

ЛитRPG

ИВАН МАГАЗИННИКОВ
МЕРТВЫЙ ИНКВИЗИТОР



БЕЗДНА ФАНМИРА

КНИГА 3

12+

Иван Владимирович Магазинников
Мертвый Инквизитор
3. Бездна Фанмира
Серия «Мертвый инквизитор», книга 3

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=53817461
SelfPub; 2020*

Аннотация

Встретившись с убийцами бессмертных, Инквизитор Бес получил новую подсказку, и теперь путь к его свободе лежит через самое жуткое и опасное место Фанмира – через Бездну, в которой собраны самые худшие кошмары виртуального мира. Разумеется, с ним по-прежнему верная кошка-зомби и благословение двух богов, замахнувшихся на место в Круге Власти...

Содержание

Пролог. Пропавшие тела	4
Глава 1. Провинциальный детектив	14
Глава 2. Прыткие мертвецы	34
Глава 3. Противостояние	50
Глава 4. На глиняных ногах	72
Глава 5. Приготовления	84
Глава 6. Служители Нааму	98
Глава 7. Слишком много жрецов	115
Глава 8. Подготовка	127
Глава 9. Глиняное подземелье	142
Глава 10. Глиняное проклятье	158
Конец ознакомительного фрагмента.	171

Пролог. Пропавшие тела

Реальный мир

Нью-Петербург, перекресток пр-та Мира и ул. Нейрокон-
структорской

Черный аэрокар мягко опустился на землю, и тонированная панель ушла в сторону, выпуская пассажира из своих мрачных глубин. Тот с кряхтением выбрался, отряхнулся и сверкнул запястьем, демонстрируя подскочившим стражам правопорядка служебную татуировку.

Полицейские тут же вытянулись по струнке, признавая старшинство новоприбывшего.

– Что у нас здесь? – деловито поинтересовался тот.

Несмотря на не по-питерски солнечный день, капитан зябко кутался в длинный черный плащ. То ли ему действительно было холодно, то ли он просто пытался выглядеть солиднее и походить на героев популярных детективных виртуалов – так в простонародье называли виртуальные сериалы.

– Да ничего особенного, Степан Сергеевич, обычная дэт-эпэшка, – подскочил к нему помощник, сжимая в руке инфо-карту с данными, – Я тут уже опросил свидетелей, так что общая картина у нас есть.

– Данные с камер? Динамика перемещения чипов по району?

– Записи мы уже получили, а насчет чипов я отправил запрос в Надзор-систему, обещали сделать полную развертку на плюс-минус час.

– Не мало?

– Да тут и так все понятно: вон у того, зеленого кара отказал навигатор, и он не свернул вовремя. Врезался в угол здания, а от удара его занесло вот на эту ТэТэшку... Ну и он ее всмятку, разумеется.

– Чья торговая точка?

– Частная, вроде бы какая-то ювелирка...

– Ограбление?

– Нет, это просто виртуальная витрина на четырех человек, так что там и красть-то нечего.

– Жертвы?

– Трое в машине, один погиб, в здании двое раненых, и из ТэТэшки медики вытащили еще двоих, один может быть даже выживет. Личности устанавливаем, пространственно-временная модель событий в первом приближении уже готова.

– Скинь ее мне. Как получишь информацию от надзорников, отметь на нашей модели все чипы и их динамику и тоже присылай.

– Сделаю.

– Как думаешь, это могло быть покушение?

– Будет видно, как установим личности пострадавших. Тут есть кое-какая заминка...

– Чипы?

– У двух жертв отсутствуют... гхм, – полицейский откашлялся, – фрагменты тела, так что есть кое-какие трудности с установлением личности. Чипы-то целы, но какой из них кому принадлежит – пока непонятно. Ждем экспертизу...

– И медиков. Что-то долго их нет...

– Все чисто. А, вот и они! – помощник указал на стремительно перелетевший скучковавшийся вокруг места аварии машины аэрокар. – Легки на помине...

– Сюда! – крикнул кто-то из полицейских, что пытались оказать помощь раненым.

Боковая панель кара скорой помощи словно раскололась, выплевывая из себя парящие над землей системы жизнеобеспечения и людей в белоснежных комбинезонах, бегущих рядом.

– Два трупа, два тяжелых и пара раненых, – выпалил скороговоркой помощник капитана, подбегая к медикам указывая рукой.

– Толик, готовь реанимационную! – обернулся в сторону кара один из людей в белом.

– Я поеду с ранеными, мне нужно осмотреть их на предмет улик, – схватил того за рукав Степан Сергеевич.

– Извините, но посторонним нельзя. – мотнул головой тот.

– Я капитан полиции, и мне нужно...

– А я – врач. И мне виднее, что нужно пострадавшим. И уж точно это не хамоватый офицер, лапающий их «на предмет улик»! – грубо прервал его медик, – Занимайтесь трупами, а раненых оставьте нам.

– Куда вы их везете?

– Я вам скину все данные, капитан...

– Буйнов, четырнадцатое отделение. Мне нужны результаты обследования, анализы крови...

– Тише-тише, я не первый год работаю и прекрасно знаю, что запрашивают ваши. Сказал же – все скину. Можете ехать следом, если вам так не терпится, но вам придется подождать, пока мы их оформим, определим и стабилизирует состояние, и только тогда...

– Буду ждать от вас вестей, – махнул рукой полицейский.

Он молча провожал взглядом укрытые покрывалами тела, подключенные к системе жизнеобеспечения, когда вдруг вскинул руку, словно ему что-то пришло в голову:

– Стойте!

Подошел, приподнял ткань, на которой уже начали расплываться пятна крови, окинул пострадавшего быстрым взглядом.

– Капитан, вы нас задерживаете...

Не обращая внимания на медика, тот внимательно осмотрел и второго раненого, словно стараясь уловить каждую деталь, запомнить каждую мелочь.

– Капитан!

– Идите-идите...

Белоснежный аэрокар скрылся за домами, когда к полицейскому подошел его помощник.

– Что-то не так, Степан Сергеевич? Один из легкораненых пришел в себя, хотите с ним поговорить?

– Потом, Коля, потом, – офицер вздрогнул, словно приходя в себя, – Послушай, а фрагменты с чипами... Их медики тоже забрали?

– Н-нет. Мы их как вещдоки оформили. Лежат вместе с остальными...

– А разве по протоколу их не должны были тоже забрать? Оформив заявку по всем правилам, конечно?

– Должны. Может, действительно спешили? Пострадавшие совсем плохие были.

– Или их оставили специально.

– Зачем?

– Например, чтобы не оставлять о себе лишней информации. Или, чтобы за ними приехали, – кивком капитан указал на подъезжающий белоснежный аэрокар скорой помощи – в отличие от предыдущей машины, эта ехала с активной системой оповещения, и чипы полицейских заранее предупредили их о приближающейся службе экстренного спасения, предлагая уступить дорогу.

– Я запрошу у Дозор-системы раскладку по чипам за последний час? – побледнев, пробормотал помощник капитана.

– И не забудь про записи с видеокамер. Кажется, у нас похитили двух подозреваемых...

То же время, другое место...

Я снова и снова осматривал дно ямы, пытаюсь найти хоть что-то, хоть какую-то зацепку, улику – хотя бы намек на то, что могло здесь случиться!

– Дохля! Ищи! – уже в которой приказал я кошке.

Ушастая голова показалась над краем ямы. Жалобно мякнув, Дохлятина одним прыжком перемахнула через яму, в которой я сидел, и умчалась к следующей разрытой могиле.

Хотя она и слушалась мысленных команд, но я все равно никак не мог избавиться от привычки проговаривать их вслух. А впрочем, что сможет найти в этом хаосе кошка, которая даже запахи не способна ощущать, а Восприятие у нее почти вдвое ниже моего?

А ведь красиво все начиналось!

«Это будет несложно...» – говорили они.

«От силы час-два – и щедрая награда у тебя в кармане...» – говорили они.

«Ты же инквизитор... и зомби! Ожившие мертвецы – это по твоей части!» – говорили они.

И что в итоге? Я уже третий день торчу на этом треклятом кладбище и ковыряюсь в пустых могилах, пытаюсь отыскать хотя бы малейшие следы тех, кто должен был здесь лежать,

но почему-то находится где-то в совершенно другом месте... Хоть сам ложись! А что? Зомби-инквизитор идеально впишется в местные пасторали! Вот только могил здесь пятнадцать, а значит, и покойников должно быть столько же.

Мигнули иконки интерфейса, показывая, что заклинания откатились, и я уже совершенно машинально использовал свой стандартный поисковый набор: «Поиск жизни», «Взятие следа», «Поиск нежити», «Поиск улик» – и ничего! Пусто! Все находится на своих местах, поблизости нет ни живых, ни мертвых, и даже следов хоть какой-нибудь драной вороны или пробежавшего мимо зверя нет – ни-че-го!

Получено +4% опыта владения умением "Поиск жизни": уровень +1. Текущий: 7 (0%).

Получено +2% опыта владения умением "Поиск улик": уровень +1. Текущий: 6 (2%).

От скуки я даже снова включил системные оповещения о росте умений – хоть какая-то польза видна от всей этой возни. Жаль только нет у меня какого-нибудь навыка «Землекоп», уж его-то я прокачал бы на славу.

Достаю из сумки Око, между прочим – последнее:

Око малой саламандры (съедобно)

(Тип: реагент. Качество: магическое)

Глаз саламандры – ценный трофей, который можно использовать для приготовления особых зелий и магических составов, используемых при зачаровании.

Дополнительно: эффект «Тепловое зрение».

Стоимость: 500 золотых.

После того, как я поднял на поедании вот таких «вкусняшек» свое умение «Пожирание» до 15-го уровня, уже открытые мной свойства вещей, которые игра определяла как съедобные, автоматически выводились в их описании, избавляя меня от необходимости вести записи – удобно!

Так. Теперь при помощи «Воссоединения Тела» устанавливаю связь со своей питомицей, чтобы она тоже получила эффект от пожирания, проглатываю Око, не разжевывая и...

Не срабатывает! При шансе получения положительного эффекта в 55%, примерно каждая вторая должна быть неудачной, вот только у меня, похоже, какой-то персональный и невероятно жадный рандом – это уже четвертое Око подряд, от которого не удастся добиться нужного эффекта. Определенно, во всем этом чувствуется твердая рука корейского программиста...

Бесит!

При помощи «Прыжка» я выскакиваю из могилы и присаживаюсь на ближайшую надгробную плиту. Итак. Все осмотренные мной могилы пусты, никаких следов найти не удалось, и поневоле приходится задаться классическим вопросом: а был ли мальчик? То есть, а были на самом деле эти покойники, которые, по заверениям нанимателя, вдруг взяли – и пропали?..

Ах да, совсем забыл представиться. Меня зовут Бес, и я – зомби. А также темный инквизитор, который занимается расследованием преступлений, в которых замешана нежить, темные колдуны и проклятые сущности, вот как сейчас. В свободное же от работы время я строю храмы темных и не очень богов и пытаюсь отыскать дорогу в Ад.

Звучит жутко? Ну, на самом деле все это – просто виртуальная игра, которая называется «Мир Фантазий». Это флагманский проект могущественной кибер-корпорации «Виртуком», а мир вокруг меня – обычная цифровая реальность. Точнее, не совсем обычная, а обеспечивающая максимально полное погружение в игру.

На самом же деле я лежу в пластиковом гробу вирт-капсулы в неизвестной точке Земного шара, подключенный к системе жизнеобеспечения. Официально числюсь то ли пропавшим без вести, то ли уехавшим в бессрочную командировку, но по факту – заперт в виртуальной реальности без единого шанса выбраться в настоящий мир. Я – узник «Фанмира» и пленник «Виртукома», лишенный языка и большинства игровых возможностей, таких как почта, магазины виртуальных услуг и даже нормального общения. Да, я принадлежу к уникальной расе зомби, не чувствую боли, запахов и вкуса, и прокачивать могу только одну характеристику – Восприятие. От меня жутко пахнет, а другие игроки, включая администрацию, принимают Беса за обычного «непися», неигрового персонажа, которым управляет Искусственный

Интеллект, или ИскИн на игровом жаргоне.

Будем знакомы, хе-хе, и добро пожаловать в мою нереальную реальность...

Глава 1. Провинциальный детектив

Итак, спровоцировав появление стражей системы, называвших себя Регуляторами, я получил от них весьма любопытное задание – вполне традиционное «пойди туда» и «принеси это». Вот только отправили меня не в очередную Тьму-Таракань, а в саму Бездну, на поиски оружия, способного уничтожить бога. Между прочим бога, которого я сотворил своими собственными руками, ведь именно с моей помощью некромант Аарам получил доступ к силе, возвысившей его.

Разумеется, заварил я всю эту кашу не специально, а следуя указаниями загадочного манипулятора и великого комбинатора Сергея Авраменко – такого же узника «Фанмира», запертого в той самой Бездне. Бывшего разработчика игры и единственного человека, который знает, как нам выбраться из виртуального плена...

Именно поэтому сейчас я стою, весь перепачканный с ног до головы могильной землей и гадаю, куда могли подеваться пятнадцать покойников, не оставив никаких следов. И должен во что бы то ни стало выполнить это треклятое задание, чтобы попасть к порталу, что приведет меня в Бездну.

Небольшое селение под названием Холмогорье – ничем не примечательная часть Империи: пять десятков домов, небольшая винокурня да гончарная мастерская – вот и все

ее «богатства». Заданиями Холмогорье небогато, ресурсами тоже, так что игрокам тут делать нечего, если только не считать тех, кто выбрал в качестве профессии «Гончарное ремесло».

Вот только именно это селение отмечено на моей карте как место, где находится один из входов в Бездну. На самом деле таких отметок несколько десятков, а именно в Холмогорье я прибыл по нескольким причинам.

Во-первых, это было ближайшее из трех мест, рассчитанное на игроков не старше 30-го уровня. Учитывая, что я с огромным трудом получил свой 25-ый, то даже здесь меня ждут определенные трудности. Ведь для того, чтобы спуститься в Бездну, нужно пройти редкое подземелье из тех, что на игровом жаргоне зовутся «инстансами» – место, рассчитанное на хорошо подготовленную группу игроков, в котором просто кишат монстры, охраняющие сокровища.

Во-вторых, оставаться в Ривере, где я жил до этого, было опасно – жрецы оскверненных мной храмов высших богов устроили настоящую травлю, выдав несколько контрактов за мою голову. Самое неприятно это то, что к травле подключились и игроки – бессмертные. Смерти я не боюсь, но появление в игре НИП-а, который перерождается почти мгновенно, не теряя при этом память, не пройдет бесследно. А уж если меня передадут в руки святошам... бррр!

Здесь же, как я уже упоминал, игроки почти не появляются.

Еще раз перечитываю условие задания:

«Загадочные мертвецы»

Цель задания: выяснить, куда подевались покойники с погоста в Холмогорье, и куда пропал подельник грабителя могил Стацек.

Класс: редкое.

Награда: ???

Отказ или невыполнение: снижение репутации с криминальными структурами.

В поисках входа в инстанс я не только изучил все окрестности Холмогорья, но и выполнил все задания, которые только смог взять.

Поначалу было тяжело, очень тяжело – низкоуровневый, никому не известный зомби-оборванец, которого я вижу в зеркале, не внушает доверия даже мне самому – что уж говорить о местных? На коленях, конечно, ползать мне не приходилось, но я был очень к этому близок: рубил дрова, таскал воду, мыл полы, искал пропавших детишек, убивал глиняных крыс в подвале, копал глину, таскал глину, месил глину – возненавидел глину!

И все это под их презрительными взглядами, да и в выражениях «неписи» не стеснялись – это по отношению к игрокам у них работали сдерживающие алгоритмы, а меня могли и пнуть под настроение, а то и собак напустить. И ведь при-

ходится все это терпеть, иначе попрут меня из Холмогорья, и придется начинать все заново в другом месте.

Единственной отдушиной среди всех этих однотипных и занудных заданий стали поручения хозяина винокурни. Ему я сперва помог решить математическую задачу с разливанием вина (и воды) по бочкам, а потом изгонял зелёных бесов, которые мерещились главному винопитному эксперту – и не просто мерещились, а оставляли ему вполне реальные синяки и ссадины, и воровали у него настоящее золото. "Бесы" оказались тройкой ушлых зелёных гоблинов, которые, нацепив рога и веревочные хвосты, безнаказанно грабили винокурню. Между прочим, её хозяин был свято уверен, что изгнание хмельных бесов – самая что ни на есть инквизиторская обязанность. Поэтому за работу не заплатил ни монеты, а к веревочным хвостам, принесенным ему в доказательство, предложил мне мыло, крепкий сук и заупокойную – в общем, добрейшей души оказался человек.

Однако, проведя в Холмогорье добрую неделю, я ни на шаг не приблизился к цели – поручений, связанных с зачисткой редкого подземелья, мне никто так и не дал. Проблема заключалась в том, что я не просто обладатель ЗК-аккаунта заключенного без доступа к игровой почте, форумам и другим источникам информации или связи с внешним миром, но даже не могу спросить у других игроков о том, какие задания можно получить в посёлке. Для них я простой «непись», а кусок программного кода, задающий вопросы о

квестах – это прямой кандидат на отправку баг-репорта разработчикам. Чего лично мне очень не хочется.

Единственный, к кому я могу обратиться за помощью – это сестра, но её уже вторую неделю не видно в игре, да и далековато отсюда до Ривера, в котором находится она, точнее, её персонаж.

Удача улыбнулась мне совершенно случайно и совершенно с неожиданной стороны. Улыбка эта была весьма неприятной, кривоzubой и принадлежала типу исключительно криминальной наружности, который подсел ко мне в местном трактире за стол. Как сейчас помню...

– Эй, ты, дохляк, подвинься, – пихнул меня в бок незнакомец и плюхнулся на скамью рядом. Наклонился и с силой выдохнул, пытаясь не то поразить, не то смутить меня мощью своего перегара.

Угу, такое вот здесь ко мне отношение. Впрочем, я уже и привык, что меня здесь и за человека не держат – зомби он и есть зомби.

Вот только кое-что он не учел. Во-первых, зомби почти не дышат и вообще не чувствуют запахов. А во-вторых, они и сами отнюдь не ароматизируют окружающее пространство, особенно после недели тяжёлого физического труда. Вдохнув, наглец сперва побледнел, потом посинел, а потом начал медленно багроветь...

– Чего надо? – попытался прервать я его цветочное шоу.

Поймите меня правильно. Я далеко не хам и не грубиян.

Просто благодаря разработчикам, у моего персонажа отсутствует язык. И чтобы получить возможность хотя бы как-то общаться, мне приходится его... пришивать... Разумеется, это временная мера, и каждое сказанное мной слово снижает прочность языка, а значит, и мои способности к общению. Все же, я не настолько хорош в «Портняжном деле», и изнашивается мое «рукоделие» слишком быстро.

Прочность языка -2. Текущая: 14/20.

Собственно, именно это я и имел в виду. Отдышавшись, незванный собеседник обвел заведение мутным взглядом и снова уставился на меня.

– Сидишь? – почему-то спросил он.

– Аа.

– А они там... Того... Ходят... – закончил свою мысль пьянчуга, залпом осушил свою кружку и стукнул ей по столу, – Хозяин, повтори! И эт-тому... т-тоже налей... Уг-гощаю...

Лишь с третьей попытки он ухитрился ткнуть пальцем в верном направлении.

Гнать нахала я не стал. Он не местный, о чем мне еще минут десять назад сообщил специально настроенный скрипт, предупреждающий о появлении чужаков: простенькая программка изучала чат локации и сверяла все имена со списком, в который я занес всех жителей селения и частых гостей. Конкретно этого типа в нем не было, а значит, встречаемся мы впервые.

Возможно, что этот пьянчуга сможет дать какое-то задание, если подтолкнуть его в верном направлении – с "неписем", да ещё и с зомби, другие НИПы делились квестами очень неохотно. Впрочем, это оказался совсем другой случай:

– Ты, долбаный дохлый инквизитор! – палец уткнулся мне в грудь, – Почему мертвяки разгуливают на свободе?

– Тебе дело? Хочу – гуляю.

Прочность языка -4. Текущая: 12/20.

– Да не ты... Те... – неопределенно махнул он рукой в сторону.

– Поднял кто-то, вот и ходят, – пробурчал я и достал склянку с зельем ремонта. Вылил её содержимое в свою кружку незаметно для трактирщика.

Прочность языка -4. Текущая: 8/20.

– А я тебе скажу, мертвяк, почему они там ходят. Потому что ты... – пьянчуга повысил голос и снова ткнул пальцем мне в грудь, – сидишь тут и воняешь, вместо того, чтобы свою работу делать!

Болтун сделал жадный глоток, внезапно всхлипнул и неожиданно плаксиво, почти по-бабьи, проревел:

– У меня, между прочим, друг помер... А ты тут... Сидишь, тварррь...

– Слушаю, – кивнул я.

И он рассказал. Два друга, промышлявших тем, что обворовывали мертвецов, задержались в этом посёлке, где на-

кануне как раз помер зажиточный хозяин гончарной лавки, что продавал изделия местной мастерской. Дождались ночи, раскопали свежую могилу и... Ничего там не нашли. То есть совсем – ни закопанных вместе с усопшим ценностей, ни самого мертвеца. Разочарованные неудачей, они вскрыли ещё несколько могил по соседству – не уходить же с пустыми руками? Но и там ничего не оказалось.

– А потом пришёл он... Упокойник который... Весь в земле, глазищи – во! И как бросится... Я бежать, а вот Стацека он заломал. Насмерть. Эх, помянем!

Незадачливый грабитель осушил очередную кружку и выдал мне вот это самое задание. И теперь я рыскаю вокруг местного погоста и пытаюсь отыскать хоть какие-нибудь следы мертвецов – хоть живых, хоть мёртвых – и без вести пропавшего Стацека.

Кладбище было «молодым» – небольшое, мест на тридцать, без склепов и старых захоронений. И все могилы, если верить моим заклинаниям, были пусты. Попытка выяснить, кем же были эти пряткие усопшие, тоже не увенчалась успехом – все надгробья были чисты, как помыслы спящего младенца. Ни надписей, ни каких-либо других знаков на них не оказалось.

Странное кладбище, странные могилы и странные мертвецы! Если и это задание не приведет меня в редкое подземелье, то придется попробовать свои силы в другом месте.

Понял я только одно – на погосте искать нечего и некого.

А значит, надо бы поспрашивать в самом поселке насчет их-них мертвецов.

Засунув лопату в инвентарь, я кое-как отряхнулся и подо-звал к себе Дохлятину. Нужно возвращаться туда, где все и началось – в местный трактир. Который, к слову, назывался «Танцующие холмы», а их фирменное блюдо, с тем же назва-нием, представляло собой горку гречневой каши, горку мяс-ного фарша с луком и горку слегка прожаренных овощей. Между всем этим ставилась кружка с крепчайшим местным вином, разом осушив которую можно было увидеть, как съе-добные «холмы» начинают отплясывать – по крайней мере, так утверждали завсегдатаи трактира и его хозяин.

Впрочем, хмельное, как и прочие человеческие радости, зомби недоступны, а потому я сразу приступил к расспросу. Точнее, показал ему бумажку с заранее написанными на ней вопросами. За ту неделю, что я провел в Холмогорье, мест-ные ко мне притерпелись и не пытались каждый раз пнуть, обругать или «нечаянно» плеснуть кипятком в мою сто-рону. Не привыкли разве что к запаху – в моем присутствии они демонстративно морщились или затыкали носы, даже несмотря на то, что я регулярно мылся и пользовался духа-ми: просто таким образом селяне выказывали свое ко мне отношение.

В ответ я получил свою же бумагу с наскоро нацарапан-ными на ней ценами за ответы. Уж не знаю, какой ИскИн управлял здоровяком-трактирщиком, но он явно питал сла-

бость к жирной пище и золоту.

Заплатив за информацию, я выяснил, что в деревне давно никто не умирал, кладбище у них самое обычное, и никаких некромантов или ходячих мертвецов в округе не водится, за исключением одного, уже всем глаза намозолившего зомбяка, чтоб его святым дождем окатило. Да-да, и это все про меня.

В общем, если верить трактирщику, то Холмогорье было самым замечательным, спокойным и обычным местом в Империи.

В любом случае, я и не надеялся что-то узнать. Единственный способ выяснить всю правду, это лично убедиться, что мертвецы не залеживаются в местной земле, и тут было всего два варианта: лечь в яму самому или срочно отыскать свежего покойника – так сказать, устроить ловлю на «неживца».

Обычные «неписи» в случае своей гибели возрождались спустя сутки-трое, а при этом теряли всю накопленную память и обнуляли состояния текущих заданий. Но, во-первых, наниматель утверждал, что они раскопали могилу, которой даже десяти часов не было, а во-вторых, ну не бывает в игре пустых кладбищ! Система даже генерирует в поселениях часть «расходного материала» – жителей, которым по сценарию суждено погибнуть по тем или иным причинам и очутиться на местном погосте. Вот именно такой обреченный холмогорец мне сейчас и был нужен. Ну, или, в крайнем случае, придется кому-то помочь отправиться на тот свет рань-

ше отведенного скриптами срока.

О потенциальных покойниках спрашивать лучше всего у местных докторов, лекарей или знахарей, а потому из таверны я сразу отправится к целителю по имени Гуж, жившему на окраине села. Домик его был невелик и все стены были увешаны сушеными травами, цветами, жуками и мелкой живностью.

Не знаю, как настоящие «неписи», а вот лично меня бы такая «реклама» скорее отпугнула и простимулировала вести здоровый образ жизни. Впрочем, судя по жалкому виду и рассказам самого целителя, остальные жители Холмогорья были в этом вопросе полностью со мной солидарны, и практически не болели.

– Ну, то коленку кто ушибет, то животом мается от жадности – так разве то хвори великие? Тысячелистник приложил, да рвотных травок заварил, вот и все лечение. Даже совестно за такое деньги брать, – вздохнул тот на мой вопрос.

– А бытовые травмы или рабочие?

– В том месяце Сидор ногу себе топором чуть не отсек... Так я две недели его выхаживал, как дитя родное, – мечтательно закатил поросячьи глазки Гуж.

– Плотник?

– Эх, если бы... Лесоруб наш, дрова рубит да на уголь пережигает, для гончарной мастерской. Вон, у меня его «благодарностями» весь двор завален, шагу ступить некуда, то полено, то колода. Все ноги уже измолотил, скоро все при-

парки на себя самого изведу...

На мое появление местный целитель отреагировал бурно и местами радостно, похоже, что и впрямь истосковался по нормальному общению и чужому обществу. Так, стукнул меня разок поленом да пробормотал скороговоркой какую-то молитву, отчего у меня правый глаз задергался – но и только. Не пришлось перед ним даже своим изрядно прохудившимся кошельком трясти – сам все выложил, как на исповеди.

План «А» не сработал, а значит, пора переходить к плану «Б» и добывать свежего покойника собственноручно. Впрочем, был у меня к Гужу еще один вопрос:

– Говорят, хозяин гончарной лавки у вас на днях помер?

– Это Крыська что ли? Да ну, жив-живехонек! Второго дня только как вернулся из города, да с хорошим наваром. Все село угощал!

Становится все страньше и страньше. Нужно навестить этого Крыську и убедиться самому, что тот и впрямь здоровствует. По-хорошему, надо бы взять с собой и моего нанимателя, чтобы тот опознал живого мертвеца, но тот не оставил мне никаких способов связаться с ним.

Лавку я нашел быстро. Хозяин оказался на месте – он суетился у витрины, расставляя товар. Решительно непонятно было, зачем это делать, ведь в Холмогорье у него не было покупателей, любой мог заказать что угодно в мастерской. И звали его действительно Крыська – имя это было, или прозвище, но оно здорово ему подходило. Невысокий, тощий и

длинноносый, он действительно походил на крысу. Сходство еще сильнее усиливали торчащие передние зубы и жидкие усики, свисавшие почти до подбородка...

– Приветствую, любезный!

Прочность языка -2. Текущая: 8/20.

Износ языка стремительно приближался к критической отметке, так что я приготовил зелье, восстанавливающее прочность предметов – обычные исцеляющие зелья на меня не действовали.

– А ну пшел отсюда, образина дохлая, пока я тебя на куски не порубил! – отозвался купец, кладя ладонь на рукоять висящего на поясе кинжала.

– Так-то ты с покупателями?

– Ты? Покупатель? Ха! А коли и так, то все одно лавка закрыта. Приходи завтра.

– Я ищу работу...

– Так ты и есть тот самый мертвяк, что сует свой нос повсюду и помогает всем за гроши, словно спятивший бессмертный, отбившийся от своего стада? Никишка мне все уши про тебя прожужжал...

Использованное НИП-ом сравнение с игроками меня повеселило – очень уж метко он описал поведение какого-нибудь нуба, рыскающего в поисках доступных квестов.

– Заданий у меня для тебя нет, а что до товаров... вот, как насчет этого?

Он сунул мне в руки довольно симпатичная глиняная

кружка с изображением вида холмов.

– За эту чудесную вещицу я прошу всего-то сотню монет.

– Ыыыы?

– Смотри!

Лавочник взял кувшин с водой и махом опрокинул его содержимое в кружку. Я, разумеется, отшатнулся, чтобы не попасть под брызги, но ничего такого не случилось – вся вода запросто уместилась в кружке, хотя кувшин был втрое больше по объему и наполнен до краев.

– Видал? Есть кружка непроливаемая, есть такая, что определяет яды, чистит болотную воду, не бьется... – он вошел в азарт и начал увлеченно перечислять мне достоинства своего товара.

Мне оставалось лишь изумленно смотреть на ничем не примечательные с виду глиняные поделки. Я-то думал, что основная местная достопримечательность – это винокурня, а здесь такие сокровища под самым моим носом!

Тем не менее, я не забыл проверить «покойного» Крыську при помощи заклинания «Поиск нежити» – к живым мертвецам или любым другим видам нечисти тот не принадлежал, так что мой список вопросов, оставшихся без ответа, продолжал расти, словно сумма государственного долга...

Уходя от лавочника я вдруг понял, что меня что-то беспокоит. Какое-то смутное ощущение, словно что-то лежит у меня на самом виду, а я этого не замечаю, несмотря на свое хваленое Восприятие. Какая-то подсказка или намек...

Интуиция подсказывает, что вы находитесь рядом с разгадкой!

Ну вот, именно это я и имел в виду. Еще бы мне побольше Интеллекта, чтобы понять, где она, эта треклятая разгадка. Увы, ощущение так же внезапно пропало, как и появилось. Итак, мне нужен свежий покойник, которого местные поволокут сегодня на кладбище, а значит, срочно разыскивается «доброволец» с производственной травмой, несовместимой с жизнью.

И я знал место, где все это можно найти – стройка! На днях местный купец женил своего третьего сына и, по сложившейся традиции, должен был выселить того в отдельный дом, благо само чадо собственной жилплощадью еще не обзавелось в силу не то глупости, не то скупости.

Сам папаша тоже щедростью не отличался, а потому для каждого из сыновей просто достраивал к своему особняку новый этаж с отдельным входом. Вот и сейчас полным ходом шло строительство четвертого этажа при участии местной артели плотников.

«Дохля, разведай, что там к чему», – мысленно приказал я, присаживаясь на лавку под вишней, что росла у дороги.

И применил умение «Воссоединение Духа», позволяющее видеть и чувствовать все то же, что и моя питомица. Увы, как и я, мертвая кошка не ощущала вкусов и запахов, так что восполнить за ее счет недостаток ощущений не получится. Впрочем, мне оно и не нужно.

Итак, работа кипит полным ходом: трое мастеровых внизу и трое наверху, трудятся в поте лица. Кто кружку к лицу подносит снова и снова, кто в карты режется, а кто и топор на остроту пробует, метая его в полено с десяти шагов. И довольно метко, должен заметить! Видать, давно работа идет, раз мастер так наловчился в цель попадать.

Раньше я как-то не пробовал использовать через кошку умения, особенно божественные. Теоретически, должно было сработать, а на практике... сейчас узнаем!

«Воссоединение Разума» позволяет передать питомцу одно из своих умений или наоборот, воспользоваться одним из его навыков. Слившись воедино с кошкой, Я-Дохлатина подошел к строительным лесам, и аккуратно положил на них черную мягкую лапу.

А потом применил божественное умение «Малое проклятье Ойя», которое находило в предметах дефекты и превращало их в критическую поломку.

Громко хрустнуло, и испуганная кошка, снова вернув контроль над телом, отскочила в сторону. Леса угрожающе закрипели, накренились и... рухнули, подняв облако пыли. Те из плотников, что «работали» внизу, разом вскочили на ноги, побросав свои неотложные дела, и бросились разгребать завал в поисках пострадавших товарищей.

Нужно отдать им должное, ни один не забыл прихватить с собой рабочий инструмент, и вскоре топоры яростно вгрызлись в дерево, освобождая погребенные тела.

– Что случилось? – поинтересовался зомби-инквизитор, «случайно» проходивший мимо.

– Да вот, леса рухнули, там наших... завалило... Эй, малый, кликни-ка помощь! – неопределенно махнул он в сторону улицы.

Я послушно развернулся в том направлении, но сперва дождался результата раскопок. Итак, счет 1:2 в мою пользу – двое раненых и покойник. По крайней мере, я ни разу не видел, чтобы у живых шея гнулась под таким углом.

– Целителя и священника? – уточнил я.

– В артель беги, там разберутся.

В артели мне делать было нечего, равно как и у целителя. Поэтому я помчался к дому местного священника, что поклонялся Фану Толстяку, покровителю праздников, виноделия и чревоугодия. Жрец, которого звали Пупием, вполне мог сойти за какую-нибудь ожившую статую своего бога или одно из его воплощений – такой же круглый толстячок на коротких кривых ножках, заплывшее жиром вечно улыбающееся лицо и неизменный кувшин с вином в руках. Наверняка из тех поделок местных кудесников, что вмещают в себя втрое больше обычного, а то и вовсе бездонный – уж больно часто к нему прикладывался жрец.

Спрятавшись в чьем-то тенистом саду – разумеется, предварительно при помощи «Поиска жизни» убедившись, что дом пуст – я засел в засаду.

Ждать пришлось недолго. Уже минут через пять во двор

священника влетел запыхавшийся мальчишка и растолкал спящего в гамаке жреца.

– Чего тебе надобно, отрок? Не видишь, что жрец предаётся думам богоугодным? – лениво пробасил Пупий, делая глоток из кувшинчика.

– Там... Это... Того... Его... – только и смог выдавить из себя гонец.

– Охолонись!

Вылив в ладонь немного вина, толстяк плеснул им прямо в лицо юноши. Тот вздрогнул, и его окутало едва заметное сияние. На всякий случай применив умение «Сверхъестественное Чутье», я убедился, что жрец самый настоящий, и только что явил истинное божественное чудо.

– У дома купца беда стряслась, там леса упали, двое ранено и один помер, Никифор который, – совершенно спокойно и обстоятельно разъяснил парнишка, не тратя лишних слов.

Мда. Мне остается лишь позавидовать и задуматься о смене покровителя. В шутку, разумеется.

– Худо дело, – длинный глоток из кувшина, – Знатного мастера потеряли, – второй глоток, – На закате и отпоем и отгуляем. Иди, а я весть разошлю...

Пупий махнул кувшином, даже не вставая. Вишнево-красная тягучая струя вытянулась из него метров на пять и ударила в бронзовый диск, выдавив из него протяжный тоскливый звон, разнесшийся по всей округе. «Винная плеть» тут же втянулась назад в кувшин, и жрец снова при-

ложился к нему.

Получено +3% опыта владения умением "Чуткое ухо", уровень 12 (54%).

А я что? Я и не подслушивал даже, просто решил прокачать одно из своих умений.

Получено +2% опыта владения умением "Сверхъестественное чутье": уровень 5 (71%).

Хорошо, парочку умений.

Выждав еще немного, подозвал к себе Дохлятину и отправился в трактир за свежей и условно достоверной информацией. Народу там толкалось уже немало, но места еще оставались. Пристроившись в углу, я снова воспользовался органами чувств Дохли – у нее слух гораздо тоньше моего.

В целом обсуждение недавних событий протекали довольно лениво. Имя покойного я уже знал, также выяснил имена и травмы двух других пострадавших: Антис-мастер переломал себе все ребра – числом от двух до сорока пяти, в зависимости от степени подпития и воображения рассказчика, – а второй плотник, Радмен, сломал правую руку и ободрал все лицо. Опять же, число переломов варьировалось от одного до пяти в разных местах, а травмы лица – от пары шрамов до половины черепа

Предстоящие похороны и даже гулянье тоже обсуждали, но и в этом особенного энтузиазма «неписей» заметно не было – впрочем, оно и понятно, все равно плотник через сутки-двое возродится, хоть и перестанет узнавать недавних знакомцев да удачно «забудет» про свои долги.

Глава 2. Прыткие мертвецы

Напроситься на похороны оказалось на удивление легко – я просто примкнул к веренице угрюмых селян, пристроившись рядом с несущими гроб хмурыми парнями. А для большей убедительности взвалил на плечо лопату, мол, не просто так иду, а работать в поте лица...

– А ну с дороги, нежить, а не то окроплю святым вином! – раздался сзади голос жреца.

Пришлось посторониться. Толстячок, похожий на переваливающегося колобка, довольно резво обогнал процессию и возглавил ее, каждый двадцатый шаг брызгая на дорогу вином и вознося короткую молитву: что-то в духе «да не оскудеет чаша подающего, да не подкосятся ноги пьющего». Определенно, Фан Толстяк должен пользоваться бешеной популярностью у игроков, при таком-то подходе к вопросам веры!

Кстати, о жрецах и богах! А ведь этот Пупий подвернулся весьма удачно – у меня как раз есть кое-что, требующее жреческого вмешательства и божественного благословения! Правда, непонятно, чем и как сможет помочь этот адепт бездонного кувшина, но после застолья определенно стоит затеять с ним теологический диспут – в конце концов, жрец я, или кто?...

Было в моем плане несколько положительных моментов:

я лично выкопал могилу для покойника, убедился, что тело было отправлено в яму, и своими же руками его закопал. И теперь точно знал, что лежит он, родимый, со свернутой шей, на глубине двух метров и проваляется там как минимум до полудня следующего дня, если только не является частью какого-нибудь сценария, завязанного на погост.

Пупий вышел вперед и пробулькал-проикал невнятную речь об искусном мастере, что покинул этот грешный мир слишком рано по воле жестокой судьбы, и теперь воссоединился с землею, из которой все мы и вышли. И что по этому поводу нужно непременно выпить, дабы достойно проводить усопшего.

Судя по тому, как старательно поддерживали жреца под руки его два ученика, тот уже достиг предельной кондиции, так что и сам в любую секунду мог воссоединиться с бренной землею, не удержавшись на ногах. Как бы у нас тут второго покойника не случилось...

Два широкоплечих «непися» пристроили на могилу глиняное (кто бы сомневался!) надгробье, и толпа начала потихоньку расходиться. Я тоже сделал вид, что ухожу, а сам свернул в лесок и вернулся назад, сделав небольшой круг. Пристроившись в густом кустарнике на краю кладбища, достал свой жезл болотного жреца и напустил немного туману вокруг себя. Получилось загадочно и довольно жутковато: алеющее закатное небо, молчаливое кладбище, на которое наползает зеленоватый туман, и притаившийся в кустах зом-

би – то есть я... Прямо хоть виртуальную страшилку снимай!

Отправив Дохлятину на разведку к могиле, я убедился, что надгробье на ней ничуть не отличается от прочих: никаких надписей или отличий. Даже витые узоры-барельефы совершенно такие же.

«Поиск следов» показал вполне ожидаемую картину – все вокруг было истоптано, и кроме моих все прочие отпечатки удалялись в сторону деревни.

Дождаясь злоумышленника, я быстро просмотрел характеристики своего персонажа...

Имя: Бес

Аккаунт: ЗК 4.1.12

Уровень: 25 (95 200/116 900)

Класс: Темный Инквизитор (базовый – жрец, покровитель: Нааму Бездонный)

Параметры:

Сила: 17 (7+10) [17%]

Ловкость: 19 (14+5) [70%]

Выносливость: 37 (13+24) [82%]

Интеллект: 10 (3+7) [90%]

Воля: 84 (30+54) [25%]

Восприятие: 97 (95+2) [20%]

Удача: 7 (2+5) [30%]

Харизма: 0 (4-4) [60%]

Вторичные параметры:

Здоровье: 285

Энергия: 190

Мана: 445

Благодать: 3000

Меткость: >100%

Шанс крита: 15.83%

Грузоподъемность: 51 кг (21+30)

Атака: 9-17 (10-19 дистанционная, урон текущим оружием 61-154)

Маг.Атака: 13-26 + 42-84 (инт + воля)

Дистанция: 49,5 м.

Броня: 10 (4+6)

А неплохо так вышло! Да, немного хлипковат, да и врукопашную боец никакой, зато за счет зачарованной на Ловкость и Волю одежды и кучи развитых навыков, мои магические и дистанционные атаки вполне соответствуют тому, что выдают игроки моего уровня, не ограниченные в прокачке своих параметров.

Однако, со временем мое отставание будет заметно увеличиваться. Например, уровню к пятидесятому я буду в полтора раза слабее среднего игрока, даже если зачаруюсь с ног до

головы. Да, есть у меня несколько козырей в рукаве, в виде парочки неплохих артефактов да уникальных умений зомби и инквизитора, но в реальной стычке проку от них немного.

Впрочем, припасен у меня в рукаве один козырь черной масти. Это Дохлятина, моя питомица, с которой мы находимся в симбиозе, получая друг от друга дополнительные бонусы и возможности. Довольно редкое направление развития питомца, сильно недооцененное игроками. Вот разберусь с этим треклятым кладбищем, и вплотную займусь вопросом ее прокачки – чем сильнее будет моя Дохля, тем сильнее буду и я.

Интуиция предупреждает вас о грозящей опасности!

Увлечшись планами на будущее, я совершенно перестал следить за округой, и зря! Понадеялся на кошку, но та куда-то пропала, по крайней мере, в зоне прямой видимости ее не оказалось.

Зато появился кое-кто другой.

Точнее, кое-что другое, и шло оно прямо ко мне.

Внешне существо было похоже на огромного ожившего пряничного человечка, вот только был это совсем не пряник!

Глиняный раб Печенька (монстр), голем. Существо 30-го уровня.

Здоровье: 400/400.

Сильные стороны: иммунитет к Огню, Броня.

Мда уж, об такую «печеньку» зубы можно запросто и обломать!

Разумеется, место моей засады было раскрыто. Голем – существо искусственное, то есть не чувствует боли и не подчиняется ментальным воздействиям. А значит, часть моих умений будет бесполезно против этого создания. Интересно, а где же сам хозяин?

Бросив ему под ноги замедляющее «Болотное проклятье», я испытал первое разочарование: голем оказался слишком силен и с легкостью выбрался из грязевой лужи.

Расстояние между нами сократилось до 60 метров. Еще несколько шагов, и он окажется в зоне поражения! Не мешкая, я снимаю с пояса пращу и хорошенько ее раскручиваю.

Шаг.

Второй.

Третий – есть дистанция!

Снаряд срывается с тугой петли и летит точно в цель.

Вы нанесли 45 урона (физический) по Печенька. Здоровье: 355/400.

Это сколько же у него Брони? Даже если считать, что я нанес минимальный урон, то должно было получиться никак не ниже 70 единиц, с учетом моих навыков владения пра-

щей!

Впрочем, не пращей единой жив инквизитор.

Пара слов короткой молитвы, и с небес на шагающую ко мне тварь обрушивается сверкающий Молот Правосудия.

Вы нанесли 45 урона (магический) по Печенька. Здоровье: 310/400.

Да вы что, издеваетесь? Это умение должно наносить от 45 до 180 урона при моих параметрах, правда, его величина зависит от того, насколько велика степень вины цели по мнению игровой механики. Выходит, эта «печенька» – безвинный агнец, которым движет не жажда убийства, а суровая воля хозяина?

В довершение всего, голем замер на месте, с явно слышимым хрустом согнулся и зачерпнул горсть земли, которую тут же отправил в рот.

Полоска его здоровья заметно выросла.

Глиняный раб Печенька (монстр), голем. Существо 30-го уровня.

Здоровье: 360/400.

Да уж, этот пряничек мне явно не по зубам.

И, словно желая подтвердить верность моих рассуждений, тварь вытянула губы трубочкой и... плюнула в мою сторону.

Крупный, размером с кулак кузнеца, комок спрессованной глины ударил меня в грудь, опрокидывая на землю. Проклятье! Я же забыл наложить защиту!

Печенька наносит вам урон: 70 (80-10Б физический).
Здоровье: 215/285.

Э нет, я так не играю. Помирать мне решительно нельзя, потому что добираться сюда из Ривенки, где находится моя точка привязки, довольно долго и дорого, так что я применяю излюбленный прием одного хорошо знакомого зомби-инквизитора.

«Закопаться!»

Земля погоста ласково распахнула свои мягкие объятия, принимая меня. Оказавшись на глубине двух метров, я не только мог чувствовать себя в безопасности, но и здоровье будет восстанавливаться в несколько раз быстрее.

Ну и где же бродит Дохлятина, когда мне нужны ее глаза?

Ваш питомец погиб. Вы сможете призвать его не ранее, чем через 12 часов.

А вот и ответ на мой вопрос. Значит, мне ничего не остается, кроме как выждать, пока твари наскучит топтаться по моей могиле, и она уберется восвояси.

Применив на всякий случай умение «Поиск жизни» и «Чуткое ухо», я устроил слежку за окрестностями, в ожидании хозяина голема.

– Рrrrrrrрааааа! – раздался громогласный рев над моей головой.

Получен эффект «Оглушение». Длительность: 10 минут.

Сам виноват, нечего было подслушивать. В ушах звенит, мысли путаются, даже не могу сфокусировать взгляд на элементах интерфейса. Впрочем, спустя десять минут действие эффекта заканчивается, и я снова прислушиваюсь.

Тишина. Впрочем, вполне ожидаемо.

«Выкопаться»!

Первое, что бросается в глаза – это полное отсутствие хоть каких-нибудь следов. «Взятие Следа» подтверждает – земля чистая, словно и не ступала по ней нога глиняного голема, даже моих отпечатков заклинание не подсвечивает.

А значит, кто-то хорошенько здесь поработал.

На первый взгляд, с могилой незадачливого плотника все в порядке, но если присмотреться...

Получено +28% опыта к таланту «Пытливый взгляд»! Текущий уровень: 3 (44%)!

Все на пару сантиметров она сдвинута, хотя никаких следов нет – просто чуть-чуть увеличилось расстояние между плитой и стоящим рядом камнем. А на самой плите змеится едва заметная и быстро исчезающая трещина – едва ли тол-

ще конского волоса.

Оба этих несоответствия игра подсвечивает легким мерцанием, обращая на них мое внимание – вот они, прелести перекаченного Восприятия!

Я уверен, что внизу уже нет тела. «Поиск нежити» подтверждает мою догадку, но для очистки совести приходится браться за лопату...

Десять минут физических упражнений, и я устало опираюсь спиной о стенку вырытой ямы.

Пусто, как и в полутора десятках вскрытых мной ранее могил.

Даже обломков гроба нет. И теперь я точно знаю, как и с чьей помощью мертвецы выбираются наружу, не оставляя после себя следов. А значит, мне позарез нужно наведаться в гончарную мастерскую.

Наскоро закидав яму и вернув надгробье на место, я двинулся в поселок.

Проходя мимо дома купца, где все так же кипела стройка, а разрушенные мной леса уже были восстановлены, я замедлил шаг, заслышав знакомое имя.

Вся троица была здесь и сноровисто работала топорами, обтесывая одну из стен. А здорово смотрятся их силуэты на фоне закатного неба – прямо залюбуешься!

Антис, который переломал себе при падении ребра.

Радмен, сломавший руку и содравший половину лица.

И Никифор, похороненный мною лично всего несколько

часов назад...

Ай-да припарки у местного целителя, не только переломы сращивает, но и мертвого на ноги поднимет! Для очистки совести, проверяю всю дружную артель на предмет их жиз-
неспособности...

Ответ отрицательный, а жаль – версия с местным шутни-
ком-некромантом отпадает.

Получено +2% опыта владения умением "Поиск нежити":
уровень +1. Текущий: 15 (0%).

Надо бы расспросить местного доктора Айболита, какими
это средствами он ухитряется за пол дня переломы сращи-
вать. Явно не сушеных мышей прикладывает.

К счастью, Гуж оказался на месте. Он разбирал какие-то
травки, сортируя их и увязывая в пучки, а потом расклады-
вал на полоске ткани, растянутой в тени дома примерно в
полуметре над землей.

– Уважаемый, – окликнул я его, опираясь на плетень.

– А? Кто? Кого? Куда? – рассеянно отозвался тот, роняя
пучок.

– Можно мне купить у вас средство, которым вы на ноги
плотников поставили?

Прочность языка -9. Текущая: 11/20.

– Простите, вы кого имеете в виду? На какие-такие ноги?

– Сегодня. Двое. Пострадали на стройке.

Прочность языка -4. Текущая: 7/20.

– Наверное, вы что-то путаете. У меня уже вторую неделю,

как ни одного пациента...

Вот тебе и на. Неужели у этого доктора Травкина завелся конкурент? Должен признать, если это так, то он весьма хорош, а еще он наверняка маг – такие производственные травмы без волшебства за несколько часов не исцелить!

Есть в моем арсенале пара способов определять ложь, и на этот раз мне пришлось прибегнуть к «Слову Истины». Результат – 72% правдивости. Недоговаривает целитель, но по мелочи. «Поиск улик» тоже ничего не показывает: ни лишних вещей, ни пятен крови, ни тайников.

– Кто мог помочь раненым, кроме вас?

Мигает иконка интерфейса, предупреждая меня, что еще пара слов – и язык отвалится. Достаяю из кармана пузырек с ремонтным зельем, и опустошаю его.

Прочность языка восстановлена: 20/20.

– Н-нет. Ни магов, ни знахарей отродясь не было в Холмогорье, кроме моего отца да меня.

– Спасибо, до свидания.

– погоди, не уходи! М-может... Может, я тебе могу чем-то помочь? У меня травки разные есть – и от мышей, и от клопов, и даже ворон отыщу, чем спугнуть... – и слышится в его голосе такая мольба и отчаяние, что еще немного, и я у него целый стог травы от кашля куплю.

– Нет, не нужно.

Покидаю господина Гужа в полном смятении. И так, что у нас имеется? Два раненых и покойник, которые уже к вече-

ру снова здоровы и полны сил. Пустое кладбище и целитель, который находится на грани разорения из-за отсутствия клиентов. Ах да, еще я забыл про злую глиняную «печеньку»!

Кажется, настало время получить информацию из первых рук!

И снова возвращаюсь к стройке, но слишком поздно – стало слишком темно, и работники разошлись по домам. Впрочем, для инквизитора не проблема выяснить, куда именно они отправились – три вереницы разноцветных следов, высвеченных заклинанием, привели меня к зданию плотницкой артели, большому одноэтажному зданию, вокруг которого суетились люди, а со всех сторон доносились звуки топоров, визг пилы и стук молотков.

Разочарование. Снова. Нет смысла соваться туда, где подзреваемых поддержит и защитит десяток суровых бородастых мужиков, вооруженных топорами и молотками. Я, конечно, бессмертен и не чувствую боли, но почему то не хочется быть расчлененным и заколоченным в десятки деревянных ящичков.

Мне ничего не оставалось, как засесть в засаде и надеяться, что кому-нибудь из них приспичит промочить горло в трактире или прогуляться к какой-нибудь веселой вдовушке. Прошел час, второй, третий, и мои ожидания увенчались успехом. Черная тень отделилась от стены и направилась в сторону ближайших домов, причем, огородами.

Мое «Ночное Зрение» было недостаточно развито, что-

бы определить, кто это был, но «Взятие Следа» старательно вычертило голубоватую дорожку отпечатков – таинственный ночной гуляка оказался одним из странной троицы, а значит, впервые за весь день Удача решила повернуться мне своим милым личиком, а не скорпионьим хвостом, с каким изображали свою богиню адепты-фортуниты.

Увы, призвать Дохлятину, чтобы отправить ее следом, я пока не мог, так что пришлось самому вставать на след и красться в сотне метров позади, уповая на ночную тьму и рассеянность уставшего работяги.

Однако, когда вдали показались огни трактира, я понял, что медлить нельзя. Еще немного, и черный силуэт скроется за дверью, и второго такого шанса мне может и не выпасть.

«Скачок» переносит меня на десять метров вперед.

Еще один, на этот раз не атлетическое умение, а магическое заклинание из свитка, сокращает расстояние между нами еще на двенадцать метров, а за ним сразу третий.

– Стой!

Хватаю его за руку и накладываю «Оковы веры». Теперь точно не уйдет.

– Чего надо! Отстань!

Плотник пытается вырваться, но лишь сбивает меня с ног, бросая на землю – силен!

– Мне нужны ответы! – кричу, – Кто вас исцелил, как?!

Прочность языка -8. Текущая: 2/20. Внимание, нужен срочный ремонт!

– Изыди, тварь!

Вскакиваю на ноги. Вырвать он больше не пытается, напротив, взгляд его абсолютно спокоен и даже... безмятежен? Ни страха, ни гнева, ни даже любопытства в нем не читается.

Свободной рукой осушаю еще один пузырек с зельем ремонта, а потом применяю свое главное оружие вот в таких доверительных беседах.

«Игла инквизитора» – мое классовое умение, которое не только наносит урон, но и причиняет ей сильнейшую боль, правда не только жертве, но и самому инквизитору, то есть мне. Орудие пытки и возмездия, мой рабочий инструмент. И в данном случае у меня есть преимущество, потому что мертвецы не чувствуют боли...

Однако... Судя по его спокойному и сосредоточенному взгляду, он тоже!

Нет ни гримасы боли, ни прикушенной губы, ни даже страха в глазах... Да человек ли он вообще?

Радмен (НИП). Человек, плотник 32 уровня.

Здоровье: 400/400.

Сильные стороны: Владение топорами.

Ярко вспыхивает в свете ночных огней трактира лезвие топора, и я инстинктивно отшатываюсь назад. Сильный удар в грудь сбивает меня с ног, и я лишь слышу удаляющиеся шаги бегущего прочь человека.

А я по-прежнему держу его руку. Ту самую, которая еще совсем недавно была сломана.

И теперь расплзается мокрым песком в моих пальцах...

Глава 3. Противостояние

Благодаря «Взятию следа», я мог не торопиться за беглецом, а осторожно идти по веренице голубоватых отпечатков, просто периодически обновляя заклинание. Собственно, так я и поступил, постоянно озираясь по сторонам. Жаль, конечно, что со мной нет Дохлятины – конечно, у меня тоже есть ночное зрение и острый слух, пусть и временный, но зато ее можно пустить вперед, на разведку.

К моему удивлению, странный плотник бежал не в плотницкую артель, а прочь из поселка, за ограду. Не там ли находится гончарная мастерская? Кстати, меня вдруг осенила неожиданная мысль: раз уж местные мастера способны вылепить шагающую и больно плюющуюся «печеньку», то, может, им и глиняный протез смастерить под силу? Тогда понятно, почему Радмен не чувствовал боли – я ведь его за искусственную руку схватил! С которой он поспешил расстаться, чтобы уйти от меня.

Впереди показались яркие огни печей для обжига, что не угасали ни днем, ни ночью. Собственно, я оказался прав – эта дорога действительно вела к мастерской, где мне уже не раз доводилось бывать. Находилась она в полутора километрах от Холмогорья, поближе к глиняным карьерам у реки.

Разумеется, меня там уже ждали.

Человек десять гончаров, в грязных халатах и с засучен-

ными рукавами, а впереди – старший мастер по имени Клэй, «непись» 33-его уровня.

– Стой чужак! – выставил он вперед ладонь, – Мы не рады тебя видеть!

За спинами гончаров переминался с ноги на ногу мастер Радмен, причем, обе руки у него снова были на месте.

– Это же тот мертвяк, что с неделю как в поселке ошивается! – это кто-то из молодых, – Гнать его в шею, а то и вовсе прикопать у оградки, никто и не хватится!

Похоже, сейчас придется вести переговоры, а значит, нужно позаботиться о средствах коммуникации.

– Хорошая работа, – киваю в сторону плотника, – Главное, в воду не совать.

– Уходи, – настаивает Клэй.

– Ладно, раны и оторванные конечности. Но как вы ухитряетесь лечить простуду и... смерть?

Прочность языка -19. Текущая: 1/20. Внимание, нужен срочный ремонт!

– А ты сперва помри, вот и узнаешь, – ухмыльнулся один из подмастерьев, делая шаг вперед.

– И забудь все, что ты видел или о чем подумал, и вообще о Холмогорье, чужак.

В руках подмастерья появилась самая обычная миска, невзрачная и даже неокрашенная, цвета обожженной глины. Миг – и она со свистом летит в мою сторону.

Подмастерье Слав наносит вам урон: 50 (60-10Б физический).

Здоровье: 235/285.

А между пальцев Слава снова вращается глиняный диск. Еще несколько подмастерьев тоже достали кружки, миски и даже глиняные ложки.

Много, их слишком много! Даже со «Щитом веры» мне не удастся справиться с ними. И трюк с закапыванием тоже не поможет, это ведь разумные существа, а не тупой глиняный монстр. Раскопают... А то и вовсе закатают в глиняный курган и барельеф из цветочков сверху смастерят.

– Убейте его, – по-своему расценивает мою нерешительность мастер Клэй и разворачивается, собираясь уйти.

Десятки глиняных метательных снарядов поднимаются в воздух и летят ко мне...

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Дом, милый дом!

А если точнее, то замурованная комната при храме бога Ойельфифинелля, зеленого гремлина, покровителя поломок и неисправностей. Здесь у меня удобный лежак, небольшой сундук для хранения вещей и персональный алтарь в виде симпатичного бассейна с болотной водой.

В общем, как я уже говорил, дом, милый дом!

Вот только темновато. Пришлось повесить парочку «Бо-

лотных огней», чтобы осветить комнату. Мигнула иконка системных уведомлений, сообщая о том, что на местной почте меня дожидается персональное письмо. Скорее всего, от сестры.

Скрипт же, отслеживающий через чат присутствие незнакомцев, и вовсе сошел с ума, ежесекундно выводя в лог десятки ников – похоже, в храме было довольнолюдно.

В любом случае, у меня уже подошли к концу зелья ремонта, да и в целом следовало получше подготовиться ко спуску в подземелье Холмогорья. Кто знает, какие твари охраняют вход в Бездну?

Но прежде, чем покинуть свое убежище, я забрался в сундук, где у меня был припасен маскировочный наряд, при помощи которого я намеревался скрыться от глаз вездесущих святош и их наемников. И это был вовсе не темный плащ с широким капюшоном, скрывающим лицо, и даже не нищенские лохмотья – ИскИны здесь отнюдь не идиоты, в чем я уже успел убедиться, проработав в городской страже.

Это было... платье! Довольно стильное женское платье с корсетом, перчатками, шляпкой и вуалью. Даже веер полагался в придачу! К счастью, в игре не нужно было самому завязывать все эти шнурки и бантики, достаточно было просто перетащить предмет на «куклу» своего персонажа в его интерфейсе. Платье было не обычным, а полученным для выполнения задания – в нем мне полагалось подменить заболевшую актрису бродячего театра, так что оно не только ме-

няло мою внешность, в частности, фигуру, но и имя.

Перчатки и вуаль скрывали трупные пятна, покрывавшие мою кожу, веером можно было прикрыть мою неотразимую улыбку, ну а пол флакона духов, которые я на себя опрокинул, и вовсе не должны были вызывать никаких вопросов – местные дворяночки, говорят, в них и ванну принять могут.

Прыжок в болотный алтарь перенес меня к городским стенам, откуда я уже своим ходом добрался до Западных Ворот.

– Госпожа Беатрис? Давненько вас не было видно! Как гастрологи, не донимают вас ухажеры? Если что, то вы лишь кивните – и мы мигом скрутим нахала!

Да-да, был Бес, а стал Беатрис – что тут такого? Этот стражник, к слову, мой давний приятель. В обычном, разумеется, облике. А еще он постоянно со мной заигрывает и норовит ущипнуть за зад. Не меня-Беса, разумеется, а меня-Беатрис.

– Ребята, это наша прелестная актриса, пропустите ее. Надеюсь, что смогу в ближайшее время иметь счастье побывать на вашем выступлении, миледи!

Стражник галантно склонился в поклоне и коснулся кончиками губ любезно протянутую мной руку. Не знаю, о чем думал он, а лично я надеялся, что вылил на себя достаточно духов, чтобы перебить свой естественный аромат. В смысле запах мертвечины.

Первым делом я наведалься к полковому лекарю, чтобы пришить себе нормальный язык, а не то недоразумение на

20 единиц прочности, на которое я угробил четыре часа времени – и это еще была моя лучшая попытка! Повторять повторно этот подвиг у меня не было ни сил, ни желания, ни времени.

Мастер Лурьери, как всегда, выполнил свою работу блестяще, и теперь запас прочности языка составлял сотню слов. Заодно меньше будет уходить зелий на ремонт моего многострадального средства коммуникации. Точнее, не совсем моего, ведь язык этот когда-то принадлежал свинье – но это уже тонкости.

Теперь – Аукцион. Стандартный походный комплект зомби-инквизитора: 20 Зелий Ремонта, 20 Экстрактов Ядовитой Лилии, 1 свиток с заклинанием 30-го уровня «Раскол» Магии Земли, 1 свиток с заклинанием 20-го уровня «Зыбучие пески» той же магической школы, 3 свитка с заклинанием «Невидимость» 50-го уровня Магии Иллюзий, 10 свитков с заклинанием «Воздушная стена» Магии Воздуха и 100 снарядов для пращи с руной «Кья».

Мой навык «Каллиграфии» позволяет копировать свитки до 35-го уровня включительно, а все что выше – приходится брать с запасом, как расходники.

Выложил я за все эти простые инквизиторские радости аж половину своих денег, и осталось у меня всего-то 50 000 золотых. Сущие мелочи с учетом того, что нормального дохода у меня нет, «вкусных» по награде заданий тоже в ближайшее время не предвидится, а впереди маячит поход в Бездну –

наверняка удовольствие не из дешевых!

Помимо расходных материалов, я также обновил свой арсенал, потратив еще 15 000 на... лопату!

Ну а что? Зомби я, или за цветочками на кладбище хожу? Зато какая красавица оказалась в моих руках! И рабочий инструмент, и оружие грозное:

Упокойная лопата

(Тип: двуручное оружие, Класс: магический)

Урон: 10-20 (Физический)

Дополнительно:

+100% к урону против Нежити.

+5 к навыку «Землекоп».

2% шанс оглушить цель.

Прочность: 100/100

Вес: 5 кг

Требования: уровень 22.

Конечно, в сравнении с моей утерянной Лопатой тройного проклятья она слабовата, но ведь я ей еще и не занялся всерьез!

Теперь можно и на Почту.

– Эй, леди, никак, богатенького муженька прихлопнули ради наследства, а теперь улики прячете? – раздался за спиной насмешливый голос.

Проклятье! Лопату я по привычке взвалил на плечо, да

так и расхаживал с ней по улицам города! Быстро переложив ее в инвентарь, я повернулся к шутнику. Разумеется, это был игрок.

– Не я его, а он меня, – загадочно прошептал я, поднимая вуаль и даря весельчаку самую обворожительную улыбку, на которую был способен.

Разумеется, тот тут же влюбился, от чего мигом побледнел и скрылся в толпе. Ну как можно не влюбиться в такую красотку, как неумело перепачканный гримом зомби, да еще и с печатью темного бога на лице? К счастью, бессмертный не попытался взять у меня задания, решив просто не связываться со странным и жутким неписем.

Единственный доступный мне способ связи с другими игроками, кроме стандартного чата – да и то, исключительно при наличии языка – это письма до востребования, оставленные в Почтовой службе, здания которой располагались в любом относительно крупном городе.

Собственно, моя сестра, специально для общения со мной создавшая себе персонажа, установила точку привязку в том же городе, что и я – в Ривере, небольшом городишке на западе Империи, который был рассчитан на игроков 30-40 уровня. При том, что оказался я здесь вообще будучи первым уровнем и пришлось мне поначалу ой как несладко!

Отдав символическую плату за то, чтобы забрать письмо, отошел сторонку и открыл окно входящих сообщений, куда оно переместилось. Письмо было написано стандарт-

ным шифром с перестановкой слогов по известной только мне, Наташе и Пал Палычу системе, так что на расшифровку ушло совсем немного времени.

«Привет! К нам пришел человек из Корпорации, Сергей Авраменко. Сказал, что у него есть информация про Сашу».

Без каких-либо эффектов у меня потемнело в глазах. И бесполезно было смотреть в список системных сообщений – это просто шок, самый обычный, а не игровой.

Потому что этого не может быть.

Авраменко – такой же узник «Фанмира», уже два года томящийся в Бездне. Собственно, за ним я и собираюсь туда спуститься. Да, он действительно работал в «Виртукоме» и занимался разработкой «Мира Фантазий». Курировал проект «Виртуальная тюрьма», пленником которой в результате и стал, выкопав яму самому себе. Если кто и знает, как отсюда выбраться – то это он.

Вот только там, в реальном мире, Сергей Авраменко лежит в виртуальной капсуле полного обеспечения, и никак не мог связаться с моей сестрой, и уж тем более не мог заявиться к ней лично.

А значит, к моим родственникам пришел кто-то другой. Быстро пишу ответ, уже автоматически шифруя его:

«Он не тот, за кого себя выдает. Не доверяйте ему!»

Оплачиваю хранение письма и убираюсь подальше отсюда. Нечего привлекать лишнее внимание – не так уж часто «неписи» принимают и уж тем более отправляют именные письма.

Вернувшись в поселок, где находилось мое убежище, я сперва наведалься в храм Ойя.

Точнее, его зовут Ойельфифинелль, и он – греmlin. Бывший дух поломок и неисправных механизмов, который благодаря своим амбициям и смекалке поднялся до малых божеств. А потом, при помощи заинтересованных игроков и своей необычной способности приводить в негодность все, что угодно, выбился аж в Круг Силы, в сотню сильнейших богов, претендующих на высшее признание среди смертных... Точнее, среди бессмертных, ведь именно игроки являются основными почитателями и источником силы богов.

Этот храм, отстроенный с моей помощью в ремесленном поселке Малая Ривенка, быстро завоевал популярность и стал местом паломничества не только ремесленников и торговцев, но и зачарователей, каллиграфов, артефакторов и прочих умельцев, которые просили у Ойя удачи в создании самых сложных и ценных изделий. Разумеется, греmlin не был способен вдохновить мастеров на создание шедевров или придать их изделиям особые свойства. Зато он отлично компенсировал их кривизну рук и непомерность амбиций, гарантируя отсутствие дефектов, случайных поломок и

неточностей в нанесении линий или заклятий.

И сейчас мне просто позарез нужна была помощь этого самоуверенного ушастого бога...

Для проникновения в Храм Ойя у меня был припасен другой наряд, который я на себя и напялил, приближаясь к поселку – самая настоящая и лично гремлином благословленная ряса служителя великого Ойельфифинелля. Вытащив из инвентаря лопату, я выставил ее вперед на манер корабельного тарана, и вонзился в толпу просителей, выстроившихся в очередь перед храмом. Поначалу люди пытались возмущаться, но потом сталкивались с моим взглядом и, вздрогнув, уступали дорогу.

Наверное, с тех пор как я принял сан темного инквизитора и обрел божественного покровителя в виде Нааму Бездонного, покровителя болот и трясин, что-то такое появилось в моем взгляде.

А может, выряженные в дорогие одежды купцы и успешные зачарователи просто не хотели прикасаться к перепачканному землей жрецу, угрожающе размахивающему лопатой, да еще и смердящего женскими духами так, что комары да мухи еще на подлете теряли сознание.

– Расступись, посторонись, не доведи до греха... Коли зашибу, так сам и отпою и закопаю... Пропустите заслуженного жреца, опаздываю на теологический диспут по вопросам веры и безверия, – надрывался я, – Доколе бездуховность и алчность будут править миром, погружая его в пучины гре-

ха?

На первый взгляд, я нес бессвязный бред, вот только благодаря жреческому достижению «Искушение верой», во время любых религиозных бесед у меня на 20% поднимается Красноречие и Харизма, так что пробивался я к храму не только при помощи лопаты и не самого приятного вида, но и силой слова.

– Эй, пропустите его! Бес, сюда давай! – это меня заметил и узнал один из жрецов.

Да, я такой. Как-никак Осквернитель собственной персоной, способный одним лишь прикосновением разрушать и лишать силы божественные алтари и храмы. Со мной лучше дружить. Собственно, именно из-за потенциала Осквернителя меня и отыскал бог-гремлин, и помог пройти весьма непростой путь, чтобы я смог получить это уникальное достижение. Так сказать, грубо воспользовался мной в личных целях. Впрочем, это оказалось очень выгодное для нас обоих сотрудничество, если только не считать того, что на меня объявили охоту жрецы двух крупнейших местных храмов.

– Привет. К алтарю? – уточнил жрец, пропуская меня в храм без очереди.

– Да, как обычно.

Стоило мне переступить порог храма, как тело мое окуталось мистическим сиянием:

Прочность языка восстановлена: 100/100.

Божество заметило мое вторжение в место силы и, судя

по всему, Ой в хорошем расположении духа, что мне только на руку! А еще внутри храма предметы не изнашивались, включая мой язык.

Я положил лопату на алтарь и влил в него чуть-чуть Благодати из своих запасов.

– Благослови, покровитель мастеров, сей инструмент веры и вразумления!

– Бес, ну ты наглец! А где щедрые подношения, где земные поклоны? Хоть бы молитву какую захудалую срифмовал!

– И я тоже рад тебя видеть, Ой.

Он сидел прямо на алтаре, свесив ноги вниз и сжимая мою лопату.

Невысокое ушастое существо, выраженное в кожаные штаны и жилетку с десятками карманов. Зеленая мордочка с носом-кнопкой, широкой пастью, полной крохотных острых зубов и пятью глазами – все разные: один закрыт черной пиратской повязкой, другой – тонкой металлической сеткой, на третий одет какой-то оптический прибор, а на четвертом зеркальце, как у врача. В общем, типичный греmlin.

– Ну и чего прикажешь с ней делать?

Ойельфифинелль покрутил лопату в руках, попробовал ее на зуб, а потом... согнул, скрутив деревянный черенок спиралью!

– Мне бы зачаровать ее. И распрямить, – добавил я, глядя на манипуляции мастера-ломастера.

– Сейчас все сделаем в лучшем виде!

Ой поплевал на ладони – лопата в это время послушно висела перед ним прямо в воздухе – и закрыл глаза, что-то нашептывая себе под нос...

Пока гремлин мял и крутил мою лопату, меняя ее свойства, я вкратце обрисовал ему ситуацию в Холмогорье, ожидая услышать если не добрый совет, то хотя бы издевательскую насмешку в духе Ойя, но тот лишь молча протянул мне лопату.

Внешне та совсем не изменилась, зато по свойствам...

Дробитель

(Тип: двуручное оружие, Класс: редкий)

Урон: 10-20 +10 (Физический)

Дополнительно:

+100% к урону против Нежити.

+10 к навыку «Землекоп».

3% шанс оглушить цель.

Умение: «Дробление», наносит двойной урон объектам и существам из песка, камня или глины. 15% шанс разрушить цель. Энергия: 100 (использует энергию владельца).

Прочность: неразрушимая.

Вес: 5 кг

Требования: уровень 22.

Хо-хо, теперь берегись меня, злобная Печенька!

– Спасибо тебе, Ой.

– Ты бы это... умылся что ли. Вроде бы жрец, представляешь своего бога, а выглядишь так, словно из болота выбрался.

– Вспомни, кто мой покровитель?

– Жаба зеленая, – сердито пробурчал тот, – Нет бы взять себе в покровители умного, умелого, адекватного, перспективного и...

– ...зеленого, – закончил я за него.

– Ладно, что там у тебя? Ты ведь не только за этим ко мне пришел?

– Мне бы это... порталчик...

– Слушай ты, мясо ходячее, я тебе бог или извозчик?

Сколько уже можно на моем горбу кататься?

– Ну вот последний портал, который ты мне должен, и потрачу...

– Тьфу на тебя. Да чтобы я еще раз связался с бессмертными? Скоро в колесо меня засунете, чтобы эти ваши машины крутил без роздыху.

– Засунешь тебя, как же. Оно же через минуту развалится!

– Через секунду, – довольно хмыкнул греmlin, – Только, чур, уговор: гончарную мастерскую не ломать, а подвести под покровительство самого доброго в мире бога! Понимаешь, о ком я?

Разумеется, слова ушастого аукнулись мне очередным божественным заданием, наградой за выполнение которого

стояла приписка рукой самого Ойя: «моя милость». Щедро, ничего не скажешь!

Я со вздохом достал карту, ткнул в нее пальцем и уже через десять секунд я стоял у ворот, за которыми раскинулось Холмогорье.

– Ну что, братцы-кролики, соскучились? – взвалил я лопату на плечо и зашагал прямо к гончарной мастерской, предварительно повесив на себя сразу две защиты: «Щит Веры» и «Воздушную стену».

Теперь я знал, куда иду и примерно – зачем. Все вопросы давно придуманы, осталось только выбить ответы на них. Через полчаса я был уже на месте. Несмотря на то, что уже можно было призвать Дохлю, жизнью питомца я решил не рисковать, а потому к мастерской подошел в гордом одиночестве и с лопатой наперевес – наверное, то еще зрелище!

– Вернулся, – на этот раз встречающих было меньше.

– Как и просили. «Сперва помри, вот и узнаешь» – так, кажется? Вот я и пришел за знаниями. И буду приходить снова и снова.

– Ты не забыл, – указал на очевидное мастер Клэй.

– Верно подмечено. Так что, ответите на мои вопросы или опять тарелочками покидаемся?

Я не успел заметить, кто и когда успел швырнуть ее, но воздух вокруг меня вдруг сгустился, и в нем застряла глиняная миска, всего какой-то метр не долетев до моей головы.

– И голема своего тоже можете призвать, – перехватываю

лопату поудобнее, – люблю печеньки.

И он призвал.

Как я и думал, глиняный голем оказался делом рук здешних мастеров. Сразу три таких «печеньки» встали прямо из земли, окружив меня полукругом. До ближайшего из них было всего десять шагов.

Одним «Скачком» преодолев разделявшее нас расстояние, я от всей души врезал ближайшему Печеньке по шее лопатой, используя «Дробление».

Вы нанесли 60 урона (физический) по Печенька. Здоровье: 340/400.

Критический удар! Цель разрушена!

Опыт: +800 (96 000/116 900).

Лица гончаров, наблюдавших, как несокрушимый голем осыпается кучей песка, удивленно вытянулись, напоминая сырые глиняные заготовки. И только мастер остался невозмутим. К слову, если бы не грозящая опасность, я бы тоже удивился – пятнадцати процентная вероятность сработала с первого же удара! Не иначе, как Ой подсуетился, с него станется.

– Ну что, будем продолжать, или поговорим по-человечески?

Сразу четыре глиняных метательных снаряда застряли в «Воздушной стене», а два оставшихся голема тяжело зато-

пали в мою сторону.

Ну что ж, война, значит война.

«Гнус» и «Туман» накидываю на всю честную компанию, чтобы им там чесалось и кашлялось.

Еще пара снарядов попадает в воздушную стену, но я на них не обращаю внимания.

Выплескиваю немного воды прямо на землю, создавая небольшую лужу.

Использую свое умение «Зов Водяницы», и из лужи появляется громадная жуткого вида безглазая жаба с одноименным названием. Свиток «Болотного воина» прямо из-под земли призывает покрытого мокрой тиной и слизью Утопца, мелкую болотную нечисть, напоминающую тощего безносого карлика с перепончатыми лапами, в которых существо сжимает отравленный дротик.

«Призыв питомца» – и верная Дохлятина встает рядом со мною, злобно стегая хвостом свои облезлые бока. Теперь нас четверо против восьмерых, так что численный перевес потихоньку сократился.

В моей руке жреческий скипетр, из которого я активирую вложенное умение «Вопящий дух», призывая Баньши. Создание столь же тупое, сколь и мощное – справиться с «неписем» ему вряд ли по силам, а потому указываю пальцем на одного из големов и приказываю: «Убей его»!

«Огненный шар» из свитков старого запаса летит в толпу, и туда же пара «Болотных огней».

Подскакиваю к ближайшему голему. Огонь против них бесполезен, а значит, остается действовать по старинке: «Клеймо еретика», «Молот правосудия» и старый добрый удар лопатой по голове, и еще один – полоска здоровья существа уменьшается вдвое, жаль только, что не сработал шанс разрушения.

И тут же мой верный «Щит Веры» (такой вот каламбурчик получился) послушно поглощает направленный мне в голову удар в 100 единиц урона – ничего так себе дерутся «печеньки», вполне потянет на первый юношеский по боксу!

В лог сыплются сообщения о нанесенном уроне и полученном опыте, но мне не до них.

Призванные мной создания бросаются на гончаров.

Водяница окатывает их струями мерзкой болотной жижи, не вступая в ближний бой и постоянно перескакивая с места на место, уклоняясь при этом от половины выпущенных в ее сторону снарядов.

Утопец тоже скачет, с азартом вонзая свой дротик в ничем не прикрытые тела. Ответные атаки вырывают из его тела целые куски мертвой плоти, но пока что болотная тварь держится. Уже два гончара сидят на земле, прижимая ладони к кровоточащим ранам – похоже, повреждения довольно серьезные.

Баньши уже нет на поле боя, и лишь оседающая куча сухой глины свидетельствует о том, что ее гибель не была напрасной: минус один голем.

Дохлатина же сражается с плотником, нанося сокрушительные удары лапами и с легкостью уходя от топора, сверкающего полумесяцем. Вот когтистая лапа распарывает бок Радмена, отрывая приличный кусок ткани, и тут же кошка отскакивает в сторону и прижимается к земле – так выглядит использование одного из ее защитных умений, повышающих Броню.

И тут я понимаю, что здесь не так.

«Скачок» переносит меня на десять метров назад, разрывая дистанцию между мной и моим противником. И зачем я вообще полез в рукопашную?

– Я просто хочу вам помочь, глиняные вы головы!!! – кричу.

Праща срывается с моего пояса.

Оплетенные грубой нитью концы удобно ложатся в ладонь.

Взмах, второй, третий.

Зачарованный снаряд ударяет в бок одного из гончаров и взрывается, ослепляя того на 2 секунды.

– Прекратите!

Мастер Клэй поднимает руку.

Големы застыли, словно каменные изваяния.

– Отзови своих тварей, инквизитор! И тогда поговорим...

– Убери големов.

Для того, чтобы развеять Водяницу и Утопца, достаточно простой мысленной команды, но я использую появившуюся

заминку, чтобы применить свой стандартный набор поисковых заклинаний.

«Чувство вины» показало, что среди встречавших меня людей нет убийц, воров и преступников.

«Поиск нежити» определил, что никто из них не является живым мертвецом или некротическим существом.

А «Поиск жизни» ответил на все мои вопросы.

Потому что магическое сияние окутало стоявших передо мной людей подтверждая, что это живые существа из плоти и крови, которые дышат и чувствуют.

За исключением двух застывших на месте големов.

И плотника по имени Радмен, который совсем недавно «оставил» мне важнейшую улику – свою глиняную руку, принятую мной за искусный протез.

Как же я ошибался!

Потому что «протезом» оказался сам плотник, такой же глиняный, как и обе «печеньки». Разорванный когтями Дохлятины бок даже не кровоточит, а покрыт пятнами сырой глины, что сочится из его ран.

– Что тебе известно? – старший гончар устало вытирает пот со лба. Кажется. Он тоже ранен, хотя и не подает вида. На мне ни царапины, а у противника трое раненых и всего полтора голема – неплохой результат для скромного мертвого инквизитора!

– Теперь мне известно все, – я нехорошо ухмыльнулся, – Но очень хочу услышать вашу версию. И учтите, что меня

нельзя убить или запугать. И обманывать тоже... не советую.

– Нам удобнее будет разговаривать внутри.

Мастер Клэй заметно осунулся и сгорбился, словно разом постарев на несколько лет.

А я с удовольствием закрыл системное сообщение:

Вы открыли задание «Глиняный ужас Холмогорья». Тип: секретное...

Опыт: +500 (105500/116 900).

Кажется, я все же отыскал вход в Бездну!

Глава 4. На глиняных ногах

Меня проводили в некое подобие гостевой комнаты: пара столов со стоящими вдоль широкими лавками, на полу лежат плетеные подстилки, небрежно прикрытые драповыми одеялами, а у стен стоят кособокие тумбы, у одной из которых даже дверцы не закрывается, демонстрируя всем желающим нехитрую глиняную утварь. Судя по количеству пыли и нагловатой самоуверенности пауков, один из которых спустился на разведку разве что мне на голову, гости здесь бывают редко.

А впрочем, таким образом глиняных дел мастера вполне могли продемонстрировать мне отношение к одному зарвавшемуся зомби. Чего уж там – я привычный. Перед тем, как вернуться в Холмогорье, я снова активировал скрипт, определяющий чужаков. Оказывается, человек десять из тех, что встречались нам на пути, за прошедшую неделю ни разу не появлялись в поселке!

– Присаживайся, – мастер Клэй кивнул на единственный в комнате табурет, а сам тяжело опустился на одну из лавок.

Во взгляде его проскочил озорной огонек, поэтому я сперва осмотрел табурет в поисках возможных дефектов – мое Восприятие позволяло подмечать на первый взгляд незаметные детали

Есть! С трудом скрывая ухмылку, я сел.

Гончар уставился на меня с интересом, но, судя по всему, мне удалось его и удивить и разочаровать одновременно. Прямо детский сад какой-то. Вроде взрослый мужик...

– Ты уж не серчай, господин инквизитор, это у нас дети озорничают. Мы-то уже привычные, а вот гостям порою достаётся. Мало детишек у нас, вот и избаловали...

Тогда понятно. И как только я мог подумать, что это он разложил на табурете кнопки? А впрочем, какая мне разница? Боли-то все равно не чувствую.

На самом деле и эта обстановка, и упоминание о детях, которым все спускается с рук, дали мне понять, что это не просто мастерская, где создаются глиняные шедевры и обучаются гончарному искусству, а самая настоящая община, со своим укладом, правилами и иерархией. Они ведь здесь и работают, и живут, почти не появляясь в селении.

Помимо меня и главы, в комнате остался еще один гончар.

Мастер Ляпус (НИП). Человек, гончар 30 уровня.

Здоровье: 360/360.

Сильные стороны: Сопротивляемость огню, Высокая ловкость.

– Это мой помощник, он как раз и занимается вопросами Холмогорья, избавляя меня от излишней головной боли.

На всякий случай, я и помощника проверил «Поиском жизни».

– Он человек, – результат проверки объявил вслух.

– Мы все здесь – люди. Кроме пары... пары человек при-
слуги. Все гончары.

– И дети, – добавил я.

– Да, и дети.

– А в селении еще остались люди, или все тоже... как те
плотники?

– Мы называем их «куклами».

– И сколько же этих ваших... кукол бродит по Холмого-
рью?

– Две трети, – тяжело вздохнул мастер Клэй, – Давай, я
расскажу все с самого начала.

Он глубоко вздохнул, откашлялся и начал...

История эта началась несколько лет назад. Гончарная ма-
стерская тогда была в несколько раз меньше, и заправлял ей
предыдущий хозяин, которому мастер Клэй приходился пле-
мянником. В мастерской создавались красивые и полезные
вещи, подчас из рук гончаров выходили настоящие произве-
дения искусства, но кого в наше время удивишь керамикой,
пусть даже и талантливой, тонкой работы?

Мастерская начала хиреть. Один за другим подмастерья
уходили искать лучшей доли – как потом выяснялось, осваи-
вать новую, более перспективную профессию. В Холмогорье
оставалось чуть меньше десятка гончаров, когда на пороге
объявился тот, кто называл себя Мастером.

И он действительно был готов обучать самых талантли-

вых, вот только кто станет брать в учителя человека с улицы? Ему только что в спину не плевали, особенно старшие ученики, у которых уже были постоянные заказчики и какой-никакой доход.

И только старший помощник Клэй вместо насмешек и упреков протянул чужаку комок глины.

Казалось, что тот лишь едва его коснулся, и та поплыла, меняя форму.

Созданная мастером глиняная свистулька в виде флейты и по сей день хранится в артели на самом видном месте. Издаваемые ей звуки приманивают и ведут за собой крыс, как в старинной сказке – незнакомец был не просто отличным гончаром, но и магом, и вплетал в свои изделия настоящее волшебство.

Разумеется, его приняли на работу в качестве наставника.

Имени своего он так и не назвал, поэтому все так и называли его – Мастер. Тот не претендовал ни на власть и даже на деньги, а просто обучал молодых гончаров и создавал удивительные вещи.

Но даже не смотря на то, что Мастер всегда находился в стороне от дел общины, которая начала стремительно расти и набирать популярность, к нему тянулись ученики, прислушивались к советам и ожидали его молчаливого одобрения в сложных вопросах.

И это не нравилось хозяину мастерской.

Однажды он собрал совет из своих помощников, чтобы

решить важный вопрос – кого найти на замену Мастеру, который вот-вот покинет общину.

На следующий день главу нашли мертвым у чана с глиной. Шея его была вывернута под неестественным углом, а следы вокруг говорили о том, что он просто подскользнулся. Пост старшего принял на себя Клэй с молчаливого согласия остальных и с одобрения Мастера, который преподнес в подарок новому главе свое новое творение – глиняное дерево, на котором росли глиняные листья, набухали глиняные почки, превращаясь сперва в глиняные цветы, а потом и в плоды.

Стало ясно, что чужак, так и не ставший здесь своим, способен творить куда более удивительные вещи, чем он делал до этого.

– Я могу научить, – сказал он, указывая на дерево, – Но не каждого. И у моих знаний есть цена.

Мастер ушел, а Клэй передал его слова остальным мастерам и своим помощникам. Через неделю они пришли в комнату Мастера и попросили сделать их своими учениками, научиться Искусству.

Но лишь двоих он взял в ученики.

Он обучал их не просто умению придавать глине форму и смысл, и вкладывать в нее чуть-чуть магии, как это было раньше.

Мастер учил их чувствовать душу своих творений и вкладывать в них жизнь. Замешивать глину на крови. Секрет

«крысиной свистульки» оказался одним из самых простых: три капли крови гончара, несложное заклинание и привязанная к инструменту душа крысиной матки.

У всего была своя цена. И далеко не каждый был способен ее заплатить, чтобы из его рук вышел новый шедевр гончарного искусства. Поэтому Мастер очень тщательно отбирал учеников в «особую» группу, но и им он давал лишь часть знаний и называл своими учениками, а не подмастерьями.

– Мастер, – спросил его однажды Клэй, – а есть ли где на свете те, кто могут называть себя вашим подмастерьем, а не учеником?

Вместо ответа тот велел ему собираться в путь, хотя на дворе стояла глухая ночь.

Мастер привел главу общины и своего ученика к целителю Гужу.

Тот в отчаянии бился над умирающим, которым оказался хозяин гончарной лавки, которого селяне за его необычную внешность звали Крыськой. Лихорадка не отпускала его уже четвертый день, и целитель здесь был совершенно бессилён.

– Он не встретит рассвет, – прошептал Гуж, качая головой.

От отца ни на шаг не отходил заплаканный мальчуган лет шести, а в углу рыдала безутешная жена.

– Ты видишь их слезы, видишь их горе? – спросил Мастер.

– Да.

– Ты умеешь вкладывать свою боль и страдания в глину,

чтобы подарить ей особую жизнь, из куска земной плоти превратить в нечто совершенное и удивительное. Твой глиняный петушок поет вместе с рассветом, а праздничное блюдо подогревает пищу, делая ее вкуснее.

– Да.

– Но не хотелось ли тебе большего? Вдохнуть в глину настоящую жизнь, наделив ее душой, такой же, как и твоя собственная?

– Да!!!

– Сегодня я дам тебе этот урок. Но сперва тебе придется пройти непростое испытание...

Они забрали умирающего, и привезли в мастерскую. А потом Мастер приказал вылепить из глины человеческое тело.

– Вот образец, – кивнул он на умирающего, – Покажи мне все, на что ты способен!

И Клэй превзошел себя. Что-то придавало ему сил, то ли отчаянный и умоляющий взгляд умирающего, то ли желание познать истинное Искусство, о котором рассказывал Мастер...

Кукла получилась на удивление похожа на торговца, но не такого, каким он был сейчас, изможденного и жалкого больного, а на того, каким он был всегда: дородный животик, улыбающееся глиняное лицо, крепкие руки, сжимающие пустую кружку... Любил Крыська приложиться к хмельному, чего уж греха таить...

– Почему именно так? – спросил Мастер, когда вернулся

под утро.

– Я хочу чтобы он запомнился нам именно таким.

– Неверный ответ!

Сильный удар отбросил довольно грузного мужчину на несколько шагов назад. Из рассеченной щеки закапала кровь.

– Почему так?!

– Потому что я хочу, чтобы он жил! Смеялся, выпивал с друзьями, лупил жену и таскал сына на спине! – буквально выплюнул испугавшийся Клэй в лицо Мастеру вместе с кровью.

Несколько капель которой упали на куклу.

– Теперь ты понял, – ухмыльнулся наставник и протянул ему нож, – Я научу тебя, как вдохнуть в глину настоящую жизнь, и вложить в нее живую душу...

На следующий день исцелившийся лавочник Крыська, словно ни в чем не бывало, катал своего сына на спине, угощал друзей в трактире и поколотил жену, после утащив ее в мягкую кровать «мириться». А мастер Клэй явился на утреннее собрание артели с синими кругами под глазами и висками, убеленными сединой.

– За эти годы мы выросли – я имею в виду общину и количество гончаров. И количество избранных, допущенных к тайному искусству одушевления глины, тоже. И каждый из них прошел ту же проверку, что и я. Понимаешь?

– «Куклы»?

– Люди не так часто умирают... Но каждый раз, когда появлялся очередной кандидат в подмастерья, кто-то в селении тяжело заболел, калечился или встречался со стаей диких зверей. У меня, да и не только, появились подозрения, что эти случайности – не так уж и случайны.

– Мастер?

– Со временем он сильно изменился. Стал властным, жестким, требовал полного и беспрекословного подчинения. И однажды во время очередного посвящения он привел девушку. Молодую, симпатичную и совершенно здоровую. Ни тени смерти на прекрасном молодом челе. И Мастер приказал ее убить... Разумеется, сперва будущий подмастерье должен был вылепить точную копию...

– И?

– А ты сам догадайся. Разве ты не чувствуешь, как здесь все пропахло кровью?

Я не стал указывать на то, что нос зомби не особо приспособлен для различения запахов.

– И вы это терпели?

– По-разному... Кто-то готов был целовать следы, оставленные Мастером на земле, и рвать горло за каждое плохое слово в его адрес, кто-то шептался по углам, а находились и те, кто требовал от него ответов. Вот только больше этих смельчаков никто не видел...

– Ты ведь местный, да? Из Холмогорья?

– Хочешь знать, что с моими родными, да? – он усмехнулся.

ся, – Моя дочь заболела два дня назад... Возможно, именно поэтому мы сейчас с тобой разговариваем.

Получено задание «Загадочный Мастер»! (секретное, редкое)

Цель задания: Мастер Клэй, гончар из Холмогорья, просит найти и убить загадочного колдуна, который убивает людей ради создания их глиняных «живых» копий.

Награда: 15 000 опыта, навык «Гончарное дело» или персональный голем.

Вам открыто новое подземелье: Глиняные карьеры.

Бинго! Вот оно, родимое!

А что до секретов Холмогорья, так тут мне все ясно – глиняные «куклы» не болеют, не умирают, а бытовые травмы лечат при помощи замазки. Местные все так же продолжают хоронить своих «мертвецов» по заложенным в них алгоритмам, а созданные руками подмастерьев големы просто имитируют поведение своих прототипов. Возможно, что ими даже управляют те же ИскИны.

– Около года назад он ушел, поселившись в карьерах, где мы добываем глину, – продолжал свой рассказ Клэй, – Мастер по-прежнему отдает приказы и указывает новые цели, но делает это через своих «кукол». Мы отправляем к нему тех, на кого он укажет. Это могут быть будущие подмастерья, которые возвращаются назад с новыми умениями и блеском

в глазах. А могут быть и просто люди, которых больше никто и никогда не увидит.

– Твоя дочь?

– Так уж вышло, что ученик Рненек, который должен был пройти посвящение еще вчера, сломал ногу. Думаю, дня два-три у нас еще есть. Ты ведь инквизитор! Темные колдуны – это по твоей части!

Угу. А еще я жрец темного болотного бога. И Осквернитель. И программист интерфейсных пространственных систем.

– Понимаешь, инквизитор... Глина, которую мы получаем с нашего карьера, стала... другой... В ней чувствуется некая дремлющая сила, которой раньше не было. И мне страшно подумать, что произойдет, когда она пробудится. Потому что от нее веет злом! Смотри!

Он положил передо мной два цветка. Разумеется, глиняных.

– Дотронься!

Я коснулся того, что лежал ближе ко мне.

Роза вздрогнула, и бутон начал медленно раскрываться, словно та ожила. Твердые глиняные лепестки стали вдруг мягкими и податливыми. Мастер Клэй глубоко втянул в себя воздух – судя по улыбке, заигравшей на его губах, он чувствовал ее аромат.

Теперь вторая.

Мой палец еще не коснулся ее, когда бутон начал раскры-

ваться. А потом лепестки вдруг вытянулись и обхватили мой палец, в который тут же вонзились шипы. Глина окропилась моей черной кровью. Зачарованный цветок вздрогнул и начал стремительно темнеть и съеживаться...

– Она завяла! – удивился я.

– Это потому что у тебя мертвая кровь, и розе-вампиру она пришлась не по вкусу. Обычно все происходит несколько иначе.

– И что все это значит?

– Обе розы сделал я, в один и тот же день, используя силу настоящих живых цветов. Разница только в глине...

Мда. Если «непись» не лжет, пытаюсь заманить меня в ловушку, то в здешних карьерах затевается что-то мерзкое и очень опасное. Работа и впрямь для инквизитора, пусть и не темного...

Глава 5. Приготовления

Реальный мир,
Секретная биологическая лаборатория...

– Вы меня слышите? Сергей Анатольевич?

– Где я?

– В больнице, вы серьезно пострадали во время аварии на проспекте Мира.

– Сколько... времени... Что... с моим голосом?

Лицо, левая рука и грудь лежащего в реанимационной капсуле мужчины были скрыты под бинтами, а десятки впи- вающихся в тело трубок системы жизнеобеспечения напо- минали голодных змей, пожирающих несчастного человека.

– Давайте по порядку. Сегодня шестнадцатое марта, так что вы пробыли без сознания восемь дней. Все это время вы провели в нашей клинике, подключенный к специальной си- стеме реанимации. Гортань сильно пострадала, так что сей- час вы разговариваете через звуковой имитатор капсулы.

– Что... со мной?

– Обожжено лицо, сломана челюсть и ребра, левая рука... в общем, пока что вам придется пользоваться протезом.

Мужчина умолк. Левая рука его дернулась, слегка при- поднялась и снова безвольно упала, не в силах преодолеть сопротивление контакт-геля, в который было погружено те-

ло.

– Сергей Анатольевич, ваша нервная система еще не приспособилась к протезу, но со временем адаптация будет не ниже восьмидесяти процентов.

– Протез... – едва слышно выдохнул тот.

– Это экспериментальная технология «Кибертона», слышали про такую корпорацию?

– Что... с моим лицом?

– Операция назначена на послезавтра. Согласно моим прогнозам, вы как раз восстановитесь в достаточной степени, чтобы все прошло успешно. Не волнуйтесь, Сергей Анатольевич, вами будет заниматься лучший пластический хирург нашей клиники!

– Меня... зовут... Семен... – едва слышно прошептал раненый.

– Что-что? – наклонился к нему человек в белом халате и больничной маске, скрывающей половину лица.

– Я – Семен... Семен Федорчук!

– Но... Да нет же, вот у меня документы, да и согласно генетической экспертизе...

– Меня! Зовут! Семен!

Похожий на мумию в своих бинтах, мужчина попытался резко встать, но доктор опередил его, положив ладонь на грудь и насильно вдавливая назад в капсулу.

– Сергей Анатольевич, если вы не успокоитесь, то я прикажу капсуле вколоть транквилизаторы.

Он нагнулся низко-низко, к самому уху пациента и прошептал:

– Или отключу работающий блокатор болевых ощущений. У вас ведь там настоящая каша и из костей, мяса и кожи... Так что будьте паинькой, Сережа, пожалуйста...

Виртуальность «Фанмира»,
окрестности поселка Холмогорье,
Глиняный карьер...

Я наблюдал с невысокого холма за тем, что творилось внизу, укрывшись пологом «Тумана» – довольно удобное, кстати, заклинание. Да и вообще жезл жреца в целом оказался весьма полезной штуковиной, жаль, что я почти не пользовался им раньше, предпочитая более привычные пращу и лопату.

Итак, передо мной разворачивалось довольно обычное зрелище, которое я уже наблюдал неоднократно, добывая здесь глину или зачищая карьер от довольно неприятных тварей, называвшихся Слимами – такие груды плоти, напоминающей слизь.

Но теперь, помимо пластов глины, на которыми трудились добытчики, да бревенчатых «тропинок» со снующими по ним тележками, груженными глиной, моему взору открылось еще кое-что, недоступное раньше.

Это был огромный провал прямо посреди карьера.

Вход в подземелье, в котором живет загадочный Мастер, способный «оживлять» глину. Провал был окружен примерно полуметровой оградой – более чем несерьезная преграда, вот только она была... живой... Стоило незадачливому работнику приблизиться слишком близко к охраняемому проходу, и из барьера выростала глиняная рука, которая то ломала тележку, то хватала бедолагу за ногу, раз за разом швыряя того лицом в глину.

Разумеется, эту руку никто не видел, кроме меня, а внезапно случающиеся неприятности считали действием местного проклятья, и спешили убраться подальше от странного места. Кажется, слышал я какую-то легенду о безнадежно влюбленном гончаре, который прямо здесь закопал свою возлюбленную – живьем, разумеется – а потом покончил с собой. Эх, и любят же разработчики украшать такими вот историями даже самые непримечательные, на первый взгляд, места!

В общем то все понятно, и куда меня отправляют, и что ждет там внутри – множество глиняных големов и их хозяин и творец, некий Мастер. А значит, известно и к чему нужно готовиться.

Осталось лишь решить пару проблем.

Первая, это расстояние. До точки привязки несколько дней пути, а кататься после каждой смерти на божественных закорках – даже у меня смелости не хватит. А убивать меня будут часто и качественно, в этом можно не сомневаться,

ведь пещера рассчитана на группу игроков 30-го уровня, а не на жалкого дохлого инквизитора в сопровождении кошки.

Вторая – финансы. Денег осталось мало, нормально экипироваться к походу не получится. Опять же, жить на божественные подачки тоже как-то не хочется.

Ну и третья, самая важная – группа! Призови я хоть сотню болотных тварей, но в подземелье меня не пустит, пока в группе не будет как минимум четыре игрока, считая меня!

Впрочем, а почему бы мне не прихлопнуть одним критом сразу двух зайцев? Тем более, что у меня для этого и специальный божественный стимул имеется, в виде задания от Ойя!

Возвращаюсь в селение и сразу иду на поклон к мастеру Клэю, а еще точнее, с деловым предложением. Общинники, предупрежденные своим начальством, провожают меня хмурыми взглядами, но пропускают, не говоря ни слова.

– У меня к тебе есть предложение, гончар, – начинаю прямо с порога.

– Слушаю тебя, инквизитор.

– Вряд ли я способен освоить гончарное ремесло, а потому хотелось бы в награду попросить кое-что другое. Причем, авансом.

– А не слишком ли ты обнаглел, мертвяк?

– Сперва выслушай, а уже потом на глину исходи. Мое предложение куда выгоднее тебе и вашим мастерам, чем мне.

– Попробуй убедить меня в этом, жрец.

– Я предлагаю вам обрести покровителя, который позволит вам создавать еще более искусные поделки...

– Поделки?!!

– Шедевры, хорошо, пусть будут шедевры.

– Как может помочь нам болотный божок, которому ты служишь?

– А разве я что-то сказал про своего бога? Нет! У меня есть другой кандидат, как раз по вашему профилю. Есть у тебя какой-то неудавшийся... шедевр?

– Найдется, – «непись» посмотрел на меня заинтересованно.

Он немного помялся и сунул руку в карман. И вот передо мной на столе лежит нечто совершенно удивительное: каменная птица! Небольшая, размером с кулак ребенка, но очень тонко выполненная работа, можно рассмотреть каждое перышко, кажется, что еще немного, и она расправит крылья и запоет!

– Не поет? – поинтересовался я.

– Ну почему же...

Мастер легонько провел по спине птички, и та распахнула свой глиняный клювик.

Комната наполнилась чарующей трелью, которая продолжала гулять по углам звонким эхом, даже когда волшебная птица умолкла.

– И что же с ней не так?

– А вот это ты и выясни, раз такой умелец.

Я взял глиняную поделку в руки. Покрутил ее, приложил к уху.

Певчая птичка

(Тип: артефакт, Класс: редкий)

Особое: При прикосновении имитирует пение певчей птицы. 1 раз в 5 минут.

Прочность: 5/5

Вес: 250 г

На первый взгляд все отлично. Но, судя по взгляду Клэя, что-то с ней было не так. Ладно, все равно не мне с ней работать...

Закрываю глаза, легонько касаюсь артефакта и использую на нем «Малое Благословение Ойельфифинелля», уникальное божественное умение, которое в теории может исправить любой дефект.

И тут же проверяю свойства предмета:

Певчая пичка-эмпат

(Тип: артефакт, Класс: уникальный)

Особое: При прикосновении имитирует пение птицы, подбирая мелодию, наиболее подходящую настроению того, кто ее коснулся. 1 раз в 5 минут.

Прочность: 10/10

Вес: 250 г

Ого! Не детектор лжи, конечно, но так действительно, гораздо лучше! Передаю птичку в руки мастеру. Тот легонько проводит по ее перьям ладонью и...

Комнату наполняет хриплое воронье карканье!

– Любопытно. И что бы вы сделали со мной, если бы не сработало? Если верить вашей певунье, то явно ничего хорошего.

Появилось системное сообщение, предупреждающее, что я излишне болтлив. Пришлось доставать и пить ремонтное зелье.

– Тебе бы это не понравилось, инквизитор. В этой, как ты выразился, поделке заключена душа моей племянницы, которую унесла болезнь. Все звали ее Сойкой-пересмешницей за то, что она ловко подражала пению птиц.

– И каков твой ответ?

– Что от нас требуется?

Заручившись поддержкой главы общины гончаров, я отправился в ближайший лесок, чтобы предать свое брненное тело на растерзание лютому зверью – более быстрого способа вернуться к храму Ойя не существовало.

Но тут меня ждало серьезное разочарование.

Окрестные леса словно вымерли. Ни мне при помощи своих инквизиторских умений, ни даже Дохле с ее навыками Охоты так и не удалось найти не то волчью стаю, но и даже

какую-нибудь захудалую кротовую нору или гнездо вороны.

Ни единой живой души, если только не считать обычных насекомых.

Это было необычно. Это было странно. И это было... пугающе...

В конце концов я решил отложить эту загадку на потом, а убиваться пришлось классическим методом самоубийц: позаимствовав у Дохлятины пассивный навык Альпинизма, вскарабкаться на самую высокую сосну и сигануть с нее вниз.

Признаться честно, у меня не то что душа в пятки ушла – но и все сопутствующие энергии и биополя тоже! Да, это просто игра, да, умирал я здесь не одну сотню, а то и тысячу раз, но свободное падение – это просто нечто неопишное! Трепещущее тело, свист ветра в ушах, рассекающие лицо веточки, тихий гул приближающейся земли, а в конце – хруст собственных костей и треск рвущихся связок. Бррр... Хочу еще!

Отыгрывая живого мертвеца, с заблокированными на уровне капсулы ощущениями, не чувствуя боли, вкусов и запахов, я давно не ощущал себя таким... таким живым.

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Минут десять я сидел на бортике своего бассейна-алтаря у точки возрождения, усваивая полученную гамму ощущений. Нехотя поднялся на ноги и шагнул в мутную воду.

Пора снова идти на поклон к своему ушастому «соседу»,

богу-гремлину, порадовать его приростом паствы и выбить для себя пару-другую вкусняшек. В конце-концов, не каждый день ему преподносят на глиняном блюдечке целую гончарную артель мастеров, способных вдохнуть в свои изделия жизнь!

Снова поход к мастеру Лурьери, которые встретил меня удивленным хмыканьем, но все же пришел новый язык. По пути заглянул на почту и отправил пару писем.

И вот снова я в храме Ойя. Ухмыляющийся жрец впустил меня, заприметив издалека.

– Ты уверен, что не хочешь сменить покровителя, инквизитор? Что-то ты зачастил ко мне в гости.

– У меня есть деловое предложение.

– Я знал, что однажды этот день настанет. Не волнуйся, никаких договоров кровью, а отречься, как я понял, ты уже умеешь...

– Перебьешься. Твое задание насчет гончарной мастерской... Мне нужно кое-что более весомое, чем простое «спасибо», пусть и божественное.

– За горстку перепачканных глиной пьяниц? Ты в своем уме, или в твоей голове уже завелись могильные черви?

– А ты посмотри, что мастерят эти «пьянчуги», – с этими словами я протянул ему розу.

Гремлин pokrutil ee в руках и удивленно хмыкнул:

– Это уже не ремесло, а Искусство! Ты удивляешь меня, инквизитор. Снова... Что ты хочешь получить взамен?

– Я могу перемещаться между алтарями Нааму, используя их в качестве входа и выхода. Мне нужен такой же путь между твоим храмом и алтарем в Холмогорье, который будет находиться в гончарной мастерской.

– У тебя не получится использовать мои алтари, будучи жрецом иного бога...

– Придумаешь что-нибудь. Ты же, осмелюсь заметить, бог.

– Я позову Алекса. Отправитесь вместе с ним – пусть проследит, чтобы все прошло как положено.

Дождаясь, пока появится «ведущий консультант» Ойельфифинелля, я вернулся к своему алтарю и первым делом получил божественное благословение для своей новой лопаты, затратив почти половину Благодати на это.

Впрочем, результат того стоил.

Болотный Дробитель

(Тип: двуручное оружие, Класс: уникальный)

Урон: 10-20 +20 (Физический)

+10 к Выносливости

Дополнительно:

+100% к урону против Нежити.

+10 к навыку «Землекоп».

5% шанс оглушить цель.

Умение: «Дробление», наносит двойной урон объектам и существам из песка, камня или глины. 15% шанс разрушить

цель. Энергия: 100 (использует энергию владельца).

Умение: «Топь», погружает цель в землю на глубину 1 метр на 10 секунд. Перезарядка 1 час.

Прочность: неразрушимая.

Вес: 6 кг

Требования: уровень 23.

Достойная игрушка!

Тройной стук в стену известил меня о появлении Алекса, и вскоре тот уже стоял возле меня.

– Привет, жрец, давно не виделись.

Этот игрок и пара его друзей были правой рукой Ойя и организовали пиар-компанию, чтобы возвысить бога-ломастера до Круга Власти, высшего божественного ранга, дарующего божеству почти неограниченные ресурсы и возможности. Гибкий ум, опыт и напористость Алекса в сочетании с амбициями и хитростью гремлины отлично дополняли друг друга, так что в их успехе не приходится сомневаться.

– Ой объяснил мне, что к чему, и показал место. Я создам портал, как только будешь готов. Но учти, что больше я твоим извозчиком работать не буду – это последний раз, будь ты хоть трижды Осквернитель.

Подтвердив свою готовность, я ухватился за предложенную руку, и мы шагнули в черный провал перехода, который Алекс создал при помощи свитка. Как-то я глянул на аукционе, сколько стоит подобное заклинание, с помощью ко-

того можно создать портал из произвольного места в любой населенный пункт, отмеченный на карте – знал бы цену раньше, ни за что в жизни не попросил о подобной услуге.

– Бессмертный? – мастер Клэй был удивлен, когда мы с Алексом заявили к мастерской.

– Я – жрец и полноправный представитель великого Ойельфифинелля, бога ремесленников и мастеров, дарующего им...

– Мы видели силу твоего бога и готовы ее принять, – прервал его тираду гончар. Похоже, игроков здесь недолюбливали не меньше, чем ходячих мертвяков.

– Тогда мне нужно место для алтаря. И собери своих людей...

– Место? Попробую тебя удивить, бессмертный!

«Непись» провел нас в одну из комнат мастерской. И едва сделав шаг внутрь, я понял, что имел в виду мастер под «удивить».

– Это место подходит на роль святилища твоего бога?

Мы с Алексом огляделись.

Просторная квадратная комната, украшенная глиняными барельефами.

А в центре ее – алтарь, или то, что вот-вот им станет.

Это был символ Ойя, но вылепленный из глины. Огромная наковальня, над которой в воздухе висели, вращаясь, глиняные шестерни. Висели в воздухе, ни на что не опираясь и не касаясь друг друга, и было в их танце нечто удивительно

и завораживающее.

– А вы мне нравитесь, ребята, – широко улыбнулся Алекс, – думаю, мы сработаемся...

Он сделал несколько шагов и положил руки на наковальню. До нас донеслось тихое бормотание – бессмертный выполнял ритуал, и сейчас он читал молитву, превращая гончарный шедевр в святилище своего бога.

Тем временем начали подтягиваться остальные глиняных дел мастера. Все они сжимали в руках лучшие свои изделия, готовясь положить их на алтарь своего нового покровителя. И пухлые кошель, в которых звенела плата посреднику, то есть мне.

Я уже говорил, что планирую прикончить нескольких зайцев одним выстрелом? Одним из ушастых как раз и была стремительно растущая дыра в моем бюджете.

– Не спешить, не толпиться, не жадничать, – начал руководить я процессом...

Через полтора часа гончарная мастерская Холмогорья обрела божественного покровителя в лице... ну или в морде одного весьма пронырливого гремлина, ну а я стал на 160 000 монет богаче и обзавелся персональным порталом от храма Ойя в Ривенке до мастерской...

– Мастер Клэй, подготовьте пожалуйста несколько комнат, – подошел я к главе общины, когда последний посвященный покинул святилище, – у нас будут еще гости...

Глава 6. Служители Нааму

Итак, до прибытия группы поддержки у меня было еще несколько дней, которые я собирался провести с максимальной пользой. Во-первых, ознакомиться с местной коллекцией керамических шедевров и присмотреть что-нибудь полезное для себя. Во-вторых, заняться прокачкой своих умений и Дохлятиной. Ну и, в-третьих, исследовать окрестные леса, в которых куда-то подевалась вся живность – даже если бы их всех тоже превратили в «кукол», как часть жителей Холмогорья, то должны же они были бегать по округе, имитируя настоящих живых зверей и птиц?

Дело шло к вечеру, так что в поселке мне делать нечего, да и гончаров тревожить не стоит. Поэтому я решил в первую очередь оценить свой боевой потенциал.

Итак, божественный подарок и мое жреческое оружие.

Скипетр жреца Нааму

(Тип: артефакт, Класс: редкий)

+5% к защите от Магии

Вложенные умения (3/4):

– Метка Болот (урв. 25)

– Санграматти (урв. 35)

– Вопящий дух (урв. 40)

Запас благодати: 100/500

«Метка Болот» помечала жертву, снижая ее удачу на 16 пунктов (половина от моего навыка «Болотство») и не позволяя ей скрыться. Еще обещаны какие-то «неприятности», ожидающие помеченную цель во владениях Нааму. Древнее болотное проклятье под название «Санграматти» вызывало у цели судороги, не позволяя пользоваться оружием и заклинаниями, ну а последнее я уже использовал в бою против гончаров с их големами – оно призывало Малого Баньши, способного выполнить один приказ заклинателя. Уровень призванной твари не превышал моего болотного навыка, но бесплотный дух, неуязвимый для обычного оружия, оказался довольно полезным в схватке.

И еще одно болотное умение я мог вложить в жезл, чтобы потом использовать, не дожидаясь отката или просто экономя себе время. Вот только цена... Призыв Баньши «скушал» 200 Благодати, что было весьма и весьма немало. В общем, я повесил скипетр в слот быстрого доступа, наряду с пращей, чтобы не забывать о нем, и заодно зарядил, перелив в него часть своей Благодати.

Теперь на очереди мой питомец, Дохлятина.

Уровень ее равнялся половине моего +2, то есть сейчас она была скромного 14-го уровня. Для баланса, питомцы всегда были слабее своих хозяев, что компенсировалось их условным бессмертием. Исключение составляли искусственные существа, уровень которых зависел от навыков создате-

ля, и прирученные друидами животные, но они, как и призываемые, погибали навсегда, и их уровень ограничивался соответствующими навыками.

Итак, параметры моей питомицы на данный момент были таковы:

Дохлатина (питомец)

Тип: Зомби (кошка)

Класс: Симбиот, Охота + Защита.

Параметры:

Восприятие: 19 (10+9)

Сила: 9

Ловкость: 24 (23+1)

Выносливость: 10

Удача: 7

Характеристики:

Здоровье: 106

Энергия: 50

Меткость: 52

Уворот: 12%

Шанс. Крита: 4%

Урон: 10-33

От меня кошка получала бонус от Восприятия, как от наибольшего параметра, а мне от нее «перепало» по 10% со всех статов. Пока что это была довольно скромная прибавка, ну так и я не занимался всерьез своей питомицей, прикупив ей всего пару вещичек.

Список умений был невелик, но все они без исключения были полезны. Снижающее входящий урон умение «Пригнуться», повышающее уровень маскировки «Затаиться», атакующий «Мощный рывок» – эти я выбрал с ростом ее навыков, которые, кстати, прокачивались автоматически, вместе с уровнем самой Дохлятины. Врожденные кошачьи «Мурчальник», «Поиск жизни», «Пожирание плоти» и «Зализывание ран» в том числе действовали и на хозяина, то есть меня, позволяя восстанавливать силы и залечивать небольшие ранения.

Ну и таланты, вместе с особенностями, завершали картину, радуя не столько своим наличием, сколько потенциалом возможного развития.

«Симбиоз», собственно, и отвечал за наше взаимное усиление параметров и наличие соответствующих умений. Особенность «Ненаправленные мутации» позволяла Дохле повышать свои параметры и получать новые умения, пожирая добытую во время охоты дичь, а «Доспешник» – таскать специальную кошачью броню, получая от нее бонусы. Правда,

обе эти особенности работали вполсилы.

Как и у любого порядочного зомби, у Дохлятины было свойство «Нежить», а кошачье происхождение наградило ее талантами «Ночное зрение», «Альпинизм» и «Следопыт». И любой из них я мог временно позаимствовать у кошки, так что нам нужно больше умений, хороших и разных.

А это значит, что надо бы отправить ее поохотиться, вот только тут я снова возвращаюсь к пункту третьему своего плана. Вымершие здешние леса не слишком располагали к охоте – разве что к «тихой».

– Ну что, блохастая, пошли прогуляемся? Найдем тебе пару мухоморов да куст земляники, может, получишь изысканную пятнистость и аромат лесных ягод, раз уж нормальная охота нам не светит.

Мастерская не запиралась на ночь, так что свою комнату я покинул без каких-либо проблем и лишних вопросов, так никого и не встретив на своем пути. До леса было недалеко, полная луна отлично освещала дорогу, так что, обогнув карьер, мы уже через каких-то полчаса были на месте – в самом спокойном и молчаливом лесу в мире.

– Пожалуй, начнем инвентаризацию, – я осмотрелся и вполголоса обратился я к кошке, за неимением других слушателей, – Куст неспелой змеевики – одна штука, гриб неизвестный и с виду стремный – четыре штуки, гриб съедобный червивый – одна штука... Выбирай!

Дохлятина подошла к ягодам змеевики, напоминавшим

обычную ежевику, но ядовито-зеленого цвета, потыкалась в них носом и посмотрела на меня с укоризной, мол: «Жри сам, хозяин, эту гадость».

Ну, а почему бы и нет?

Сорвав несколько штук, забросил их в рот и разжевал. Вкуса все равно не чувствую...

Получен эффект «Отравление змеевикой», длительность 1 час!

Меткость снижена на 5. Урон 10 единиц каждые 60 секунд.

Ну-ну, напугали зомби неспелой змеевикой... Сейчас посмотрим, как отреагирует на нее моя особенность «Ядовитая кровь».

Здоровье +10. Уровень здоровья максимальный (285/285)!

Что и требовалось доказать. Набрав ягод впрок, я продолжил экспериментировать над собой. Опытным путем выяснил, что «гриб червивый» восстанавливает 5 Энергии, но почему-то через раз, а «гриб незнакомый» на 1 минуту лишает зрения. На всякий случай собрав все грибы, я двинулся дальше, не забывая оглядываться по сторонам и внимательно подмечая все увиденное. Дохлятину же отправил бегать по

окрестностям в поисках живности. Именно она и сообщила мне о том, что приближается нечто огромное и опасное.

«Воссоединение разума» мгновенно перенесло меня примерно на полкилометра севернее. Именно там, затаившись в кустах, Дохла заметила нечто необычное.

Точнее, может быть в рамках текущей локации шестилапые громадные медведи – явление самое что ни на есть обычное, но лично я такое наблюдал впервые.

Косматый многолап (Монстр), животное 32-го уровня.

Здоровье: 430/430

Сильные стороны: Высокая броня, Регенерация.

Ну что ж, какой бы косматый, многолапый и бронированный он ни был, но это единственное живое существо во всем этом проклятом лесу, которое нам довелось встретить. Приказав кошке наблюдать и не высовываться, я двинулся к ней, следуя за маркером на миникарте...

Мишка был очень голодный и очень злой, что было и не удивительно, если в опустевшем лесу ему пришлось питаться всякими ягодами да кореньями сомнительной пищевой ценности. По крайней мере я бы точно озверел на таких кормах. Мне даже стало жаль косолапого – да и был ли прок в его убийстве? Возможно, то или что уничтожило все прочее зверье в лесу скоро и до него доберётся? В таком случае мне остаётся лишь, не высовываясь, проследить за этим шести-

лапом.

Так я решил и поступить. Позаимствовал у Дохлятины ее Альпинизм, чтобы взобраться на дерево, и вскарабкался на ближайшее дерево, достаточно сучковатое и с густой кроной, способной укрыть одного скромного зомби от любопытных взглядов.

Наблюдение же за косолапым я вел через глаза и уши своей кошки, осторожно следующей за ним с подветренной стороны.

Стемнело. Шестилапый зверь даже и не думал ложиться спать – он все также неутомимо рыскал по лесу, переворачивая пни и разрывая покинутые норы. В одной из таких разорённых медведем пор я заметил подозрительный блеск. Похоже, придётся мне спускаться.

Вернувшись в своё тело, я просто сиганул вниз, благо забрался не слишком высоко.

Вы получили 54 урона. Здоровье: 231/285.

И вот тут явились некоторые трудности: "Ночное зрение" у Дохлятины было развито не в пример лучше, я же едва различал предметы на расстоянии десяти метров, так что пробираться пришлось почти наощупь. Хорошо хоть, что мне не грозит встреча с каким-нибудь хищником! Впрочем, вездесущие колючие кусты и невидимые корни-ловушки тоже немало выпили моей кровушки, так что мне даже пришлось

сжевать несколько ягод змеевика, чтобы восстановиться.

Наконец, все мои старания и мучения были вознаграждены:

Вы обнаружили лесной тайник!

Внимание, вскрыв его, вы рискуете потревожить лесного духа-хранителя и вызвать его гнев! Открыть тайник?

Да / Нет

Да! Тысячу раз да, глупая моя голова!

Сзади раздался громкий треск ломающейся ветки и хриплый жуткий голос:

– Ну все, человек, вот и смерть твоя пришла... Ты пошто мои значки тревожишь-теребенишь, спать мешаешь?

– Ты трижды ошибся, любезный хранитель, – поворачиваюсь, – Впрочем нет, не любезный.

Надо мной нависает пятиметровый кривой дубок, опирающийся на сплетение корней, отдаленно напоминающее ноги. В руках-сучьях он сжимает подгнивший ствол, заменяющий дубинку. Ни глаз ни рта не видно, так что даже не понятно, каким образом это лесное создание со мной разговаривает.

Лесовик (НИП), лесной Дух Места, 42 уровень.

Здоровье: ???/???

Сильные стороны: ?

– Это как же? – ухнуло среди ветвей, и я, наконец-то, смог рассмотреть говорившего. Это оказалась огромная серая сова, скрывавшаяся среди ветвей.

– Во-первых, я не человек, а зомби. Во-вторых, смерть меня нашла уже давно и неоднократно. Ну и в-третьих, ничего я тут не разоряю, а даже наоборот – подарок тебе принёс.

– Подарок?

– Ну конечно. Кто же это в лес без подарков для его хозяина ходит? – бормотал я, доставая из сумки тотем друида Радимира и активируя его.

Магия тотема сработала безотказно: бродячее дерево вместе с совой съежилось до размеров моего кулака и его словно засосало в разную деревяшку.

– А вот теперь пообщаемся нормально, убожество лесное, – довольно похлопал я по тотему, – и ты мне расскажешь, как докатился до жизни такой и почему в твоих владениях непонятная фигня творится.

Впрочем, ответ на первый вопрос валялся у меня род ногами: три пузатых кувшина со знаком Холмогоренской винокурни на лоснящихся боках. Так называемая "заначка" местного духа-хранителя...

Допрос свидетеля оказался даже слишком простым, стоило лишь пригрозить расколотить все кувшины, как Лесовик выложил все, что знал.

Любило это чудище лесное хорошенько покушать, да не

просто грибов с корешками пожевать, а нормальной, человеческой пищи. Сначала перебивалось обычными подношениями местных жителей: каша, хлеб, молоко да редкие куски жареного мяса. А со временем начало выбираться в селение, принимая человеческое обличье. То сворует где что прямо с обеденного стола, то в трактир наведается... Ну а какая нынче трапеза обходится без хмельного? Вот и пристрастился он к этому делу, да так, что начал пугать диким зверьем плотников да лесорубов, требуя от них за свое «заступничество» исключительно лучшие вина с местной винокурни.

Выхлебает чудище лесное кувшинчик, да как пойдет безобразничать! То просеку проложит там, где отродясь путей не было, то наоборот, тропинки хоженные запутает-закрутит. А уж что с полянами грибными да ягодными вытворяло – в общем, от такого соседства стало местному люду тошно, и начали они в дареное вино добавлять сонные травы.

В общем, стараниями Холмогорцев большую часть времени Лесовик спит, и что в его владениях творится – ни слухом ни нюхом не чувствует. Так что повальную демобилизацию всей лесной живности местный хранитель просто-напросто проспал, а теперь и сам во всей округе ничего отыскать не может, за исключением злого и голодного шатуна, который только выбрался из заваленной во время грозы берлоги...

– И ежели ты меня сей час же не выпустишь, мертвый человек, то и этого зверя порешат вороги лютые, – со вздохом закончил свой рассказ непутёвый дух.

– Что еще за враги?

– Не ведаю. Числом их пятеро, нравом лихие и душой бес-
смертны...

– А вот это уже становится интересно, – едва слышно
пробормотал я, направляясь в ту сторону, куда указал Лесо-
вик, – Что им понадобилось ночью в совершенно пустом лесу?

Выпускать его я, разумеется, не торопился – еще не хватало, чтобы он буяннить начал с похмелья.

Несмотря на глухую ночь, ошибиться с направлением было трудно – похоже, игроки отыскивали несчастного шестилапа и устроили на него охоту...

– Бей его!

– Слепи, слепи гада, не то уйдет!

– Да ты куда трясину кидаешь, бестолочь? С опережением, с опережением ее кастуй, видишь, быстрый он какой? Настя, ты потерпи, мы тебя потом вытащим...

Я шагнул из кустов на поляну, освещенную полудесятком магических огней и вскинул руки:

– Эй, а ну прекратите безобразие!

И слишком поздно понял, что зря высунулся так открыто.

Прямо на меня, прижимая к груди раненую лапу на оставшихся пяти с ревом несся косматый многолап, за которым с гиканьем и улюлюканьем мчались игроки, принявшие внезапно появившегося из темноты инквизитора за новую цель, о чем явно говорили две стрелы, огненный шар и пара ядовитых плевков, выпущенных в мою сторону...

«Закопаться!» – я сделал то единственное, что можно было в сложившейся ситуации, просто уйдя с линии огня. Впрочем, игроки наверняка заметили мой маневр и в их арсенале найдутся трюки, которые помогут найти под землей излишне резвого зомби. А значит, мне нужно подготовиться к горячей встрече!

– Хэй, мы нашли его! Настя, Стэн, оставьте вы моба в покое, может, он квестовый какой?

Я посмотрел в текстовый чат, где дублировались слова игрока.

[03:18] Злобный Бук: Хэй, мы нашли его! Настя, Стэн, оставьте вы зверя в покое, может, он квестовый какой?

Уф, а вот и моя подмога подоспела! Быстро они!

«Выкопаться!»

– Привет, доблестные слуги Нааму, – пафосно объявил я, скидывая руки и зажигая на ладонях парочку тусклых Болотных Огней.

– О! Крутяк, ты можешь разговаривать! – радостно ухмыляется гоблин.

Итак, вся честная компания в сборе. Злобный бук, гоблин 35-го уровня и мой коллега – тоже жрец Нааму, причем уже старший. Его подруга Анастасийя, стихийный маг 32-го уровня и их общий приятель Фармус, воин 37-го уровня – оба люди.

Второй жрец болотного бога – орк по имени Стенчивый, к этому времени уже разменявший 33-ий уровень, а за его спиной прячется хрупкая эльфийка-лучница Кристиэль, уровень «всего» 29-ый. Сестра? Подруга? Возлюбленная?

Разумеется, все пятеро – игроки, которые считают меня «неписем» и наставником жрецов.

– Приветствую тебя, собрат во Тьме! – пафосно изрекает орк, явно играя на публику в лице одной очаровательной эльфиечки.

– Здра-здравствуйте, – слышится из-за его спины. А голосок-то приятный, даже красивый!

– Рад видеть вас во здравии, дети Бездонного, – не остаюсь я в долгу и подзываю кошку.

Дохлатина появляется из темноты и встает рядом, прижимаясь к моему бедру и предупреждающе охаживая свои облезлые бока ударом хвоста.

– Ой, котя! – радостно взвизгивает эльфийка и делает шаг вперед, пытаясь дотянуться до Дохли и погладить ее. Интересно, сколько ей лет там, в реале?

– Ай! Дохлая!!! – тут же меняет она тональность, рассмотрев мою питомицу поближе, и отскакивает назад, скрываясь за спиной орка.

– Ха! Ну, что я говорил? С тебя сотня монет! – довольно улыбается Бук и хлопает Стенчивого по плечу. Похоже, что два жреца успели подружиться.

– Идиоты, – раздается обиженный писк и какое-то руга-

тельство на эльфийском.

Обвожу взглядом всю честную компанию. Да, с этими обормотами мне никакой глиняный мастер не страшен, тем более, что средний уровень игроков чуть повыше, чем нужно для нормального прохождения инстанса, жаль только, что целителей среди нас нет.

– Ты нас звал, Бес? – Бук бесцеремонно, в своей обычной манере, переходит сразу к делу.

– Да. У меня есть для вас работа. Но здесь не лучшее место для беседы, так что предлагаю вернуться в поселок, там есть отличный трактир, где можно все обсудить.

– Не вопрос, там и встретимся. Так, все точку привязки сделали в Холмогорье, как я советовал? – повернулся он к остальным игрокам.

Мда, отвык я уже от общения с подобными ему, кто в игре ищет прежде всего развлечений, не особо утруждаясь вопросами морали и любые трудности решая самыми простыми способами. Далек и скучно топать назад в деревню? Убей себя и сразу возрождайся на месте!

– погоди! Как вы так быстро оказались на месте? От Ривенки минимум неделя пути!

– Так болотным порталом же! Классное умение, между прочим. Да и вообще, вся ветка «Болотства» офигенная. Хочешь, покажу утопшую тетку? Фигурка у нее – закачаешься! Главное на рожу не смотреть, а то потом уснуть не сможешь...

– Да отстань ты от господина инквизитора со своей теткой, некрофил доморощенный, – вмешалась Настя, – Как будто у него других забот нет, коме как на силиконовые сиськи покойницы пялиться...

– Они не силиконовые, а от воды распухшие, – с видом знатока пояснил гоблин, для наглядности прикладывая ладони к груди.

– На себе не показывай, а то вырастут, – хохотнул Стенчивый.

– Кстати, Бес, тебя в Ривере жрецы уже обыскались. На каждом столбе твоя мертвая рожа красуется и цифра с кучей нулей снизу пририсована.

– Видел, – вздохнул я.

Из-за этих жрецов мне и пришлось уютный городишко, расставшись с приютившими меня «неписями». Интересно, как там Карл и Рианна? А Марк? Впрочем, кладбище и казармы стражи в первую очередь попадали под подозрение, так что там круглосуточно дежурили соглядатаи, докладывая обо всем подозрительном, и соваться к ним точно не следовало.

Игроки отошли в сторонку, достали какие-то склянки с мутной жидкостью и одновременно их осушили, наверняка координируя действия через групповой чат: слишком уж синхронно все это у них получилось, я же сделал пометку на будущее: расспросить Бука о его болотных умениях. Похоже, что кое-кто здесь слишком мало внимания уделяет тре-

нировкам...

– Ну а нам с тобой придется возвращаться на своих двоих... четырех, – поправился я, поглаживая Дохлятину по загривку, – Думаю, нас ждет очень веселое приключение. По крайней мере с этими обормотами точно не соскучишься...

Глава 7. Слишком много жрецов

Реальный мир

двухкомнатная квартира в одном из спальных районов Нью-Петербурга...

Их было двое: высокий подтянутый мужчина, о преклонных годах которого можно было судить лишь по седине, и хрупкая девушка, чьи опухшие глаза и плохо уложенная прическа явно говорили о том, что она давно уже не высыпается.

И на это были свои причины. Много, слишком много причин. Без вести пропавший много лет назад жених, последовавший за ним в виртуальность брат, оказавшийся в плену кибер-корпорации, затеянное дядей расследование, последовавшая за этим серия смертей и, как финальный штрих, появление очень, очень странного человека.

Того, кто назвал себя другом и коллегой Саши. Сашеньки...

Программист корпорации «Виртуком», создавшей самую совершенную тюрьму как в реальности, так и в виртуальном мире. Один из ее отцов-создателей лично пришел сюда, в эту самую квартиру, и предложил информацию и свою помощь.

Вот только первоначальная эйфория, охватившая Наташу с появлением Сергея Авраменко, схлынула, уступив место страху, перемешанному с надеждой.

Почему?

Потому что брат попросил не верить тому, кто выдает себя за этого Сергея, который, как оказалось, действительно существует и работает в «Виртукоме».

И потому что сейчас они с Пал Палычем ждали результатов экспертизы образцов ДНК, которые остались на стакане, из которого пил ведущий программист проекта «Виртуальная тюрьма».

– Дядя Паша, ну? – не выдержала девушка.

– Да-да, уж открываю, – сидевший напротив мужчина пробежался пальцами по проекционной клавиатуре, и прямо по поверхности стола побежали столбики цифр и букв, которые наверняка что-то означали, но лишь для тех, кто знал шифр.

– И что все это значит?

– Понятия не имею.

– Но ведь это же результаты из лаборатории, да? Что там написано?

– Вот это, – палец ткнул в один из символов на столе, и часть знаков пропала, а оставшиеся стали больше четкими, – результат генетической экспертизы. Да, нас действительно навестил Сергей Авраменко, ведущий специалист по виртуальной безопасности и один из руководителей отдела программирования в «Виртукоме».

– Значит... Он может помочь вытащить Сашу? И Ваньку? – огонек надежды снова вспыхнул в ее глазах.

– А вот здесь, – символы пропали, и их место заняли столбики цифр и какая-то схема, – отчет Системы Контроля. И это был кто угодно, но только не Авраменко, микрочип которого числится в числе отключенных в связи с гибелью носителя...

– И что все это значит?

– Не знаю, Наташа, пока не знаю...

Виртуальность «Фанмира»,
окрестности селения Холмогорье...

Прежде чем вернуться в поселок, я решил пообщаться с одним очень скромным и застенчивым богом, для чего быстренько выкопал яму примерно метра на метр – да-да, моя лопата еще и копать умеет, такая он у меня многофункциональная – и заполнил ее водой из бездонной глиняной фляги.

Конечно, можно было воспользоваться жреческим «Воззванием», но меня не устроит короткий сеанс связи да еще и с негарантированным результатом.

Превратив искусственный водоем во временный алтарь, я пожертвовал на него одну из глиняных поделок, подаренных мне гончарами – это была денежная лягушка, которая выплевывала изо рта монетку, если почесать ей брюшко. Фактически, бесконечный источник денег, вот только... Время перезарядки – 12 часов, а отдал я за нее 700 монет. Такими темпами она целый год только окупаться будет! Была у меня

надежда, что с божественным восстановлением Ойя лягушка станет более щедрой, но, видать, не судьба мне стать подпольным миллионером.

Влив щедрую порцию Благодати, я затребовал у своего покровителя аудиенцию, вот только что-то не торопится Бездонный. Видать, или в спячку впал на дне какого-нибудь болота, или резвится с какой-нибудь утопшей красоткой. Ну а что? Уверен, что и богам не чужды простые человеческие радости, взять, к примеру, того же гремлина...

– СМЕРТНЫЙ, – пробулькала-пророкотала лужа, прерывая мои размышления.

– Да вроде как-то не очень...

– ТЫ ЗВАЛ! Я – ПРИШЕЛ!

– Верно... Есть у меня пара вопросов, о Бездонный и Великолепный, и одна скромная просьба. Надеюсь, что ты не откажешь своему лучшему жрецу в такой малости, да поглотят болота и трясины все сущее.

Ответом мне стало лишь сопение. Похоже, что бог, который еще совсем недавно был духом локального значения, купился на лесть и пафос. Это Ой, которые постоянно общаются с людьми, давно уже «очеловечился» и к нему так просто не подступиться – не та порода. Ну, а перед Нааму достаточно потрясти жертвой пожирнее да связкой стеклянных бус и все, можно договариваться насчет Аляски.

С одной стороны, я ведь и сам хотел себе бога попроще, чтобы лишний раз не светиться перед излишне подозритель-

ными ИскИнами, а с другой, опыт общения с Ойельфифинеллем показывает, что даже с богами можно иметь дело и получать с этого немало пользы.

– Итак, начнем с вопросов. Во-первых, есть ли у столь величественного бога свои храмы, хотя бы разрушенные и подлежащие восстановлению? А во-вторых, какие получает преимущества самый перспективный жрец Болотного Бога, дни и ночи не покладаящий рук и рискующий жизнью во имя и во славу Нааму? Например, один наш общий знакомый бог очень даже стимулирует своих последователей... и не только их, прошу заметить...

– **ВЫМОГАТЕЛЬСТВО**, – проявил недюжинную сообразительность Нааму.

– Смиренная просьба о помощи, во имя величия Владыки Болот. Я всего лишь скромный жрец, который жаждет служить. И, прошу заметить, отлично справляется со своими обязанностями! Почти половина алтарей в твоей сети божественной силы – создана мной! Хотя... какая уж там сила...

– **ХВАТИТ!!!** – всего одно слово, но его тяжесть ощутимо придавила меня к земле. Проклятье, я ведь и забыл, с кем разговариваю! – **ТЕБЕ НУЖНА СИЛА...**

– Скорее, чуть больше возможностей...

– **ТЫ ПОЛУЧИШЬ ЕЕ... ЕСЛИ ЗАСЛУЖИШЬ...**

Из лужи, сыгравшей роль алтаря, повалил густой пар странного зеленоватого оттенка. Наверняка ядовитый – даже в лог нет смысла заглядывать. Впрочем, мне-то какая раз-

ница? А когда пар рассеялся, то от алтаря не осталось даже следов, лишь два камушка, похожих на куски янтаря, лежали на его месте.

Получено новое задание: «Первый слуга бога».

Цель задания: нужно доказать свое право на первенство среди жрецов Нааму, устранив конкурентов в лице остальных Старших Жрецов.

Класс: божественное.

Награда: уникальное умение, статус Первожреца.

Статус: убито Старших жрецов 0/4.

Отказ или невыполнение: снижение репутации с Нааму.

Мда, совершенно безумное задание – впрочем, чего еще ожидать от дикого и примитивного духа, которые всю свою виртуальную жизнь провел на болотах, среди жаб да кикимор. А что за камушки?

Я поднял один из них.

Божественная эссенция

(Тип: расходный предмет, Класс: божественный)

Этот крохотный осколок небесного камня заключает в себе частичку божественной силы, которую можно использовать как источник энергии или поглотить.

Особое: содержит в себе умение «Болотное проклятье Нааму».

Требования: звание Адепта Нааму.

Неплохая такая батарейка! Второй камень оказался похожим, разве что вместо проклятья в нем было заключено благословение, а в требованиях стояло звание Первозжреца. Это он что, так меня стимулирует? Оба камня, к слову, были персональными, так что ни о какой продаже не могло быть и речи.

Разумеется, камень я использовал, став обладателем уникального умения, которое раз в сутки превращало в болото любой водоем. Длительность превращения зависело от размеров водоема и затраченной на это Благодати. Причем, болото считалось владением Нааму.

Это и есть обещанная мощь? Как-то жидковато! Причем, как в прямом, так и в переносном смысле. Ладно, меня ждут игроки в таверне, нужно поспешить...

Скрипт, отыскивающий чужаков, выдал предупреждение на подходе к деревне.

Отец Кандий и священник Малициус.

Два новых имени, которые «засветились» в чате поселка. Именно имена, а не ники игроков – только у «неписей»-жрецов имена состояли из указания их сана и, собственно, имени. Принесла же их нелегкая на мою голову! Наверняка проследили за Буком и его товарищами, ведь в его компании два моих собрата по вере – жреца Нааму.

Меня местные не особо жалуют, так что святошам будет

достаточно задать несколько вопросов, чтобы узнать о появлении в Холмогорье подозрительного инквизитора, да еще и мертвяка в придачу. А значит, нужно как можно скорее отправляться в Карьеры, да еще при этом и разминуться со святой парочкой...

Пришлось мне снова превращаться в Беатрис, хорошо хоть,хватила ума прихватить платье с собой! Патрик, трактирный вышибала, скользнул одобрителный взглядом по моей фигуре и, словно невзначай поравнявшись со мной, шепнул:

– Будьте осторожны, миледи, здесь отдыхает буйная компания бессмертных, – и кивнул в самый оживленный угол.

Нетрудно было догадаться, кто оккупировал тот столик, к нему-то я и направился.

– О, Стенчивый, смотри, какая красotka! Наверное, сейчас будет тебе задание предлагать... За пару тысяч получишь бесценный опыт в обращении с женщинами и плюс один к выносливости.

Орк густо позеленел и бросил украдкой взгляд на свою спутницу-эльфийку:

– А чего сразу Стенчивый? Может, она на тебя глаз положила?

– Так мне же нельзя. Я несовершеннолетний, так что по отношению ко мне эти функции в игре не работают. Прикинь, даже обнаженные девушки в стриптиз-трактирах для меня рисуются в нижнем белье!

Так оно и было. Капсулы считывали биологический возраст и выставляли в соответствии с ним различные игровые настройки, связанные с употреблением спиртного, дурмящих веществ и сексом. Обойти эту цензуру было практически невозможно, хотя, по слухам, находились и такие умельцы...

Я уселся на свободный стул, не обращая внимания на перепалку. Достал листок бумаги и быстро начёркал на нем послание: «Это я, Бес. В деревне два священника. Делайте вид, что не знаете меня».

Бук вырвал бумагу из моих рук и поднес к глазам:

– Хо! Никак любовная за... пис... ка...

Лицо его вытянулось. Гоблин повернулся к своим товарищам и прижал палец к губам. Бумага пошла по рукам.

– Что, Стенчик, не стать тебе сегодня мужчиной? – ухмыльнулся воин, изучая послание.

Со стороны орка донесся облегченный вздох.

– Мне нужна ваша помощь, храбрые воины, – елеиным голоском проворковал я.

– Наверное, овечка в Глиняных Карьерах пропала, и ее нужно отыскать? – неуклюже подмигнул мне половиной лица Бук, с трудом сдерживая усмешку.

– Да-да, именно.

– Значит так. Настя поискала информацию об этом месте, и почти ничего не нашла. Ничем не примечательное местечко для урвней около тридцатого, винный заводик да гончар-

ная мастерская с квестами на профу. Никаких подземелий или инстансов здесь нет, – начал рассказывать Фармус, – Но есть одна странность... На паре гильдийских форумов упоминается какой-то уникальный квест, вот только вся информация тщательно подтерта, за исключением пары фраз в архивных записях.

– Значит, гильдии что-то скрывают...

– Угу. Например, вход в тайное подземелье и цепочку эпических заданий. Они ведь есть, эти здания, да, Бес?

Пришлось утвердительно кивнуть.

– Но у нас есть Бес, которому плевать на клановые секреты. От нас, жрецов Нааму, ничего не спрячешь! – довольно ухмыльнулся Бук. – Когда собираемся в поход? Нам бы нужно подготовиться, пробежаться по местным магазинам, прикупить расходки...

– Чем быстрее, тем лучше. Мне бы хотелось выдвинуться завтра. Но сначала нужно заглянуть к гончарам, чтобы вы получили задание.

Игроки начали негромко переговариваться, обсуждая, что и как нужно добыть, чтобы отправиться в секретное подземелье, полное жутких глиняных тварей, оживленных волей и магией Мастера. Несмотря на то, что играли они относительно недавно и в целом довольно несерьезно относились ко всему, что происходит в игре, но высказываемые мысли были весьма здравыми.

Наверное, я боялся, что так же несерьезно бессмертные

отнесутся и к моему предложению, но этого не случилось, хвала Нааму.

– Простите, дитя мое, эти исчадия Тьмы докучают вам?

Твердая ладонь легла на мне плечо и легонько стиснула его, прерывая мои размышления.

Святоши.

Явились, не запылились. Наверное, им показалось подозрительным то, что два темных жреца общаются с какой-то незнакомкой. А может и вовсе решили что Беатрис, то есть я, это моя посыльная, в смысле посыльная опального жреца-зомби.

Отец Кандий (НИП). Человек, жрец Амалии 47 уровня.

Здоровье: ???/???

Сильные стороны: Святая Броня, Благословение Амалии.

Мать моя трясина, а они серьезно настроены! Этот святой отец по уровню равен сильнейшим НИПам города Ривера, а то и вовсе был специально приглашен для охоты на меня! Да еще и под божественным благословением, словно собрался в крестовый поход.

Вы получили 20 единиц урона (Свет)!

– Нет-нет. Эти любезные господа согласились помочь моему горю, – прошептал я, прикрывая нижнюю часть лица ве-

ером. Похоже, меня обжигает аура, окружающая этого Кандия

– Не в том месте вы изволили искать помощи и утешения, дитя мое, да еще и у этих нелюдей. Боюсь, что тьма, поселившаяся в их сердцах, запятнает и вашу чистую душу. Пройдем с нами, милейшее создание, и я с радостью выслушаю и утешу тебя, помогу твоему горю...

Вы получили 20 единиц урона (Свет)!

Тонкие и неожиданно сильные пальцы скользнули с моего плеча вниз, легонько касаясь ткани платья. Узкая ладонь легла поверх моей белоснежной перчатки и...

Ажурный край рукава задрался, обнажая покрытую безобразными трупными пятнами кожу моей руки. Руки зомби...

Глава 8. Подготовка

– Пресвятая Амалия! – «перекружился» жрец, отшатываясь.

Вы получили 50 единиц урона (Свет)!

Две сотни (виртуальных, разумеется) лет назад толпа неверующих забила целительницу Амалию камнями, окружив ее со всех сторон. К экзекуции присоединились даже женщины и дети, которые упивались страданиями несчастной «ведьмы». Но умирающая девушка явила истинное чудо исцеления, залечив сотни ран и переломов, и обратив экзекуторов в бегство.

Еще при жизни возведенная в ранг святых и удостоившаяся отстроенного в его честь монастыря, целительница после смерти стала его духом-хранителем. Ей поклонялись, поток страждущих исцеления и утешения не иссякал, и вскоре дух места обрел достаточно силы и власти, чтобы свергнуть одного из мелких богов и занять его место. Так, шаг за шагом, она возвысилась до Круга Власти, став второй по силе в пантеоне Империи, а то и первой, наравне с Богом Войны.

Символом богини Амалии, в народе называемой Пресвятой или Пресветлой, стал ограждающий круг, очерченный вокруг сердца – символ той самой толпы с камнями, что по-

служила толчком к рождению нового божества. И если у христиан говорят «перекрестился», то у Амалитов – «перекружился», то есть очертил кругом защиты свое сердце.

У каждого из значимых богов игры была своя легенда о его восхождении в Круг. Кто знает, быть может, когда-нибудь появится история и о моем болотном покровителе, в которой не самое последнее место займет один скромный жрец-зомби?

– Не бойтесь, святой отец, это не заразно. Болотная лихорадка поражает лишь тех, кто дышит отравленным воздухом, – полусшепотом-полухрипом поспешил я успокоить Кандия.

– Лихорадка? Болотная?

– Да-да. Я искала этих любезных господ, чтобы они помогли исцелиться мне и моей дочери. Говорят, что лишь жрецы Нааму способны справиться с этой хворью.

Вы получили 20 единиц урона (Свет)!

– Негоже идти на поклон к темным богам, дитя мое, – взяв себя в руки святоша, оценивая мою соблазнительную фигурку, создаваемую квестовым платьем, – Тем более, что я – слуга величайшей богини-целительницы, что лично явилась мне во сне и направила мои стопы в эту юдоль серости и убогости, дабы помочь страждущей путнице получить столь желанное исцеление.

Угу. Я даже мысленно представил, как генератор случайных чисел выбирает для НИПа по имени отец Кандий набор

поведенческих скриптов из стандартных шаблонов:

Характер: жрец обычный, похотливый, умеренно жадный...

Уровень: 47...

Экипировка: стандартный комплект жреца Амалии...

Добавить ежедневное задание: Испытание прихожанки.

Соблазнено 0 из 10 прихожанок.

А впрочем, как раз вот с такими иметь дело проще всего, если выбрать правильную модель поведения. На его месте мог оказаться убежденный фанатик или, и того хуже, действительно святой праведник, желающий добра каждой травинке и букашке – вот тогда мне бы пришлось туго.

– Увы, – притворно вздохнул я, – Амалия оказалась бессильна перед болотной напастью.

– Или ты, дитя мое, была недостаточно искренна в своих молитвах...

– Или недостаточно щедра в своих жертвованиях, – впервые за все время разговора вмешался второй жрец, Малициус.

Он, к слову, принадлежал к неизвестной мне конфессии. Был священник одет в темно-серую рясу, подпоясанную чем-то вроде колючей проволоки, и совершенно лыс, если не считать татуировку тернового венца вокруг головы. Судя по иронии в его голосе, к Амалитам он относился без особого уважения. И что-то мне подсказывало, что именно он – самый опасный в этой парочке.

– Мне кажется, что в этом виноват жрец, проводивший обряд. Его словам не доставало твердости, а в глазах не сияло пламя уверенности. А в вас... в ваших глазах я вижу...

Я знаю, что из меня паршивый актер, но бюст четвертого размера (это все платье!) и мой жаркий шепот (неуклюжая попытка имитировать женский голос) с лихвой компенсировали этот недостаток.

Вы получили 20 единиц урона (Свет)!

– Именно, не хватило огня и твердости... Эй, трактирщик! – повернулся Кандий, – В твоей убогой харчевне есть свободные комнаты?

Сейчас этот боров думал о чем угодно, но только не о поисках зомби, за которым святые отцы и прибыли в Холмогорье на хвосте Бука и его компании. Сняв две комнаты, отец Кандий напомнил, что в любое время дня и ночи – и особенно ночи – он готов лично исцелить меня от всех хворей и недугов нынешних и будущих. Напоминал он об этом почему-то шепотом, склонившись к моему уху и не убирая руки с талии, отчего получаемый мной от его ауры урон удвоился. Как бы мне копыта здесь не отбросить!

К счастью, игровые условности были на моей стороне – не нужно было делать лишних движений, чтобы использовать предметы, лежащие в слотах быстрого доступа. Кликнув на иконку Змеевики, я вздохнул с облегчением – хотя бы ча-

стично регенерация перекроет входящий урон.

– Вы! – голос Малициуса был похож на треск сухого хвоста под ногами, – Эту озабоченную свинью вы, может, и обвели вокруг пальца, но со мной этот номер не пройдет! – смотрел он при этом почему-то на Стенчивого, наверное, потому, что тот был самый крупный во всей честной компании.

– Святой отец. Коллега. Друг... Не стоит так усердствовать, даже не отдохнув с дороги. Ты присядь, выпей местной вина, покушай мяса, фруктов, или что там твоя вера разрешает... А то усталость и чувство голода не позволяют тебе здраво рассуждать.

– Чего? – не сразу понял смысл его витиеватых слов жрец.

– Думай, что и кому говоришь, Опоясанный Болью!

Тяжелая ладонь орка легла на плечо священника, остальные игроки дружно встали. Гоблин. Орк. Эльфийка и два человека – все по уровню младше Малициуса, но их пятеро, и они – бессмертные. А со мной так и вовсе шестеро: расклад явно не в пользу жреца, и уж это-то он понял сразу.

– Мы еще вернемся к нашему разговору, вы еще узнаете, что значит гнев госпожи Мордукаи!

Станный жрец без труда вырвался из захвата, а впрочем Стенчивый не особо-то и старался его удержать. Изрыгнув еще несколько проклятий на непонятном языке, Малициус поднялся наверх, к снятым его приятелем комнатам.

– Ну вы мальчишки даете! – восхищенно выдохнула Анастасийяя.

– Ну, не такие уже они и мальчишки, особенно Беатрис, – ухмыльнулся гоблин, пытаясь ущипнуть меня за зад.

– Да я тут чуть не обделался со страха, – признался вдруг орк, – Особенно когда вспомнил, что болевые ощущения у меня на максимум включены.

– Ого! И при этом ты сунулся к жрецу Мордукаи? Силен!

Расспрашивать их о странном священнике я не стал, хотя и очень хотелось, но были дела и поважнее. Еще неизвестно, когда вернутся жрецы, вспомнив, зачем сюда заявились, так что каждая минута была у нас на счету.

– Значит так. Сначала вам нужно взять задание у главы гончарной мастерской. Если хотите, там же для вас приготовлены и комнаты.

– Хм. Похоже, ты ждал нас, верно, Бес?

– Да.

– Значит, ты знаешь, что ждет нас внутри?

– Глина. Очень много ожившей глины и тот, кто отвечает за все это безобразие.

Игроки приуныли – големы, как и механизмы, это самые неудобные существа в игре. Ценного лута в них нет, опыта дается мало, зато пока завалишь такого – не один раз вспоетеешь. У них и броня, и куча сопротивляемостей от магии, и иммунитет к иллюзиям и воздействию на разум...

– С нами Бес, справимся, – прервал затянувшееся молчание Бук.

Похоже, в меня и мои возможности он верит едва ли не

больше, чем в Нааму Бездонного! Еще немного, и храмы в мою честь строить начнет. Интересно, а сработает ли? Я же «непись».

Кстати о Нааму! Надо бы расспросить коллег жрецов об их болотных умениях, но уже после того, как окажемся в безопасных стенах гончарной мастерской. К тому же, мне просто не терпится избавиться от этого платья, а то на меня уже трактирщик пялится, да и Фармус нет-нет, да и бросит взгляд в область декольте...

По пути пришлось немного задержаться у постоянного двора, где ребята установили точки привязки, и прикончить Зеленого Бука. Нет-нет, он не натворил ничего такого, разве что успел возвыситься до старшего жреца Нааму, и его имя было в моем списке целей для выполнения божественного задания.

Дождавшись, когда тот отключит болевые ощущения, я прихлопнул его парой ударов Молота. Не прошло и пяти минут, как из двери постоянного двора появился гоблин с неизменной ухмылкой на его зеленой морде:

– А ты силен, Бес! Или называть тебя Беатрис?

Наверное, моему рычанию даже Дохлятина позавидовала, окажись она здесь. Определенно, пора избавляться от этого треклятого платья!

Несмотря на то, что Зеленый Бук был игроком, его убийство засчиталось, и теперь в статусе задания числилось одно убийство, а имя Бука из списка было вычеркнуто. Интерес-

но, а если появятся новые старшие жрецы – они добавятся в условие задания, или нет? В любом случае, нужно поторапливаться с его выполнением.

По пути я переоделся, с нескрываемым облегчением избавившись от Беатрис, а затем принялся расспрашивать коллег-жрецов об их умениях. Стенчивый делал упор не на Болотство, а на умения Призывателя, так что использовал примерно тот же набор, что и я: «Гнус», «Ядовитый Плевок» и умения, призывающие разных тварей. Зато от него я узнал одну интересную особенность: если призванное существо не погибает, а его развеял сам жрец, то часть затраченных на призыв ресурсов возвращается – около 10% в виде Благодати, и столько же «конвертируется» в ману.

А вот Бук порадовал, сумев прокачать Болотство аж до 50-го уровня! Правда, выбрав класс Проклинателя, он делал упор на болезни, яды и ослабляющие умения. Из его набора мне понравились лишь два навыка плюс тот, благодаря которому жрецы Нааму могли перемещаться на огромные расстояния, «прыгая» между болотами.

– Поначалу было страшно прыгать в эту вонючую жижу, да и выходишь из нее мокрым, но зато какая экономия времени! – увлеченно размахивал руками и подпрыгивал гоблин, рекламируя умение под названием «Шаг в Бездну».

Услышав это название впервые, я аж вздрогнул. Бездна... То, что не давало мне покоя все это время, местная Преисподняя, если верить словам Авраменко, в которую лежит

мой путь. Интересно, что же там такое на самом деле?

Впереди показалась мастерская и уже знакомый мне комитет по встрече чужаков: мастер Клэй в сопровождении нескольких подмастерьев, огромного голема-Печеньки и глиняного плотника.

– С твоим появлением у нас что-то стало уж слишком людно. Становится все сложнее хранить наши секреты, – пробурчал глава общины, когда мы остались с ним наедине.

– Да, с этими бессмертным нужно быть осторожнее, – согласился я, – Но им нужны не ваши секреты, а награда за уничтожение Мастера.

– В этом вся суть их бессмысленной бесконечной жизни, примитивной и построенной на самых простых желаниях.

Ого! Виртуальный набор игровых скриптов называет нас, игроков, примитивными и ведущими бессмысленное существование!

– Само понятие «жизнь» утратило для них смысл. Они не понимают всей ценности этого дара, и просто проживают ее, удовлетворяя сиюминутные потребности. Не живут, а развлекаются, отыскивая новые и новые способы бороться со скукой и собственным могуществом.

ИскИн философ – ну надо же! Впрочем, особый дар гончара как раз и заключается в том, чтобы заключить в глину последний вздох умирающего, принять чужую жизнь и перенести ее в свой шедевр. Тут хочешь не хочешь, а задумаешься о смысле и ценности жизни!

Оставшись наедине с самим собой, я вложил два свободных Очка Навыков в Болотство, доведя его значение до 35 единиц. И еще +8 давал мне амулет – итого до заветного 50-го мне не хватало всего-то 7 очков... Многовато, даже пары уровней не хватит.

От нечего делать, я занялся свитками – кто его знает, удастся ли в инстансе пополнить запасы Благодати, а ведь именно на ней основана вся моя боевая мощь. Разумеется, я не собирался соваться в драку, заранее определив себе место за спинами игроков, раз уж они бессмертные, да и уровнем буду выше меня.

Нет, я готовился к походу в Бездну, где мне понадобится каждая крупница силы.

Выход был назначен на утро, так что впереди у меня были остатки вечера и вся ночь. Конечно, можно было поспать, но для нормального отдыха хватало и двух-трех часов, так что лучше потратить это время с максимальной пользой...

– Господин жрец?

Осторожный стук в дверь оторвал меня от очередного свитка, и в образовавшуюся щель протиснулась вихрастая голова.

Дочь мастера Клэя, приговоренная колдуном к переселению в куклу. Интересно, это ее папаша прислал, чтобышний раз надавить на жалость, или она сама решила посмотреть на жуткого зомби.

Убедившись, что я не сплю, малышка – а на вид ей было

лет семь-восемь – смело вошла в комнату и уселась на табурет, забавно болтая ногами. При этом она не выпускала из рук глиняную куклу, похожую на рыцаря в доспехах.

И я сразу понял, что это не простая игрушка, и она вполне способна постоять за свою хозяйку в случае угрозы. Мне показалось, или под глиняным забралом действительно вспыхнули и погасли огни?

– А это правда, что зомби едят мозги и не любят чеснок? – спросила вдруг она.

– Враки.

– И вот так вы не делаете?

Она резво вскочила со стула, уложила на него куклу вытянула вперед руки, свесив расслабленные кисти. Закатив глаза, девочка замогильным голосом издала утробное рычание и двинулась в мою сторону:

– У-у-у-у...

Мда, похоже, что из нее получится куда более правдоподобный живой мертвяк, чем из меня.

– Если очень надо, могу попробовать.

– И мозги кушать будете? Я немного с собой принесла!

И, пока я возвращал упавшую от удивления челюсть на место, малышка вытащила из-под платья небольшой горшочек.

– Вот! Сырые и еще теплые. Правда, они куриные, а не человеческие, и не такие вкусные...

Пришлось изображать из себя канонического зомби: за-

катывать глаза, шаркать ногами и утробно урчать, пожирая теплые куриные мозги. Кстати, умение «Пожирание» меня за такой «подвиг» наградило бафом на -4 к Интеллекту и +2 к Удаче.

– Ой, как здорово! Ну прямо как настоящий! – радостно хлопала в ладоши девочка, наблюдая за устроенным мной представлением.

– Эй, вот ты где! – увлеченные игрой, мы и не заметили, когда у входа появился мастер Клэй, – Вообще-то послушные и больные девочки должны уже лежать в кроватке, а не мешать дяде зомби работать!

– Ну па-а-ап! Он совсем чуть-чуть меня попугает, а потом я спать пойду. И даже зубы почищу, честно-честно!

– Ы-ы-ы-ы... – выдавил я из себя как можно жалобнее.

– Марш в постель, а то я завтра не возьму тебя с собой на озеро.

– Хорошо, но пусть дядя зомби пообещает, что завтра опять будет меня пугать!

– У-у-у, – кивнул я.

Они ушли, оставив меня в сильно смятенном состоянии. ИскИны развлекаются и щекочут себе нервы, заставляя настоящего (для них, разумеется) зомби вышагивать и жутко рычать? А мне в детстве для этого приходилось украдкой подключаться к виртуалкам ужасов – как же скучно, оказывается, я жил!

Игроки получили задание, и еще затемно мы двинулись в

путь к глиняным карьерам. Наверное, со стороны это было одновременно жуткое и завораживающее зрелище: небольшой отряд продвигается в предрассветных сумерках, окруженный призрачным светом десятка Болотных Огней. А если всмотреться, то под низко надвинутыми капюшонами специальных накидок можно разобрать оскаленные морды гоблина, орка или зомби. Ну или красивые кукольные мордашки наших двух девушек – это уж как повезет выбрать объект для изучения.

У Карьера было пусто, так мы незамеченными добрались до самого входа в подземелье. В это время наемные рабочие еще посапывали в своих виртуальных кроватках и смотрели свои виртуальные сны, если, конечно, боты вообще могут их видеть. Кстати, надо бы расспросить об этом кого-нибудь из знакомых «неписей».

– Крис, следы, – шепнул орк, и эльфийка слегка приотстояла.

– Ыы? – я ввел режим строгой экономии зелий ремонта – кто знает, что ждет меня в Бездне? – а потому общался исключительно жестами и полустонами.

– Наши следы, нужно их уничтожить. Еще не хватало рарный инстанс кому-нибудь засветить! – пояснил Бук в свойственной ему манере, – А охотники большие в этом спецы.

– Пыхпыжка, след! – мелодичным шепотом приказала девушка и, опустившись на землю, легким движением руки пустила по следу какой-то серебристый комок.

«Какое странное заклинание», – подумал я, и вдруг «заклинание» замерло на месте и... развернулось, превратившись в... дракончика!

Да-да, Пыхпыжка оказался животным, ну очень похожим на дракона размером с кошку. Только без крыльев и пушистый, словно... кошка... Забавный зверек шумно принялся, припав к земле и, неодобрительно чихнув, принялся выжигать след, выпуская небольшие струйки пламени

«Пых-пых-пых», – забавно сопел он при этом.

Все таки дракон.

– Он у меня еще совсем маленький, – перехватила эльфийка мой взгляд, – Драться пока не может, но зато хорошо ищет всякие травки и корешки, и замечает следы. Только его не погладишь, – с сожалением вздохнула она.

– Это донатный питомец, его Стенчивый за реальные деньги купил и подарил Кристине на днюху, – гоблин ткнул густо позеленевшего от смущения жреца в бок.

Впрочем, мой «Поиск следов» послушно вычертил вереницу едва заметных светящихся пятен, так что даже этот милый огнедышащий питомец оказался бессилен против поисковой магии. Хотя, вряд ли кто-то будет искать здесь настолько тщательно в ближайшее время.

Молча переглянувшись, мы замерли в шаге у черного провала.

Подземелье. Владения загадочного Мастера, где игроков ждут нелегкие испытания и немалая награда, ну а меня –

путь в место, которое называется Бездной.

– Ну, чего уж там... Да благословит нас Бездонный Нааму на подвиги великие да трофеи богатые, – пробормотал Зеленый Бук и сделал первый шаг, исчезая во тьме.

Следующим в провал шагнул я, а потом и остальные...

Глава 9. Глиняное подземелье

– И это все? Не очень-то и страшно!

Сразу три Болотных Огонька вспыхнули, озаряя мертвенным светом пещеру. Самую обычную такую пещеру, если только не считать того, что стены ее состояли из глины.

– Думаю, что все самое неприятное ждет нас впереди. Так что не расходимся, внимательно смотрим по сторонам и поглядываем друг на друга, – начал отдавать приказы Фармус.

Удивительно, но остальные игроки согласно кивнули. Убедившись, что его слова были услышаны, воин сделал первый шаг.

Точнее, попытался это сделать и едва смог удержать равновесие.

– Мои ноги! – раздался испуганный вскрик Насти.

– Мда. Влипли.

Угу. Причем, в самом прямом, а не переносном смысле – опустив голову вниз я убедился, что мои ноги, да и у всех других членов группы тоже, по щиколотку погрузились в сырую глину, из которой состоял весь пол.

– Попробую осторожно, – Фармус попытался медленно поднять ногу, но глина держала крепко.

– А ведь мы еще и шагу не сделали, – в голосе волшебницы явно слышалась досада, а вот страха не было и в помине.

– Это ведь просто глина! Неужели ничего нельзя сделать?

Ну же, мальчишки! – уперев кулачки в бога, эльфийка переводила взгляд с одного сопартийца на другого.

– Бес, это ты нас сюда притащил, тебе и вытаскивать, – переложил проблему на меня Бук и довольно ухмыльнулся.

Будь это все по-настоящему, глину можно было бы просто срезать или отковырять. Или размочить. Но это игра, и здесь действуют не физические законы, а их упрощенная игровая имитация. А значит, мы или угодили в западню, которая является чем-то вроде загадки на сообразительность или знание квеста, или попали под действие заклинания.

Проверка списка эффектов показала, что это не заклинание, а значит, нам предлагают поломать голову... Или ноги – тоже вариант.

Я достал лопату и с силой ткнул под себя, стараясь не задеть ноги и активируя вложенное в нее умение. Сработало! Глина в месте удара мгновенно затвердела и треснула. Только вот не понятно, что именно оказало такое влияние. Да и не намашешься лопатой, если мы проваливаться на каждом ходу будем.

А если так?

«Огненный шар», выпущенный из свитка, превратил довольно приличный участок сырой возле ног Фармуса (я специально выбрал самого живучего члена группы, на всякий случай) глины – в сухую.

– Лопаты у меня нет, зато есть дубина, – ухмыльнулся тот и достал довольно внушительный молот.

Ему хватило двух ударов, чтобы освободиться. Быстро поняв, что к чему, он отдал приказ волшебнице:

– Настя, давай, сначала суши глину возле остальных, а потом твоя задача – выжигать впереди для нас дорогу. Огонь с этим неплохо справляется.

Через пять минут мы снова двинулись в путь, а дорогу нам освещали небольшие, около полуметра в диаметре, Огненные Шары, которые ударялись в пол пещеры шагах в десяти-пятнадцати впереди.

– Тоннель. Если это классический инстанс, то за ним будет комната с монстрами, – подал голос Стенчивый, похоже, самый опытный игрок среди нас.

– Настя, провесь на меня и Кристину щиты, вперед никому не высовываться, я танкую, вы дебафаете и лупите их, чем кто может.

– Големы, – скривился Бук, – Ненавижу.

– Не факт. Скорее всего поначалу будут монстры попроще – зверье какое-нибудь, – не согласился орк, – Чтобы мы расслабились и вошли во вкус.

Правы оказались все.

За третьим поворотом тоннель закончился, и за ним действительно оказалась огромная пещера – разумеется, тоже глиняная – наполненная монстрами.

И это было разное зверье, как и предсказывал Призыватель, вот только...

...они были глиняные! Десятки волков, медведей, рысей

и даже непонятно как оказавшийся здесь василиск набросились на нашу группу. Двигались големы не так быстро, и при этом совершенно бесшумно, если только не считать грохота их лап о глиняный пол.

Ну, зато одной загадкой стало меньше – теперь мне было понятно, куда пропали все звери из окрестных лесов.

– Отходим, отходим! – рявкнул Фармус, спиной вытесняя обоих жрецов назад в тоннель и отмахиваясь молотом от резвого волка, опередившего своих собратьев.

Глиняная голова разлетелась на осколки, а тело рухнуло на пол, быстро превращаясь в пыль.

– Дохнут, – довольно осклабился Зеленый Бук, обрушивая Молот Правосудия на василиска.

– И еще как, – подтвердил Стенчивый, используя то же самое заклинание против медведя.

Сразу три стрелы вонзились в грудь второго волка, наседавшего на нашего танка, но они лишь бессильно царапнули прочную глиняную броню, а полоска здоровья над головой голема почти не уменьшилась.

– Мои стрелы бесполезны, – вздохнула охотница.

– Бей по ногам, опутывающими.

Наверное, это была какая-то специальная эльфийская магия – там, где в пол ударили выпущенные девушкой стрелы, тут же вырастали цепкие лианы, опутывая ноги глиняных зверей.

«Ядовитые плевки», «Кровососы» и «Болотные огни»,

выпускаемые темными жрецами, оказались бессильны против големов, и потому оба зеленокожих игрока присоединились к Кристиэль, погружая самых резвых зверей в небольшие болотца и замедляя их.

Анастасийя оказалась огненным магом, так что ее заклятья тоже не имели особого успеха – разве чуть движения монстров становились чуть более медленными из-за спекшейся глиняной корки.

– Кристина, бей по тем, которых Настя жарит! – в перерывах между ударами, выдохнул Фармус.

А вот теперь появилась реальная польза и от стрел – попадая в руку или ногу, они откалывали конечности, делая врагов совершенно беспомощными.

Наблюдать за тем, как уверенно и слаженно работала группа, было одно удовольствие, тем более, что от меня никто и не требовал активных действий или поддержки в бою – я был «неписем», который указал дорогу в редкое подземелье. Будь моя воля, мог бы и вовсе им «задание выдать» на сопровождение моей бесценной особы до конца инстанса. Разумеется, задание жутко секретное и в журнале не отображаемое...

Но на самом деле, если бы не Фармус, самоотверженно принявший на себя почти все удары, и его приказы, нам бы ни за что не выстоять, ведь целителя в составе группы не было. Впрочем, война это не особо и смущало – он то и дело осушал пузырьки с зельем лечения, да и эльфийка пару раз

накладывала на него слабенькую регенерацию.

– Все, – устало выдохнул юноша и тяжело опустился на пол, брэнча изрядно помятыми доспехами.

– Ты как? – Настя озабоченно заглянула ему в глаза.

– Бывало и хуже. Я же говорил, надо тебе было в Магию Жизни уходить, а не в боевую.

Девушка обиженно прикусила губу, но промолчала – похоже, что они были хорошо знакомы в реале и персонажей создавали, чтобы играть вместе. Да уж, этому бы танку да толкового целителя – вдвоем бы раскатали всю эту стаю глиняных поделок.

– Ладно, хватит расслаиваться, идем дальше, – Фармус поднялся и направился к противоположной стене, а мы следом за ним.

К счастью, за пределами первого тоннеля пол был самый обычный, каменный, и волшебнице не нужно было сжигать ману, чтобы прокладывать нам путь.

– Вот только куда? – подал голос Бук.

Перед нами оказалось два совершенно одинаковых прохода.

– Бес, ты ведь знаешь дорогу к боссу?

Не отвечая, я применил все свои поисковые заклинания. Живых нет, впрочем, как и мертвецов. Следов священной магии тоже. А вот все звериные следы вели в пещеру из правого прохода.

– Туда, – шагнул я вперед.

– Не спеши, держись за моей спиной. Еще неизвестно, что нас ждет впереди.

Тоннель оказался довольно длинный – никак не меньше двух сотен шагов, да еще и сужался, заставляя нас едва ли не прижиматься друг к другу.

– Ой! Она меняхватила! – раздался позади испуганный голос одной из девушек.

Я обернулся: прямо из стены вылезла глиняная рука, ухватившая нашу охотницу за предплечье. Двинувшийся, было, к ней на выручку Стенчивый тоже попался – вторая рука, появившаяся почти у самого пола, ухватила его за ногу.

– К стенам не приближаться! Идем колонной! – Фармус двумя мощными ударами обрубил глиняные конечности, освобождая пленников, и мы двинулись дальше, растянувшись длинной цепочкой.

Будь я на месте разработчиков, непременно устроил бы здесь пакость в виде опускающихся и разделяющих игроков решеток. К счастью, создателям этого подземелья эта мысль в голову не пришла.

Следующая пещера оказалась вдвое больше первой, и здесь тоже были звери, только самые обычные. Почти сотня зверушек лаяла, выла, скулила и рычала в клетках, преграждая нам путь.

– Зоопарк в виде лабиринта, – ухмыльнулся воин, указывая куда-то в сторону, – Вон там вход, а с противоположной стороны выход. Вот только нам придется пробиваться с боем

через все эти клетки.

– А может, и не придется. Кристина, у тебя же было что-то вроде приручения или успокоения?

– Есть такое, оно делает животных ненадолго дружелюбными, но у него кулдаун час и радиус совсем небольшой.

– Значит, будем драться, – поплевал на узловатые ладошки Бук, – Это будет даже проще, чем с големами, все же, это обычное зверье!

– Или не очень обычное, – передумал он после того, как мы с огромным трудом зачистили одну из клеток...

Первого волка Фармус кромсал мечом несколько минут: там, где лезвие рассекало плоть, выступала сырая глина вместо крови, а урон почти не проходил. От молотов тоже не было особого толку – они просто сминали бока или головы тварям, но и те быстро восстанавливались, принимая прежнюю форму.

Аналогично и со стрелами. Те хоть и входили в монстров довольно глубоко, но тоже не причиняли им вреда. Только заклинания имели какой-никакой эффект, да и то с переменным успехом.

– Похоже, что это какой-то промежуточный вариант между зверем и големом. Заготовки, – предположил Стенчивый, – Хотя они и ведут себя, как живые существа.

– Значит, придется их сперва обжигать, а уже потом разбивать. Долго и нудно, но других вариантов не вижу, – вздохнул Фармус.

– А может, сначала я попробую?

Эльфийка вышла вперед, вытянув руку таким образом, словно в ней что-то лежало, и присела возле клетки.

– Ану белорэ делана! – пробормотала он, и потянулась, чтобы погладить волка, недоверчиво раздувающего ноздри.

Вся группа замерла, затаив дыхание и наблюдая, что же случится дальше...

Огромный зверь с недоверием обнюхал протянутую руку. Несмотря на то, что под серебристой шкурой волка перекачивались и бугрились вовсе не мышцы, а сырая глина, вел он себя вполне по-звериному. Ну, по крайней мере так, как я себе представлял поведение волка, запертого в клетке.

Не прошло и минуты, как эльфийка повернулась к нам, довольно улыбаясь:

– Работает!

Ее рука при этом ласково теребила загривок послушно склонившего голову хищника.

– Толку нам с этого? Даже если и натравить зверей друг на друга, то с кулдауном в час нам все равно до конца дня эту глину мечами и заклинаниями месить, – сплюнул под ноги Стенчивый.

– Но раз на них работает мое «Приручение», может, твой «Болотный ужас» тоже будет действовать?

– Есть у меня тут пугалка одна, – нехотя признался орк, – только она на всех действует, кроме самого мага. Да и то, у меня каждый раз колени трясутся, как ее использую. Да и не

поможет она здесь.

– Испуганные начинают носиться туда-сюда, не контролируя свои действия в течение 10 секунд. В узком пространстве, да среди десятка взбесившихся тварей – сомнительное удовольствие.

Раз работают заклинания, воздействующие на разум, значит, какие-никакие инстинкты и воспоминания у них все же остались. И может сработать задуманное мной...

– Разойдитесь, – прохрипел я, доставая тотем.

Сперва появилось облако пара.

Потом – старческий скрежет и проклятья. Судя по перекошенным личикам девушек, запах перегара тоже имел место.

– Пошто опять меня мучаешь-тревожишь, неживой человеке?

На этот раз Лесовик принял облик невысокого, метра в полтора, корявого пня, раскидавшего в стороны корни.

– Ой, мамочки, оно разговаривает! – взвизгнула эльфийка, накладывая на тетиву огненную стрелу.

– Не твоя пропажа, хозяин? – я указал духу-хранителю на клетки и томящихся в них животных.

– Туточки! Туточки они, мои родимые, мои хорошие, – гнусаво засюсюкал пень и вытянул руки-корни, без особого труда сминающие и выдирающие прутья решетки.

– Стой! – раздался запоздалый крик Фармуса, но было уже поздно.

Освобожденные звери вырвались из своих клеток и набросились на нас.

Точнее, попытались, но все те же корни оплели их, не позволяя ступить и шагу. Волки, медведи и прочие, зачастую даже незнакомые мне создания, бессильно рычали и хрипели, роняя слюну на пол и не сводя взглядов с таких близких, но недоступных для их когтей и клыков человеков.

– А ну, не хулиганить мне туточки! – прикрикнул Лесовик.

Он вдруг натужно заскрипел и разом вырос почти вдвое, одновременно отрачивая с десятков сучьев, напоминающих руки.

– Это что ж такое-то делается, а, люди добрые?

– Кажется, до него дошло, – ухмыльнулся Бук.

Одна из ветвистых «лап» Лесовика вдруг вытянулась и подняла с пола раненого зверя, похожего на барсука, но с плоской мордой и длинными кривыми когтями, больше напоминающими лезвия кинжалов, настолько те были длинными.

Один из его боков был располосован, и из раны сочилась сырая глина. Длинный тонкий сучок вошел в дыру и погрузился в нее полностью.

– Кто?! Кто посмел! – взревело полено-переросток, и его ветви покрылись острейшими шипами.

– Это мы и пытаемся узнать. Пойдешь с нами? – быстро сориентировался в ситуации Бук, – только сперва дорогу

освободи, не хотелось бы делать твоим зверушкам больно.

Вряд ли ЭТИ звери были способны чувствовать боль, но об этом я решил благоразумно промолчать. Если Лесовик присоединится к нашей компании, то его помощь будет просто неоценима.

– Расступитесь, человеки, – закрипел дух, и взялся за дело.

Стальные прутья он гнул, словно те были сделаны из сырой глины, а освобожденные звери жались к лесному хранителю и следовали за ним, не обращая на нас никакого внимания. Три, четыре, пять – почти шесть десятков частично обращенных зверей теперь сопровождали нас, расчищая путь!

Кем бы ни был этот загадочный Мастер, против такой силы даже ему придется несладко.

По крайней мере, я так думал, пока мы не добрались до следующей комнаты. Огромной пещеры, потолок которой уходил так высоко, что он скрывался в полумраке и оставался невидимым даже для меня с моим развитым Восприятием.

Глиняные звери. Много полностью окаменевших и напоминающих статуи животных уже поджидали нас. На первый взгляд их было не меньше, чем в сопровождающей Лесовика стае.

[09:20] Фармус: Так, ребята. Когда монстры начнут драку, все быстро к правой стене и вдоль нее пробираемся к следующей комнате. В бой не ввязываться!

Это сообщение пришло в групповой чат, а значит, никто другой не мог его видеть, только я и игроки.

И в этот момент две стаи сошлись в яростной схватке. С одной стороны неотвратимые и молчаливые големы, а с другой – живые комки ярости, брызгающие пеной и издающие жуткие звуки.

Было сложно оторваться от этого завораживающего зрелища, но и я и игроки послушно двинулись к стене, едва монстры сошлись в рукопашной. Осторожно, то замирая и вжимаясь в шершавый камень, то рывками перебегая от ниши к нише, мы обогнули место схватки и вышли к очередному тоннелю.

– Пронесло! – на выдохе, одним словом высказала общие мысли эльфийка и бросила полный грусти и сожаления взгляд в сторону побоища. К слову, абсолютно бескровного даже не смотря на то, что поле боя было усеяно оторванными конечностями и клочьями шерсти. Зато глины было в избытке, как окаменевшей, так и жидкой.

И снова впереди длинный, кажущийся бесконечными тоннель, который начал постепенно сужаться, снова вынуждая нас растянуться в колонну.

– Сверху! – рывкнул вдруг идущий впереди, отпрыгивая назад и вскидывая щит над головой.

Я даже выругаться не успел, как оказался отрезан от остальных членов группы – спереди и сзади упали стальные решетки, разделяя нас.

Фармус, благодаря своему маневру, оказался в одной секции вместе с идущей за ним волшебницей, Зеленый Бук был заперт в следующей, потом я, а за моей спиной витиевато ругался Стенчивый, позабыв, что рядом с ним находится девушка. Впрочем, из уст эльфийки лились выражения не менее заковыристые.

– Стены! – снова первым среагировал воин, и закрыл щитом девушку.

Пытаясь рассмотреть, что происходит у моих соседей, я пропустил удар.

Глиняный шип наносит вам урон: 0 (50 – 50, «Щит Веры»).

С десятков острейших каменных шипов вдруг вытянулось в сторону центра комнатки на разной высоте, и один из них вонзился прямо в мою грудь. К счастью, заблаговременно наложенная защита поглотила весь урон, сжигая две сотни маны. Неприятный размен!

Через пару секунд шипы снова втянулись в стену, словно ничего и не было.

– Ребята, вы как? – это Настя.

– Бук, у тебя хитпоинты в оранжевой зоне. Есть чем лечиться?

– Неа... Я Стэну все бутылки отдал.

– Сейчас я тебе «Восстановление» наложу.

Охотница подошла к решетке и протянула руку в сторону раненого гоблина. И только это и спасло ее от верной гибели – сразу четыре новых шипа ударили в то место, где она только что стояла. Со стороны первой двойки раздался женский вскрик и проклятья Фармуса.

– Настя мертва!

Я проверил статусы членов группы. Действительно, портрет девушки, висевший вместе с изображениями других игроков где-то у края поля зрения, погас. Да и у Стенчивого дела были плохи. Это заметил и наш негласный лидер:

– Кристина, лечи своего орка, пока тот свои зеленые копыта не отбросил, и без паники – у меня есть воскрешалки. Жмитесь к полу, они бьют не ниже полуметра.

Кстати, а у меня свитков «Воскрешения» нет, даже и не подумал, что пригодятся, хотя ведь знал, что в инстансе буду не один. Да и в Бездне – если мне удастся отыскать Авраменко, наверняка пригодятся.

Игроки упали на пол, и я последовал их примеру.

Хорошо, насчет смертоносных шипов понятно, а вот что делать с преградой?

– Ребята, как думаете, они глубоко в землю вошли, эти решетки? – дернул один из прутьев Бук.

– А ты проверь. Одолжи у Беса лопату и копай, – ухмыльнулся орк, полоска здоровья которого медленно, но верно зеленела под действием наложенного Кристиэль заклинания.

– Угу, это я и хочу проделать. Фарм, я к вам!

Гоблин забормотал что-то и вскинул руки в молитве. Я явно почувствовал присутствие знакомой мне болотной магии. Что он делает?

В тоннеле было темно, но мое Ночное Зрение позволяло наблюдать за действиями коллеги-жреца. Под его широкими ладонями вдруг появилась огромная лужа, наполненная жидкой грязью, и я узнал заклинание «Болотного проклятья».

– Как же я это ненавижу! – проворчал Бук и, зажмурившись и прикрыв нос и рот рукой, скользнул прямо в эту лужу, подныривая под решетку.

Мне оставалось лишь позавидовать его находчивости.

– Сработало! Бес, Стэн, делайте лужи и давайте к нам, – махнул он рукой.

Через пару минут, мокрые и злые, мы уже были на свободе. Меньше всех повезло орку и эльфийке, которым пришлось нырять аж трижды. Воскресив погибшую Настю, мы снова все были в сборе и на свободе.

На всякий случай применив «Поиск Жизни», я замер на месте, ухватив за край щита двинувшегося вперед воина:

– Стой! Там кто-то есть. И этот «кто-то» – живой...

Глава 10. Глиняное проклятье

И снова пещера. Огромная, куда больше первых двух. В центре – огромный глиняный трон, на котором восседает Мастер. Невысокий, скрюченный человек в черном перепачканном глиной балахоне. Тонкие дрожащие пальцы крепко вцепились подлокотники, а вокруг бурлит и пузырится пол, напоминая глиняное море.

– Явились, хе-хе, – в духе классических плохишей из второсортных виртуалок проскрипел местный Главный Злодей и Источник Всех Бедствий, – шустрые, я ждал вас несколько позже. Но ничего...

– Какой-то скрюченный дрыщ, – прервал его пафосную речь Злобный Бук убедившись, что в зале больше никого нет, а главный босс подземелья и есть вот этот карлик, – да он же еще меньше меня!

– И вовсе я не маленький! Это так кажется из-за того, что трон массивный, – начал брызгать слюной великий мастер. А ты, сопляк, три тысячи раз пожалеешь о своей дерзости!

Гончар вскинул руки, и на поверхности пола вспучился десяток глиняных пузырей, которые тут же начали меняться, приобретая очертания человеческих фигур.

– На-на! – на выдохе опустил свой молот на голову ближайшего голема Фармус.

Его оружие спротивным чавканьем погрузилось в сырую

глину, из которой состояло существо, и едва в ней не увязло. А едва воин вытащил молот, как обе половинки головы притянулись друг к другу и снова срослись, словно ни в чем не бывало.

– Флеа Арроу! – выкрикнула эльфийка, выпуская броневой стрелу.

Та пробила в груди голема приличную дыру размером с кулак, причем с орковский, но отверстие тут же затянулось.

– Где-то я уже все это видел, – задумчиво пробормотал Фармус, меняя молот на меч и отсекая руку твари, а затем мощным ударом щита отбрасывая ее на несколько шагов назад.

– Кажется, это твое! – прокричал он, пинком отправляя отрубленную руку следом.

Монстр даже не стал подниматься на ноги. Он просто потек, словно расплавленный воск, превращаясь в глиняный шар, а потом снова «вылепился» в человека. Проходя рядом с лежащей на полу рукой, он просто легонько коснулся ее ногой, и оторванная конечность тут же прилипла к своему хозяину, превращая с ним в одно целое.

– Стэн, помнишь, мы смотрели реставрацию одного старого фильма? Там такой же киборг из будущего охотился за чернокожим мальчиком, будущим предводителем восстания против машин.

– Точно! Только тот был из жидкого металла, а эти – из жидкой глины.

– Ну и как там с ним справились? – поинтересовался Фармус в перерывах между ударами щита, которыми он отбрасывал нападающих големов назад.

– А мы до конца так и не досмотрели. Кажется, его жидким азотом заморозили.

– Настя, у тебя ледяные заклинания есть?

– Нет, я же Огненный Маг.

– Подсуши-ка мне вот этого, – мощный пинок отправил одну из тварей прямо к ногам девушки, и та послушно окатила его каким-то подобием огненного душа.

Сотни крошечных капель жидкого огня текли прямо из воздуха и там, где они касались сырой глины, та мгновенно высыхала и запекалась багровой коркой.

– На-на! – воин попытался ударить застывшего каменной статуей голема рукоятью меча, но его опередил упавший откуда-то сверху божественный молот, расколовший монстра на сотню кусков.

– Извини, – ухмыльнулся гоблин, пожимая плечами.

– Мы с Настей жарим и бьем этих, а вы займитесь боссом, – скомандовал Фармус и указал волшебнице следующую цель, – Настя, давай вот этого.

– Пулить босса без танка? – начал, было, Бук, но потом бросил быстрый взгляд в сторону скорчившегося на троне Мастера и ухмыльнулся, – Сейчас сделаем! А трон пустим на глиняные свистульки... Стэн, Кристина – давайте вместе!

Меня, как обычно, в расчет игроки не принимали и не

просили о помощи.

Однако, Мастер оказался не так прост. В воздух взмыли десятки глиняных шаров, принимая на себя удары стрел и заклинаний.

– Сейчас ты у меня почешешься, – завопил вошедший в азарт Проклинатель, вызывая облако Гнуса, которое окутало трон.

Впрочем, карлик тут же покрылся прочной глиняной коркой, которая наверняка давала ему достаточно брони, чтобы не замечать укусов насекомых.

– Вам не одолеть меня, бессмертные! Не вы первые, не вы последние!

Хлопок в ладоши – и лопнули сами стены пещеры, выпуская на волю гигантов, одетых в каменные доспехи и вооруженных в доспехи из обожженной глины. Ну и кто тут на нашу голову свалился?

Терракотовый воин (монстр). Голем 32-го уровня.

Здоровье: 600/600

Сильные стороны: Каменная Броня, Иммунитет к Огню и замедляющим эффектам.

Со стороны Фармуса послышался печальный вздох. На пути великанов (каждый вдвое-втрое выше меня) выросла огненная стена, но они ее и не заметили, так же как и опутывающей ноги лозы.

– Назад, все в тоннель, туда они не втиснутся! – рявкнул Бук и первым задал стрекача.

Забившись в узкий проход и вжимаясь в стену, мы устроили военный совет. Точнее, его устроили игроки, вполне трезво оценивая возможности свои и противника.

– Значит, бить этих гадов нечем, – уже через пару минут подытожил Фармус.

– Бес, давай, вытаскивай нас отсюда.

– Я?

– Ну, ты же нас сюда притащил. Значит, наверняка знаешь какой-то способ разобраться с этими, – Зеленый Бук кивнул в сторону беснующихся снаружи големов-великанов.

К счастью, тем не пришла в их глиняные головы идея бросаться в нас чем-нибудь тяжелым, хвала разработчикам, оставившим для нас это укрытие. Наверняка был какой-то способ разобраться и с этими статуями, но лично я его не знал. Быть может, мы что-то такое пропустили по пути сюда. Эх...

Призрачный контур Стенчивого уплотнился и снова превратился в орка, когда тот вернулся в игру.

– На форумах тоже пусто, про этот инстанс вообще нет ничего. Нашел только общие рекомендации по борьбе с терракотовыми воинами...

– И?

– Нужно много места, мощные замедляющие и ослабляющие броню заклинания и почти бесконечный запас маны и метательных снарядов. Очень много места.

Дружный вздох разочарования стал ему ответом. Из всего

перечисленного у нас было разве что место, да и то, сейчас там хозяйничали големы и их хозяин.

– Чую, чую ворога лютого, супостата противного! – проскрипело по ту сторону решеток, а затем оттуда раздался скрежет сминаемого металла и громкий треск.

Лесовик! А я и забыл про него.

Теперь хранитель леса больше напоминал не пень, а деревянного спрута с сотней ветвей-щупалец, которыми он без особого труда разгибал прутья и выдираал решетки из камня, двигаясь в нашу сторону.

– Ох посторонитесь, человеки, иду я на месть страшную, в смертный бой, – скрипел мутант-дендроид, – всех зверушек моих сгубил, всех до единого обратил в куклы глиняные, ох пришибу, в клочья изорву колдуна черного!

Мы вжались в стены. Фармус прикрыл щитом волшебницу, а эльфийка утонула в объятьях орка.

Мимо протиснулся Лесовик, и, вывалившись наружу, обрушил на големов град ударов, отрачивая все новые и новые корни, опутывая ими конечности терракотовых воинов и поднимая их вверх, лишая опоры.

В сплетение ветвей ударили десятки глиняных шаров, созданных карликом, кроша и ломая их, но лесной хранитель не обратил на это никакого внимания, методично уничтожая ожившие статуи. Его корни выпустили сотни тончайших зеленых побегов, которые заскользили по каменной броне, отыскивая в ней даже самые крохотные щели и тут же вгры-

заясь, вращая в них и отрачивая все новые и новые побеги-усики. А затем раздавался громкий треск – и от террактового воина откалывался кусок.

– Нет! Мои прекрасные творения, ты же их сейчас сломаешь!

Пол вспучился, выпуская из глиняных пузырей человекоподобные фигуры. Под дендроидом и вовсе образовалась густая жижа, и тот наполовину погрузился в нее.

Глина тут же застыла, сковывая движения Лесовика, но его, похоже, это не особо смутила.

– Земля породила меня, выкормила и силу дала! – заухал он и встряхнулся.

Закаменевший пол лопнул и пошел трещинами, освобождая лесного духа из плена.

Мастер вскинул руки, и из стен, из пола – со всех сторон в сплетение корней ударили каменные шипы, пронзая Лесовика насквозь, но тот просто отрастил новые конечности взамен сломанных и двинулся напрямиком к трону.

– Серьезный у них замес... Эх, поп-корну бы сюда, – парой фраз выразил свои впечатления Бук.

Но и у Мастера нашлась в запасе пара трюков. Его трон ожил и поплыл навстречу Лесовику. Именно поплыл, словно перекатывающаяся по морской глади волна – оказывает, он был частью пола!

А еще трон отрастил с десятков глиняных щупалец, извиляющихся, словно толстые змеи. Вот одна такая «змея» уда-

рила в сторону Лесовика, на лету камня и превращаясь в тяжелый таран.

Раздался страшный треск, и дендроид отлетел на несколько метров назад, так силен оказался удар.

Два босса сошлись в рукопашную, обмениваясь сокрушительными ударами уже без каких-либо изысков и хитростей – сила против силы, камень против дерева.

– Кажется, наш посильнее будет, – оценил силы противников Фармус.

– А то! Это же слуга Беса....

Разумеется, я не стал комментировать последнее замечание Бука.

– Ребята, если наш бот прикончит босса, кому весь лут достанется? Что-то я не вижу его иконки в членах группы, – вмешалась Кристиэль.

Игроки переглянулись. Вопрос добычи был для них большой темой – из глиняных големов падали одни лишь булыжники сомнительной ценности да две-три монеты. Стенчивый, у которого стоял мод для автоматического подбора лута, каждые десять минут с проклятиями выбрасывал из сумки десятки камней, спасаясь от перегрузки, а потом и вовсе отключил автолут.

Босс – а именно им и был Мастер – был потенциально единственным источником приличной награды, и упустить его было верхом глупости.

– Бес, придержи свою корягу, прикажи ей, пусть танчит,

но урон не наносит, а чисто агрит. Девчата, бейте издалека, но только после того, как мы подберемся достаточно близко и ударим. В общем, только после моего сигнала, понятно?!

Воин в сопровождении обоих жрецов двинулся к сражающимся, а шагах в двадцати за ними осторожно крались эльфийка с волшебницей. У Анастасийии пылали неярким огнем кончики пальцев, а наконечник стрелы, которую достала Кристиэль, призрачно мерцал. Похоже, девушки решили пустить в ход самые мощные средства из своего арсенала умений...

А я... Я просто кинул приглашение в партию Лесовику, предварительно убедившись, что тот не является для нас враждебным.

И вовремя!

Раздался оглушительный треск, и трон под Мастером осыпался грудой мелких булыжников, а сам карлик оказался раздавлен огромной деревянной пяткой.

– Наш лууууут! – одновременно взревели игроки, поворачиваясь к хранителю леса. В их глазах сверкало такое пламя ярости, что я даже удивился, как это дерево не вспыхнуло ярким факелом.

– Если вы про ентот ларец, то мне чужое добро без надобности, – ветви и корни уже втянулись, и Лесовик снова принял вид почти человекоподобного дерева высотой метра в три.

Прямо перед ним стоял огромный сундук, которого еще

пару секунд назад здесь не было...

– Стой, не открывай! – рявкнул я, но было уже поздно.

Не могло все быть оказаться так просто, ведь это было не обычное задание – как всегда, меня угораздило наткнуться на один из мирообразующих квестов, благодаря которым «Фанмир» постоянно изменялся и казался живым. А все потому что при определенном наборе условий «неписи» могли наткнуться вот на такое задание и запустить скрытые механизмы, которые были способны до неузнаваемости изменить небольшой участок игры.

Из сундука вырвалось густое облако удушливой пыли, вынуждая Зеленого Бука стать серым и закашляться. Потом закашлял Фармус, за ним – Кристиэль...

«Закопаться!»

Я не стал дожидаться, пока облако коснется и меня, и спрятался. Вот только даже под землей от посмертного проклятья Мастера укрыться не удалось:

Получен эффект: «Глиняное проклятье». Длительность: 500 часов.

Упс. Кажется, мы приплыли...

– Ого! Это что вообще такое было? – голос воина.

– А где золото? – это разочарованный стон гоблина.

– Мальчики, я пошевелиться не могу! – истерические нотки уже прослеживаются в голосе Крис.

Ну-с, и что мне перепало от щедрот усопшего Мастера гончарных дел?

Глиняное проклятье

Длительность: 500 часов. Сила: 8.

Особое: не снимается, сохраняется после смерти.

Посмертное проклятье мастера, познавшего искусство оживления глины. Теперь вы никогда не останетесь без ресурсов для своих шедевров!

Вот и все описание, никакой конкретики. Надеюсь, что оно не превращает в статую!

«Выкопаться!»

На первый взгляд, с игроками все в порядке, если только не считать их хмурых лиц. Следов окаменения ни у кого не заметно, и на том спасибо.

– Бес, тут нет золота! Только глина! – тут же набрасывается на меня Бук.

И действительно – сундук до краев набит свежей глиной.

– Копай! – велел я, протягивая ему лопату.

Зеленое лицо гоблина тут же просветлело. Он поплевал на ладони и, с радостным воплем «Во славу Великого Нааму» вонзил мой Дробитель в верхний слой глины.

– Жрец, ты почему не сказал о проклятье?

Выражение лица Фармуса не предвещает мне ничего хорошего, а усердно ковыряющий глину Бук становится по-

дозрительно похож на могильщика, который подготавливает яму для одного не особо удачливого инквизитора.

– Я же крикнул.

– Костик, не надо, он же действительно пытался остановить Бука, – волшебница положила руку на плечо воина, в руке которого угрожающе покачивался молот, – К тому же, на него оно тоже действует.

– Только не понятно, что именно делает.

– А вот мы уже разобрались. Точнее, выяснили на форумах.

– Ну ты даешь! – Настя рассмеялась, – Ты ему еще про ультраволновки и систему обязательного гражданского чипования расскажи. Это же бот!

– В общем, я нашел информацию в хранилище знаний бессмертных. Оно превращает часть любой добычи в глину.

– А еще ходить мешает, – обиженно надулась Кристиэль, и рядом с ней на землю упал огромный ком глины, а за ним второй.

Сильный толчок ладонью в грудь вынудил меня сделать пару шагов назад, чтобы не потерять равновесие.

Вы получили глину. Масса: 8 кг, Качество: неизвестно.

– Чего?

Закованная в бронированную перчатку ладонь ухватила меня за шиворот, и пришлось шагать за воином, который по-

чему-то решил навернуть пару кругов вокруг сундука, в котором бесновался гоблин.

Вы получили глину. Масса: 8 кг, Качество: неизвестно.

Вы получили глину. Масса: 8 кг, Качество: неизвестно.

Внимание, вы перегружены! Невозможно передвигаться бегом.

И так каждый третий шаг.

Мерзкое, глупое, отвратительное проклятье!

– Пять-шесть шагов и все – перегруз. Приходится постоянно выкидывать глину.

В подтверждение своих слов, Фармус выбросил на пол несколько крупных комков. Я повторил то же самое, освобождая сумку – кстати, каждый восьми килограммовый кусок занимал отдельную ячейку инвентаря, который, к слову, тоже не резиновый.

Моя куча получилась втрое меньше, чем у игрока.

– У тебя какой силы проклятье? – поинтересовался тот.

– Восемь.

– Двадцать пять. У Бука – все тридцать, а у девочек чуть поменьше, но у них и грузоподъемность никакая. В общем, нам отсюда не один день выбираться с этим проклятьем. Да и потом непонятно что делать. Какая уж тут игра? И так почти три недели мучиться...

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.