



Книги Павла Корнева
в серии
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК**

**ПОВЯЗАННЫЙ КРОВЬЮ
МЕЖСЕЗОНЬЕ
ПОСЛЕДНИЙ ГОРОД
ПЯТНО
ПУТЬ КЕЙНА
ДИВИЗИОННЫЙ КОМИССАР
БЕЗ ГНЕВА И ПРИСТРАСТИЯ**

Цикл «ПРИГРАНИЧЬЕ»

**ЛЕД
СКОЛЬЗКИЙ
ЧЕРНЫЕ СНЫ
ЧЕРНЫЙ ПОЛДЕНЬ
ЛЕДЯНАЯ ЦИТАДЕЛЬ
ТАМ, ГДЕ ТЕПЛО
ЛЕД. ЧИСТИЛЬЩИК
ЛЕД. КУСОЧЕК ЮГА**

Цикл «ЭКЗОРЦИСТ»
**ПРОКЛЯТЫЙ МЕТАЛЛ
ЖНЕЦ
МОР
ОСКВЕРНИТЕЛЬ**

Цикл «ДОРОГА МЕРТВЕЦА»

**МЕРТВЫЙ ВОР
ЦАРСТВО МЕРТВЫХ
СВИТА МЕРТВЕЦА
ПОВОДЫРЬ МЕРТВЫХ
ГУБИТЕЛЬ ЖИВЫХ**

В соавторстве
с Андреем Крузом
**ХМЕЛЬ И КЛОНДАЙК
ХОЛОД, ПИВО, ДРОБОВИК
ВЕДЬМЫ, КАРТА, КАРАБИН
КОРОТКОЕ ЛЕТО**

Цикл «СИЯТЕЛЬНЫЙ»

**СИЯТЕЛЬНЫЙ
БЕССЕРДЕЧНЫЙ
ПАДШИЙ
СПЯЩИЙ
БЕЗЛИКИЙ**

Цикл «НЕБЕСНЫЙ ЭФИР»

**РЕНЕГАТ
РИТУАЛИСТ
(в двух томах)
РЕВЕНАНТ
РУТИНЕР**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ПАВЕЛ КОРНЕВ

ГУБИТЕЛЬ ЖИВЫХ



РОМАН

Москва, 2021
ЭАРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
К67

Серия основана в 1992 году
Выпуск 1265

Художник
М. Поповский

Корнев П. Н.

К67 Губитель живых: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2021. — 281 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-3241-7

В виртуальности все не по-настоящему. Настоящие орки не вправду сражаются с такими же нереальными эльфами, жрецы понарошку накладывают благословения, а маги поражают врагов цифровыми иллюзиями боевых чар. Но любая игра — лишь часть чего-то неизмеримо большего, а люди всегда остаются людьми. Они непременно отыщут возможность извлечь выгоду или причинить вред, пусть даже для кого-то все и закончится реальными потерями или смертью, окончательной и бесповоротной.

Я — Джон Доу, некромант и поводырь мертвых. Но это лишь игровая личина, просто видимость, и не более того. На деле я пущенная по следу ишейка. И что совсем уж нехорошо — интересы моих нанимателей отнюдь не ограничены одной только игрой...

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Корнев П. Н., 2021
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2021

ISBN 978-5-9922-3241-7

Часть первая

ФИЛЬТР

ГЛАВА 1

«Никто и не говорил, что будет легко», — так думал я, глядя на бородатого мужика с неровным швом от паха и до солнечного сплетения — мертвое вместилище выходца из другой вселенной.

Бред? Бред. Даже с учетом того факта, что «другая вселенная» такая же цифровая и виртуальная, как и место моего нынешнего пребывания. И пусть это лишь игра — у любой игры есть правила, и сам факт появления здесь и сейчас Нео оставил в них брешь размером с пробоину в борту «Титаника». У нас тут не кроссовер, чтобы персонажи из одного мира в другой переселялись!

Но — плевать. На это — плевать! Я был готов принять помощь от кого угодно, даже от приснопамятного ангела тьмы. Загвоздка заключалась совсем в другом: Нео отнюдь не горел желанием помочь.

Тело! Первым делом он хотел получить в свое распоряжение живое тело, дабы посредством этого стать неотъемлемой частью игрового мира, а некромант в моем лице обеспечить ему этого попросту не мог. И это выводило из себя.

Проклятье! Это просто-напросто бесило!

— С чего начнем, дядя Джон? — спросил Нео, как и прежде — мысленно.

Ну а как иначе? Сложно говорить вслух, когда у тебя вырезаны оба легких.

«И тут он рыжий!» — с неприязнью подумал я, но сразу взял себя в руки и усилием воли погасил начавшее трепетать на кончиках пальцев белое пламя.

Спокойствие! Только спокойствие!

Кинув саквояж на каменную скамью, я распахнул его, порылся внутри, вытянул запасные штаны, красный мундир и старую кожаную куртку, сунул их Нео, затем отыскал на самом

дне длинный плащ с глубоким капюшоном, найденный не-
весть где и когда.

— Одевайся!

Дважды просить не пришлось, мертвец с готовностью облачился в предоставленную одежду. Под конец накинул на голову капюшон, и на виду остались только босые ступни и си-
нюшные кисти.

Перчатки и обувь. В первую очередь требовалось раздобыть перчатки и обувь, а заодно маску на манер моей, но на самом деле — нет, не в первую и даже не во вторую. Все это могло подождать.

Я оглядел кладбище глазами сидевшего на крыше склепа ворона и попросил:

— А теперь, Нео, расскажи, что ты пообещал Изабелле и чего она от тебя хотела. В подробностях!

Мертвец неуверенно поежился и устоялся в пол, затем скинул с головы капюшон плаща и подергал себя за бородку.

— Дядя Джон, а это можно сбрить?

— Нео!

Покойник попытался вздохнуть, ожидаемо не смог и развел руками.

— Я должен найти одного из вас. Одного из игроков.

— В подробностях! — потребовал я.

Нео принялся балансировать на левой ноге, поскреб ее лодыжку правой пяткой и пожал плечами.

— Есть очень плохой человек, которого не могут найти. У этого человека есть сын, переболевший каким-то новым вирусом, я не вникал. В общем, он где-то в этом мире, и его надо отыскать. Сына в смысле. Который тут навсегда.

У меня чуть голова кругом не пошла. Мне поручили отыскать сына некоего преступного авторитета, который подхватил нейровирус и убивает время в онлайн-игре?

— На кой черт? — в сердцах высказался я и лишь после этого понял, что произнес риторический вопрос вслух, тогда поправился: — Нет, пока не отвечай. Давай по порядку. Откуда стало известно о том, что сын объекта находится в «Запределье»?

— Его сестра, дядя Джон, рисует картины.

— И?!

Нео закрыл глаза, сразу будто другой человек заговорил.

— Не так давно она выложила одну из работ у себя в блоге и поздравила братика с победой в турнире, а кто-то вытащил

запись из-под замка. По словам тети Беллы, аналитики определили, что на картине изображен замок Арнштерн из «Запределья», где как раз в то время проходил рыцарский турнир. После проверки победителей были установлены игровой аватар нужного человека и круг его телохранителей. Попытки фишинговых атак успехом не увенчались, поскольку заблокирована сама возможность отправки им сообщений. Внедрить кого-либо тоже возможности нет. Не знаю почему.

Я тяжело вздохнул.

— И все же не возьму в толк, зачем понадобился ты, Нео!

— Отыскать объект в игре не проблема, — улыбнулся в ответ мертвец, и хоть растянувшая губы судорога больше напоминала болезненную гримасу, осталось в ней что-то и от прежнего шербатого паренька. — Нужно отследить соединение и определить местонахождение его капсулы виртуальной реальности там... — Нео нацелил куда-то в потолок указательный палец и спросил: — Понимаете, дядя Джон?

Я понимал и потому уточнил:

— И ты способен это сделать?

Физиономия рыжебородого мертвеца посмурнела столь явно, словно его могло огорчить что-то помимо недавней кончины.

— Теоретически, — вновь повторил Нео свой прежний ответ.

На этот раз неопределенность формулировок меня не удовлетворила.

— Способен или нет?

— Не в этом теле! — взорвался тогда Нео. — Это... Это цифровой мусор, лишенный всех допусков и с полностью обрезанными каналами связи! Обманка! Местные уроженцы не могут возродиться снова, пока не завершится цикл, их тело не выпадает из информационного поля и сохраняет доступ к обмену пакетами данных в рамках служебной сети. Любой персонаж — неотъемлемая часть игрового мира, и совершенно не важно: мертв он или жив! А это — муляж, созданный после смерти игрока! Просто муляж!

Я только руками развел.

— Меня использовали втемную, Нео. Я даже не подозревал, что должен вытащить тебя в этот мир.

Мертвец скривился, словно собрался заплакать, но пересилил себя и лишь еще сильнее ссутулился.

— Я не знал, дядя Джон. Я ничего не знал об этой... среде. Не мог просчитать всего заранее, осознал ограниченность тела, лишь вселившись в него.

— Допустим, ты сменишь тело. Как скоро ты отследишь подключение?

— Для начала придется найти объект и установить с ним как минимум визуальный контакт, — ответил Нео, посмирнев пуще прежнего. — Все будет зависеть от моего уровня доступа на тот момент; скорее всего, потребуется время на поиск уязвимостей. Это не так просто, но я справлюсь, дядя Джон. Я — справлюсь!

— Молодец какой, — проворчал я и вдруг замер, пораженный неожиданной мыслью. — Слушай, Нео, а если ты погибнешь, у меня получится снова призвать тебя из этого... как ты сказал... чистилища?

Мертвое тело передернуло столь явственно, что мне и самому сделалось не по себе.

— Не знаю, — сказал Нео. — Я ничего не знаю о чистилище, дядя Джон. Но Чучело оттуда не вернулся. Я не смог вытащить его обратно. Оказались оборваны все связи...

На дохлого черного феникса мне было попросту плевать, но потеря цифрового помощника сделает невозможным выполнение задания, поэтому первый пункт моей программы дальнейших действий сложился сам собой.

— Не дать умереть Нео и не умирать самому, — сказал я, загнув большой палец. — Перенести Нео в другое тело. Обеспечить точкой возрождения. Найти объект. Взломать систему, — посмотрел на кулак и вздохнул. — Ну да, ну да. Никто и не обещал, что будет легко.

Расклад на руках — закачаешься! Шик, блеск, красота!

Губы мертвеца вновь искривились, и Нео спросил:

— Мы ведь справимся, дядя Джон?

— Конечно! — ответил я со всей уверенностью, на которую только был способен.

— С чего начнем?

Я пожал плечами и указал на лестницу.

— Для начала спустись на третий ярус и забери из гробницы книгу и жезл. Давай, давай! Мертвецу туман смерти вреда не причинит!

Никаких сложностей с походом на нижний уровень у Нео и в самом деле не возникло. Заполонившее подвал посмертное

проклятие лича мертвецу вреда не нанесло, и мой... помощник?... напарник?... подопечный?... преспокойно дошел до гробницы со взломанной плитой, забрал жезл и заветный фолиант и вернулся на второй ярус.

Все это время я бездумно пропускал через пальцы костяные бусины трофейных четок и совершенно неожиданно оказался наделен знанием о свойствах этого артефакта.

Каждый череп на один процент увеличивал скорость восполнения внутренней энергии, а всего их было тринадцать. Замечательно! Просто замечательно!

Ну а как иначе? Нео из меня девяносто шесть единиц в час таянет, а восполняется всего сто двадцать восемь! Попробуй поколдовать в таких условиях — мигом на эликсирах разоришься! Да и побочные эффекты у зелий — один краше другого. А с четками всяко проще будет.

Вот только затянуть их на запястье не получилось, хоть никаких ограничений в описании заметить и не удалось, точнее — единственным ограничением выступал класс игрока. Но некромант я или кто?

Костяные четки «Тринадцать черепов».

Бонус к скорости восстановления энергии: 13%.

Ограничение: некроманты, адепты культа Мертвых, жрецы богов смерти.

Ого, да я не только некромант, но еще и адепт культа Мертвых! Два в одном!

Ну что тут не так-то?!

— Дядя Джон! — обратился ко мне Нео и протянул трофеи.

— Подожди! — отмахнулся я и нахмурился, прислушиваясь к собственным ощущениям. При попытке затянуть четки на левом запястье определенно начинал зудеть палец с серебряным кольцом, украшенным кошачьим глазом, — снял его, и мигом начал действовать бонус к регенерации энергии. Ну а перстенок, добавлявший единицу восприятия, переселился на правую руку к печатке вампира.

Энергия: 47/260. Регенерация: 62% в час (+13% бонус).

Ну вот, другое дело! Сто шестьдесят две единицы в час приходит, девяносто шесть тратится на поддержание Нео, чистый прирост — шестьдесят шесть единиц.

Ситуация не ахти, но тут уж ничего не попишешь, придется зельями восстановления запастись при первой же возможности. И самыми лучшими, не бормотухой кустарной.

— Дядя Джон! — вновь дернул меня Нео.

Я вздохнул и принял у него жезл с фолиантом, но волшебную палочку тут же вернул обратно: руку от прикосновения с ней явственно заморозило. Эта вещь не для живых. И точно — описание артефакта не оставило в этом никаких сомнений.

Костяной жезл.

Вложенное заклинание: «Плеть смерти».

Ограничение: только для некромантов, ступивших на тропу смерти.

Урон: 30—45.

Расход энергии на подзарядку: 15.

У меня невольно вырвался тяжкий вздох. Жезл был очень даже неслабой плюшкой для тех, кто в соответствии с игровым сценарием выбрал одну из трех основных специализаций и ступил на путь умерщвления собственной плоти. Вложенное в него заклинание было аж седьмого ранга, доступ к которому открывался лишь на сороковом уровне, более того — эти чары игнорировали физическую броню. И пусть при вложении в жезл оказалось заблокировано масштабирование урона в зависимости от текущих значений воли заклинателя, но даже так волшебная палочка по эффективности превосходила все известные мне на текущий момент проклятия. Досадно!

Нео озадаченно глянул на меня, потом покрутил жезл в руке, но ничего говорить не стал, а я разогнал мрак затанцевавшим на левой руке белым огнем и двинулся к лестнице. Надо было убираться отсюда, пока не пожаловали незваные гости и не заблокировали единственный выход. Друзей я завел превеликое множество, а потому столь паскудное развитие событий отнюдь не казалось таким уж невероятным.

ГЛАВА 2

В сторожку я не пошел, уселся на верхней ступеньке склепа, уложил на коленях фолиант в переплете из человеческой кожи, а потом оглянулся на Нео, который так и остался стоять в полумраке ритуального сооружения.

— У тебя светобоязнь? — спросил у него с нескрываемой усмешкой, хоть втайне и опасался услышать положительный ответ.

— Нет, дядя Джон.

— Так почему не выходишь?

— Чего-то не хочется.

Я пожал плечами и раскрыл фолиант, тут меня и накрыло.

Обыватели боятся смерти и не хотят умирать. Некроманты идут со смертью рука об руку, но даже среди них встречаются те, кто считает за жизнь вечно. Жить, а не существовать. Увы, никому из них не удастся сравняться с теми, кто принял смерть как должное.

[Принять]

Вступление меня несколько не воодушевило, но и особо не расстроило. Да и с чего бы? Особых высот в темном искусстве так и так не достигну, важнее выбрать стезю, особенности которой на начальном этапе игры помогут выполнить весьма специфические задачи, стоявшие предо мной.

Выберите специализацию.

[Анатом]

[Губитель]

[Истинный некромант]

[Натурфилософ]

[Охотник на нежить]

[Паладин культа Мертвых]

[Поводырь мертвых]

[Хозяин кладбища]

Честно говоря, поначалу просто разбежались глаза, но реальный выбор оказался куда уже заявленного: часть специализаций была с моими текущими характеристиками попросту несовместима. Ну вот что стоило заранее информацию на игровых форумах прошерстить? Там ведь точно прокачка всех веток расписана! А теперь поезд ушел, что имеем, то имеем.

Недоступны оказались анатом, губитель, натурфилософ и паладин, и даже так я их своим вниманием решил не обделять. Окончательный выбор требовалось сделать не позднее двадцать пятого уровня, и оставались какие-никакие шансы выправить свои параметры, если вдруг покажется интересен один из забракованных путей развития.

Анатом — бог хирургии, виртуоз вивисекции, непревзойденный создатель химер и кадавров.

Вчитываться в описание профессии я не стал, сразу перешел к ее особенностям, преимуществам и недостаткам. Таковых оказалось не слишком много.

Анатомы получают доступ к профильным заклинаниям Школы големостроения на тех же условиях, что и к заклинаниям некромантии. Штраф к данному разделу чар не применяется. Недостает: интеллект, хирургия.

Создание всяческих мертвых уродцев отнюдь не входило в мои игровые планы, и я обратился к следующей специализации.

Губители — сама смерть, незримая и бесшумная. Никто не видит их, пока не становится слишком поздно, отыскать одного из них можно лишь по следу из трупов.

Губителям открыты заклинания некромантии по 4-й ранг включительно, также они получают доступ к умениям жуликов и убийц до 8-го ранга, обладают профильными бонусами к скрытности, отравлениям, проклятиям и наложению порчи. Жизненная сила жертв делает их быстрее и смертоносней обычных бойцов.

Недостает: ловкость.

Я досадливо поцокал языком. Чувствовался в этой профессии немалый потенциал. Разве плохо быть быстрым и незаметным колдуном-убийцей? Вовсе нет. Всерьез бы рассмотрел этот вариант, но, увы, уделял недостаточное внимание развитию ловкости и за три уровня выправить ситуацию уже точно не успевал.

Ладно, мимо чего я там дальше пролетаю?

Натурфилософы погружены в изучение жизни и смерти...

Вступление нисколько не воодушевило, сразу глянул на требования и обнаружил, что серьезно недотягиваю до нижнего уровня интеллекта и восприятия. Ну да не очень-то и хотелось. Отыгрывать теоретика-мыслителя точно не для меня.

Паладины — боевая сила радикального крыла культа Мертвых, одинаково хорошо владеющие мечом и магией. Они способны использовать заклинания некромантии лишь до 6-го ранга включительно, но им также доступны воинские умения аналогичной сложности и жреческие чары 9—10-го рангов.

Недостает: сила, восприятие.

Эдакий универсальный солдат, способный в одиночку решить поставленную перед ним задачу. Но — нет, не стал бы играть паладином, даже если б мог. Не хочется в строй, и без того уже захомутали.

Губителем стал бы без сомнений и колебаний, но, надеюсь, в доступных специализациях попадется что-то более интересное. Очень надеюсь, да. Вот смеху-то будет, если придется после всего пережитого ступить на путь собирателя костей!

Но — нет, не придется. Я понял это сразу, как только ознакомился с первым пунктом оставшегося списка.

Истинные некроманты привыкли контролировать все и вся, они не спешат принимать важные решения наобум. Когда придет время, они определятся с выбором и станут личами, собирателями костей или высшими вампирами. И это будет их решение. Их и только их.

Никаких особых бонусов выбор этой специализации не сулил, зато он не навязывал прямо здесь и сейчас ни одного из классических путей некромантии и позволял на какой-то неопределенный срок остаться целиком и полностью живым. Как-то даже от сердца отлегло. Теперь-то меня не загонят в угол, теперь есть куда отступить.

Охотники на нежить — лучшие из худших и отверженные в среде изгоев. Собратья по ремеслу боятся и ненавидят их, обыватели — ненавидят и боятся. Охотники отказываются от способностей к поднятию мертвых тел в обмен на бонус к урону против нежити, а помимо этого могут изучить воинские навыки по 6-й ранг включительно.

Я разочарованно покачал головой. Вот стал бы охотником на нежить, без малейших колебаний и сомнений стал бы. После губителей — самая «моя» специализация, только куда там!

Без Нео дальше никак, а значит, нет никакой возможности отказать от ритуалов призыва. Досадно.

Поводыри мертвых никогда не остаются в одиночестве, их всегда окружает стая нежити. И мертвецы не только подпитываются от некроманта энергией, но и делают его сильнее и крепче в бою.

Поводырям доступны заклинания некромантии вплоть до 4-го ранга, помимо этого, они способны изучить все без исключения чары призыва нежити и столь преуспели в искусстве поднятия мертвых, что зачастую делают это прямо на поле боя. Также им открыты воинские навыки по 8-й ранг включительно.

Я хмыкнул и начал загибать пальцы. Упор на создание нежити, воинские умения начального уровня и экспресс-поднятие зомби — не придется возиться с ритуалами, не нужно избавлять тела от потрохов! Очень даже немало в обмен за отказ от высокоранговых чар некромантии. Здесь и сейчас — большего и не надо.

Вот только торопиться с принятием решения я не стал и для начала обратился к последней из доступных специализаций.

Хозяева кладбищ приглядывают за местами упокоения, в границах своих владений обладают едва ли не безграничным могуществом, но теряют все бонусы за их пределами.

Дальше я читать не стал. Быть хозяином аллода — не по мне. Тем более что никакому одиночке не выстоять против сбалансированной ватаги пусть даже и не столь прокачанных игроков. Нет, единственная защита некромантов — это скрытность, а о какой скрытности может идти речь, если привязан к одному-единственному месту? Не бегать же от кладбища к кладбищу, от погоста к погосту?

Или бегать? Я миг обдумывал эту идею, но почти сразу выкинул ее из головы. Не мое, и все тут. А значит, в этом мире станет на одного поводыря мертвых больше!

Желаете выбрать специализацию: поводырь мертвых?
[Да/Нет]

Будь у меня выбор, стал бы губителем, а так — какие варианты?

Да! Желаю! Подтверждаю!

Поздравляем с выбором специализации!

Задание «Выбор дороги к совершенству» выполнено!

Опыт: +500.

Скрытое задание «Неторные пути» выполнено!

Опыт: +1000.

Джон Доу.

Колдун/некромант/поводырь мертвых.

Уровень: 23. Текущий прогресс: 2795/3100.

Классовые особенности.

Уровень поднятой нежити может превышать текущее развитие поводыря на 3 пункта.

Поднятая нежить не гибнет в случае смерти поводыря до полного исчерпания вложенной в нее энергии.

Доступны заклинания Школы некромантии вплоть до 4-го ранга (данное ограничение не распространяется на чары создания нежити).

Доступны воинские навыки и умения вплоть до 8-го ранга.

Каждые два уровня снижают расход энергии на поддержание нежити на 1 процент.

Каждые 4 уровня повышают сопротивляемость ментальному воздействию на единицу.

Внимание! Поводыри мертвых остаются живыми существами и не получают сопротивляемости к магии смерти!

Классовые умения: «Насыщение смертью», «Ловец душ», «Подчинение мертвых».

На выбор могут быть изучены профильные заклинания 9-го ранга: «Мертвые цепи», «Сила мертвых».

От переизбытка информации пошла кругом голова, и с изучением классовых умений я решил повременить, сейчас всем моим вниманием завладела строчка:

«Поднятая нежить не гибнет в случае смерти поводыря до полного исчерпания вложенной в нее энергии».

Не гибнет. До полного исчерпания. Однако!

Я достал из кармана фиал с кустарным эликсиром восстановления и протянул его Нео.

— Ну-ка хлебни!

Мой мертвый цифровой друг принял стеклянную емкость, выдернул притертую пробку и с опаской поднес горлышко к носу.

— Зомби не чувствуют запахов! — напомнил я.

Тогда Нео капнул на ладонь, слизнул серым языком эликсир и скривился в несомненном отвращении.

— Отрава, — выдал он, возвращая закупоренный флакон обратно.

— Она должна восстановить магическую энергию!

Нео постучал себя пальцем по груди.

— Регенерация не предусмотрена! — заявил мертвый клирик. — Все функции заморожены. Цифровой мусор!

Я в сердцах выругался, спрятал эликсир и занялся изучением предложенных на выбор заклинаний. «Мертвые цепи» позволяли перекинуть получаемый урон на подконтрольную нежить. Повышение чар до восьмого ранга давало возможность провернуть такой номер с дикой нежитью, а на седьмом — даже и с вражеской. Сокращались и сопутствующие потери энергии.

«Сила мертвых» показалась ничуть не менее интересной. Эти чары делали подконтрольных зомби чуть более неуклюжими и чуть менее сильными, но одновременно улучшали физические параметры некроманта. На девятом ранге увеличивалась только ловкость, на восьмом к ней добавлялась сила, а заклинание, прокачанное до предела, и вовсе позволяло совершать стремительные рывки за счет энергии мертвецов.

Если привык помимо магии орудовать еще и двуручным мечом, лучше не придумашь. Но было одно «но»: «Сила мертвых» работала лишь со стаей от трех «голов», а иначе — никак. В моем же распоряжении пока что имелся только Нео. При этом даже в одиночку он оттягивал на себя слишком много энергии, и в обозримом будущем о мертвом воинстве не приходилось даже мечтать. Именно поэтому я и выбрал «Мертвые цепи». Еще одного зомби как-нибудь подниму, вот он и послужит живым... э-э-э... неживым щитом.

Я отвлекся от игровой статистики и повертел головой по сторонам, а заодно оглядел погост глазами фамильяра, ничего подозрительного не заметил и приступил к изучению доставшихся мне с выбором специализации способностей.

«Насыщение смертью», классовая особенность.

Поводыри мертвых способны влить в неживых слуг энергию, которая позволит тем автономно существовать на протяжении получаса.

Полчаса — это не панацея. Минимальный срок сна после гибели игрока обозначен в двадцать минут, а ведь нужно будет еще добраться от точки возрождения до Нео! С другой стороны, имеет смысл задействовать эту способность сразу, как только в достаточной степени восполнятся внутренние резервы.

Ладно, смотрим дальше.

«Подчинение мертвых», классовая особенность.

Поводыри мертвых могут взять под контроль дикую и вражескую нежить. Шанс успеха зависит от уровня воли.

Вот еще один несомненный плюс выбранной специализации! Теперь можно не возиться с ритуалами вовсе, а поработать бесхозных мертвецов или отжимать их у своих менее прокачанных коллег. Шучу, конечно, но в каждой шутке лишь доля шутки. Хорошая способность, правильная. А следующая так и вовсе порадовала просто несказанно.

«Ловец душ», классовая особенность.

На поле боя поводыри мертвых способны поймать покидающую тело душу и забросить ее обратно, получив послушного раба. Негативная энергия смерти без ритуальной фокусировки разрушает плоть, срок службы таких зомби крайне невелик и зависит от уровня интеллекта заклинателя.

Да это просто праздник какой-то! Вот это я понимаю — боевой некромант! Натравить на врагов стаю нежити, стать за счет мертвецов сильнее и быстрее и на мертвецов же перекинуть входящий урон. А погибших врагов и соратников тут же поднимать и бросать в бой!

Я прикинул, какой получится расход энергии, и невольно пригорюнился. Хотя — а как иначе? Игровой баланс еще никто не отменял.

Забивать себе голову грядущими сложностями не стал и открыл подробное описание своей последней по счету, но отнюдь не по значимости особенности. Как оказалось, каждая

единица интеллекта обеспечивала зомби пять секунд существования и на полпроцента снижала затраты энергии на его создание. Уровень восприятия также имел немаловажное значение: он определял период времени, в течение которого некромант мог поднять безжизненное тело. Соотношение было один к одному: один пункт восприятия давал одну дополнительную секунду.

Я открыл параметры своего персонажа, обнаружил, что повышение опыта одарило единицей интеллекта и воли, в связи с этим закинул два оставшихся очка в восприятие и удовлетворенно кивнул.

Теперь у меня будет пятнадцать секунд, чтобы создать в бою зомби, а прослужит он чуть больше полутора минут, хотя, скорее всего, его прибьют гораздо раньше этого срока.

После я обратился к балансу прихода и расхода энергии, и вот тут все оказалось далеко не столь радужно, как мне бы того хотелось. Даже с классовыми бонусами на поддержание Нео уходило восемьдесят шесть единиц, и чистый прирост недотягивал даже до сотни.

Теперь еще и восприятие качать в ускоренном режиме! И об интеллекте не забывать! А без воли вообще никуда! И если уж поводырь мертвых вроде как условно боевой класс, то и силу с телосложением тоже надо в уме держать.

Караул! Разорваться мне, что ли? И ведь что самое паршивое — нельзя, никак нельзя кашу таким тонким слоем по тарелке размазывать! Аукнется это в будущем, еще как аукнется! Эх, стал бы губителем — горя бы не знал! Наверное. Там, поди, своих подводных камней хватает.

Вполне возможно, я бы и дальше ломал себе голову, продумывая оптимальную стратегию развития, да только, оповещая о прибытии незваных гостей, коротко каркнул мертвый ворон.

Ну вот и кого это на сей раз по мою душу принесло?

ГЛАВА 3

Я отряхнул ладони от остатков рассыпавшегося в прах фолианта, поднялся на ноги и приказал:

— Нео, на выход!

Мой мертвый напарник неуверенно поехался.

— Что-то не хочется, дядя Джон.

— Живо! — прорычал я, обратился к зрению ворона и окликнул уже шагнувшего из склепа мертвеца. — Нет, стой. Отбой тревоги!

Вернулись Каин и Авель. Первым делом они сунулись в сторожку, не обнаружили меня там и неуверенно заозирались в воротах кладбища. Мысленным усилием я заставил ворона спикировать и пролететь по центральной аллее к склепу, а затем вновь отправил его патрулировать окрестности.

Эльфы оказались ребятами понятливыми и сразу двинулись в мою сторону, поздоровались с некоторым даже удивлением.

— Мы думали, ты уже свалил отсюда! — объявил Каин.

Авель кивнул в знак согласия со словами приятеля.

— Не успел, — пожал я плечами.

— И это очень хорошо, — произнес за спиной шипящий голос.

Я едва не подпрыгнул на месте от удивления, резко обернулся и даже ухватил рукоять фламберга, лишь после этого сообразив, что уже слышал этот странный присвистывающий выговор прежде. И точно — невесть как пробравшийся в мои владения незнакомец откинул капюшон черно-красного плаща и позволил разглядеть свое нечеловеческое лицо. Белая кожа, полное отсутствие волос, крупные глаза с вертикальными зрачками, едва заметная линия широкого рта, вместо носа — две узкие дыхательные щели.

Червь! Точнее — Пиявка.

— Какого черта?! — не сдержался я при виде этого обитателя Отстойника.

Пиявка вопрос проигнорировала и нацелила красный острый ноготь на Авеля.

— Портал! — И тут же последовала новая команда: — Да не здесь, мальчик! В склепе!

Я возражать против подобного самоуправства не стал, сделка есть сделка, лишь предупредил:

— Там мой... человек.

Авель верно истолковал заминку и потому, наткнувшись в полумраке склепа на фигуру в плаще, от которой так и веяло смертью, не выказал ни малейшего удивления и от вопросов воздержался. Ну в самом деле — кто еще может оказаться в подручных у некроманта, если не мертвец?

А вот меня от удивления так и распирало. Я пристально уставился на Пиявку и спросил:

— При всем уважении, но разве ваша сфера деятельности не ограничена Отстойником?

— Та ваша... наша... эскапада, — тонкие губы разошлись, мелькнул кончик черного языка, — подняла мои... наши... ставки и позволила выйти на оперативный простор. Я... мы теперь не резиденты, а полевые агенты. Вольные игроки, если угодно. Точнее даже — устроители мероприятий. Так понятней?

— Ага, — кивнул я. И кивнул озадаченно, не сказать — настороженно.

Я прекрасно помнил прежнее заявление наставника о том, что они задают тренды и обостряют игру; оказаться катализатором в очередной безумной затее нисколько не хотелось. Не сейчас. Только не сейчас!

— Задумку с ограблением банка оценили по достоинству, были даже пересмотрены протоколы безопасности, а это исключительное событие. — Пиявка крутанулась на пятке, и на меня уставился Червь; слегка изменилась моторика, чуть ниже и отчетливей сделался голос. — Вот что значит творческий подход и стратегическое мышление! Роман — неплохой тактик, он серьезно упрочил свое положение в Отстойнике, но ему не прыгнуть выше головы. Уж не знаю... в силу ограниченности ли или всему виной — банальное отсутствие амбиций...

Я украдкой бросил взгляд на Каина, но тот пристально смотрел на носки собственных сапог и явно чувствовал себя не в своей тарелке. Мне это нисколько не понравилось, дело определенно принимало дурной оборот.

— Так вот, мой юный друг... — Червь плавным движением приблизился, склонил голову набок и заглянул в окуляры маски. — Ты мог бы нам пригодиться. Нам нужны индивидуумы с творческим мышлением.

— А оно у меня есть?

— Ну ты ведь не умер? — вопросом на вопрос ответил Червь. — Не пошел проторенной другими некромантами дорожкой. Это ни хорошо, ни плохо, но кое-что о тебе говорит. Сколько вас таких — отщепенцев? Процентом пять?

— Шесть.

— И кто же ты теперь? — проявил любопытство наставник некромантов. — Не сочти за бестактность, но от твоей специализации зависит, годишься ты нам или нет. Если ты теперь, к примеру, охотник на нежить, то просто расстанемся... друзьями.

В словах Червя прозвучала откровенная издевка, и я делать из своей специализации секрета не стал, сказал:

— Поводырь мертвых.

Наставник поджал губы так, что те превратились в две тоненькие ниточки, потом не удержался от досадливой гримасы, но тут же стер с лица всякое проявление эмоций.

— Исходя из рассказов мальчигов, ты вполне мог стать хозяином кладбища, но так тоже неплохо. Сгодишься! Жаль, конечно, что не стал губителем, только на это не приходилось рассчитывать изначально. Не с эдакой железякой за спиной...

Я вздохнул.

— Конечно, рад, что подхожу вам, но у меня другие планы на игру. Каштаны для вас таскать из огня не собираюсь.

Червь крутанулся на месте, и на меня уставилась Пиявка.

— Планы? — улыбнулась она. — Какие, позволь поинтересоваться?

Тут я крепко задумался. Мне катастрофически не хватало данных, просто некогда было зарыться в справочную информацию или прошерстить игровые форумы, так не получится ли разговорить этого шизоида? Нет, ну а вдруг?

— Замок Арнштерн, — произнес я и веско добавил: — Меня там ждут.

Пиявка не удержалась от презрительной гримасы.

— Восток! Пристанище нищих кланов, маргиналов, расистов и шовинистов! Там даже глобальных событий почти не бывает! Глухомань!

— В самом деле?

— Да уж поверь! — фыркнула Пиявка. — Вменяемому человеку там делать нечего. Было в Европе времечко, когда всякий лендлорд именовал себя королем, хотя его власть и распространялась лишь на пару деревень, лесок и несколько лугов, а замок больше напоминал хлев!

Высказывание получилось излишне образным, и я усомнился в беспристрастности собеседника, но Каин вдруг кивнул.

— Никакой политической организации, — подтвердил он слова наставника. — Все против всех. Хаос!

— И самое главное! — Красный ноготь Пиявки уставился в небо. — Те земли находятся на другом конце континента. Формально доступ туда открывается после двадцать пятого уровня, но до сорокового делать на Востоке нечего, пусть даже тебя и готов поддержать один из тамошних кланов!

Я как-то даже приуныл. Нет — набрать еще два уровня будет не так уж сложно, но вот длительное путешествие в компании с зомби просто не могло не обернуться самыми серьезными неприятностями. Сказал бы — волнующими приключениями, но нет — неприятностями, и точка.

— Пока доберусь, как раз и прокачаюсь, — проворчал я и сразу пришелкнул пальцами. — Портал! Точно! Свиток портала куплю!

— Разоришься, — покачал головой Каин. — Нашей добычи даже близко не хватит.

— Seriously?

— Угу.

Пиявка крутанулась на месте, на меня уставился Червь.

— Поможешь мне в одном дельце, организую тебе доставку в Арнштерн, — предложил он. — И на месте куда раньше окажешься, еще и прокачаешься нормально. Да и подзаработаешь.

На одно лишь слово наставника некромантов я полагаться не стал и вызвал карту мира, доступ к которой получил после выбора специализации. Увиденное не порадовало — поисковый запрос высветил точку, обозначенную как «Арнштерн», на другом конце мира, логистический модуль выстроил путь через несколько промежуточных городов, в результате общая стоимость переброски порталами ушла за пять сотен золотых крон. А сколько буду добираться туда своим ходом, не имело смысла даже прикидывать. Ни разу не погибнув и не потеряв Нео, точно не доберусь.

Пришлось спросить:

— И что за дельце?

— Диверсия против светлых, — пожал плечами Червь со столь невозмутимым видом, будто речь шла о банальном налете на инкассаторскую карету. Он обвел рукой погост и продолжил: — Эти локации никому сроду не сдались, но и Союз западных княжеств, и Конфедерация Закатных островов вцепятся в них намертво. Вопрос престижа, проба сил перед реальным противостоянием.

— И что с того?

— Пока эти территории сохраняют нейтральный статус и не стали частью глобального мира, ни одна из сторон не сможет организовать здесь точки возрождения для игроков выше двадцать пятого уровня. Сюда их станут забрасывать порталами. Ваша задача — нарушить работу перехода светлых.

Как видно, прежде Каина в подробности не посвящали, очень уж вытянулось у него лицо.

— И как мы это сделаем?! — возмутился он. — Представляешь, какая тут будет у портала охрана?

— Тут — да, но не в Альтаре.

— Альтара — вотчина «Светлых львов». Там не протолкнуться от блюстителей! — взорвался эльф. — Это чистое самоубийство! Нас же сразу порвут!

Червь досадливо отмахнулся от аргументов мага крови и привел свои доводы:

— Во-первых, город построен на древних катакомбах, там вполне безопасно, главное, не нарваться на рейдовую группу. Во-вторых, у нашего друга-некроманта аура достаточно светлая, чтобы его не потащили на костер.

Каин продолжил хмуриться, но в итоге все же спросил:

— А как мы попадем в город?

— Проведу вас туда, насчет этого не беспокойся, — уверил его Червь и кивнул, словно бы даже самому себе. — Да! Уровень такого вмешательства будет сочтен вполне позволительным.

Я начал осмысливать авантюру, в которую меня собирались втравить, и почти сразу наткнулся на откровенную нестыковку.

— Постойте! Вы ведь представляете ковен магов крови, так? А они на стороне Северных герцогств!

— Я — свободный агент! — с достоинством парировал Червь, посмотрел на Каина и усмехнулся. — Мальчики — да, связаны заданием с ковром. Но между нами — северяне не собираются ввязываться в схватку за эти земли, они лишь обозначают свой к ним интерес, дабы Острова и Княжества сцепились посильнее.

На лице темноволосого эльфа проступило откровенное разочарование.

— Так этот портал, — кивком указал он на склеп, — всего лишь обманный финт?

— Скорее одна из граней интриги, — напустил туману Червь и уставился на меня. — Ну так что скажешь?

Я заколебался. Всерьез заколебался, не делал вид, будто набиваю себе цену.

— Можно подумать, так сложно найти других некромантов...

— Кого-нибудь с серой аурой — сложно. Наши коллеги обычно куда менее щепетильны в вопросах этики и не ограничивают себя нормами общежития, — с усмешкой выдал Червь. — И потом, Джон, я играю в открытую: мне важно привлечь именно тебя. Вы — наши протеже, а мы — ваши импресарио. Это еще одно проявление таланта свободного агента — умение разглядеть в исполнителе потенциал и задействовать его с максимальной эффективностью.

На это сказать мне оказалось нечего, я лишь вздохнул и выставил первое условие:

— Для начала хочу задать несколько вопросов на отвлеченные темы.

— Обратись к игровой справке!

— Это напрямую касается задания! — отрезал я. — Должен же я знать, какую награду запросить за участие в нем!

Червь поджал губы.

— Не думаю, что уместен торг.

Но я не дал сбить себя с толку и заметил:

— Задание нестандартное, поэтому награда за его выполнение должна быть вариативна, так?

— Спрашивай!

— Каин, мы оставим тебя на минуту...

Я отошел от склепа, а когда Червь проследовал за мной, спросил:

— Есть какой-то способ перебросить сознание зомби в другое тело?

К чести собеседника, он не стал справляться о причине моего интереса, просто покачал головой.

— Некроманты не работают с нематериальными сущностями, это удел демонологов и экзорцистов. — Червь задумался и покачал головой. — И нет, демонолог не сможет работать с твоими подопечными, даже если ты ему это позволишь. Их способности завязаны на ритуалы призыва и обуздания.

Я не сдержался и выругался. Едва ли меня пытались обмануть, а значит, Нео оказался заперт в теле мертвого клирика навсегда. И если отпустить моего цифрового друга и поднять более подходящего покойника, то нет никакой гарантии, что получится вырвать его из условного цифрового чистилища. И опять же — это вновь будет покойник. Возможно, с чуть большим функционалом, но — покойник.

Зараза!

— Еще вопросы? — уточнил Червь.

— Что можно использовать в качестве хранилищ магической энергии и каким образом их внедряют в зомби?

Вот тут наставник заинтересовался не на шутку.

— Ты так привязался к этому мертвецу?

Я только плечами пожал, не посчитав нужным пускаться в объяснения. Сказать правду не было никакой возможности, а сочинять что-то на ходу не хотелось по вполне понятным причинам. Так ничего не стоит завратиться и оказаться пойманным на противоречиях. Оно мне надо?

Червь прищурился, понял, что никакого конкретного ответа не будет, и передернул плечами.

— На самом деле все упирается в способ их внедрения в зомби. Поинтересуйся умением «Трансплантология». Но с этим не ко мне, с этим могут помочь создатели големов.

— На кой мне «Трансплантология»? — не сдержал я своего удивления.

— Есть множество самых разных магических резервуаров, но всяческие кристаллы годятся только для костяных отродий, мертвая плоть их отвергает. Помимо этого, энергию можно закачивать во внутренние органы каких-нибудь эпических монстров. Взять хоть сердце дракона или печень... ну не знаю... древнего лича...

Я вздохнул, прекрасно отдавая себе отчет, что подобных существ мне в одиночку не победить, а их потроха стоят просто несусветных денег. Если только кто квест подкинет... Квест... Квест...

Додумать мысль помешал Червь, он раздраженно махнул рукой и заявил:

— Все! Поиграли в вопросы-ответы, и довольно!

И сразу выскочило системное сообщение:

Получено групповое задание: «Альтарский портал».

Немедленный отказ приведет к неприязни со стороны Червя/Пивки.

Последующий отказ будет наказан великим проклятием гнилой крови.

Награда: вариативно.

[Принять/Отклонить]

Я не стал торопить события и ворчливо заметил:

— Хотелось бы ознакомиться с подробностями.

Червь пожал плечами и упрямиться не стал, перекинул мне подробное описание задания.

В составе банды «Одно дело» изменить управляющую схему городского портала Альтары.

Срок: одна неделя.

Награда: заклинание 9-го ранга Школы некромантии, 100 золотых марок, доставка в окрестности Арнштерна.

Я поморщился и без обиняков заявил:

— Маловато будет.

И речь шла отнюдь не о слишком уж куцем описании навязываемой мне задачи, а о несопоставимой для столь серьезного поручения награде. К хорошему привыкаешь быстро, а моя доля после налета на банк составила в три раза выше предложенной суммы, и даже довесок в виде заклинания девятого ранга ситуацию особо не улучшал. На самом деле — улучшал конечно же, но и торг в сложившейся ситуации оставался более чем уместен.

Червь пристально глянул на меня, потом скрестил на груди руки.

— Чего ты хочешь? Только не забывай о существовании лимитов. Не перетягивай одеяло на себя!

— Но навыку-то обучить можете?

— Не могу. Вот стань ты адептом пути гнилой крови...

Я тягостно вздохнул и решил зайти с другой стороны:

— Задание предстоит не из простых, так? И вполне может стать, что мы его провалим. Потратим неделю и в результате ничего не добьемся, да еще и застрянем в этой Альтаре с блюстителями на хвосте...

— Укроетесь в катакомбах.

— Впустую потеряем время.

Червь хмуро уставился на меня и спросил:

— Нужен аванс?

— Нет, достаточно будет обещания доставить в Арнштерн при любом исходе дела.

— Сразу нет!

— Но...

— Тут даже обсуждать нечего!

Я попытался добиться своего так и эдак, не преуспел и махнул рукой.

— Ладно, тогда одно заклинание сейчас, второе — после успешного завершения задания.

Наставник нехотя кивнул.

— Пиявка меня убьет, но будь по-твоему, Джон...

Групповое задание «Альтарский портал».

В составе банды «Одно дело» изменить управляющую схему городского портала Альтары.

Срок: одна неделя.

Предварительная плата: заклинание 9-го ранга Школы некромантии, 100 золотых марок.

Награда: заклинание 9-го ранга Школы некромантии, доставка в окрестности Арнштерна.

Наказание в случае провала: малое проклятие гнилой крови.

У меня аж глаз задергался, до того лихо взвинтил Червь ставки, ввернув наказание за провал, и я хотел было возмутиться, но не успел даже слова вымолвить.

— Баланс! — заявил наставник. — Помни о балансе! Хочешь аванс — принимай на себя и риски!

— Согласен! — махнул я рукой, даже не став интересоваться, каким именно заклинанием меня собираются одарить. Главное — это переброска в Арнштерн, именно ради этой награды и придется вывернуться из шкуры вон. — Но доставка нужна будет для двоих.

Собеседник кивнул, вдруг мотнул головой и голосом Пиявки прошипел:

— Червь, ты что творишь?!

Наставник вмиг вернул себе контроль над телом и ничуть не менее зло выдал в пространство:

— Разбейся со своими подопечными сама, в мои дела не лезь! Не забывай — все уже оговорено!

Мне нисколько не хотелось становиться свидетелем конфликта между разными личностями наставника, но обещанной награды я так и не получил, поэтому счел нужным напомнить о своем присутствии и откашляться.

— Ты! — с присвистом выдал Червь. — Все из-за тебя! — Но он тут же успокоился и скривил уголки широкого рта. — Ну да ладно! У меня припасены действительно полезные чары, получишь их после выполнения задания. А пока что — вот...

Желаете изучить заклинание «Череп-ловушка»?

Я машинально ответил согласием, обнаружил, что это заклинание всего лишь десятого ранга, и уже даже открыл рот для возмущенного окрика, как перед глазами возникла новая надпись.

Желаете повысить заклинание «Череп-ловушка» до 9-го ранга?

Вопрос на засыпку, ага. Желая или нет?

Если выучить профильные чары я мог совершенно свободно, то на их повышение до следующего ранга требовалось потратить одно из доступных очков навыков, и стало ясно, что таким нехитрым образом Червь добавил в причитающийся мне бочонок меда ложку дегтя.

Стоп! Отставить паранойю! Да, согласен!

Я уже слышал об этом заклинании прежде, да и не было в игре совсем уж бесполезных чар.

Взрывной череп, 9-й ранг.

Урон: от 32 до 53.

Диаметр зоны поражения осколками: 3,3 метра.

Урон осколками: от 21 до 28.

Пробитие осколками: от 15 до 20.

Расход энергии: 38.

Шанс сбить с ног и оглушить.

Я выставил перед собой руку, потянулся к заклинанию, и в ладони немедленно сформировался призрачный череп, а стоило только влить в него энергию, и кости приобрели вес и материальность.

Сейчас бы шандарахнуть по какому-нибудь могильному камню, но — нельзя; негоже хранителю безобразничать. Да и так видно, что заклинание отличное, еще и с другими какими-то может быть скомбинировано. Вообще непонятно, почему Червь так презрительно кривится. То ли разделяет мнение о том, что некроманту зазорно в прямое противостояние с врагами вступать, то ли второе заготовленное им заклинание действительно полезней некуда. Вопрос.

Я развеял заготовку чар и потряс занемевшими пальцами, пытаюсь вернуть им чувствительность.

— Когда отправляемся? — спросил у наставника.

— Как только Авель откроет портал... — ответил Червь, тогда-то все и пошло наперекосяк. Каркнул ворон, сигнализируя

о появлении чужаков, и следом высветилось сразу два сообщения.

Задание «Альтарский портал» обновлено!

Обязательное условие: защитить кладбищенский портал.

Дополнительное условие: сохранить кладбищенский портал в тайне.

Какого черта?!

ГЛАВА 4

Что я сделал? Ну — после того как выругался? Первым делом после этого я вторгся в сознание пернатого фамильяра, обнаружил, что по лесной тропинке к погосту приближается кавалькада в полдюжины всадников, и выругался снова. Заставил мертвого ворона заложить широкий вираж, пригляделся к верховым внимательней и зарычал от досады. И неспроста! Мало того что во главе процессии бежала тройца поджарых гончих, так еще одним из наездников оказался не кто иной, как Август Лим, этот недоделанный паладин Альты...

Я шумно выдохнул и скомандовал:

— Нео, укройся за могилами и вперед не лезь! Каин, не отвсечивай пока, попробую отбрехаться!

Плечистый эльф понимающе кивнул и буквально растворился в воздухе, а вот неохотно выбравшийся из склепа Нео таким проворством похвастаться, увы, не мог. Он неуклюжей походкой покойника дошел до живой изгороди, проломился через кусты и схоронился с костяным жезлом в руке за каменным надгробием немного в стороне от центрального прохода. Ну хоть что-то...

Я досадливо поморщился и обратился к Червью:

— Так понимаю, вы нам не поможете?

Это непонятное существо лишь ехидно улыбнулось в ответ.

— Твои владения, тебе и карты в руки. — После Червь уселся на могильную плиту и закинул ногу на ногу.

Я бы сплюнул в сердцах, но был в маске и потому зло бросил:

— Тогда пусть подключается Абель!

Наставник покачал головой.

— Он не может оторваться от сотворения портала.

Ответ несколько не удивил, и я не стал настаивать на своем, вместо этого, ни к кому конкретно не обращаясь, заявил:

— Если выпадут сапоги, перчатка или маска — они мои!

— Все остальное мое! — с усмешкой отозвался откуда-то из-за могилки Каин. — Интересно, они наши вещи тоже уже поделили?

Интересно? Да нет, не особо. Мне бы руки в ноги и бежать, но от своры собак далеко не убежишь. А попробуешь — умрешь усталым, только и всего.

Я прекрасно помнил, как давным-давно, еще в другом мире удирал от пары адских гончих, тогда мне просто повезло, там уплыл, а тут не выгорит. Придется выкручиваться. А как иначе? Слишком много всего на кону стоит. Еще и задание это драное! Провалю — и не только помощи от Червя не дождусь, но он еще и проклятие навесит! Зараза!

Хорошо бы вообще без драки разойтись. Хорошо бы, о-хо-хо...

Я оглянулся, а Червь как сквозь землю провалился, вот только что сидел на могилке — и уже не видать. Ловок, шельмец! Мне бы так!

Прятаться в итоге не стал — попробуй от этих драных шапок спрятаться! — и вышел на середину центральной аллеи, дождался там незваных гостей с устроеным на плече фламбергом.

При виде заявившейся на погост компании на ум пришло одно-единственное определение: «сборная солянка». Ну, это из цензурных если... Во главе отряда сразу за троицей рвавшихся с поводков гончих скакал какой-то слишком уж матерый для окрестных локаций дядька в полных латах, прикрытых сюрко — невыразительным, серым и обтрепанным понизу. Сюрко, равно как и доспех, был так себе, а вот его владелец — внушал. Хищное лицо, нос с горбинкой, волосы и короткая бородка с проседью, а глаза будто кусочки полированной стали. Погост почтил своим вниманием жрец Ирея, это я понял сразу.

За ним бок о бок ехали мой дружок недопаладин и знакомый воин с полуторным мечом, в кирасе и открытом шлеме. Следом — неприметный тип в плаще и островерхой шляпе, определенно заклинатель; к его седлу были приторочены вязанки хвороста. Замыкали процессию два лучника: эльф и полуэльф. Оба — худые и гибкие, настороженные и напряженные до предела, с наложенными на тетиву стрелами.

Если не брать в расчет предводителя, солидней всех в этой странной компании смотрелся Август. Остальные были и вооружены похуже, да и уровнями определенно не вышли. То ли совсем недавно вывалились из Отстойника, то ли в силу ничемности не заинтересовали вербовщиков других фракций.

Только вот колдун... Колдун меня определенно смушал. Если бойцов и стрелков я мог просчитать, то он оставался величиной неизвестной.

Жрец? Ну, с ним-то было все предельно ясно: если полезет в драку, нам конец. Тут даже мой бонус от кладбища, хранителем которого являюсь, не поможет. Матерый, зараза...

— Некромант! — громогласно объявил слугитель Ирея, привстав в стременах. — А я уж думал, тебя придется выкуривать из подземелья!

Гончие рвались с поводков и скалили клыки, из их пастей капала слюна, но я проигнорировал жутких псин и с места не двинулся.

— Много на себя берете, дядя! — откровенно по-хамски заявил жрецу и перевел взгляд на Августа. — Явился, крыса? Лови метку, обманщик!

«Обманщик» — это до невозможности мягко сказано, но именно обманом именовался совершенный паладином проступок. Пообещал помочь, заранее взял плату и слова не сдержал. Не смертельно, и ауре минус не слишком большой, но до того забавно физиономию паладина перекорежило, у меня аж на сердце потеплело.

Жрец оглянулся, и Август покраснел, вытянул «Сына бури» из ножен и зашвырнул его в кусты.

— Да подавись! — зло выкрикнул он. — Никаких сделок с тьмой!

Метка над головой паладина погасла, моя же улыбка лишь сделалась еще шире. Предводитель этого несуразного отряда скрипнул зубами в бессильном бешенстве, но устраивать разнос своему самому сильному бойцу, по доброй воле лишившемуся оружия, все же не стал, сдержался.

— Да! — с важным видом кивнул он. — Никаких сделок с тьмой!

Я демонстративно посмотрел сначала в одну сторону, затем в другую.

— Где? — спросил после этого. — Где здесь тьма?

— Ты! — повысил голос слугитель Ирея. — Ты некромант, тьма живет в твоей душе!

СОДЕРЖАНИЕ

Часть первая. ФИЛЬТР	5
Часть вторая. АЛЬТАРА	50
Часть третья. АРНШТЕРН	146
<i>Эпilog</i>	254