, 5 монет, Железный меч.

Штраф за невыполнение: нет.

Это что же получается? Он на лету сгенерировал задание с участием двух игроков, чтобы и меня по уровню подтянуть, и этому недорослю в ржавом доспехе помочь? Похоже, что мне в хозяева достался не шаблонный «непись», а нечто более сложное. Хорошо ли это для меня? Пока что да, а там будет видно.

Я принял задание и выкопался.

Карл спокойно сидел на одном из булыжников, рядом лежала его лопата. В нескольких шагах стоял воин, настороженно сжимавший меч. Ну-ка, что там у нас?

Костик-Сокрушитель (игрок), Человек. Воин 12-го уровня.

Здоровье: 160/215.

Ага, это его Карл так лопатой приложил? Неудивительно, что тот сразу ему в ноги упал. Интересно, а есть ли боевой навык владения лопатой? Я бы не отказался взять пару уроков...

– Ты только это, не шевелись, – предупредил меня Костик, занося меч. – А то я в Восприятие мало очков кинул, каждый второй удар мимо идет.

Я беспомощно посмотрел на Карла. Тот лишь хитро улыбался, думая о чем-то своем. Умирать, конечно, мне не впервой, да и точка привязки прямо здесь. Но он-то откуда знает, что я бессмертный? Или у зомби на этот счет есть какие-то свои заморочки? Надо будет его расспросить об этом подробнее...

Вы получили 30 единиц урона (рубящий)!

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Вот это да! Приложил, так от души. С другой стороны, воин да еще с мечом – нанося по 30 урона такому же, как он сам, да еще с поправкой на броню... Этак ему не меньше 10 ударов понадобится, чтобы прикончить равного соперника. Как пить дать, накосячил малец что-то в параметрах...

А первый удар, скорее всего, он просто нанес наугад и со-слепу, попав с ярко освещенного кладбища в полумрак моего склепа и не сразу сориентировавшись. Иначе выполнил бы задание сразу, одним ударом. Кстати, насчет задания:

Выполнено задание «Неудавшийся паладин»!

Получена награда: +100 Опыта, +5 монет, Железный меч.

Получен 2 уровень!

Опыт: 90/200.

Получено 3 очка параметров (авто).

Получено 3 очка навыков.

Получено 3 очка умений.

Доступны новые умения.

Здоровье: +5 (15/15).

Бинго! Жить станет проще, станет веселей! Итак, что у нас тут? Текущий опыт обнулится, и до следующего уровня его нужно будет получить вдвое больше. Впрочем, хвала Карлу, половина этого пути мной уже пройдена. По три очка можно распределить на параметры, на навыки, которых у меня пока нет, и на умения. И на сладкое – 5 единиц здоровья и можно выбрать какие-то умения.

Вы когда-нибудь видели танцующего зомби? Вот и Карл с Костиком – тоже не видели. Нервы будущего паладина сдали, и он, ни слова не говоря, выскочил из склепа, оставив нас с хозяином.

– Смотри, твоя награда, – кивком указал Карл на землю.

Там лежал меч и несколько монет. Я схватил монеты, и те растворились прямо в руках, с тихим звоном зачисляясь на игровой счет. Прежде, чем хвататься за меч, глянул его свойства:

Железный меч

(Тип: одноручное оружие)

Урон: 3–7

Прочность: 12/20

Вес: 3 кг

Требования: класс воин, уровень 4

Стоимость: 14 монет.

Как и ожидалось, меч был мне не по уровню и не по классу. А с учетом загруженности моего инвентаря уже бесполезным «воскрешальным» хламом – кстати, надо бы от него избавиться – так еще и по весу. Ладно, пусть пока здесь полежит. А я сперва разберусь с параметрами. Первым делом нужно поднять силу и выносливость. В моей ситуации это были статы, необходимые для выживания.

Открыв окно персонажа, я так и застыл с отвисшей челюстью. Увиденная картина серьезно выбила меня из колеи:

Раса: нежить

(подвид: зомби, исходный материал – человек)

Имя: Бес

Тип аккаунта: ограниченный

(ЗК ver.4.1)

Возраст: 20 лет

Уровень: 2 (Опыт: 90 из 200)

Класс: странник (не определен)

Сила: 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1

Интеллект: 1

Воля: 1

Восприятие: 24

Удача: 1

Харизма: 1

Дальше я даже смотреть не стал. Мои бесценные и кровные (в прямом смысле слова!) 3 очка параметров уже были распределены. Причем – во все то же злосчастное Восприятие. Только теперь я вспомнил приписку «авто» в системном сообщении. Автоматическое распределение? Вот я Балда Иванович, даже не глянул настройки! Срочно отключать эту ересь – итак уже двадцать три очка ушли в никуда!

Я зашел в окно настроек и нашел нужный пункт: «Распределять параметры автоматически», который был включен. Ткнул в него и... ничего не произошло! Снова ткнул, и усталился на появившееся системное сообщение:

Выбранное действие запрещено для вашего персонажа!

Вот и поиграли. Похоже, что у меня на программном уровне стоит ограничение, и теперь все мои заработанные

очки параметров будут улетать в Восприятие, не оставив ни единого шанса на нормальную прокачку.

Конечно, это было незаконно. Да, нарушение договора, моей свободы и прав человека. Но и запирать ни в чем неповинных людей в гробу в виртуальном мире без возможности выхода – тоже незаконно.

Настроение было – хуже некуда. Тот, кто придумал эту тюрьму, отлично поработал, создав настоящего инвалида баланса, неспособного к выживанию. С такими-то параметрами мне не то что классовую специализацию – мне и базовый класс даже к двадцатому уровню не получить. И я еще смеялся над Костиком-паладином!

Наверное, если бы я был человеком, то точно заплакал бы. Но я был зомби. Слабым, неуклюжим, невезучим и чертовски злым зомби!

Глава 8. Имеющий глаза – да увидит

Ух, как я был зол! Вся моя продуманная еще во время вынужденного ничегонеделания в гробу стратегия катилась к дьяволу в найтемнейшее место. Выходит, теперь каждый уровень я буду получать +3 к Восприятию, и ничего не могу с этим поделать. Разве что глаза себе выколоть – но это лишь снизит вдвое все бонусы от задранного до небес стата. Наверное, самого бесполезного во всей игре, за что он и был выбран похитителями для автораскачки.

Слыхал я, что некоторые экстремалы создавали двух и даже одностатовых персонажей, ограничивая себя в прокачке остальных параметров – для фана или просто любили преодолеть трудности. Перекаченные силачи плющили врага одним ударом – если попадали, толстые и выносливые были способны пережить конец света... Даже такие, казалось бы, бесполезные параметры, как Удача или Харизма, вполне помогали своим хозяевам: Удача позволяла наносить смертельные удары и находить уникальные клады и задания, приносящие огромную выгоду, а Харизма давала безумные скидки у торговцев и помогала управлять людьми и различными созданиями, выполнявшими всю работу за игрока. Но, разумеется, остальные параметры такие любители хардкора по мере

необходимости все же подтягивали. Я же такой возможности был лишен физически. То есть программно.

Ну и куда мне засунуть свое Восприятие? В гляделки играть на деньги, что ли? Или тренировать умоляющий взгляд: «дяденька, не убивайте»?! Ладно, сперва нужно выяснить, что именно дает этот параметр.

Доступа к форумам и гайдам у меня не было, поэтому пришлось довольствоваться стандартной, встроенной в игру помощью.

Восприятие: эта характеристика влияет на степень познания окружающего мира, на то, насколько широко и глубоко вы воспринимаете его всеми своими чувствами.

Угу. Красиво воду лить я тоже умею.... Вы мне конкретику давайте, с цифрами и примерами!

Полазив по настройкам, я включил пункт «расширенная подсказка». Ага, а вот и цифры:

Восприятие влияет на многие навыки и второстепенные параметры, а также помогает получать и развивать особые таланты. За Восприятие отвечают ваши органы чувств, а потому любые их травмы или улучшения также повлияют на итоговые характеристики...

Дальше шли отдельно органы чувств и их описания. Сре-

ди общей воды мне удалось выцепить взглядом несколько конкретных цифр и названий.

Итак, Зрение влияло на шанс критического удара (+1 % за каждые 10 единиц Восприятия), а также радиус зрения и применения умений. В общем, за каждую единицу параметра я получал +0,25 % к этим дистанциям. Учитывая, что стандартный атакующий радиус был 40 метров, то сейчас я имел преимущество примерно в 2 метра перед тем, кто Восприятие не качал вообще. Интересно, есть такие идиоты? Также хорошее зрение влияло на навыки стрельбы и познания окружающего мира – здесь цифр не было. Ладно, потом разберемся. Ну и, разумеется, были штрафы: острое зрение делало меня более восприимчивым к ослеплению и, например, попаданию пыли в глаза. Пока это было несущественно, но на будущее я сделал себе пометку.

А пока я снова забрался в инструментарий для модификаций. Написал скрипт, который предупреждал меня, если видимый объект оказывался в зоне досягаемости, а также рассчитывал расстояние и скорость его передвижения, если объект приближался. Если у меня есть преимущество по дистанции – то нужно его использовать!

Слух повышал шансы обнаружения спрятавшихся и невидимых противников, а также увеличивал радиус их обнаружения. Конечные цифры зависели от специфических умений

и параметров цели, поэтому здесь я просто поставил себе пометку на будущее: провести серию экспериментов и найти эти связи. А пока просто быстро состряпал скрипт, рассчитывающий дистанцию и указывающий направление в сторону привлечшего мое внимание звука. В качестве штрафа за острый слух была повышенная восприимчивость к звуковым воздействиям и оглушению. Баланс, итить его...

Вкус позволял различать составные компоненты зелий и пищи с некоторой вероятностью и чуть-чуть повышал их эффективность – примерно на 0,25 % за каждую единицу параметра. Вот только для зомби это было неактуально. Кстати, Алхимия – это был один из навыков, который я собирался изучать и развивать, и тут такое свойство было бы как нельзя кстати. Увы, не сложилось.

Нюх. Почти то же самое, что и вкус, только с запахами. Тоже мимо – это все для живых. Вспомнив смрад, окружавший меня в телеге с мертвяками, я даже порадовался: скорее всего мне с трупами придется частенько иметь дело, и заложенный нос будет как нельзя кстати.

Осязание. И тут я пролетал, ибо моя мертвая плоть вкупе с отключенными на уровне капсулы болевыми ощущениями в области осязания давала ощутимый сбой.

Ну и, напоследок, Интуиция. Шестое чувство. В числах – повышало шанс на смертельный удар, на уклонение от атаки и на обнаружение опасности (ловушек или спрятавшихся противников), но в таких мизерных количествах, что ими можно было пренебречь и воспринимать, как дар свыше и чистойшую удачу. Для меня, человека логики и математики, это была статистическая погрешность, не более. Впрочем, пометку разобраться с этим вопросом при достижении ста-та свыше 100 единиц я себе сделал – при таких цифрах погрешность уже превращалась в статистику, а значит, ее можно было анализировать и использовать.

Вот и все, такие вот пироги с котятками. Упор в Восприятие вынуждал меня действовать издалека и максимально осторожно, неторопливо. Чтобы познавать, мать его программы, этот мир во всем его многообразии и полноте образов и звуков.

– Не помереть бы только от этой красоты, – вздохнул я, осматривая склеп, ставший моим домом. – Таблицу Сивцева, что ли, на стену повесить? Буду остроту зрения тренировать...

Мммать! Тренировать!

Я звонко шлепнул себя по лбу. Да так звонко, что не удержался на камне, на котором сидел, и снизошел на проклятую землю прямо телесами своими, аки мешок с соломой. Тьфу ты, всего день в этой фэнтезятине, а уже начинаю местный

сленг перенимать. Хорошо хоть, что не от гоблинов нахватался.

Вы получили 3 единицы урона (режущий)!

Здоровье: 12/15

Это я неудачно упал на свой наградной меч. Царапина пу-
стяковая, но минимальные 3 единицы урона, как положено,
игра с меня срисовала. Ладно, мелочи, традиционная, то есть
подземная медицина все за пять минут исправит.

Так о чем это я? Да о тренировках! Основной способ под-
нять свои параметры – это очки от повышения уровня и
предметы. Были еще эликсиры на временное и постоянное
повышение параметров, но они или стоили безумных денег
(реальных!) или работали недолго и в процентах от текущего
значения параметра.

Но, помимо этого, существовала возможность трениро-
вать параметры! Обычные игроки этим не заморачивались:
этот подход был долгий, муторный и требовал немало тер-
пения. Но хардкорщики и нацеленные на результат игроки
тренировками не пренебрегали.

В лучах забрезжившего в конце тоннеля света я открыл
игровую справку. Жаль, что не было доступа на форумы: там
можно было отыскать подробнейшие инструкции и схемы
тренировок на каждый параметр и навык. Но заняться более
плотно изучением вопроса мне не дали. Снаружи раздался
звук шагов и я сосредоточился на нем:

«Обнаружен звук шагов. Дистанция: 34 метра, направле-

ние: северо-запад».

Отлично, скрипт работает! Это или Карл или еще один желающий записаться в паладины через мой безвинный труп – Костик наверняка не удержится и расскажет, как и где одним ударом зомбяка располовинил во славу Света. Кстати, неплохой и, главное, довольно простой способ заработать денег и опыта. Объявления, что ли, по городу расклеить?

«Зомби второго уровня подставит свою шею под меч будущего паладина в зачет задания на получение специализации. Цена договорная, можно опытом и шмотом...»

– Эй ты, хватит прохлаждаться! – раздраженный голос могильщика вынудил меня вскочить и вытянуться по стойке «смирно». – Пора уже и обрабатывать свое содержание. Вот, держи свой рабочий инструмент.

С этими словами он сунул мне в руки лопату.

Перегрузка! Ваша скорость перемещения снижена, а расход энергии – увеличен.

Я изучил свойства лопаты:

Лопата ученика могильщика

(тип: Двуручное оружие)

Урон: 1–2

Прочность: 30/200

Вес: 5,5 кг

Требования: уровень 2

Стоимость: 6 монет

М-да. Даже выбросив весь хлам из инвентаря, я все равно буду перегружен. А при тройном превышении допустимого веса я вообще с места не смогу сдвинуться. Вот так и появляется классический образ зомби, который плетется, еле переставляя ноги.

Взвалив лопату на плечо, я двинулся за Карлом. Судя по оставшейся прочности лопаты, я был далеко не первый ее владелец. Да и в склепе до меня уже кто-то жил – причем с таким же рабским ошейником. Надо бы как-нибудь расспросить об этом у своего хозяина. Угу. Именно что как-нибудь, ууукая, ыыыкая и ааакая.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!

Здоровье: 11/15

Еще часа полтора продержусь. Главное, не отходить слишком далеко от склепа. А впрочем, нам ли быть в печали? Как помру, так и возрожусь дома, в уютном прохладном склепе. Так до него даже добираться быстрее.

Карл привел меня в северную часть кладбища. Остановились мы возле могилы, обильно поросшей колючими сорняками. В принципе все понятно: сейчас меня ждет обычное задание на прополку сорняков. Бла-бла-бла, я старый хро-

мой инвалид, который лопатой уделал паладина двенадцатого уровня, да вот не могу нагнуться пару травинок выдержать. Знаем, проходили уже все это в других играх.

Впрочем, от лишних заданий в моей ситуации отказываться не стоит.

– Вот, второй месяц зарастает уже. Это могила Нелима, младшего сына великого друида Радимира. Мальцу едва двенадцать исполнилось, когда лиходеи его на тот свет приговорили. По ошибке, вместо отца. Врагов Радимир нажил немало, многим ухитрился дорогу перейти, правдоборец наш. Убийц, конечно, друид отыскал и разыскал с них, но мальчонку уже не вернуть, – Карл печально вздохнул.

– Э-э-э, – вторил я ему.

– Нелим друидом не был, иначе похоронил бы его отец под ветвями чародейского меллорна, как там у них заведено. Вот и вверил Радимир мне уход за могилой самого дорогого человека.

Ай да могильщик! То ли ты человек непростой, то ли у автора этого задания чувство пафоса зашкаливает.

– На могиле лежит охранное заклятие друида: не хотел он, чтобы враги что-нибудь с телом сына сделали. Да и слухи ходят о сокровищах друидских да знаниях тайных, что в земле этой сокрыты. Поэтому никто из живых подойти к могиле не смеет. Сразу вырастают побеги терновые, хватают его и пытаются прорасти в тело, опутать сердце ветвями колючими. Частенько приходится мне из кустов тела изувеченные

доставать. А вот с самими побегами ни мне, ни кому другому не справиться – убьют.

Сокровища и тайные знания друидов, говоришь? Я покопался на могилу и колючие кусты. В общем, смысл задания понятен: я не живой, а значит, и убивать меня растения не станут.

– Сердце твое не бьется, и для заклятий охранных ты не враг. Вот и присмотри за могилой, приведи ее в порядок. Только аккуратнее – убивать тебя кусты не станут, но шипы эти отнюдь не безобидны.

Внимание! Вам предлагают задание «Могила друида».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: очистить могилу Нелима, сына великого друида Радимира, от колючих кустов и привести ее в надлежащий вид.

Награда: +50 Опыта.

Штраф за невыполнение: нет.

Разумеется, задание я принял. Дождался, когда Карл уйдет, отошел немного в сторонку и выкинул из инвентаря свой «посмертный» мусор: обломки гроба и комья земли. От перегрузки не избавился, но некоторое облегчение почувствовал. Не забыть бы все это сжечь, как улику.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!

Здоровье: 10/15 (легкие раны)

Я обошел могилу, внимательно оглядывая ее со всех сторон. Кусты росли неравномерно, некоторые ветви стелились по земле, плотно переплетаясь и образуя колючий ковер. Для живых – смертельный, а для меня... Впрочем, босиком туда соваться я не собирался.

Присмотревшись, я понял, что кусты – это отдельные существа-мобы, растительного происхождения, а не простое растение. А значит, с каждым из них можно было разобраться по отдельности. Ну-ка, что там у нас в свойствах?

Колючий терновник (монстр, призванное).

Растение, уровень 3.

Здоровье: 15.

Урон: 2–5 (физический).

Особое: ядовитые шипы, 1–2 ($\times 10$) дополнительного урона.

Так-так. Растения эти призванные, но, по словам могильщика, могила в таком состоянии уже давно. А значит, ждать, пока оно «само рассосется» – можно еще очень и очень долго. Приписка « $\times 10$ » скорее всего означала количество шипов, каждый из которых мог нанести по 1–2 единицы урона.

Я осторожно ткнул лопатой в ближайший побег. Тот также неторопливо отодвинулся в сторону, пытаясь избе-

жать соприкосновения с предметом. Неужели все оказалось так просто? Действуя осторожно, я отделил один побег от общей массы, а потом обрушил на него острие лопаты, пытаясь одним мощным ударом перерубить ветку.

Вы нанесли урон: 6 (физический) по Колючий терновник.
здоровье 9/15.

Отлично!

Колючий терновник наносит вам урон: $3 + 1 \times 7$ (физический).

Здоровье: 0/15

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Уф! Впрочем, это было ожидаемо. Я почти перерубил побег, причем отсекал примерно $1/3$ длины. Оставшиеся на неповрежденной части шипы прошли по мне, общим количеством в семь штук – отсюда и столько входящего урона. А вот как я ухитрился срезать кусту аж 6 здоровья, с моей-то силушкой и навыком владения лопатой?

Я внимательно осмотрел лопату: до получения 10-го уровня предметы при смерти не терялись, а переносились вместе с хозяином на точку возрождения. Урон 1–2, да плюс мои 0–1 от Силы... Неужели сработали 2,5 % шанса крита? Но в логах ничего про критический урон не было! Я провел пальцем по рукоятке, щелкнул по «штыку», прислушиваясь к ме-

лодичному звону, пару раз подбросил в воздух – кстати, ни разу так и не поймал.

Вы получили 2 единицы урона (дробящий)!

Здоровье: 13/15

Точнее, все же поймал один раз – на ногу. И вдруг получил системное сообщение:

Внимание! Вы получили талант «Познание сути вещей»

Внимательно изучая окружающий мир, его многообразие и удивительные возможности, вы научились получать больше информации об окружающих объектах.

А вот и подарочки! Подарочки я люблю, особенно на халяву. Тут же лезу в список талантов, который больше не пустует. Итак, родимый, что ты у нас из себя представляешь?

Таланты:

Познание сути вещей: 1/10 (0 %).

Описание: вы можете идентифицировать неопознанные предметы или узнавать дополнительные свойства уже известных вам предметов. Шанс опознания зависит от вашего Восприятия и уровня предмета.

В отличие от Навыков и Умений Таланты улучшались исключительно их применением в особых условиях и имели потолок в 10 единиц. Зато их можно было заполучить сколь-

ко угодно. Мой уровень Таланта и Восприятия позволил узнать дополнительное свойство лопаты 2-го уровня.

Я взял свой рабочий инструмент и снова изучил его характеристики:

Лопата ученика могильщика

Урон: 1–2

Дополнительно: «Прополка», удвоенный (×2) урон против Растений

Прочность: 30/200

Вес: 5,5 кг

Требования: уровень 2

Стоимость: 20 монет

Значит, двойной урон против растений? Приятный бонус! И цена предмета подросла. Сделав пометку на будущее, что идентификация предметов может стать источником дохода, я взял в руки меч, оставленный Костиком. Однако ничего нового в его свойствах не заметил. Не работает? Или...

Как это я там делал? Внимательно осмотреть, покрутить в руках, щелкнуть и прислушаться... Лизнуть? Было бы чем! Провести пальцем по лезвию...

Вы получили 3 единицы урона (режущий)!

Здоровье: 10/15 (легкие раны)

Интересно, а членовредительство – это обязательная часть ритуала познания сути, или это только я такой ловкий

да удачливый?

Вы обнаружили дополнительное свойство предмета «Железный меч»!

Получено 2 % опыта к таланту «Познание сути вещей»: уровень 1/10 (2 %).

Залезаю в свойства предмета, и лицо мое удивленно вытягивается:

Железный меч

Урон: 3–7

Дополнительно: «Трещина», шанс 20 % при каждом ударе, что оружие сломается.

Прочность: 12/20

Вес: 3 кг

Требования: класс воин, уровень 4

Стоимость: 1 монета

Оказывается, что дополнительные свойства бывают и отрицательными. И, с грустью отметил я, это также влияет на цену предмета в худшую сторону. Интересно, а если бы я так и не узнал о «Трещине» – сломался бы меч в моих руках или нет? И за какую стоимость его взяли бы торговцы? Впрочем, там как раз понятно: наверняка они тоже умеют идентифицировать предметы, а цены будут просто трактовать в свою пользу: впаривать барахло втридорога и скупать артефакты за бесценок.

Внимание! У вас остались нераспределенные очки Навыков и Умений!

Доступны новые умения!

Мелодично напомнил приятный женский голос. Для большей части системных уведомлений я отключил голосовое сопровождение, чтобы не мешало, а эту «напоминалку» просто пропустил. Впрочем, решил ее и не отключать: и голосок приятный, и новости приносит радостные. Я же себя любимого так и не протюнинговал! Принудительное автораспределение очков параметров настолько выбило меня из колеи, что я и забыл про остальные бонусы от повышения уровня.

Ну-ка, что там у нас за новые умения доступны?

Глава 9. Особенности местного садоводства

С каждым новым уровнем игра выдавала персонажу по 3 очка параметров, навыков и умений. И если с помощью очки параметров и навыков тратились только на развитие, то очки умений – позволяли учить новые приемы, заклинания или трюки – это уже зависело от класса и имеющихся навыков. Которых, кстати, у меня еще не было, а значит, уведомление «Доступны новые умения» относилось к расовым особенностям.

Так оно и оказалось. Я мог улучшить умение «Закопать-ся» или изучить одно из новых. Их было доступно всего два, зато каких! Наверное тот, кто их придумывал, повеселился на славу.

Умение «Притвориться мертвым» (расовое).

Описание:

Вы падаете на землю, убедительно притворяясь трупом. Сердце не бьется, тело холодное, дыхание отсутствует, здоровье и энергия на нуле – именно такую картину увидит любой, осмотрев вас.

Требования : 10 (0) энергии.

Время использования / перезарядки: мгновенно / 12 ча-

сов.

Длительность: 20 + (уровень навыка/2) минут.

Особенности:

- Шанс выпадения предметов с вашего трупa снижен на $(10 + \text{уровень навыка})\%$.
- Вы теряете на $(10 + \text{уровень навыка})\%$ меньше золота при искусственной смерти.
- Снижает шанс успешного обыска вашего «трупa» с помощью специальных умений на $(\text{уровень навыка})\%$.
- Обман может быть раскрыт при помощи умения «Поиск жизни» или его аналогов, если его уровень выше.

Примечание:

На более высоких уровнях умения вы сможете сами выбирать тип смерти, а также сохранять редкие и уникальные предметы от выпадения и обыска.

В общем, ничего такого, что стоило бы драгоценных очков умений. Притворяться трупом я и так могу: сердце не бьется, дыхание могу задержать почти на пять минут, выгляжу паршиво, да и пахну, скорее всего, тоже не благовониями. А что до выпадения предметов – так до 10-го уровня новички защищены от такой неприятности. Даже если погибнут от руки ПК (от англ. Player Killer – убийца игроков).

А вот второе умение выглядело уже интереснее, хотя и более непонятно:

Умение «Пожирание» (расовое).

Описание: чтобы поддерживать в себе жизнь и восстанавливать поврежденные ткани, зомби научились питаться тем, от чего любой человек рискует заболеть или даже умереть. Таким образом зомби может не только удовлетворить чувство голода, но и получить временный полезный эффект.

Время использования / перезарядки: 1 минута / 1 час

Требования: 1 энергии / маны (используется то, что имеет максимальное значение).

Длительность эффектов: $(1 + \text{уровень навыка}/10)$ минут

Шанс положительного эффекта: $(40 + \text{уровень навыка})\%$.

Шанс отрицательного эффекта: $(40 - 2 * \text{уровень навыка})\%$.

Странные они, эти разработчики. У них шансы бывают и выше ста процентов, и ниже нуля. Изобрели велосипед без руля и с квадратными колесами, или все же учитывают какие-то особенности игровой механики?

С этим буду разбираться потом, а пока занялся подсчетами. Сейчас мне «подземная медицина» восстанавливает 2 единицы здоровья и прочего раз в 10 минут, или 3 единицы раз в 5 минут – если в «родном» склепе. При моих 15 здоровья это выходит почти полтора часа на исцеление в полевых условиях и всего полчаса – в «домашних».

В ближайшее время покидать кладбище я не собирался, а там уже будут новые уровни и новые очки умений. К тому же качалось умение довольно просто и быстро – второй уро-

вень я получил буквально за четыре использования, и ушло на это всего-то четыре часа. Даже с учетом прогрессии роста на третий уровень мне понадобится около восьми часов и шестнадцать – на четвертый. То есть уже завтра я буду полностью восстанавливаться в склепе за каких-то пятнадцать минут.

Притворяться мертвым я не хотел, а вот питаться всякой дрянью в полевых условиях, да еще и получать от этого бонусы – можно и рискнуть одним очком. Если понравится – буду поднимать. А если нет, то и не жалко, еще два очка приберегу на что-нибудь более полезное.

Вы изучили новое умение: «Пожирание»!

У вас остались очки навыков и умений!

Доступно новое умение!

Хватит. Дальше буду распределяться, уже получив класс и классовые умения. А теперь нужно возвращаться к своему заданию. Оно, конечно, не имело времени на выполнение, но и ковырять неделю колючий кустик ради копеек опыта – особого желания не было.

Я взвалил лопату на плечо и снова выбрался из склепа под солнце.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!

Здоровье: 14/15

Напомнила мне освященная земля кладбища, что я не на

курорте нахожусь. Интересно, а какие эффекты я получу, набив брюхо святой землицей? Чтобы сократить время своего пребывания, я рванул к нужной могиле бегом, но...

Вы недостаточно выносливы, чтобы перемещаться бегом!

Вы перегружены, расход энергии увеличен!

Энергия: -1 (9/10)

Добро пожаловать в пешеходы! Наверное, всех зомбяков из фильмов ужасов придумывал тот же гений, который поработал и над моим персонажем.

Доковыляв до места, я с радостью отметил, что обрубленный мною куст за это время не восстановился. А значит, тщательно выбирая ветви и отсекая их на достаточную длину, я вполне справлялся с этим заданием. Правда, придется пару десятков раз переродиться – но мне к этому не привыкать.

Поплевав на ладони, я взялся за работу:

Вы нанесли урон: 5 (физический) по Колючий терновник: здоровье 4/15.

Колючий терновник наносит вам урон: $4 + 1 \times 3$ (физический).

Здоровье: 7/15 (средние раны)

Вы нанесли урон: 6 (физический) по Колючий терновник: здоровье 0/15.

Колючий терновник погибает!

Опыт: +14 (104/200).

Итак, посчитаем. Я убивал каждый побег примерно за 3–4 удара, с каждым ударом снижая количество атакующих меня шипов на треть. Даже при самом благоприятном раскладе мне все равно придется пару раз помирать на каждой ветке. И это при условии, что соседние не станут на меня нападать, на что при моей Удаче и Ловкости рассчитывать было глупо.

Затраты энергии на удары можно было не учитывать: уходило по 2–3 единицы, так что до полного истощения я бы все равно не дожил.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!

Здоровье: 7/15 (средние раны)

Еще и эта дрянь кусается! Внимательно осмотрев куст, я насчитал шестнадцать усыпанных шипами побегов. Это минимум двадцать смертей и больше двухсот единиц опыта. Каждое последующее возрождение отнимало все больше и больше времени, если я умирал слишком часто, поэтому на весь куст у меня ушло бы почти два дня непрерывного кромсания колючек! И это только побеги – а ведь куст наверняка основательно укоренился, вон, как крепко в земле сидит.

Поэтому я решил уничтожить ровно столько побегов, чтобы получить следующий уровень – а там уже придумаю что-нибудь. И началось: рубануть, получить в ответ удар шипастой плетью, помереть, возродиться, тащиться к могиле, снова рубануть...

Спустя почти пять часов мучений я, наконец, был вознагражден:

Получен 3 уровень!

Опыт: 3/400

Получено 3 очка параметров (авто).

Получено 3 очка навыков. Всего доступно 6.

Получено 3 очка умений. Всего доступно 5.

Здоровье: +5 (20/20).

Обрадованный, я пропустил удар одной из ветвей, который буквально швырнул меня на землю:

Колючий терновник наносит вам урон: $3 + 2 \times 7$ (физический).

Здоровье: 3/20 (критическое ранение)

Всю мою радость как ветром сдуло. Это надо же, как приложило! Закапывался я регулярно, каждый час, чтобы прокачивать умение, и сейчас оно перезарядилось. В святой земле регенерировал я вдвое медленнее, но зато и урона от Света в закопанном состоянии не было. Поэтому я просто сел на землю, перевести дух и посмотреть, что принес мне новый, третий уровень.

– А ты упрямый. Хорошее качество, – раздался позади голос.

Обнаружен звук! Дистанция: 13 метров, направление: север, – послушно, хоть и запоздало, отрапортовал скрипт.

Я даже не повернулся. Карл подошел и присел рядом.

– Задали вы друг другу трепку, ничего не скажешь. И что,

ты вот так и дальше собираешься кромсать его, пока он будет рвать тебя на клочки?

– М-м-м, – неопределенно промычал я.

А могильщик тем временем достал из кармана жестяную коробку, открыл ее и извлек моток ниток с кривой ржавой иглой. Ловко продел нитку в иголку и принялся зашивать мои многочисленные ранки, нанесенные шипами. Действовал он умело, да и боли я все равно не чувствовал, поэтому не стал отстраняться или останавливать его.

Рана зашита. Здоровье: +3 (6/20).

Рана зашита. Здоровье: +2 (8/20).

Рана зашита. Здоровье: +3 (11/20).

Посыпались радующие глаз системные сообщения.

– Ну вот, немного подлатал тебя, и будет. Авось не развалишься теперь, – довольный своей работой, ухмыльнулся могильщик.

Я осмотрелся. Три аккуратных шва, радующие глаз веселой расцветкой: почему-то Карл использовал нитки небесно-голубого цвета. По моим наблюдениям выходило, что восстанавливалось примерно около половины здоровья от того, во сколько мне обошлось каждое ранение. Ну, все же лучше, чем в землю лезть.

– Ладно, у меня и без тебя дел невпроворот. Но с кустом ты лучше что-нибудь другое придумай. Если ты его уполовинишь, то ветки заново начнут отрастать. И это еще он тебя угрозой не считает – мне бы совсем худо тут стало.

Хозяин поднялся, бережно уложил свои швейные принадлежности назад в коробку, сунул ее в карман и ушел, насвистывая.

Я быстро глянул свои характеристики: с новым уровнем Восприятие поднялось до 27, Здоровье – до 20, все остальное осталось, как и было. Ни новых умений, ни навыков. Зато теперь я смогу получить класс! Разберусь с кустом и отпрошусь у Карла в город, поищу наставников. Правда, осталось еще решить вопрос коммуникации, но это уже потом, а сейчас на повестке дня – а точнее, уже наступающей ночи – у меня упрямый и чертовски колючий куст.

Можно, конечно, было его сжечь. Но это было бы уже надругательством над могилой мальчика, а мне хотелось все оформить в лучшем виде. Перерубить корень да выкорчевать? Для этого нужно было сперва этот корень найти. Хоть я и почти уполовинил ветки, но это были лишь растущие в стороны побеги, а основная часть куста была цела и торчала прямо над могилой, и соваться туда не было никакого желания.

Мог ли этот куст расти прямо из гроба? Вряд ли. Скорее всего, у него есть какой-то источник, но не в гробу, а поблизости. Взять длинную палку, да потыкать в землю, чтобы найти место, откуда растет куст? Тогда магический страж мог принять меня за агрессора и атаковать по полной.

Машинально, на полном автомате, я опустил руку на землю и ухватил что-то мягкое. Бросил быстрый взгляд: фууу,

червяк! Да не простой, а странного красно-кирпичного цвета. Из любопытства глянул по нему информацию. А ведь угадал!

Красный Червь (монстр), насекомое 2-го уровня (съедобно).

Приписка рядом с уровнем меня удивила: отыгрывая своего будущего охотника, я взял несколько разных навыков, в том числе Травничество и Кулинарию. Но подобную надпись видел впервые. Наверное, так работает мое новое умение, показывая, какую дрянь я теперь могу жрать. Хоть теперь в виртуалити-шоу! Впрочем, а что мне терять? Я и так уже мертв, согласно игровой легенде.

Зажмурившись и стараясь представить извивающуюся тельце лишь горсткой единичек и нулей, я отправил его в рот и, не пережевывая, проглотил. Хорошо еще, что вкус не могу чувствовать! Эффект не замедлил себя ждать, выдав целый веер системных сообщений:

Вы съели Красного Червя!

Получено +6 % опыта владения умением «Пожирание»: уровень 1 (6 %).

Здоровье: -1 (10/20).

Получен временный эффект «Отвращение». Действие: 30 минут.

Получен временный эффект «Поиск пищи». Действие: 62 секунды.

Я глянул описание эффекта «Отвращение»: вы ничего не можете съесть. Ну надо же, какая прелесть! Есть не могу, зато могу искать пищу. Не желаете ли отобедать парочкой упитанных свежепойманных червей, сэр? Спасибо, но что-то не хочется – меня от них уже воротит.

Любопытства ради глянул описание второго эффекта:

Описание: магическое чутье позволяет красным червям находить растительную пищу на расстоянии до 3 метров!

То есть еда, которую я смогу искать почти целую минуту, она и вовсе для червяков предназначена. Определенно, разработчики не лишены чувства юмора, замешенного на легкой доле садизма и унижения!

Мои размышления прервал сработавший таймер, напоминающая, что откатилось умение: «Закопаться!»

«Режим тренировок нарушать нельзя!» – подумал я и погрузился в землю.

Вылезло системное сообщение о получении третьего уровня умения, но я отмахнулся от него, как от назойливой трупной мухи. Потому что вместо уже привычной черноты вокруг меня была совершенно иная картина: я мог видеть под землей!

Правда, видел все так, словно находился в серой мгле, а сквозь нее проступали тускло светящиеся линии, пятна и странные загогулины двух оттенков. Причем красноватые были неподвижны, а желтоватые – активно двигались.

И тут до меня дошло: сожрав червяка, я получил его зрение. Красные пятна – это пища, а голубые – это сородичи, то есть другие черви. Красные Черви пожирали останки растений, так что гигантское, прямо-таки пылающее пятно прямо передо мной было не чем иным, как корнем злосчастного куста. Того самого, с которым я воевал уже несколько часов не на жизнь, а на смерть!

Глава 10. Первая профессия

Итак, теперь я знал, где находится корень волшебного сторожевого куста и каковы его размеры. Оставалось только придумать, что с ним делать. Выкорчевать куст – не хватит силенок. Да и не так он прост, я думаю – пара десятков шипастых плетей вряд ли остановят персонажа высоких уровней, а таких у могилы побывало немало. И даже Карл боится сторожевого растения, хоть у него и пятидесятый уровень. Кстати, как я понял – уровень основной массы НИПов зависит от размеров и степени развития города, так что Ривер, в который я угодил, предназначался для игроков-пятидесятников. Правда, неподалеку находился лагерь для начинающих игроков уровня до десятого, «нубятник», но оттуда игроки отправлялись в другой городишко к северу.

Силовой способ явно не годился – по словам того же могильщика, пока что охранные заклинания не воспринимали меня как угрозу. Но это пока. Вряд ли куст позволит уничтожить себя с помощью отравы или каких-нибудь вредителей. Да и неуважительно это будет по отношению к покойному.

Я знал, что решение лежит где-то на поверхности, но оно ускользало от меня. Наверное, перетрудился. А значит, пора было сделать перерыв. Тем более что у меня уже накопилось прилично нераспределенных очков навыков, а самих навыков – еще не было ни одного, и этот вопрос нужно было

срочно решать, чтобы не простаивать в развитии.

Изначально я собирался развивать персонажа по классической схеме: половина навыков на выживание, и половина – на заработок. Всего можно изучить десять, из которых три-четыре займут классовые навыки и еще какой-нибудь боевой в дополнение. Оставшиеся я собирался сделать попарно: два добывающих, один полезный, а второй денежный; два производящих по такой же схеме, и еще один, рассчитанный исключительно на высокий заработок, что бы это ни было – хоть дизайн интерьеров, хоть кладоискательство.

Теперь же на первый план у меня выдвигалось выживание и прокачка замороженных статов до приемлемого уровня. Я был сильно ограничен в выборе класса. Да что там – едва ли мне удастся дотянуть свои параметры до минимальных по классовым требованиям хотя бы к уровню десятому! А потому придется делать упор именно на выживание и развитие своих самых ущербных параметров – то есть всех.

Итак, тренировки. Дело в том, что параметры можно было развивать, активно прокачивая навыки. Самыми простыми считались добывающие профессии: они зависели всего от одного-двух параметров и включали в себя минимум умений, которые нужно было развивать. Например, Травники или Лесорубы: знай себе дергай травку да лес руби. А у тебя тем временем растут параметры, завязанные на эти умения. Для травника это были Интеллект и Ловкость, а для лесоруба Сила и Выносливость. Чем больше рубишь – тем сильнее

становишься, чем ты сильнее – тем лучше валишь деревья. Все просто.

Производственные же профессии мало того, что были требовательны к большому числу параметров, для их развития нужны были рецепты или схемы, а также целая куча компонентов. Та же Алхимия была завязана на Ловкость, Интеллект и Удачу. И если кое-как срубить дерево или травы надергать можно было, имея минимальные параметры, кучу времени и терпения, то в производстве этот трюк не работал: в лучшем случае неудачливый алхимик терял все компоненты, а в худшем – погибал во взрыве вместе с лабораторией. Которая, кстати, тоже недешевое удовольствие.

В общем, такие профессии были дороги, сложны, привязывали тебя к месту производства и требовали приличной финансовой поддержки или бездны времени – на добычу компонентов и рецептов или схем.

Также достаточно просто можно было прокачивать боевые и классовые навыки: хватай меч да руби врагов и зверье всякое. Или учи заклинания да колдуй налево-направо. Но они и привязаны были в лучшем случае к двум параметрам, а в основном – к одному. Для интенсивной тренировки замороженных умений это был не самый лучший выбор. Не говоря уже о том, что прокачка исключительно в сражениях мне тоже не подходила.

Так что мои условия были просты: низкий порог требований и привязка к двум-трем параметрам, минимальный уро-

вень опасности для меня, любимого и щедедушного, и при этом максимум пользы. Ах да – и еще относительно простой способ получения нужных рецептов или заклинаний, и компонентов. И чтобы в перспективе – грести на этом деньги лопатой!

А еще нужно было разобраться с проблемами коммуникации. Если я хочу обучаться – то нужно и научиться общаться с наставниками, одними «ыыы» и «эээ» тут не отделаешься. Поэтому мне нужно было научиться читать и писать. Самый простой способ: поднять Интеллект до 20 единиц, или пить Зелье Грамотности, действующее полчаса. Ходовой, кстати, товар!

Также для этого существовало несколько талантов, вроде моего «языка жестов» или специальных навыков вроде Лингвистики. Ее «умениями» были языки и уровень владения ими. На низких уровнях можно было учиться разговаривать, читать и писать на самых распространенных языках, а на высоких – изучать мертвые языки, язык магических рун и технических схем. Друиды могли общаться с животными, мистики и вовсе могли передавать мысли, но все это были умения высшего порядка, завязанные на классовые специализации. Мне же нужно было что-то попроще, подешевле, и чтобы не тратить драгоценные слоты под навыки.

Здоровье: +3 (13/20)

А ведь несколько дней назад я вот так же лежал в гробу и планировал свое будущее развитие! Помнится, собирал-

ся изучать Алхимию: очень полезный навык, особенно если нужно всегда под рукой иметь бутылки для восполнения здоровья и маны, или для повышения параметров. Вот только теперь я зомби, и всякие Зелья Лечения мне вообще не помогут, а все остальные имеют ослабленный вдвое эффект. Или и вовсе не подействуют. Только и остается, что закапываться по откату, да латать себя кривой ржавой иглой...

Стоп! Гениально!

Кажется, я знал, какой первый навык изучу, и кто станет моим наставником. И даже проблемы коммуникации мне не помешают.

«Выкопаться!»

Лопату я бросил на землю, чтобы не стесняла движений – не хотелось терять ни минуты. Вдруг Карл уйдет по делам?

«На стаарт! Внимаание! Бегоом... арш!» – мысленно скомандовал сам себе и сорвался с места. Точнее, попытался:

Вы недостаточно выносливы, чтобы перемещаться бегом!

Ах да, я же статовый инвалид. Значит, лопату можно взять с собой. Неторопливым шагом я направился к хижине могильщика, но сперва заглянул в свой склеп. Закопаться, чтобы залечить раны, я не мог еще минут сорок, поэтому пришлось действовать с максимальной осторожностью. Я взял трофейный меч, стиснул зубы и...

К своему хозяину я заявился в донельзя странном виде: на правом плече лопата, из живота торчит меч, а лицо расплывается в широкой улыбке Иванушки-зомблячка.

– Эх тебя угораздило, – удивленно вскинул бровь могильщик.

– Ы-ы-ы, – развел я руками, пытаюсь придать лицу максимально страдальческий вид.

– Давай, помогу.

Он оторвался от своего занятия – Карл вычищал новенький гроб от опилок – и подошел ко мне. Осмотрел клинок, вошедший примерно на две ладони в тело (для этого мне пришлось еще разок с разбегу напороться мечом на стену), а потом уперся ногою мне в грудь и, ухватившись обеими руками за рукоять, одним рывком выдернул меч.

Моя мертвая плоть с громким чавканьем неохотно отпустила оружие. Жуткая рана начала медленно заполняться густой черной слизью, заменявшей мне кровь.

– Ну и как это произошло? Надеюсь, тебя никто не обидел?

– А, – беззаботно махнул я рукой.

Потом вперил в хозяина умоляющий взгляд. Указал рукой сперва на рану, потом на его карман со швейными принадлежностями и снова на рану. Изобразил пальцами движение, словно зашиваю дыру.

– Наверное, хочешь, чтобы я тебя подлатал? – быстро разгадал мою пантомиму могильщик.

– А-а-а, – киваю.

Карл без лишних слов вытащил свою жестянку, достал иглу с ниткой и взялся за работу.

Рана зашита! Здоровье: +3 (8/20)

– Ну вот и готово.

– Э-э-э! – заявил я, доставая всю свою наличность и указывая пальцем на его коробку.

– Хочешь купить?

– А-а-а!

– Хм, действительно, не бегать же тебе ко мне каждый раз, когда снова порежешься. Дарю!

Отлично! Первая часть плана прошла без сучка без задоринки. Осталась вторая, самая важная и сложная. Я жадно выхватил коробку и иголку с ниткой из рук могильщика, уселся прямо на пол и закатал рукав рубахи, обнажая три небольших разреза на плече. Или даже, скорее, разрыва – попробуй-ка себя аккуратно порезать ржавым и тупым пятикилограммовым мечом, имея единицу Ловкости!

Небрежно ухватив толстую иглу непослушными пальцами, я сильно ткнул себя ею в плечо, даже не стараясь прицелиться.

Вы получили урон: 1 (колющий).

Здоровье: 7/20

Поморщившись, я вытащил иглу и снова попытался «зашить рану», на этот раз засадив иголку в собственный палец.

Вы получили урон: 1 (колющий).

Здоровье: 6/20

Карл занимался в это время своим гробом, изредка бросая на меня любопытные взгляды. После пятой неудачной

попытки, наконец, он не вынес этого зрелища. Подошел, вырвал из моих исколотых пальцев иголку и, присев рядом, сказал:

– Дай я покажу, как нужно. Смотри: одной рукой плотно прижимаешь края раны друг к другу, потом вонзаешь иглу вот тут, чуть повыше разреза. Аккуратно прокалываешь под кожей, но не слишком глубоко...

А я сидел и счастливо улыбался: моя пантомима с самовредительством увенчалась успехом!

Наставник Карл предлагает вам изучить новый навык: «Портняжное дело»!

Принять / Отказаться?

Разумеется, принять! Всего полчаса мучений, и я заполучил свой первый навык и профессию, как нельзя лучше подходящую под мои требования. Безо всяких сожалений я потратил единицу навыков на изучение «Портняжного дела».

Описание: этот навык позволяет вам иметь дело с тканой одеждой: чинить ее и украшать. Опытные портные могут улучшать одежду, а искусные мастера – шить собственную.

Итак, что я получал в ближайшей перспективе? Во-первых, по своим параметрам я был обречен таскать легкую одежду из ткани и кожи, и навык ее ремонта был как нель-

зя кстати. Во-вторых, зашивать можно было не только дыры в штанах, но и дыры в себе любимом – отличная альтернатива моей «подземной» медицине! В-третьих, «Портняжное дело» развивало сразу два параметра: основным статом шла Ловкость, и Воля второстепенным. Не самые полезные параметры, зато и никаких проблем с расходным материалом: уж что-что, а нитку с иглой всегда можно купить или выпросить у сердобольных НИПов.

Вы изучили навык «Портняжное дело»!
Доступны новые умения!

Портняжное дело развивалось в трех направлениях: ремонт одежды, ее украшение и создание новой. Опытные портные могли наносить на одежду магическую вышивку или шить какие-нибудь «мега-удобные штаны терпеливого студента» с бонусом на +10 Выносливости. Но до этого мне было еще расти и расти, а пока игра предлагала куда более простые «рецепты». Причем одно умение у меня уже было изучено в качестве базового, и еще одно – можно было выучить, вложив очко:

«Зашить дыру» (Уровень 1, ремонт). Заделывает прореху в простой тканой одежде, восстанавливая 3 единицы ее прочности. Требования: нитка и игла.

«Пришить пуговицу» (Не изучено, украшение). Пришивает обычную пуговицу к куску ткани или одежде, прочность соединения 10 единиц. Требования: нитка, иголка и пуговица.

Тратить драгоценные очки на пуговицы я и не собирался, а вот насчет зашивания... Я решил опробовать умение в действии на себе, чтобы проверить эффективность:

Рана зашита! Здоровье: +1 (9/20)

Получено 3 % опыта к умению «Зашить дыру»: уровень 1 (3 %).

Хм, все правильно, я не ткань, да и прочности у меня поменьше, чем у собственной рубахи, потому и восстанавливается меньше здоровья. Еще немного поработав иголкой, я зашил оставшиеся раны, подняв развитие умения до 9 %, а свое Здоровье – до 11.

В общем, на данном уровне для лечения использовать его неэффективно, но зато и прокачивается умение легко: достаточно пары рваных рубах, ниток с иголкой и времени. Поэтому я решил пока приберечь полученные с повышением уровня очки на что-нибудь более полезное и сложно развиваемое.

Мой подход, использованный для выбора навыков, прекрасно подходил и для того, чтобы определиться с классом. Итак. Желательно дистанционный бой, легкая одежда, развитые Восприятие, Ловкость и Воля... Круг поиска медлен-

но, но верно, сужался!

Глава 11. Улыбайся, и люди потянутся

«Зомби бывают разные – черные, белые, красные...» – мысленно напевал я, хватая очередной саван и ловко вдевая в игольное ушко новую нитку.

Шитьем я занимался уже пятый час, при неровном свете свечи, сиротливо озарявшей дрожащим светом мой склеп, больше напоминавший швейную мастерскую. Мой хозяин, видя, что с облагораживанием могилы Нелима я не справляюсь, выдал новое задание: сунул мне в руки аж пять десятков драных саванов и приказал к утру привести их в порядок. Оказывается, у нас, у мертвяков, рабочий день не нормированный, без перерыва на сон и еду – ни то ни другое нам не нужно, в отличие от живых.

Впрочем, мне и лучше – и задание выполню, и новообретенное умение прокачаю. Пять десятков саванов, в каждом от одной до трех дыр, которые нужно было зашить, по пять минут на дыру – это часов на восемь работы с перерывами на закапывание (таймер я так и оставил) и замену свечи.

Усталости мое виртуальное и мертвое тело не чувствовало, умения энергии не расходовали, так что работал я ритмично и монотонно, а со скукой боролся, обдумывая свое будущее и настоящее. На повестке дня стояли два важней-

ших вопроса: общение и получение новых навыков.

В приоритете было получение класса. Класс давал и дополнительные способности, и навыки, и даже таланты. В общем, множество разных полезностей в одном флаконе. Но мало было выбрать класс и навыки, которые я собирался получить, – мне нужно было найти наставников и оплатить их услуги, деньгами или отработкой. Найти незнакомых мне людей, в незнакомом городе, не умея разговаривать или даже просто писать. Та еще задача.

Но тут на помощь могла прийти сама игра: мне нужно было раздобыть карту города. На ней наверняка отмечены важнейшие места, вроде Рыцарской Школы, Ремесленных Кварталов или Академии Магии – в общем мест, где потенциально водились нужные мне учителя. Такую карту можно было купить или составить самому, гуляя по городским улицам.

Денег у меня не было: я не наемный работник, а мертвый раб в услужении, так что жалованье мне не полагалось. Разгуливать немому зомби в одиночестве по городским улицам, полным стражи и игроков, – дураков нет. Даже в сопровождении гоблинов это был не самый легкий квест.

Нужно было как-то решить обе проблемы одним махом. Полезных для горожан навыков у меня было, считай, всего два: шить да жрать всякую дрянь, вроде огородных вредителей.

Получено +7 % опыта владения умением «Зашить дыру»: уровень 3 → 4 (3 %).

Получено 12 % опыта к навыку «Портняжное дело»: уровень 2 (37 %).

Отлично! Зашивать одежду с точки зрения получаемого опыта было выгоднее, чем себя. Да и навык рос достаточно быстро: каждое получение уровня умения давало приличное количество опыта и к навыку, я даже уровень Портняжного успел поднять. Правда, саванов остался всего десяток, но ведь есть еще и моя рубаха. К утру я собирался довести свое мастерство латания дыр до шестого уровня, а портняжное дело – до третьего. Рост уровней навыка радовал меня еще вот такими цифрами в параметрах персонажа:

Ловкость: 1 (12 %)

Воля: 1 (5 %)

Растут! Растут потихоньку, родимые! К тому же мои зомби-тренировки тоже приносили плоды, и я уже получил третий уровень умения «Закопаться» и теперь восстанавливал в полтора раза больше Здоровья, а время перезарядки умения сократилось на минуту. Мелочь – а приятно! А еще за каждый полностью отремонтированный саван я получал 2–3 опыта – отличная прибавка, даже выгоднее, чем за само задание.

Теперь я точно знал, что мне нужно выучить силовой навык, завязанный на несколько параметров сразу, который можно было легко тренировать даже с моими ограничениями, не рискуя жизнью. Может, он и не так пригодится мне на практике, зато поможет тренировать параметры. В голову

мне пришел только один такой: Атлетика. Он отвечал за бег, прыжки, плавание и различную примитивную акробатику, а требовал развитых Силы, Ловкости и Выносливости. На рекорды я идти не собирался, бегать и вовсе не мог физически – так что нужна она мне была только ради тренировки жизненно необходимых характеристик. Но, опять же, нужно было искать наставника.

Как и планировал, к утру я не только закончил работать с саванами, но и свою рубаху покрыл десятками разноцветных стежков, стараясь прокачать умение и навык. Заметив эти художества, Карл ничего не сказал, лишь усмехнулся, забрал заштопанное тряпье и выдал новое задание.

– Бери свой рабочий инструмент и дуй в северную часть погоста. Там собаки забор подрыли, нужно дыру засыпать.

Внимание! Вам предлагают задание «Собачий лаз».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: засыпать яму, которую выкопали собаки.

Награда: +30 Опыта.

Штраф за невыполнение: нет.

Задание элементарное, и награда, соответственно, тоже мизерная по меркам моего уровня. Впрочем, выбора у меня и не было никакого. В любой момент могильщик мог просто

меня заставить, используя Ошейник Подчинения.

Взвалив лопату на плечо, я заковылял к северной ограде. Яму отыскал быстро, а на ожоги, получаемые от святой земли, уже и внимания почти не обращал. Дыра была небольшая и выкопана как-то странно – не похоже на подкоп. Скорее, просто яма, которую зачем-то вырыла собака рядом с оградой. Впрочем – что значит, зачем? Не нору же она себе копала в самом деле! Наверное, просто хотела спрятать кость, а ей кто-то помешал.

Интересно, а «червячковое зрение» поможет мне увидеть, что там зарыто?

Из чистого любопытства (ну и чтобы умения подкачать, разумеется) я расковырял горку набросанной рядом с ямой земли в поисках червей. Есть! Красный червь – тебя-то мне и надо, съедобный ты мой!

Зажмурившись, сунул червяка в рот и разжевал. Игра срисовала с меня единицу здоровья и показала увестистый такой кукиш всемогущего Рандома: никаких эффектов я не получил.

Что ж. У меня есть цель, есть терпение, есть пока еще не дырявые штаны, целых полмотка дареных ниток и полчаса в запасе, пока снова не станет доступно умение «Пожирание». Усевшись на соседнюю могилку, я рванул штанину и тут же принялся ее штопать, одновременно поглядывая за ограду кладбища.

Сам погост хоть и находился за западной городской сте-

ной, но тоже относился к городской черте: у самой стены находилось поселение наемных работников, которые днем работали на горожан-хозяев, а вечером возвращались в свои лачуги. Здесь были как подсобные рабочие, так и мастера на все руки и даже несколько ремесленников. И все они считались горожанами, со всеми их правами и обязанностями, в виде целого вороха налогов. Скорее всего, именно ради налогов это поселение и было объявлено частью города.

Откуда я все это знал? Сегодня пара человек с утра приходила проведать своих усопших родственников, а я подслушал их разговоры. Жаловались они и на высокие налоги, и на жадных нанимателей, и на вконец обнаглевших «бессмертных» – так в игре называли игроков. На меня они внимания и не обратили даже – видать, привыкли, что на Карла мертвяки работают.

Один из западных трактов пролегал мимо кладбища. Торговцы и благородный люд здесь не появлялись – наверное, из-за излишнего суеверия, – зато пару раз я видел актерскую труппу и дважды – каких-то паломников. Одни были выряжены в ярко-оранжевые рясы и гладко выбриты, а другие носили темные подпоясанные веревками балахоны, а лица прятали под низко надвинутыми капюшонами.

И каждый раз, когда где-то на горизонте поднималась пыль, сигнализируя о чем-то приближении, словно по волшебству на дороге перед кладбищем появлялись попрошайки. Одноногий старик, горбун-карлик и упитанный детина с

тостью и в черных очках. Даже я с моим Восприятием так и не смог понять, откуда эта троица появляется. Они ковыляли за путниками с протянутой рукой, и заунывно выклянчивая подавание. Удивительно, но им всегда подавали.

Особенно привлек мое внимание одноногий попрошайка. Я хорошо рассмотрел висящую у него на шее табличку вроде тех, на которых обычно пишут слезливые просьбы помочь инвалиду, ветерану, сироте (нужное подчеркнуть).

Так вот, вместо надписи на табличке были изображены рисунки! Гениально, не правда ли? Хитрый «непись» не стал тратить ни на зелье, ни на уроки наставника, или даже просто на услуги писаря, а взял и нарисовал картинку – для этого грамотность не нужна.

«Закопаться!»

Напомнил мне таймер. За это время я успел поднять свое умение штопать дыры еще на один уровень, и теперь любовался вот таким описанием:

Умение «Зашить дыру» (Портняжное дело, ремонт).

Уровень: 7 (3 %).

Описание: Заделывает прореху в простой одежде, восстанавливая 9 единиц ее прочности.

Требования: нитка и иголка.

На этом уровне умения я уже примерно каждый пятый раз восстанавливал не одну, а две единицы здоровья. Еще немного, и мне удастся выяснить зависимость между восстанавливаемой прочностью одежды и количеством исцеляемого здоровья.

Взял с каменного надгробья заранее приготовленного червяка и сунул его в рот. Если и сейчас не сработает, то брошу эту глупую затею и просто засыплю яму.

Вы съели Красного Червя!

Получено +5 % опыта владения умением «Пожирание»: уровень 1 (11 %).

Здоровье: -1 (14/20)

Получен временный эффект «Поиск пищи». Действие: 62 секунды.

Есть! А теперь – погружение и мои законные +.

Под землей я открыл глаза и посмотрел в сторону ямы. Здесь, помимо красноватых останков растений или корней, а также пары голубых подвижных силуэтов, я заметил немало черных объектов различных форм и размеров. Скорее всего, так черви видели препятствия: камни, например. И в собачьей яме также было закопано что-то такое черное, продолговатой формы.

Выкопавшись, я разгроб свежую землю и вытащил... Кость! Самую обычную кость, которую собака здесь закопа-

ла. На всякий случай, глянул ее описание:

Собачья косточка

Описание: начисто обглоданная кость какого-то крупного зверя, которую пес решил припрятать до лучших времен. Источает приятный манящий запах, ощутимый лишь собаками.

Впрочем, а что я хотел? Клад найти или кнопку выхода из игры? Отбросив кость в сторону, я занялся ямой. С трудом ворочая тяжелую лопату, я за полчаса управился с заданием и уже собирался идти назад, как мою правую ногу словно обожгло:

Вы получили урон 2 единицы (колющий)!

Здоровье: 9/20

Ну вот. Мало того, что святая земля покою не дает, так еще ухитрился на кость напороться. Пора бы мне уже и башмаками обзавестись.

Я поднял злосчастную кость и уже собирался было отшвырнуть ее подальше, как появилось сообщение:

Вы обнаружили дополнительное свойство предмета «Собачья косточка»!

Получено 5 % опыта к таланту «Познание сути вещей»: уровень 1/10 (5 %).

И сменилось название кости: теперь она называлась «Счастливая собака косточка»! А в свойствах добавился

новый пункт:

Дополнительно: приносит своему владельцу удачу (Удача: +1)

Отлично! Стат к статусу, навык к навыку, по кусочку тут, по проценту там – глядишь, и вырастет из меня когда-нибудь нагибатор всея Фанмира!

Сунув кость в инвентарь, я зашагал к дому могильщика, сдать задание и попросить у него письменных принадлежностей.

– Что-то долго тебя не было, – хмурился мой хозяин. – Тут приходил гробовщик, мерку с тебя снять хотел. Но так и не дождался. Поэтому придется тебе самому к нему идти. Тут недалеко: поселок у городской стены знаешь, к которому тракт ведет вдоль нашего погоста?

Я утвердительно кивнул.

– Там он и живет. В городе мастеру такой профессии жилось бы неуютно. Сейчас я тебе объясню, как до него добраться.

Замахав руками, аки мельница, я отшатнулся от него. Вытянул вперед руки, выставив открытые ладони, словно что-то отталкиваю.

– Не пойдешь? Это с какой такой стати? Я же для тебя, мертвяка, стараюсь, место спальное устраиваю. За свой счет, между прочим!

Я вытянул руки вперед, безвольно свесив кисти и, издавая утробные звуки, медленно заковылял по комнате, ими-

тируя зомби из популярных во времена моего детства фильмов ужасов. Потом изобразил всадника на коне, который на скаку выхватывает из ножен меч (в моем исполнении это был лопатный заменитель рыцарского меча) и отрубает зомби голову.

– Стражи боишься, что ли? – догадался Карл.

– А-а-а, – кивнул я.

– Пожалуй, это и впрямь проблема. Впрочем, решаемая!

Он вышел из комнаты и вернулся с письменными принадлежностями. Взял кусок бумаги и что-то на нем написал. Показал мне.

Мне оставалось лишь развести руками и отрицательно покачать головой: «не понимаю».

«Городское имущество, закреплен за Западным погостом. Инвентарный номер: Ден-1. За утерю или порчу этого зомби штраф 500 монет», – вслух зачитал он.

Ай да «непись»! Неужто в наше время уже и чувство юмора научились программировать? Или проработан этот персонаж куда как тщательнее, чем следовало бы для обычного зрителя кладбища в захолустном городишке.

– Держи! – с этими словами он прямо к груди приколот мне записку булавкой. Подражатель фигов, аж две единицы здоровья мне отминусовал.

– Ай! – указал я пальцем на перо и бумагу.

– А лопатой по шее и в яму? – практически сразу расшифровал жест могильщик. – Ишь ты, и впрямь – инициативный.

– А-а-а, – достал я все свои сбережения.

– Вообще-то оно стоит раз в десять дороже. Впрочем, ладно, бери. Но перо потом вернешь – оно самописное и еще не один месяц прослужит.

– Ы-ы-ы! – довольно осклабился я.

– Ума только не приложу, зачем оно тебе. Ты же ни писать, ни читать не умеешь.

– У-у-у, – загадочно подмигнул ему я и вышел из домика, прихватив письменные принадлежности.

Добравшись до родного склепа, я сразу же отколол записку Карла и, зашив раны, взялся за рисунок. На элементарную детскую картинку у меня ушло больше часа и четыре листка бумаги, но результатом я был доволен. Прицепив все теми же булавками рисунок себе на грудь, я выбрался к территории кладбища и вышел на тракт.

Свой поход к гробовщику я решил отложить: никаких ограничений по срокам у задания не было, опыта за него давали немного, а проверить свою идею не терпелось. Усевшись на траву прямо у дороги, я достал кусок ткани и принялся ждать, одновременно прокачивая умение «Зашить дыру».

Час спустя на дороге показалась одинокая телега, на которой находилась семья: мужчина средних лет сидел на передке и правил лошадьми, а в повозке женщина возилась с мальчишкой лет пяти-шести. Поправив табличку на груди, я спрятал в инвентарь ткань и выпрямился во весь рост на

обочине, повернувшись к телеге и вытянув вперед руку открытой ладонью вверх. При этом я старался улыбаться, как можно шире, и выпячивал вперед грудь, демонстрируя свой шедевр.

Телега замедлилась, не доезжая до меня с десятков шагов. Возница осадил лошадей и повернулся к своей жене:

– Смотри, Рана, никак мертвяк на дороге?

– Ой, избави нас пресвятая Амалия от напасти лихой, – очертила та сжатыми в щепоть пальцами круг вокруг своего сердца.

Вы получили урон 10 единиц (Свет)!

Здоровье: 10/20

Ого! Вот это сила молитвы! Больших усилий мне стоило не броситься наутек после такого «любезного» приветствия. Сильна эта пресвятая Амалия, ой сильна, раз одно ее имя на меня так действует.

– Мама, он же плачет! – закричал вдруг ребенок, указывая пальцем в мою сторону.

– Где? – женщина прижала мальчика к груди, а мужчина вытащил из укрывавшей дно телеги соломы топор.

– Вон, на картинке!

Наступила тишина. Минуту спустя возница щелкнул кнутом, погоняя лошадей, и телега тронулась с места. А когда телега поравнялась со мной, то что-то сверкнуло на солнце и упало рядом в траву. Все так же улыбаясь, я смотрел вслед удаляющейся повозке, и лишь когда они отъехали достаточ-

но далеко, я нагнулся, чтобы подобрать блестящий предмет. Это оказался металлический кругляш:

Вы нашли 5 монет!

Работает! Как я уже убедился на примере НИПа-попрошайки, далеко не все боты в этой игре умеют читать и писать. Вот я и решил проверить, способны ли они распознавать простейшие символы и понимать их смысл. И эксперимент удался на все сто!

Я поправил картинку на груди. Картинку, на которой был нарисован один из самых популярных текстовых символов еще со времен зари виртуальных технологий: круглая голова человечка с широко открытыми глазками, крохотным носом-пуговкой, выразительно опущенными вниз уголками губ и одинокой слезой на щеке. Самый обычный плачущий смайлик.

Немного подумав, я снял картинку и заменил ее на другую. Убедившись, что рисунок улыбающегося смайлика будет хорошо заметен со стороны, я зашагал в сторону поселка...

Глава 12. Выход в свет

В поселке меня встретили настороженно. Камнями не швыряли, напасть не пытались, но обходили стороной и опасливо косились. Четверо работяг в тени раскидистого дерева, едва завидев зомби, оживленно зашептались. На поясах у них висели плотницкие топоры и широкие ножи, а на бородатых лицах не было и тени страха.

«Дистанция до объекта 42 метра!»

Отрапортовал скрипт, когда я достаточно близко приблизился к этой хмурой четверке. Захлопали ставни окон, замелькали за пыльными стеклами любопытные лица. В некоторых домах открылись двери и на порогах появились фигуры их хозяев или просто любопытствующих. Детей было немного: скорее всего, взрослые попрятали их по домам.

Одинокий старый пес, звеня цепью, выбрался из конуры и начал было на меня брехать, но потом, словно испугавшись собственной храбрости, внезапно умолк и снова спрятался. Остальные собаки молчали – то ли боялись, то ли не воспринимали меня, как угрозу. А может, просто не знали, как реагировать на игрока, пахнущего зомби, – не были на это запрограммированы, а выделять ИскИна для управления дворовыми псами в захолустном поселке никто не стал бы.

Позади послышались приближающиеся шаги. Мужики с топорами, увидев того, кто подходил ко мне сзади, выстрои-

лись в ряд, перекрывая мне путь вперед.

Я прислушался:

«Обнаружен звук шагов. Дистанция 25 метров, направление: Юг».

Это уже сработал мой звуковой скрипт. Я поморщился и сделал пометку переписать его на более удобный и менее назойливый.

Шаг твердый, равномерный. Легкое позвякивание металла, и скрип кожи. Шелест извлекаемого из ножен клинка. Я повернулся, изобразив самую радушную улыбку, на которую было способно мое мертвое лицо, и вытянул вперед руки раскрытыми ладонями вверх.

– Именем Закона, замри на месте, монстр! – голос стража закона звучал уверенно. Впрочем, он и был на добрую полсотню уровней выше меня, – что тебе нужно в поселке?

– А я видела вчера этого мертвяка, – раздался вдруг женский голос.

Невысокая полноватая женщина стояла за невысоким забором, налегая на него своей необъятной грудью. В приметном сарафане цвета полевых цветов и с повязанным на голове платком. Нет, раньше я точно с ней не встречался.

– Он на погосте работает, у кладбищенского смотрителя – за могилами приглядывает. Я вчерась вечером к Кар... к мужу на могилку ходила, видела его.

Четверка мужиков заухмылялась, прикрывая невольные улыбки, кто рукой, кто воротом. Угу. То-то едва темнеть на-

чало, могильщик сунул мне полсотни драных саванов и велел не появляться, пока все не зашью. Теперь понятно, чем – или кем – он был занят.

В подтверждение ее слов, я достал написанную хозяином бумагу и ткнул ею в нос стражнику. Тот уставился в нее и зашевелил губами, читая. Как мне показалось – по слогам.

– Ишь ты! Пряма казенный – ни потерять, ни поломать, – усмехнулся он. – Ну а здесь тебе что нужно? За свежим мясом приперся?

– Э-э-э, – замотал я головой и указал на картинку с улыбающимся смайликом.

Потом я лег на землю в позу готового к погребению покойника и руками очертил вокруг контур гроба. Поднялся и изобразил человека, который стучит молотком.

– Это он просит похоронить его по-человечески! – уже без страха промолвил один из посельчан, выходя за калитку.

– Та не... Надо ему кол осиновый в сердце, – это подошла бородатая четверка.

Я отрицательно замотал головой. Вытянул вперед ладонь со сжатыми коробочкой пальцами. Сверху накрыл второй ладонью, изображая крышку гроба.

– Я так думаю, он говорит, что всем нам крышка, – нашелся еще один эрудит. Постепенно вокруг меня начала образовываться толпа, и каждый норовил вставить свою версию.

– Башмаки, башмаки ему нужны, он же босой совсем! – орала сердобольная бабка.

– Жрать оно хочет, истину говорю – к гадалке не ходи!

– Говорит, что если не отдадим ему самую красивую девушку, то он все кладбище на нас поднимет, – это уже вмешался молодой паренек призывного возраста, за спиной которого пряталась большеглазая красотка, от таких слов вмиг побледневшая.

Финальную точку поставил в споре сам гробовщик, которому шум на улице мешал работать:

– А ну разошлись все! Мертвяка Карл ко мне прислал с мерками для гробов.

Недовольно зароптав, селяне отступили, но расходиться по домам не спешили. Четверка работников с топорами расступилась, но едва-едва, чтобы я между ними протиснулся.

Мастер привел меня в свой дом и, по совместительству, мастерскую. Там он, ни слова не говоря, взялся за дело: замерил мой рост, ширину, окинул взглядом сбоку, что-то прикидывая. Уложил на широкую доску и сделал пару меловых меток. Ага! И впрямь для меня гроб мастерить собрался! Ну, раз так, то следовало позаботиться о своем будущем удобстве.

Я слегка раскинул в сторону руки. Провел пальцем черту чуть дальше меловых меток, мол: «нельзя ли чуть пошире»? Потом и вовсе улегся на бок, подогнув ноги.

– А то и верно, тебе это скорее кровать, чем ящик, – согласился мастер, – не волнуйся, сделаю попросторнее. Готово будет дней через пять-шесть, тогда же и оплату возьму.

Выполнено задание «Гробовая мерка»!

Получена награда: +50 Опыта.

Всего опыта: 210 из 400.

Выйдя из мастерской, я первым делом внимательно осмотрелся. На улицах было пусто, но я чувствовал на себе взгляды десятков любопытных глаз. Наверное, не каждый день по поселку разгуливает «казенный» зомби с рисунком смайлика на все брюхо! Стражник и четверка мужиков с топорами демонстративно стояли посреди улицы и не сводили с меня глаз, пока я не вышел за ограду поселка.

Но отправился я не в сторону кладбища, а к городу: собирался провернуть до вечера еще одно дело. Не пройдя и пары сотен метров, я услышал позади звук шагов, а потом и дыхание, срывающееся на хрип. Похоже, меня преследовал кто-то не слишком спортивный.

Обнаружен звук шагов. Дистанция 52 метра, направление: Запад.

Ну что ж, бегать я не могу, так что скоро меня все равно нагонят. Поэтому я развернулся лицом к преследователю и принял самую миролюбивую позу: улыбающийся смайлик висит на груди, моя улыбающаяся рожа – сверху, руки выставлены слегка вперед с открытыми ладонями.

– Уф, насилу догнала! – шагах в десяти остановилась пре-

следовательница.

Это оказалась моя заступница, та самая женщина, что вчера навевалась в домик Карла. Отдышавшись, она сделала осторожный шаг в мою сторону.

– Ты же потом назад, на погост пойдешь? Просто, есть тут у меня, – еще один шаг, – нужно кое-что Карлу... смотрителю кладбища передать, – щеки ее заалели, а в руках появился свернутый листок бумаги.

Внимание! Вам предлагают задание «Послание вдовы».

Принять задание?

Да / Нет

Описание: вдова из Малой Ривенки просит вас передать письмо Карлу, смотрителю Западного погоста прямо в руки:

Награда: +50 Опыта, +10 монет.

Задание я, разумеется, взял. Вдова наконец-то выдохнула и на ее полноватом лице расплылась улыбка. Осмотревшись по сторонам, она засеменила назад, к поселку. А вот мне еще предстояло разобраться с появившимся сообщением:

Недостаточно места в инвентаре!

Приплыли. Несмотря на то что я оставил в склепе лопату и письменные принадлежности, чтобы освободить место, все

равно шести стандартных ячеек не хватало. С собой у меня были: коробка с нитками и иголками, Счастливая косточка, три куса бумаги и два метра чистой ткани, позаимствованной у Карла. И четвертый лист бумаги висел на груди, не занимая места в инвентаре. Каждый лист бумаги занимал отдельную ячейку – ведь на них были разные картинки.

Каждый предмет был мне нужен, а тащить что-то в руках не хотелось, с моими-то параметрами. Да и зомби с пустыми руками выглядит менее подозрительным и опасным, чем сжимающий кусок берцовой кости или письмо.

Чтобы освободить место и ничего не выкидывать, можно было повесить что-то на себя. Но что и как? Ткани было слишком много. Пришить к себе еще один лист бумаги? Так у каждого из них был свой смысл и назначение. Про мой походный набор швей-авантюристки и так все понятно. Оставалась косточка.

Я достал Счастливую косточку и принялся вертеть в руках и так и эдак, прикидывая, как можно ее прикрепить к себе. Не нос же прокалывать? А вот проковырять в ней дырку и продеть веревку... или нитку... Но чем я просверлю кость, и не испортит ли это ее свойств? Терять халявную единичку к Удаче мне не хотелось: это же удвоение моего родного стага!

В конце концов я придумал: перекрутил вместе несколько нитей, чтобы создать какое-то подобие веревки, завязал на одном конце подобие самозатягивающейся петли, и продел в нее кость, толстым концом кверху. Затянул.

Получено +10 Опыта! Текущий опыт: 220/400!

Интересно, за что это меня так? Неужто за вот эти манипуляции? Так я еще и не закончил! Второй конец нити я на мертво привязал примерно возле кости, сделав некое подобие ожерелья.

Получено +10 Опыта! Текущий опыт: 230/400!

Внимание! Получен талант «Изобретатель»

Проявив немного фантазии и смекалки, вы научились изменять мир вокруг вас, создавая новые предметы из нескольких простых элементов.

Потерян предмет: «Грубая нить»!

Потерян предмет: «Счастливая косточка»!

Получен предмет: «Простой амулет удачи»!

Запестрили перед глазами системные сообщения. Моя нехитрая конструкция пошла рябью, вспыхнула – и в моих руках оказался амулет в виде треугольной кости на веревочке. Новый предмет! Я повесил его на шею и тут же забрался в характеристики персонажа. Проверить, во что вылились мои «фантазия и смекалка». Странно, что этот «Изобретатель» идет не навыком, а талантом. С одной стороны – это процесс сугубо творческий и вот так, в рабочем режиме особо не изобретаешь. А с другой – не видать мне с него ни рецептов, ни роста параметров. Ну, зато и место какого-нибудь более полезного навыка не занимает.

Сперва я проверил свои статьи:

Удача: 2 (1 + 1 от предметов)

Работает! Разумеется, подросли и вторичные показатели: шанс критического урона и шанс увернуться от направленных атак. Залез в описание таланта:

Изобретатель: 1/10 (0 %)

Описание: благодаря этому таланту, создаваемые вами из простых компонентов новые предметы будут более долговечны. С ростом уровня вы сможете использовать больше компонентов и создавать более сложные и долговечные предметы.

Прочность создаваемых предметов: +10%.

Ну и напоследок сам амулет:

Простой амулет удачи

(Тип: амулет)

Удача: +1

Прочность: 5/5

Стоимость: 300 монет

Прочность, конечно, удручала – по моему опыту прошлой игры, такой предмет изнашивается естественным путем примерно дней через пять, даром что костяной. Зато его можно было продать! Засунув письмо в освободившуюся ячейку ин-

вентаря, я вытащил один из своих рисунков. Сейчас я вам тут еще кое-что изобрету.

Подошел к ближайшему кусту и выломал из него ветку. Согнул лист бумаги сверху и снизу на ширину примерно в два пальца, и продырявил эти согнутые полоски примерно посередине. Засунул палку в отверстия и победно поднял полученную конструкцию над головой.

Но ничего не произошло. Ни получения нового предмета в духе «Транспарант на палочке», ни повышения опыта у «Изобретателя». Наверное, в зачет шли только созданные реальные игровые предметы, или там все как-то хитро считалось.

Почти через час я вышел к Западным воротам. И чем ближе я подходил к городу, тем оживленнее становился тракт. Как оказалось, идущая вдоль моего погоста и Малой Ривенки дорога была не главным западным направлением, хотя оба пути и шли параллельно, соединяясь лишь почти у самых городских стен. Впрочем, оно и понятно – кому охота ехать мимо кладбища или ютящихся бок о бок лачуг вольнонаемного люда?

У самих ворот была изрядная толкучка: смешались люди, телеги, конные и не совсем всадники верхом на диковинных зверях – в общем, обычное явление для средневеково-фэнтезийных КПП. А вдоль толпы изнывающих на жаре людей, желающих попасть в город, сновали ушлые торговки да прочие «паразиты» – гадалки, воры, попрошайки, проводники.

– Пирожки! Кому пирожки горячие, теплые, холодные!

Свежие за монету и несвежие в полцены!

– Гадаю по руке, по чайной гуще, на картах и на костях!

– Нужны два ДД для охраны обоза, деньгами не обижу, предоплата 50 %!

– Подаааайте, люди доообрые, пресвятой Амалии ради, убогому!

Слились для меня в единый хор голоса, дублирующиеся текстовыми сообщениями в локальный чат. На всякий случай я проверил: нет, как и прежде, могу чаты только читать. И НИПы и игроки кричали, болтали, оскорбляли друг друга, что-то или кого-то искали, продавали и покупали.

Я присмотрелся к тем, кто сидел вдоль дороги у самого перекрестка двух трактов. Попрошайки чинно расположились на обочине, выдерживая равное расстояние друг до друга, словно за каждым было застолблено его персональное место. Впрочем, а почему «словно»? Наверняка ведь разработчики им и прописали, где сидеть, что кричать и когда сменщика ждать... Все нищие здесь поголовно были ботами: ну кому из игроков захочется отыгрывать попрошайку мало того что за городской чертой, так еще и на самом малопопулярном направлении?

А по другую сторону дороги расположился торговый люд: на наскоро сколоченных столах лежала разная снедь, стояли запотевшие кувшины с водой, а то и с чем покрепче, переливались на солнце украшения, манили спелыми боками фрук-

ты, пестрили переливающимися узорами платки и пояса.

Присмотревшись, я понял, что все не так радужно, как кажется. Некоторые торговцы и торговки улыбаются вымученно-дежурно, украдкой потирая сопревший бок или затылок, да и товары их были далеко не первой свежести: кувшины треснувшие, фрукты подгнившие, над пирогами уже кружили мухи, а украшения были дешевыми стекляшками.

Игроки. Так называемые «начинающие крафтеры», стоящие в начале своего пути к богатству и славе. Чем выше уровень, тем товара больше и выглядит он привлекательнее, хотя в основном здесь были новички, прямиком из «яслей». Маловаты они для Ривера, но, видать, торговля здесь идет бойче. Вот только им приходилось конкурировать с НИ-Пами, которые в отличие от реальных людей не уставали, сон лишь имитировали, да и друг друга ресурсами снабжали не в пример охотнее, повинуюсь заложенной в них программе. Игрокам же приходилось по-настоящему работать: добывать, выращивать, выменивать, обрабатывать, покупать рецепты, не забывать про тренировки и повышение уровней и так далее. Неудивительно, что они существенно проигрывали в качестве своей продукции.

Место для себя я выбрал все же между двумя «неписями». Те в отличие от уставших и обозленных на неудачный день игроков не так эмоциональны и стараются держаться в заданных разработчиками рамках. Место было не особо удачное с точки зрения количества проходящего через него на-

рода, но вполне подходящее для моих целей – в двух десятках шагов от сухого малинника, непонятно как оказавшегося на обочине натопанной дороги. Часть кустов была изломана и примята, зато оставшиеся ветви гордо щетинились шипами, не давая себя в обиду. Неисповедимы пути игровых дизайнеров!

Далековато от ворот, конечно, ну так и мне излишнее внимание ни к чему.

– Фу-фу, голытьба, ты бы хоть помылся сперва, – заворчала справа бабка, которая торговала вязаными носками да платками.

Я лишь пожал плечами: твои проблемы. Лично я запахов вообще не чувствую. Но все же, на будущее сделал себе пометку следить за личной гигиеной: лишние дебафы на мою и без того мизерную Харизму мне не нужны.

Слева от выбранного мною места молчаливо стоял и зыркал по сторонам мужичок, смахивавший на цыгана. Взгляд – ну один-в-один как у Мигеля! У его ног в большой клетке копошились и ворочались пушистые котята, изредка умильно пищавшие. Совсем еще крохи! Признаться честно, всегда любил кошек. Может, их соседство тоже сыграло некоторую роль в выборе места.

Усевшись, я вытащил из инвентаря свой «фирменный» транспарант и воткнул его в землю рядом с собою так, чтобы его хорошо было видно с дороги как пешему, так и конному. Поправил табличку со смайликом на груди и, пристроив на

коленях кусок ткани, достал дареный швейный набор.

– Чего енто там у тебя? – заинтересовалась бабка, подслеповато щурясь и пытаясь рассмотреть мои художества. – Последние штаны, что ли, продаешь?

Не обращая на нее внимания, я продел нитку в иголку, сделал пару аккуратных стежков и замер, внимательно поглядывая на дорогу. План был прост: как только мимо меня проходил или проезжал кто-то не слишком торопливый, я начинал шить. Минут десять спустя один из проходивших мимо задержался и, повернувшись ко мне, поинтересовался:

– Эй, чем торгуешь? Что-то товаров никаких не вижу.

Я показал ему кусок ткани, иглу и ткнул пальцем в табличку.

– Штаны шьешь? А где готовый товар?

Показал ему дыру на своих штанах – на коленке – и изобразил жестаами, как ее зашиваю.

– Дыры латаешь, что ли? За деньги?

Я утвердительно кивнул, демонстрируя раскрытую пятерню.

– Ха! Ищи дураков! Мне дома жена бесплатно заштопает.

Мне оставалось лишь пожать плечами и вернуться к работе. Опыт на умение все равно капает. Правда я заметил, что бессмысленное шитье – вот как сейчас – не приносит мне базового опыта персонажу, качается только само умение и едва-едва – навык Портняжного дела. Тогда как за те же саваны опыт исправно шел.

– Тпрррр... Эй, болезный, чего шьешь? – осадил коня всадник.

Показываю дыру. Делаю вид, что зашиваю ее.

– А рубаху сшить можешь? Мне простую, лишь бы прикрыться. А то смену взять забыл...

Отрицательно качаю головой, и всадник проезжает мимо. А я знай шью, да стараюсь взглядом ни с кем не встречаться. Слишком много внимания мне ни к чему сейчас.

– Эй, ты здесь что делаешь? – раздался передо мною возглас.

Уже ставшим привычным жестом указываю на картинку.

– Зомби-швея? Ха! Чего только не увидишь в этой игре.

Игрок, Разбойник. Сорок восьмой уровень. И не поленился же мою информацию просмотреть! Интересно, что он теперь сделает. Стражу позовет или сам разберется?

– Ай! Мертвяк! Люди добрые, да что ж это делается – посреди бела дня мертвяки разгуливают! – всполошилась моя соседка.

– Давно сидишь?

Смотрю на игровой таймер, показываю два пальца.

– И что, еще никого не сожрал? – похоже, вся эта ситуация начинает его забавлять. Впрочем, очередь движется медленно, жара, скука, а тут какой-никакой способ развлечься. Бояться ему было нечего, с нашей-то разницей в уровнях и таким количеством людей вокруг.

Вокруг начал скапливаться народ. Подтянулась стража.

– Расступись, разойдись, стража идет!

Не дожидаясь, пока меня заставят, я встал, поправил картинку со смайликом на груди. Разбойник присмотрелся к ней и хмыкнул. Наклонился к моему уху:

– Хей, ты что, игрок, что ли?

– А ну отойди от умертвия! – окликнул его стражник.

– Вы только это, колюще-режущие уберите, он смиренный, никого не трогает – сидит, себе, да штаны дырявые латает за пять медяков, – вступился игрок.

– Это уже нам решать, кто тут смиренный. Эй ты, откуда? Кто прислал?

– М-м-м, – промычал я и сунул ему под нос записку Карла. Тот испуганно отшатнулся, заметив у меня в руках лист бумаги, и даже меч вперед выставил.

– Осторожно, у него оружие. Вон, игла какая здоровенная, – подначил его разбойник.

В толпе раздались сдержанные смешки: ссориться со стражей в открытую никому не хотелось. Стражник смущенно убрал меч в ножны, шагнул вперед, выхватил у меня листок и тут же отступил назад, к товарищам.

– Городское им... им... мужество. Винтарны но-мер... Про-хвост... А! Погост! Так-так. Штраф 500 монет, – с трудом одолел нехитрое послание стражник. – Так ты что, выходит, местный?

– А-а-а, – кивнул я.

– А тут что делаешь?

Показываю на табличку. Иглу с ниткой. Кусок ткани с множеством стежков.

– С самого утра тут, почитай, сидеть, – сунула свой вездесущий нос бабка. – И сидеть, и сидеть. И шьешь, и шьешь... И воняешь и воняешь...

Да. Помыться определенно не помешает.

– Говорил что-нибудь? Пугал? Бросался на кого?

– Так нет же, говорю. Как сел, так и сидеть. И шьешь, и шьешь. Мертвяк поганый!

– И что же вы стражу не позвали, а?

– Так я думала, человек это. Оно поди разбери, живое оно тут шьешь, илидохлое. Я же этих зомбяков живьем и не видала никогда. Так вы его это, с собой заберете? Или прямо тут порешите?

– А это уже не ваша забота. Сами решим, что с ним делать.

Говорившего стражника окликнул один из его приятелей. Я разобрал лишь слова «утеря», «порча» и «штраф». В разговор вклинился тот самый игрок, кивнул в сторону бабки, потом обвел взглядом столпившихся. Зачем-то ввернул слово «лицензия».

– Значит, жалоб на этого работника Западного погоста, приставленного городской администрацией в помощь смотрителю, у вас нет, я верно понимаю? – снова обратился тот к бабке.

– Как это нет! Он же тут сидеть! И шьешь! И, и...

– И воняет, – закончил он за нее. – И вы не доложили, что

под самыми стенами города живой мертвец расхаживает.

– Так он же сидел. А я-то думала, что человек... – замялась та.

– А может, уважаемая, вы просто не хотели внимание стражи к себе привлекать? А давайте-ка посмотрим, все ли у вас в порядке с документами, и на каком основании вы тут занимаетесь торговой деятельностью, – заученно заявил страж порядка, нависнув над внезапно съежившейся торговкой.

– Так вон же он... Шьет...

– И документ, какой-никакой, а имеет. Верно я говорю? – обернулся он к игроку, словно ища поддержки. Тот ему одобрительно кивнул.

– Какие документы? Сжечь его надобно! Не дело это, что мертвяки среди простого люда ходят! Эх вы, стража, вам бы только документы смотреть, – сплюнул кто-то.

– Эй, оставьте вы бедолагу в покое. Какое дело, мертвый он или живой, ежели человек своим честным трудом лишнюю монету заработать хочет? – пробасил вдруг широкоплечий мужчина лет тридцати. Мощные руки выдавали в нем работника физического труда. – Чем он хуже нас? И то – поспокойнее некоторых будет.

– Гаврон, ты еще куда полез, вот всегда тебе больше всех надо, – протиснулась из толпы хрупкая миловидная девушка с длинной, до талии, черной косой. – Вон, всю рубаху изодрал об этот малинник, прешь напролом, как слепой бурдак,

так и пойдешь в драной по рынку, людям на смех?

– Почему это в драной? – широко улыбнулся игрок. – Вон у нас и специалист по ремонту одежды имеется. Пусть он и заштопает. Я даже лично приплачу за такое зрелище.

Монеты зазвенели друг о дружку, падая к моим ногам. Смущенно оглядываясь на собравшихся вокруг людей, плечистый стащил с себя рубаху, играя внушительной мускулатурой. Стражники невольно отшатнулись, а в толпе раздалась пара восхищенных женских вздохов. Черноволосая тут же прижалась к своему мужчине и гордым взглядом окинула окружающих: «видали, какого богатыря себе в мужья отхватила?»

– И правда, милый, – проворковала она. – Пусть шьет, раз уж уплачено.

Зрители поддержали ее одобрительным гулом: посмотреть, как зомби будет штопать рубаху, хотелось всем.

А мне-то что? Мое дело маленькое. Хотите шоу? Будет вам шоу! Я вытащил из коробки три иглы и моток белых ниток. Две иглы вонзил себе в предплечье (минус две единицы Здоровья, но придется потерпеть – работаю на публику), а в третью ловко вдел конец нити. Скрутил, сделал узел и взялся за дело. Разговоры смолкли – все следили за моими манипуляциями.

– Смотри-ка, и впрямь шьет!

– Вон, иголки прямо в себя тыкает, и хоть бы что! – раздалась шепотки.

Обнаженный до пояса детина следил за каждым моим движением. Иногда, когда я делал паузу, он вздрагивал и напрыгался: а ну как что напортачит мертвяк? Да и люди его подначивали:

– Смотри, здоровяк, а ну как пришьет тебе рукава друг к дружке?

– Сейчас нашьет тебе узорами крестов могильных, будешь знать! – вторил кто-то шутнику.

Парень краснел от смущения – видать, не привык к такому избытку внимания к своей персоне, – но молчал, еще пристальнее наблюдая за каждым моим движением.

Получено +4 % опыта владения умением «Зашить дыру»: уровень 8 (19 %).

Получено +4 Опыта! Текущий опыт: 234/400!

Наконец я закончил. Сделал узелок, перекусил хвост нити и протянул рубаху ее хозяину.

Тот буквально вырвал ее из моих рук, тщательно осмотрел каждый стежок, прощупал и разве что не обнюхал. Наконец, широко ухмыльнулся и натянул на себя обновку:

– Хорошая работа! – выдал он оценку.

– Кому скажи, что тебе рубаху настоящий живой мертвяк штопал – так ни в жизнь не поверят. Ни у кого такой диковинки на все наше село не сыщется! – гордо заявила его пасия.

Что тут началось! Толпа прямо взорвалась криками:

– Я! И мне дыру залатай!

– А у меня вон, дыра какая на рубахе.

– Ты вообще иди отсюда, лезут тут всякие вне очереди! Я первая тут стояла!

Стража под шумок исчезла, а вместе с нею и разбойник. Бабка смекнула, что ей в руки идет удача (когда еще столько народу возле нее соберется?), и заголосила:

– А кому носочки вязанные да поясочки плетеные, что рядом с зомби-искусником весь день пролежали и его мастеровитым духом пропитались?!

Народ шел ко мне и шел. Где и каких только дыр мне зашивать не приходилось! Даже начало казаться, что некоторые «клиенты» подходили ко мне по второму, а то и третьему разу. На качество работы внимания уже никто и не обращал – им важнее было не как, а кто приложил руку к починке. Иные даже обнюхивали отремонтированную одежду: первый раз в жизни я увидел гримасу человека, который одновременно кривился от отвращения и довольно улыбался!

А мне-то что? Собирал брошенные мне монеты, правил нитку да штопал, прокачивая умение, навык и параметры заодно. Со всех сторон – сплошная польза. Поток людей иссяк лишь к вечеру. Создавалось ощущение, что я стал основной новостью дня и диковинкой у Западных ворот. Возвращаясь назад на погост, то и дело слышал, как кто-то хвастался то «настоящей некромантской вышивкой», то тем, что ему рубаху самолично штопал специально для этого дела поднятый колдуном из могилы мастер-портной.

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.