



ЗАБЫТЫЙ КЛАСС

ПОСЛЕДНИЙ НЕКРОМАНТ

КНИГА ПЕРВАЯ

СТАРЫЙ МИР.
ЗАБЫТЫЙ КОД.
ПОСЛЕДНИЙ
ИЗ СВОЕГО КЛАССА.

НАСЛЕДИЕ
НЕ ВЫБИРАЮТ.
ЕГО ВСПОМИНАЮТ.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ КЛАСС
НЕКРОМАНТ

ЕДИНСТВЕННЫЙ
В МИРЕ

ИНТЕЛЛЕКТ ██████████
МУДРОСТЬ ██████████
ВОЛЯ ██████████
ХАРИЗМА ██████████

УНИКАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ



ВИКТОР СТАНИСЛАВОВИЧ ЯРЫЙ

Виктор Ярый

ЗАБЫТЫЙ КЛАСС.

ПОСЛЕДНИЙ НЕКРОМАНТ

<https://litres.ru/74299853>

SelfPub; 2026

Аннотация

Максим Тарнов просто купил VR-капсулу в рассрочку и хотел понять, можно ли хотя бы частично отбить её стоимость игрой. Но в «Рубеже Атерна» он находит то, мимо чего тысячи игроков проходили годами: забытые задания, старые карты, скрытые объекты и цепочку контента из версии А-0.31.

Так появляется Мор — владелец класса, которым не пользовались много лет.

Некромант.

Но здесь нет бесплатного могущества. Тела заканчиваются, огонь уничтожает останки, Контроль ограничен, а игроков нельзя поднимать после смерти. Чтобы побеждать, Мору приходится считать деньги, беречь ресурсы, строить боевые порядки, рисковать и учиться командовать.

А потом его класс замечают крупные гильдии и сами разработчики.

И выясняется главное: Мор — единственный активный Некромант в игре.

Содержание

Глава 1. Капсула в рассрочку	5
Глава 2. Семь серебряных	29
Глава 3. Дверь, которой нет	62
Глава 4. Устаревший квест	98
Глава 5. Некромант	142
Глава 6. Худший призыватель сервера	201
Глава 7. Первый Кинжал	246
Глава 8. Деньги из игры	319
Конец ознакомительного фрагмента.	321

Виктор Ярый
ЗАБЫТЫЙ КЛАСС.
ПОСЛЕДНИЙ
НЕКРОМАНТ

ЗАБЫТЫЙ КЛАСС.

ПОСЛЕДНИЙ НЕКРОМАНТ

Книга первая

Виктор Станиславович Ярый

Автор

Глава 1. Капсула в рассрочку

— Максим, ты этот блок питания сегодня добьёшь или он тебя?

Я оторвался от вскрытого корпуса промышленного контроллера и посмотрел на часы в правом верхнем углу монитора. Семь минут шестого.

Семь минут.

В другое время я бы спокойно ответил Игорю, что пациент скорее мёртв, чем жив, заказчик сэкономил на защите от скачков напряжения, а китайское чудо инженерной мысли после такого удара надо не ремонтировать, а торжественно хоронить. Но сейчас каждая минута после пяти вечера воспринималась почти как прямое покушение на мои личные планы.

— Он уже признался, — сказал я, возвращая щуп мультиметра на плату. — Просто адвоката требует.

Игорь хмыкнул.

— Значит, не добьёшь.

— Добью. Тут не ремонт, тут эвтаназия.

Контроллер принадлежал какой-то сети складов. Судя по наклейкам, его трижды чинили до нас, причём каждый следующий мастер считал своим долгом оставить внутри маленькое доказательство того, что предыдущий был идиотом. Один напаял перемычку поверх предохранителя. Второй за-

менил силовой транзистор на «почти такой же». Третий решил, что термопаста — буржуазное излишество.

В итоге устройство прожило ещё полгода и умерло красиво, с хлопком, дымом и отключением половины сортировочной линии.

Я быстро закончил замеры, занёс результаты в карточку заказа и поставил статус «ремонт экономически нецелесообразен».

— Всё, — объявил я. — Я победил.

— Устройство?

— Рабочий день.

Игорь снова хмыкнул, но спорить не стал.

Работа у меня была нормальная. Именно нормальная — не «работа мечты», не «каторга», не «скорее бы уволиться». Обычная техническая контора, обслуживающая автоматику, терминалы, серверные стойки, торговое оборудование и всё остальное, что владельцы вспоминали обслуживать только после того, как оно переставало работать.

Восемьдесят шесть тысяч рублей в месяц.

Премии иногда.

Начальник без привычки звонить в два часа ночи.

Отпуск оплачиваемый.

Коллектив в основном человеческий.

Для двадцати четырёх лет — совсем неплохо.

Проблема была только в одном: я слишком хорошо представлял, сколько буду получать здесь через год. И через три.

И, пожалуй, через пять.

Никакой трагедии. Просто потолок был виден уже сейчас.

Я убрал инструменты, расписался в журнале и вышел из мастерской раньше, чем кто-нибудь успел придумать мне ещё одно «маленькое дело на десять минут».

На улице стоял обычный мартовский вечер: мокрый асфальт, грязный снег по краям парковки и ветер, от которого хотелось немедленно пожалеть о том, что шапка осталась дома.

Телефон завибрировал ещё до того, как я дошёл до метро. Арсений.

Я принял вызов.

— Только не говори, что уже в игре.

— Я уже в игре, — радостно сообщил он.

— Ненавижу тебя.

— Зависть — грех.

— А врать другу за семь минут до конца его рабочего дня?

— Это стратегическое преимущество.

На экране всплыло его лицо. Арсений Серов, двадцать семь лет, метр девяносто с чем-то роста, широкие плечи и совершенно неподходящая к комплекции привычка улыбаться так, словно ему только что разрешили бесплатно унести из магазина всё, что влезет в тележку.

Мы познакомились лет шесть назад на любительском турнире по стратегии. С тех пор успели вместе поиграть во всё, что хотя бы отдалённо напоминало игру с картой, ресурсами

и возможностью испортить противнику вечер.

Но «Рубеж Атерна» был другим.

Не потому, что обещал «полное погружение». Это сейчас обещал каждый второй VR-проект.

Не потому, что там было двадцать миллионов активных игроков.

И даже не потому, что реклама висела буквально везде — от остановок до трансляций футбольных матчей.

Главное отличие заключалось в деньгах.

Настоящих.

Разработчик официально разрешил обмен игровой валюты через собственную биржу Aterna Exchange. Игрок добывал золото, превращал его в жетоны Атерны, выставлял жетоны на продажу, другой игрок покупал их за реальные деньги, компания удерживала комиссию, а остаток можно было вывести на банковский счёт.

Никаких серых площадок.

Никаких переводов «на карту Сбер, комментариев не писать».

Никаких встреч возле метро с человеком, который якобы хочет купить у тебя легендарный меч, а на самом деле хочет купить твой телефон вместе с зубами.

Всё официально.

С налогами.

С пользовательским соглашением на двести с лишним страниц, которое я даже попытался прочитать.

На тридцать второй странице сдался.

— Ну? — спросил я. — Что выбрал?

— Пока ничего. До десятого уровня класс не берётся. Но иду в Стража.

— Какая неожиданность.

— А что не так?

— Ты в каждой игре выбираешь того, кто надевает на себя железный шкаф и потом жалуется, что маги бегают быстрее.

— Зато когда магу дают по лицу, он почему-то бежит ко мне.

— Потому что знает: тебя догонят первым.

Арсений проигнорировал выпад.

— Ты сам когда будешь?

— Через час.

— Через час я буду пятого уровня.

— Через час ты будешь два раза мёртвым и один раз заблудившимся.

— Я уже заблудился.

— Вот видишь.

— Но не умер.

— Вечер ещё молодой.

Он прислал мне точку встречи и отключился.

Я убрал телефон и спустился в метро.

Всю дорогу домой пытался не думать о капсуле.

Не получилось.

Она стоила четыреста восемьдесят тысяч.

Не самая дорогая модель. Даже не средняя по нынешним меркам. Но всё равно сумма, которую я в здравом уме никогда бы не отдал за игровое устройство одним платежом.

Поэтому рассрочка.

Двадцать четыре месяца.

Девятнадцать тысяч восемьсот в месяц.

Когда я подписывал договор, продавец с совершенно серьёзным лицом сказал:

— Многие пользователи частично компенсируют платёж доходом внутри «Рубежа Атерна».

И я так же серьёзно ответил:

— Разумеется.

А потом вышел из магазина и минут пять думал, насколько убедительно прозвучала эта ложь.

Я не рассчитывал зарабатывать игрой на жизнь.

Не был киберспортсменом.

Не имел десяти тысяч зрителей на стриме.

Не собирался становиться великим торговцем виртуальной недвижимостью.

План был гораздо скромнее: играть в удовольствие и, если получится, отбивать хотя бы часть платежа за капсулу.

Тысячу.

Три.

Пять.

Уже приятно.

Квартира встретила меня тишиной.

Однокомнатная, съёмная, без дизайнерских изысков. Кухня, комната, шкаф, диван, стол с компьютером и самый дорогой предмет в помещении — матово-чёрная капсула, занимавшая почти всю стену возле окна.

Я снял куртку, поставил разогреваться ужин и машинально открыл банковское приложение.

Зарплата пришла вчера.

На счёте всё выглядело вполне прилично.

Пока мысленно не вычтешь аренду.

Платёж за капсулу.

Коммуналку.

Еду.

Транспорт.

Телефон.

Потом приличия становилось заметно меньше.

Я закрыл приложение.

— Вот поэтому, дружок, — сказал я капсуле, — сегодня начинаешь работать на семью.

Капсула ничего не ответила.

Уже хороший знак. За такие деньги могла бы спорить.

Я поел, принял душ и ещё раз проверил настройки.

Внутри было неожиданно просторно. Мягкое ложе, регулируемые фиксаторы, контактные панели, система контроля температуры, датчики состояния. Никаких иголок в позвоночник и кабелей в затылок, как любили изображать в старом кино.

Современная VR работала скучнее.

И потому надёжнее.

Я лёг, закрыл крышку и услышал спокойный голос системы:

— Пользователь Максим Тарнов подтверждён. Пульс в пределах нормы. Давление в пределах нормы. Рекомендуемая продолжительность первого сеанса — не более четырёх часов.

— Конечно, — сказал я. — Обязательно.

Система не оценила сарказм.

Перед глазами появился белый круг.

Потом второй.

Пространство словно вывернулось наизнанку.

И я оказался стоящим посреди огромного светлого зала.

✱

Регистрация в «Рубеже Атерна» занимала минут десять.

Раса — человек.

С этим я долго не думал.

Не потому, что другие варианты были хуже. Просто первые месяцы играть я собирался в человеческих королевствах, а повышенная репутация с местными NPC казалась полезнее экзотических расовых бонусов.

Имя персонажа я выбирал дольше.

Все очевидные варианты были заняты.

«Макс».

Занято.

«Максим».

Разумеется, занято.

«Ворон».

Занято.

«Север».

Занято.

«Ноль».

Занято каким-то семидесятого уровня Ремесленником, что особенно оскорбляло.

В конце концов я написал:

Мор.

Система помолчала.

Имя доступно.

Я даже удивился.

Не то чтобы у меня имелся глубокий замысел. Просто коротко. Хорошо слышно в голосовом канале. Нельзя перепутать с десятком похожих ников.

Да и звучит нормально.

Подтвердить имя персонажа «Мор»?

Да.

Следующим открылось окно стартовых характеристик.

Сила — 10.

Ловкость — 10.

Интеллект — 10.

Воля — 10.

Восприятие — 10.

Телосложение — 10.

Пять свободных очков.

Я уже заранее решил, куда их положу.

Призыватель.

Именно этот класс я собирался выбрать на десятом уровне.

Не потому, что любил питомцев.

Просто механика выглядела экономичной.

Если обычному бойцу для нормального фарма нужны оружие, броня, зелья и постоянный ремонт, Призыватель мог часть работы перекладывать на существ. Да, питомцев тоже надо было кормить, лечить и развивать, но хороший призыватель, судя по гайдам, уверенно проходил контент в одиночку.

А одиночный игрок меньше делит добычу.

Интеллект — плюс пять.

Потом я подумал и перераспределил одно очко.

Интеллект 15.

Воля 14.

Восприятие 11.

Остальное по десять.

Восприятие я добавил почти по привычке. В стратегиях больше всего раздражали ситуации, когда противник видел тебя раньше, чем ты его.

Система предложила ещё десяток настроек внешности.

Я оставил своё лицо.

Немного убрал синеву под глазами.

Потом подумал и вернул.

Нечего создавать завышенные ожидания.

— Персонаж готов, — сообщил интерфейс.

Мир мигнул.

И вместо пустого регистрационного зала передо мной открылось небо.

Настоящее.

По крайней мере мозг утверждал именно это.

Я стоял на каменной площади, среди толпы людей, гномов, каких-то высоких ушастых персонажей, закованных в броню воинов, магов, торговцев, NPC-стражников, носильщиков, игроков в стартовых рубахах и существ, назначения которых я даже приблизительно не понимал.

Над крышами поднимались башни.

Где-то далеко били колокола.

В воздухе пахло дымом, хлебом и мокрым камнем.

Ощущения были настолько убедительными, что я несколько секунд просто стоял и смотрел.

— Мор!

Слева кто-то размахивал руками.

Я повернулся.

Игровой Арсений выглядел почти как настоящий Арсений.

Только шире.

Что, казалось, противоречило физике.

Над головой висело имя:

Гром.

Уровень 2.

— Второй? — спросил я.

— Я тебя ждал.

— Врёшь.

— Немного.

— Ты говорил, что будешь пятого.

— Я переоценил себя.

— Неужели.

— И недооценил город.

Я оглянулся.

— Заблудился?

— Три раза.

— А умер?

— Один.

— Всё по плану.

Он хлопнул меня по плечу.

Я инстинктивно качнулся.

И тут же понял ещё одну вещь: ощущения силы здесь тоже были настоящими. Не в буквальном смысле — капсула не заставляла мышцы тела принимать удар. Но мозг прекрасно считывал импульс как толчок.

— Неплохо, да? — спросил Гром.

— Очень.

— Пойдём.

— Куда?

— Квесты.

— Ты их нашёл?

— Конечно.

— А дорогу?

Он молча открыл карту.

На ней мигало несколько отметок.

— Поэтому я тебя и ждал.

— Вот теперь верю.



Первый час оказался почти унижительным.

Сначала я таскал мешки.

Потом разговаривал с NPC-кладовщиком.

Потом искал три потерянных молотка.

После этого убивал крыс.

VRMMORPG будущего.

Двадцать миллионов игроков.

Сложнейшая симуляция поведения NPC.

Экономика с оборотом в реальные миллионы.

Мой первый враг — крыса.

Уровень 1.

Я ткнул её коротким учебным копьём.

Промахнулся.

Крыса укусила меня за сапог.

— Помочь? — спросил Гром.

— Даже не думай.

Вторая попытка была успешнее.

На третьей я понял расстояние.

На четвёртой перестал пытаться ударить так, как бил бы настоящим копьём, и начал учитывать игровую анимацию.

К шестой крысе у меня уже появился некоторый профессионализм.

Навык «Лёгкое оружие» повышен до 2.

— Вот, — сказал я. — Теперь берегись.

— Крысы?

— Мир.

Гром фыркнул.

Стартовые квесты были простыми, но система поощряла внимательность.

Когда кладовщик попросил принести пять упаковок лечебной травы, большинство игроков просто собирало ближайшие зелёные кустики.

Я воспользовался Идентификацией.

Лечебная трава.

Качество: обычное.

Вторая.

Обычное.

Третья.

Обычное.

Четвёртая.

Обычное.

Пятая росла в тени стены.

Лечебная трава.

Качество: хорошее.

Дополнительное свойство: повышенное содержание эфирного масла.

Я принёс кладовщику четыре обычных и одну хорошую.

НПС неожиданно оживился.

— Это уже другое дело! — заявил он. — Обычно новички тащат мне любую зелень, лишь бы система засчитала. Возьми ещё две серебряные монеты.

Получено: 2 серебряные монеты.

Репутация с городскими складами Тирена повышена на 1.

Я посмотрел на Грома.

— Видел?

— Две серебряные.

— Сегодня серебряные. Завтра королевство.

— Ты опасный человек.

— Сам боюсь.

К третьему уровню у меня было семь серебряных и сорок три медные монеты.

И ощущение, что я понял одну важную вещь.

«Рубеж Атерна» не любил спешащих.

Точнее, спешить здесь тоже можно было. Игроки уже давно рассчитали оптимальные маршруты прокачки. На форумах лежали таблицы: какой квест брать, какого моба убивать, сколько минут тратить, когда переходить в следующую зону.

Но разработчики явно оставили достаточно маленьких деталей для тех, кто смотрит по сторонам.

И меня это устраивало.

Мы вышли из городских ворот уже ближе к полуночи по реальному времени.

На виртуальном горизонте садилось солнце.

За дорогой начинался негустой лес.

Гром вдруг остановился.

— Смотри.

На краю поля паслись кабаны.

Обычные.

Серые.

Примерно мне по пояс.

Уровень 3.

— Нам туда? — спросил я.

— Мне нужен клык.

— Тебе?

— Квест.

— Почему ты раньше не сказал?

— Ты был занят построением торговой империи на двух серебряных.

— Семь.

— Прошу прощения.

Первого кабана Гром встретил щитом.

Пока ещё не настоящим навыком Стража — до выбора класса оставалось восемь уровней. Но тяжёлый стартовый

щит у него уже был.

Кабан врезался в него.

Гром отступил на шаг.

Я ударил сбоку.

Слишком рано.

Острые копыта прошло по щетине.

Кабан развернулся.

— Мор!

— Вижу!

Я отступил и выставил копыё.

Кабан бросился.

Вот теперь.

Удар пришёлся в плечо.

Красная полоса здоровья моба заметно просела.

Гром добавил сверху.

Через несколько секунд кабан упал.

Получено 18 опыта.

Получено: кабаньей клык.

— Один есть, — сказал Гром.

— Сколько надо?

— Пять.

— Разумеется.

К пятому кабану мы уже действовали почти автоматически.

Гром принимал первый удар.

Я бил сбоку.

Если зверь переключался на меня — отходил за щит.

Никакой героики.

Обычная работа.

На шестом кабана выпал предмет.

Шкура серого кабана.

Качество: необычное.

Состояние: 97 %.

Применение: коженное дело, изготовление лёгкой брони.

Ориентировочная стоимость NPC-торговцу: 1 серебряная 20 медных.

Я уже хотел убрать шкуру в инвентарь, когда заметил маленькую строку.

Средняя цена на аукционе Тирена за последние 24 часа: 8 серебряных 70 медных.

— Подожди, — сказал я.

— Что?

— Ничего не продавай торговцу.

— Я и не собирался.

— Я серьёзно.

— А я нет?

Я открыл справку по предмету.

Аукцион показывал не только текущие предложения, но и историю сделок.

Семь серебряных.

Восемь.

Девять с половиной.

Десять.

Причина нашлась быстро: из шкур хорошего состояния делали одну из популярных стартовых курток для Следопытов.

— Одна серебряная двадцать NPC, — пробормотал я. — Девять на рынке.

— Добро пожаловать в экономику.

— Это почти в восемь раз.

— Поэтому люди и не продают нормальный лут NPC.

— Люди продают.

— Новички.

Я посмотрел на него.

— Ты откуда такой умный?

— Я три часа форум читал.

— Вместо того чтобы работать?

— У меня выходной.

— Ненавижу тебя второй раз за вечер.

В Тирен мы вернулись около часа ночи.

Я уже чувствовал лёгкую усталость — не физическую, а ту особенную, когда мозг несколько часов подряд получает слишком много новой информации.

Аукцион находился в отдельном здании возле центрального рынка.

Внутри было даже шумнее, чем на улице.

Игроки стояли возле терминалов.

NPC-оценщики принимали предметы.

На стенах висели магические табло с котировками золота, серебра, ремесленных ресурсов и жетонов Атерны.

Вот тут я задержался.

Курс жетона менялся прямо на глазах.

1 жетон Атерны — 96,14 рубля.

Через пару секунд:

96,09.

Потом:

96,21.

Рядом находилась памятка.

«Игровая валюта не является денежным средством. Жетоны Атерны являются цифровым товаром, допускаемым к продаже через официальную биржу Aterna Exchange...»

Ниже шёл список комиссий.

Я быстро перестал улыбаться.

— Они тут неплохо устроились, — сказал я.

— Бизнес.

— Сначала комиссия аукциона. Потом обмен. Потом вывод.

— Потом налог.

— Спасибо.

— Я должен был сказать.

Мы выставили шкуру за восемь серебряных девяносто медных.

Я ожидал, что она будет продаваться до утра.

Она исчезла через двадцать секунд.

Продано: Шкура серого кабана.

Получено после комиссии: 8 серебряных 54 медных.

— Вот и всё? — спросил я.

— Вот и всё.

Я перевёл часть серебра в золото.

Потом золото в жетоны.

Потом открыл вывод.

Система несколько раз спросила подтверждение.

Показала комиссию.

Ещё раз спросила.

Я подтвердил.

И снял шлем интерфейса.

Точнее, просто пожелал выйти.

Мир погас.

✱

Крышка капсулы поднялась мягко и бесшумно.

В комнате было темно.

Телефон показывал 01:37.

Я сел, протёр лицо и несколько секунд просто приходил в себя.

Потом телефон завибрировал.

Банковское уведомление.

Зачисление: 320 #.

Я смотрел на экран дольше, чем заслуживали триста двадцать рублей.

Ничего особенного.

Кофе с нормальной едой.

Пара поездок на такси.

Меньше двух процентов ежемесячного платежа за капсулу.

Но всё равно это были деньги.

Не внутриигровые монеты.

Не цифры возле мешочка в интерфейсе.

Рубли.

Я заработал их, убив виртуального кабана и не продав его шкуру первому попавшемуся торговцу.

Телефон снова завибрировал.

Гром прислал сообщение:

«Ну что, миллионер?»

Я ответил:

«Завтра увольняюсь».

Три точки появились почти мгновенно.

«Дурак».

«Знаю».

Я уже собирался выключить телефон, когда пришло ещё одно сообщение.

Скриншот.

Доска заданий Тирена.

Арсений обвёл красным один контракт.

ПРОПАВШИЙ ЗЕМЛЕМЕР.

Старая каменоломня.

Рекомендуемый уровень: 3—4.

Награда: 4 серебряные монеты.

Дополнительные условия: отсутствуют.

Под скриншотом было написано:

«Говно квест. Никто не берёт».

Я уже хотел ответить, что это прекрасная причина тоже его не брать.

Но заметил маленькую строку внизу.

Карта участка не обновлялась 11 лет.

Одиннадцать лет.

Для игры, в которой обновления выходили каждые несколько месяцев, это звучало странно.

Я увеличил изображение.

Старая каменоломня.

Четыре серебряных.

Ни редкого предмета.

Ни гарантированного сундука.

Ни репутации.

Ничего.

Совершенно невыгодное задание.

Я улыбнулся.

«Берём», — написал я.

Ответ Грома пришёл через секунду.

«Я так и знал, что ты больной».

Я посмотрел на матово-чёрную капсулу.

Потом на банковское уведомление с тремьями двадцатью рублями.

А потом снова на старый, никому не нужный контракт.

Первый вечер в «Рубеже Атерна» закончился вполне удачно.

Я заработал семь серебряных.

Получил третий уровень.

Нашёл способ вывести из игры реальные деньги.

И выбрал худший квест на всей доске объявлений.

Тогда я ещё не знал, что именно последнее окажется самым прибыльным решением из всех.

Глава 2. Семь серебряных

Утром я проснулся за пять минут до будильника.

Организм, похоже, решил, что раз хозяин лёг почти в два ночи после нескольких часов в капсуле, то самое время продемонстрировать характер.

Я полежал, глядя в потолок.

Первая мысль была о работе.

Вторая — о «Рубеже Атерна».

Третья — о том, что вторая появилась раньше первой, хотя вообще-то так быть не должно.

На тумбочке мигал телефон.

Гром прислал сообщение в 03:11.

«Я всё-таки сходил на землемера один».

Следующее:

«Не дошёл».

И ещё через минуту:

«Там волки».

Я усмехнулся.

«Поздравляю».

Ответ пришёл почти сразу.

Арсений, судя по всему, уже не спал.

«Ты издеваешься?»

«Немного».

«Сегодня идём вместе».

«После работы».

«Слабак».

«Некоторые люди зарабатывают деньги не только на кабаках».

«Вчера ты заработал 320 рублей».

Я посмотрел на банковское уведомление, которое всё ещё висело среди последних сообщений.

Триста двадцать.

Да.

Не капитал.

Но факт оставался фактом.

Игровой кабан вчера действительно оказался экономически полезнее некоторых реальных клиентов нашей мастерской.

Я встал.

✱✱

До обеда ничего интересного не происходило.

Пришёл курьер с коробкой сетевых коммутаторов.

Один клиент дважды звонил узнать, почему его терминал ещё не готов, хотя терминал поступил в ремонт только утром.

Игорь долго спорил с принтером этикеток, утверждая, что тот «делает это специально».

Я не вмешивался.

У каждого свои отношения с техникой.

Около часа дня телефон снова завибрировал.

Сообщение от банка.

Очередной платёж по рассрочке через одиннадцать дней.
19 800 #.

Вот теперь вчерашние триста двадцать выглядели особенно убедительно.

Я открыл калькулятор.

Если каждый вечер зарабатывать хотя бы по триста рублей...

Нет.

Я сразу закрыл.

Вот с этого и начинались все истории о людях, которые после одной удачной продажи уже мысленно покупали квартиру на доход от игры.

Лучше считать по итогам месяца.

И желательно после вычета расходов.

Потому что если «Рубеж Атерна» хоть немного походил на другие MMORPG, вскоре окажется, что нормальная броня стоит как половина месячной зарплаты, редкий меч — как подержанная машина, а игроки всё равно будут рассказывать на форуме, что разработчики «задушили экономику».

К концу рабочего дня я специально не задерживался.

Домой.

Еда.

Душ.

Капсула.

На этот раз система уже не рекомендовала мне изучить правила первого входа.

— Пользователь Максим Тарнов подтверждён.

Белый круг.

Второй.

Мир качнулся.

И я снова оказался на площади Тирена.



Переход всё ещё впечатлял.

Вчера мне казалось, что после сна ощущение новизны пройдёт.

Ничего подобного.

В реальности ты лежишь в пластиковой коробке в однокомнатной квартире.

Через секунду стоишь среди шумного города, где над крышами развеваются флаги, по мостовой проезжает телега, над площадью кружат какие-то большие белые птицы, а мимо тебя проходит игрок в полном латном доспехе с двуручным мечом за спиной.

Не кино.

Не монитор.

Ты внутри.

Я сделал несколько шагов и увидел Грома возле фонтана.

Сегодня он уже был третьего уровня.

На голове у него появился железный шлем.

— Красивый, — сказал я.

- Плюс три защиты.
- Особенно украшает вмятина.
- Это дизайн.
- Тебя волк кусал?
- Два.
- За голову?
- Не обсуждается.

Я открыл группу.

Гром принял приглашение.

— Землемер? — спросил он.

— Нет.

— Вчера же решили.

— Сначала доберём четвёртый уровень.

— Зачем?

— Рекомендуемый у квеста третий-четвёртый. Ты вчера туда полез один на втором и встретил волков.

— Это была разведка.

— Это была смерть.

— Я не умер.

— А почему вернулся?

Гром помолчал.

— Волки были убедительные.

— Вот поэтому.

Мы открыли местную доску заданий.

Я уже начинал понимать логику стартового города.

Большинство поручений делилось на четыре типа.

Убей.

Принеси.

Отнеси.

Найди.

Иногда разработчики проявляли фантазию и предлагали убить, чтобы принести.

Нам нужен был опыт.

Я выбрал сразу три задания, которые выполнялись примерно в одном районе.

Собрать двенадцать корней дикой мяты.

Уничтожить восемь молодых лесных пауков.

Найти пропавшую сумку ученика травника.

Гром посмотрел список.

— Очень героически.

— Я обещал тебе героизм?

— Нет.

— Тогда собирай мяту.

— Я будущий Страж.

— Будущий Страж тоже хочет опыт.

— Ненавижу тебя.

— Уже было.

За городскими стенами народа оказалось заметно больше, чем ночью.

Игроки бегали практически везде.

Кто-то охотился.

Кто-то собирал травы.

Две группы ругались из-за появления редкого моба.

Какой-то гном стоял на камне и кричал:

— Куплю железную руду! Дороже аукциона! От двадцати единиц!

Именно это мне и нравилось.

Мир не ждал нас.

У каждого была своя цель.

Мы отошли подальше от основной дороги.

— Мята, — сказал Гром, указывая на зелёный куст.

Я использовал Идентификацию.

Крапива.

— Срывай.

— Зачем?

— Будет урок.

Он действительно сорвал.

Через секунду выругался.

Получен эффект: Жжение.

Ловкость -1.

Длительность: 38 секунд.

Я рассмеялся.

— Очень смешно.

— Я предупреждал, что это урок.

— Ты сказал «срывай».

— Практическое обучение лучше теории.

— Когда возьму Стража, первым навыком будет удар щитом по союзнику.

— Тогда я не буду стоять перед тобой.

— Будешь.

— Почему?

— Ты же призыватель. Они всегда стоят сзади.

Вот в этом он был прав.

По крайней мере пока.

До десятого уровня класс оставался недоступен, но я уже строил развитие под Призывателя.

По гайдам основной характеристикой был Интеллект.

Воля влияла на устойчивость существ к контролю и сложность контрактов с сильными питомцами.

Восприятие помогало замечать угрозы и редкие объекты.

Я примерно представлял, что хочу получить.

К третьему уровню система дала мне два свободных очка характеристик.

Я пока их не распределял.

Сначала хотелось увидеть, как работают параметры на практике.

Мы нашли первую настоящую дикую мяту.

Дикая мята.

Качество: обычное.

Ремесленный ресурс.

Средняя цена на аукционе Тирена: 14 медных монет.

Я сорвал растение.

И сразу открыл карту.

Точка сбора появилась в личных заметках.

Интересно.

— Что? — спросил Гром.

— Места ресурсов можно сохранять.

— И?

— Если респаун фиксированный, можно составить маршрут.

— Ты уже строишь ферму мяты?

— Я изучаю игру.

— Это и есть первый симптом.

Следующие двадцать минут мы собирали траву и убивали пауков.

Пауки были неприятнее кабанов.

Небольшие.

Быстрые.

Умели прыгать.

Я довольно быстро понял, что копьё против них неудобно.

Вместо красивого длинного выпада получалось постоянно пытаться ткнуть в цель размером с собаку, которая совершенно не собиралась ждать.

Гром с щитом справлялся намного лучше.

Он просто принимал прыжок.

Я бил сбоку.

С третьего паука выпал яд.

Слабый паучий яд.

Качество: обычное.

Алхимический ресурс.

Средняя цена аукциона: 27 медных.

Я уже почти автоматически складывал в отдельную вкладку инвентаря всё, что имело нормальную рыночную цену.

— Ты понимаешь, что у тебя скоро места не останется?
— спросил Арсений.

— Тогда будем решать.

— Можно выбросить мятую.

— Можно выбросить тебя.

— Я дороже.

— Не уверен.

На седьмом пауке Гром неожиданно дёрнулся.

— Стой.

Я замер.

— Что?

Он указал на кусты.

Сначала я ничего не увидел.

Потом заметил краешек ткани.

Сумка.

Та самая.

Мы подошли.

Потрёпанная сумка ученика травника.

Задание выполнено: 1/1.

Но рядом лежал ещё один объект.

Маленький кожаный кошелек.

На нём не было квестовой рамки.

Я использовал Идентификацию.

Кошель ученика травника.

Содержимое неизвестно.

Принадлежит NPC: Мирт Кален.

— Забирай, — сказал Гром.

— Это не квестовый предмет.

— Поэтому и забирай.

— И потом?

— Откроем.

Я посмотрел на кошель.

Система позволяла поднять.

Я поднял.

Открыть.

Внутри лежали три серебряные монеты и какой-то медный жетон.

Гром удовлетворённо кивнул.

— Вот.

— Что «вот»?

— Три серебряных.

— Это деньги NPC.

— Это пиксели.

— Очень убедительно.

Я осмотрел описание.

Кошель ученика травника.

Владелец: Мирт Кален.

Возможные действия:

Открыть.

Вернуть владельцу.

Выбросить.

Я закрыл меню.

— Вернём.

Гром посмотрел на меня с удивлением.

— Ты серьёзно?

— Да.

— Почему?

— Потому что это очевидная проверка.

— Какая ещё проверка?

— Квест просит найти сумку. Рядом лежит кошель с именем владельца. Если бы разработчики хотели просто дать нам три серебряных, положили бы сундук.

— Может, это скрытая награда.

— Может.

— Тогда зачем возвращать?

— Чтобы узнать.

Он тяжело вздохнул.

— Из тебя получится ужасный Призыватель.

— Почему?

— Пока нормальный человек открывает сундук, ты будешь спрашивать, кто его здесь оставил.

— Зато иногда буду узнавать интересные вещи.

Последнего паука доби́ли через пять минут.

Получен уровень 4!

Получено 1 свободное очко характеристики.

Получено 1 свободное очко навыка.

— Всё. Теперь можно к землемеру.

— Сначала сдаём задания.

— Разумеется.

Обратно мы шли через другую часть леса.

Это было моё предложение.

Если уж возвращаться, почему не посмотреть другой маршрут?

На полпути обнаружили небольшой ручей.

У воды росли три кустика неизвестного растения.

Идентификация не справилась.

Неизвестное растение.

Требуется Идентификация 5.

Я посмотрел на текущий уровень навыка.

Идентификация 4.

Очень предусмотрительно.

Как раз одно свободное очко навыка.

Я открыл окно персонажа.

Вложить 1 очко навыка в Идентификацию?

Да.

Идентификация повышена до 5.

Повторил сканирование.

Серебряный лист.

Качество: необычное.

Алхимический ресурс.

Используется для зелий концентрации.

Средняя цена аукциона Тирена: 1 серебряная 36 медных.

Я молча сорвал растение.

Потом второе.

Потом третье.

Гром наблюдал.

— Сколько?

— Четыре серебряных примерно.

— За траву?

— За три куста.

— Где мой навык Идентификации?

— На первом уровне.

— Почему?

— Потому что ты вкладываешь всё в щит.

— Ненавижу эту игру.

— Вчера любил.

— До того, как трава стала богаче меня.

Я сохранил точку на карте.

Вот это уже было интересно.

Один маршрут.

Три редких растения.

Респаун неизвестен.

Но если участок не слишком популярен, можно периодически проверять.

Не золотая жила.

Но начало понимания экономики.



В Тирене мы сначала пошли к травнику.

NPC стоял за прилавком маленькой лавки, заставленной пучками трав, бутылками и банками.

Ученик оказался рядом.

Молодой парень лет шестнадцати с перевязанной рукой.

— Нашли! — обрадовался он, когда я положил сумку на стол. — Я думал, пауки всё растащили!

Получено 140 опыта.

Получено 2 серебряные монеты.

Репутация с Гильдией травников Тирена повышена на 2.

Я достал кошель.

— Это тоже твоё?

NPC замер.

Действительно замер.

Потом выражение лица изменилось.

— Где вы его нашли?

— Возле сумки.

Он забрал кошель.

Система выдала сообщение.

Скрытое условие задания выполнено: «Чужое остаётся чужим».

Получено дополнительно 90 опыта.

Репутация с Гильдией травников Тирена повышена на 5.

Получено: Рекомендация травника.

Я открыл предмет.

Рекомендация травника.

Тип: персональный документ.

Предъявитель получает доступ к покупке базовых алхимических реагентов по цене на 5 % ниже стандартной.

Срок действия: 30 дней.

Я посмотрел на Грома.

Он молчал.

— Ну?

— Три серебряных были лучше.

— Возможно.

— Пять процентов — это сколько?

— Зависит от того, сколько покупать.

— То есть пока нисколько.

— Пока.

— Всё равно считаю, что мы потеряли три серебряных.

Травник услышал.

NPC действительно услышал.

Он посмотрел на Грома и сухо сказал:

— А вам, молодой человек, я бы рекомендовал реже говорить о чужих деньгах в присутствии владельца.

Я согнулся от смеха.

Гром покраснел.

Настоящим человеческим движением.

— Это NPC, — прошипел он.

— Сложнейшая симуляция поведения, — напомнил я.

— Я его ненавижу.

— Уже трое за два дня.

Мы вышли из лавки.

— Ладно, — сказал Гром. — Землемер.

— Аукцион.

— Мор.

— У нас серебряный лист.

— Потом.

— Цена может измениться.

— На сколько?

— Не знаю.

— Ты только что отказался от трёх серебряных и теперь торопишься из-за четырёх?

— Это другое.

— Конечно.

Но на аукцион мы всё-таки пошли.

Три Серебряных листа продались по 1 серебряной 28 медных после комиссии.

Паутины, яд, несколько шкурок и травы дали ещё немного.

Я открыл итог.

За сегодня на внутриигровом балансе накопилось чуть больше пяти серебряных сверх того, что требовалось на текущие расходы.

— Выводить? — спросил Гром.

Я подумал.

— Нет.

— Почему?

— Вчера хотел проверить систему. Проверил. Теперь не вижу смысла каждый вечер платить комиссию за мелкие операции.

— О.

— Что?

— Развиваешься.

— Я всегда был разумным.

— Это не подтверждено.

✱✱

Старый землемер сидел возле восточных ворот.

Не потерянный.

Тот, который выдал контракт.

NPC по имени Элдан Рош.

Человек.

Землемер.

Уровень 9.

Рядом стоял деревянный стол с картами.

— Вы по поводу пропавшего помощника? — спросил он.

Я кивнул.

— Да.

— Его зовут Ферен. Ушёл вчера утром к старой каменоломне. Должен был проверить просадку грунта на северном уступе. Не вернулся.

— Почему такая маленькая награда?

Гром ткнул меня локтем.

Я проигнорировал.

НПС нахмурился.

— Потому что я землемер, а не герцог.

— Логично.

— А ещё городская стража считает, что Ферен просто напился и ушёл в соседнюю деревню. Я с ними не согласен.

— Почему?

Элдан развернул карту.

Каменоломня находилась примерно в часе игрового пути от города.

Старая дорога.

Лес.

Несколько холмов.

— Здесь, — указал он. — Ферен должен был проверить участок.

— Волки?

НПС посмотрел на Грома.

— Есть.

— Я знал.

— Почему вообще туда ходить, если каменоломня старая?

Элдан провёл пальцем по карте.

— Потому что старая не значит заброшенная. Камень от туда не добывают одиннадцать лет, но подземные воды меняют грунт. Если пойдёт оползень, перекроет торговую дорогу.

Одиннадцать лет.

Та самая строка.

Я наклонился ближе.

Карта была бумажная.

Не интерфейсная.

На ней виднелись старые отметки.

— Можно посмотреть?

— Для этого она здесь.

Я провёл пальцем по краю каменоломни.

— Здесь проход?

— Был.

— Что значит «был»?

— Старый штрек. Его закрыли ещё до остановки работ.

— Почему?

Землемер пожал плечами.

— Не знаю. Моё дело — поверхность.

Гром посмотрел на меня.

Я уже знал этот взгляд.

«Не начинай».

Я начал.

— А карта когда составлена?

— Последняя полная съёмка — одиннадцать лет назад.

— После этого никто не обновлял подземную часть?

— Нет.

Вот теперь стало действительно интересно.

В современных MMORPG старый контент обычно либо удаляли, либо обновляли вместе с миром.

Но карта NPC всё ещё хранила объект, которого не было

на современной игровой карте.

Это могло ничего не значить.

Просто декорация.

Лишняя линия.

Недоделанная область.

А могло означать кое-что другое.

— Берём задание, — сказал я.

Гром закрыл глаза.

— Я знал.

Получено задание: «Пропавший землемер».

Цель: найти Ферена Роша.

Рекомендуемый уровень: 3–4.

Награда: 4 серебряные монеты, 180 опыта.

Дополнительные условия: отсутствуют.

— Сейчас? — спросил Гром.

Я посмотрел на реальное время в углу интерфейса.
21:43.

— Сейчас.

— Там волки.

— Ты уже говорил.

— Они пятого уровня.

— Мы четвёртого.

— Ты оптимист.

— Нет. Нас двое.

— Вчера я тоже был один против двух.

— Именно поэтому сегодня нас двое.

Элдан свернул копию карты и протянул мне.
Получен предмет: Старая карта каменоломни.
Я открыл её.

На миникарте появилась новая область.
Большая часть совпадала с современной.
Но не вся.

В северной части старой схемы действительно был нарисован узкий проход, уходящий под землю.

На моей игровой карте там находилась сплошная скала.
Я увеличил масштаб.

Современная карта:

Северный уступ.

Старая карта:

Северный уступ.

Штрек №4.

Я почувствовал знакомое приятное раздражение, которое всегда появлялось, когда игра показывала кусочек загадки и делала вид, что ничего необычного не происходит.

Гром тяжело вздохнул.

— Ты опять улыбаешься.

— И?

— Обычно после этой улыбки мы куда-то лезем.

— Мы и так туда идём.

— Я про места, куда нормальные люди не идут.

— Нормальные люди уже не взяли этот квест.

— Вот именно.

Мы вышли из Тирена через восточные ворота.

Солнце в игре клонилось к горизонту.

На дороге было полно игроков.

Кто-то возвращался в город.

Кто-то только выходил.

Периодически проезжали NPC-повозки.

Первые двадцать минут ничего не происходило.

Потом дорога стала уже.

Игроков меньше.

Лес плотнее.

Я постоянно сверял две карты.

Современную.

Старую.

Большинство объектов совпадало.

Ручей.

Развилка.

Каменный мост.

Небольшая часовня.

Но пару раз старые тропы исчезали или уходили в заросли.

Один раз на старой карте был отмечен дом, на месте которого теперь стояли только камни.

Игра действительно помнила собственное прошлое.

Или по крайней мере делала вид.

— Волки, — сказал Гром.

Впереди между деревьями двигались две серые тени.

Я остановился.

Молодой лесной волк.

Уровень 5.

Молодой лесной волк.

Уровень 5.

Гром снял щит со спины.

— Ну?

Я осмотрел дорогу.

Слева густые кусты.

Справа склон.

Позади чистое пространство.

Впереди два моба.

— Отходим метров на двадцать.

— Зачем?

— Здесь дорога уже.

— И?

— Если они зайдут с двух сторон, плохо. Там справа камень. Встанешь между камнем и деревом.

Гром посмотрел.

— А ты?

— С копьём за тобой.

— Тактика уровня бог.

— На четвёртом уровне другой нет.

Мы отошли.

Волки пошли за нами.

Один ускорился.

Гром встретил его щитом.

Удар.

Второй попытался обойти.

Но проход оказался узким.

Он упёрся в первого.

— Сейчас!

Я ударил копьём через плечо Грома.

Попал.

Волк дёрнулся.

Получено 12 урона.

Ещё удар.

Гром бил коротким мечом.

Первый волк упал.

Второй наконец прорвался.

Он прыгнул на меня.

Я успел выставить древко.

Удар сбил меня назад.

Здоровье:

71/100.

— Мор!

— Живой.

Гром перехватил агро.

Мы добились волка.

Получено 31 опыта.

Получено 29 опыта.

Я сел прямо на землю.

— Нормально.

— Нормально? — переспросил Гром. — Тебе треть здоровья сняли.

— Зато не умер.

— Теперь это моя фраза.

Я выпил дешёвое лечебное зелье.

Здоровье начало восстанавливаться.

Восемь серебряных за упаковку из пяти.

Вот и экономика.

Каждая ошибка стоила денег.

— Идём дальше? — спросил Гром.

Я посмотрел на карту.

До каменоломни оставалось минут десять.

— Конечно.

— Я просто проверял.

Ещё через несколько минут лес расступился.

Перед нами открылся огромный серый провал.

Старая каменоломня.

Крутые уступы.

Заросшие дороги.

Ржавые остатки подъёмников.

Полуразрушенные сараи.

Внизу темнела вода.

И тишина.

Ни одного игрока.

Это после переполненного Тирена ощущалось почти неправильно.

— Красиво, — сказал Гром.

— Угу.

Я открыл карту.

Цель находилась на северном уступе.

Мы начали спускаться.

Следы нашли быстро.

Разбитая измерительная рейка.

Сумка.

Несколько пятен крови.

И отпечатки.

Я использовал Идентификацию.

Следы человека.

Свежесть: менее 24 игровых часов.

Следы зверя.

Тип: лесной волк.

Количество: не менее трёх.

— Плохо, — сказал Гром.

— Пока неизвестно.

— Кровь.

— Ферен мог уйти.

— Или его унесли.

Мы пошли по следам.

Они вели к северной части каменоломни.

Туда, где на старой карте находился Штрек №4.

На современной карте — ничего.

Просто скальная стена.

Но кровь тянулась именно туда.

Я ускорился.

За поворотом нашёлся Ферен.

Живой.

Он сидел возле камня, прижав к боку окровавленную тряпку.

NPC.

Ферен Рош.

Землемер.

Уровень 4.

Здоровье: 19 %.

— Не подходите тихо, — прохрипел он. — Я чуть вас камнем не ударил.

— Волки?

Он кивнул.

— Три. Одного убил. Двое ушли.

Лира у нас ещё не было.

Лечить NPC я не умел.

Но у меня были зелья.

Я достал одно.

Система предупредила:

Предмет может быть использован на дружественном NPC.

Я протянул флакон Ферену.

Тот выпил.

Здоровье начало медленно расти.

Гром посмотрел на меня.

— Восемь серебряных.

— Знаю.

— Награда за квест четыре.

— Знаю.

— Просто уточнил.

Ферен выдохнул.

— Спасибо.

Репутация с Ференом Рошем повышена на 10.

Получено 20 опыта за помощь NPC.

— Что случилось? — спросил я.

— Проверял грунт. Волки загнали сюда.

— Сюда?

Он указал за спину.

На каменную стену.

Я приблизился.

Обычная скала.

По современной карте — абсолютно ничего.

Но Ферен нахмурился.

— Странно.

— Что?

— Здесь должен быть старый штрек.

У меня внутри что-то довольно щёлкнуло.

— Номер четыре?

NPC посмотрел на меня внимательнее.

— Откуда знаешь?

Я показал карту его отца.

— Он дал.

— Тогда да. Четвёртый.

Гром тихо простонал.

— Только не это.

Я уже сканировал стену.

Идентификация.

Камень.

Идентификация.

Камень.

Ещё раз.

Камень.

Четвёртый участок.

Камень.

Пятый.

Камень.

Шестой.

...

Замурованный служебный проход.

Состояние: повреждён.

Версия объекта: А-0.31.

Требуется инструмент.

Я молча смотрел на надпись.

Потом на Грома.

Гром смотрел на меня.

— Нет.

— Что «нет»?

— Я знаю этот взгляд.

— Какой?

— Сейчас ты скажешь: «Смотри, странная дверь».

— Это не дверь.

— Ещё хуже.

Я показал ему описание.

Гром прочитал.

Молчание.

— Версия объекта? — спросил он.

— А-0.31.

— Это что?

— Понятия не имею.

Ферен с трудом поднялся.

— Здесь не должно быть ничего интересного. Штрек закрыли ещё до моего рождения.

Я посмотрел на старую карту.

Потом на современную.

Потом снова на стену.

Обычный игрок, наверное, отвёл бы NPC в город.

Получил четыре серебряных.

Сто восемьдесят опыта.

Закрыл задание.

И пошёл дальше.

В этом тоже не было бы ничего неправильного.

Но на стене передо мной находился объект из какой-то старой версии игры.

Который не показывался на современной карте.

К которому вели следы квестового NPC.

И который сохранился одиннадцать лет.

Я улыбнулся.

Гром выругался.

— Даже не говори.

— Нужен инструмент.

— Мор.

— У Ферена есть.

NPC действительно носил с собой небольшой геологический молоток и складной лом.

Гром покачал головой.

— Мы сюда пришли человека спасать.

— Спасли.

— Его надо отвести.

— Отведём.

— Сейчас?

Я посмотрел на Ферена.

Здоровье уже поднялось до сорока процентов.

— Сначала проверим стену.

— Конечно.

Я взял лом.

Подошёл к замурованному проходу.

И получил системное сообщение.

Обнаружен устаревший сценарный объект.

Автоматическое сопровождение недоступно.

Я перечитал.

Ещё раз.

Гром сообщения не видел.

— Что там?

— Кажется...

Я провёл пальцами по холодному камню.

— ...мы всё-таки выбрали правильный плохой квест.

Глава 3. Дверь, которой нет

Лом вошёл между камнями сантиметра на три.

Я нажал.

Ничего.

Нажал сильнее.

Слева послышался голос Грома:

— Может, игра пытается тебе намекнуть?

— На что?

— На то, что стена — это стена.

— Слишком сложная мысль.

— Я серьёзно. У тебя четвёртый уровень. У меня четвёртый. Здесь раненый NPC. Уже поздно. Может, сначала сдадим квест?

Я ещё раз потянул лом на себя.

Один из камней едва заметно шевельнулся.

Вот.

— Видел?

— Что?

— Двигается.

— На миллиметр.

— Значит, не декорация.

— Мор...

— Ещё минуту.

Гром шумно выдохнул.

— Тридцать секунд.

— Сорок пять.

— Тридцать пять.

— Договорились.

Ферен сидел возле скалы и наблюдал за нами с выражением человека, который начал подозревать, что спасли его не самые нормальные представители человечества.

Здоровье землемера поднялось до сорока семи процентов. Зелье продолжало работать.

Я снова вставил лом.

На этот раз выбрал щель выше.

Нажал.

Камень пошёл.

Не выпал.

Но сдвинулся достаточно, чтобы из глубины посыпалась сухая пыль.

Получен навык: Работа с инструментом 1.

Я замер.

Гром тоже увидел сообщение — навык был обычным, не персональным.

— Всё, — сказал я.

— Что «всё»?

— Теперь точно открываем.

— Почему?

— Я получил навык.

— За то, что ковырял стену.

— Игра признала деятельность полезной.

— Если я ударю себя молотком по ноге и получу навык «Травматология», мы тоже продолжим?

— Если откроется скрытая дверь — да.

Гром посмотрел на Ферена.

— Ты понимаешь, с кем связался?

Землемер пожал плечами.

— Вы дали мне зелье за восемь серебряных при награде четыре. Я решил не задавать лишних вопросов.

Я медленно повернул голову к Грому.

— Слышал?

— Он NPC.

— Очень умный NPC.

— Вас обоих ненавижу.

Я вернулся к стене.

Через несколько минут стало понятно, почему объект имел статус «повреждён».

Камни не были частью настоящей скалы.

Кто-то когда-то действительно заложил ими проход.

Раствор между блоками частично осыпался, а дерево за кладкой сгнило.

Мы работали вдвоём.

Ферен через некоторое время тоже поднялся и помогал молотком выбивать рыхлый раствор.

Гром сначала делал вид, что участвует исключительно потому, что хочет быстрее закончить этот идиотизм.

Через пять минут уже сам предложил:

— Этот верхний сначала. Если нижний вытащим, всё на нас рухнет.

— А говорил — стена.

— Стена и есть. Просто плохо построенная.

Ещё десять минут.

Последний крупный камень вывалился наружу.

За ним открылась чёрная щель.

Я ожидал увидеть землю.

Или обвал.

Или просто несколько метров старого тоннеля.

Вместо этого в темноту уходил полноценный каменный коридор.

Не шахта.

Именно коридор.

Стены были сложены из тёмно-серых блоков.

Пол ровный.

На дальней стене угадывалось что-то похожее на металлический светильник.

Гром перестал улыбаться.

— Это уже не каменоломня.

— Угу.

Ферен подошёл ближе.

— Никогда такого не видел.

— На карте есть?

Он развернул старый лист.

— Там просто штрек.

Я вызвал Идентификацию.

Старый проход.

Тип объекта: неизвестно.

Состояние: частично законсервирован.

Версия объекта: А-0.31.

Уровень опасности: отсутствуют данные.

Автоматическая карта: недоступна.

Последняя строка мне особенно понравилась.

— Карта не работает, — сказал я.

— Уже понял, — ответил Гром. — У меня внутри всё чёрное.

Я сделал шаг в проход.

Миникарта действительно не расширилась.

На ней мой маркер упёрся в край современной геометрии и остался там.

То есть по официальной карте я продолжал стоять перед сплошной скалой.

А сам уже находился внутри.

Странное ощущение.

— Мор, — позвал Гром.

— Да?

— Давай всё-таки сначала Ферена назад.

Я посмотрел на NPC.

Землемер уже стоял уверенно, но меньше половины здоровья — не лучший показатель для прогулки через лес пя-

того уровня.

И Гром был прав.

К сожалению.

— Ладно.

— Что?

— Ты прав.

— Повтори.

— Нет.

— Я хочу запомнить этот момент.

— Тогда запиши видео.

Ферен облегчённо улыбнулся.

Мы выбрались из прохода и снова заложили вход несколькими крупными камнями.

Не полностью.

Просто чтобы первый случайный игрок не увидел дыру издалека.

Я отметил место вручную.

Личная метка:

«Штрек №4. НЕ ЗАБЫТЬ».

Гром прочитал название.

— Очень профессионально.

— Главное — понятно.

— Можно было назвать «Старый проход».

— Тогда я могу забыть.

— Что именно?

— Не забыть.

— Иногда с тобой физически тяжело разговаривать.
Обратная дорога прошла почти без происшествий.
Одинокого волка обошли.

Ферен двигался медленно, поэтому до Тирена добрались только спустя час игрового времени.

Элдан Рош встретил сына возле ворот.

Именно сына.

До этого я почему-то решил, что Ферен — помощник или ученик.

NPC-землемер увидел парня, отбросил карту и действительно побежал навстречу.

— Ферен!

Они обнялись.

Гром рядом со мной тихо сказал:

— Неплохо сделано.

— Что?

— NPC.

Я кивнул.

В такие моменты «Рубеж Атерна» выглядел особенно убедительно.

Не потому, что модель лица хорошо двигалась.

А потому, что сцена не ощущалась автоматической.

Элдан сначала осмотрел перевязанный бок сына.

Потом начал ругаться.

Ферен отвечал.

Потом оба вспомнили о нас.

— Спасибо, — сказал старший землемер. — Я уже думал идти к страже и требовать поисковую группу.

Получено 180 опыта.

Получено 4 серебряные монеты.

Задание «Пропавший землемер» выполнено.

Дополнительное условие выполнено: Ферен Рош вернулся живым.

Получено дополнительно 120 опыта.

Репутация с семьёй Рош повышена на 20.

Получен предмет: Набор землемера.

Я открыл описание.

Набор землемера.

Качество: хорошее.

Содержит:

— складную рейку;

— уровень;

— измерительную нить;

— молоток;

— мел;

— малый лом;

— компас.

Бонус:

+10 % к скорости исследования старых сооружений.

Требования: отсутствуют.

Гром уставился на меня.

— Он серьёзно?

— Кто?

— Ты потратил зелье за восемь серебряных, чтобы получить четыре серебряных и коробку инструментов.

— И триста опыта.

— Не делай вид, что ты доволен.

Я был доволен.

Очень.

Потому что в списке предметов находился лом.

А ещё потому, что бонус набора выглядел подозрительно подходящим к нашей новой дыре в скале.

Элдан повернулся к сыну.

— Что там произошло?

Ферен рассказал про волков.

Потом про старый проход.

На словах «проход открыт» старший землемер резко посмотрел на меня.

— Вы вскрыли четвёртый штрек?

— Немного.

— Его закрыли до моего рождения.

— Ваш сын говорил то же самое.

— Почему?

— Не знаю.

Он выглядел не злым.

Скорее озадаченным.

Я показал карту.

— Внутри не шахта.

— В каком смысле?

— Каменный коридор. Нормальная кладка. Автоматическая карта его не видит.

NPC нахмурился.

— Я никогда не слышал о сооружениях под каменоломней.

— А кто может знать?

Он задумался.

— Старый архив города. Может быть, храмовники. Каменоломня работала ещё до основания нынешней городской управы.

Вот и ещё две нитки.

Гром толкнул меня локтем.

— Нет.

— Я ничего не сказал.

— У тебя лицо сказало.

Элдан вернул нам старую карту.

— Оставьте. Мне она больше не нужна. Есть копии.

Получен предмет: Старая карта каменоломни.

Предмет изменён.

Добавлена пользовательская отметка: Штрек №4.

Я убрал карту.

— Спасибо.

Ферен неожиданно протянул мне руку.

— И за зелье тоже.

Я пожал.

— Не проблема.

Гром кашлянул.

— Восемь серебряных.

Ферен улыбнулся.

— Если найдёте там сокровища, думаю, переживёте.

— Если найдём, — ответил я.

И вдруг понял, что теперь почти обязан найти.

Хотя бы из принципа.

✱

Вечер ещё не закончился.

До рекомендуемого ограничения капсулы оставалось больше двух часов.

Гром предложил:

— Сегодня назад не пойдём.

— Почему?

— Потому что ты четвёртый уровень.

— Ты тоже.

— Именно.

— И?

— Внутри неизвестный уровень опасности.

— Верно.

Он насторожился.

— Ты опять согласился?

— Да.

— Мне это не нравится.

— Нам надо подготовиться.

— Вот.

— Купить факелы.

— Вот.

— Верёвку.

— Да.

— Зелья.

— Да.

— И сходить в архив.

Гром закрыл лицо ладонью.

— Всё было слишком хорошо.

Я рассмеялся.

В городской архив мы не попали.

Он закрылся по игровому времени.

Храм тоже оказался бесполезен.

NPC-послушник выслушал вопрос о старой каменоломне

и ответил:

— Не знаю.

Прекрасный пример глубокого искусственного интеллект-

та.

Зато на рынке мы закупились нормально.

Два дешёвых факела.

Верёвка.

Мел.

Три лечебных зелья.

Один свиток возвращения в Тирен.

Последнее стоило дорого.

Почти пять серебряных.

Но я решил, что экономить на аварийном выходе из неизвестной зоны глупо.

Гром одобрил.

— Наконец-то.

— Что?

— Нормальное решение.

— У меня все решения нормальные.

— Ты вчера полез открывать стену при раненом NPC.

— И получил набор землемера.

— Ты неисправим.

Перед выходом из игры я распределил накопленные очки.

Уровень 4.

Свободных характеристик: 3.

Я долго смотрел на список.

Сила 10.

Ловкость 10.

Интеллект 15.

Воля 14.

Восприятие 11.

В итоге два очка отправил в Интеллект.

Одно — в Восприятие.

Интеллект: 17.

Восприятие: 12.

Призыватель требовал магический запас.

Но после истории со стеной Восприятие мне начинало нравиться всё больше.

Гром распределял свои очки прямо рядом.

— Телосложение, — сказал он.

— Всё?

— Два туда. Один в Силу.

— Очень тонко.

— Я Страж.

— Пока нет.

— Буду.

— А если найдёшь старый класс?

Он посмотрел на меня.

— Не каркай.

— Представь: древний Бард-Щитоносец.

— Я удалю персонажа.

— А если легендарный?

— Особенно.

Мы вышли.



На следующий день я впервые полез читать форум «Рубежа Атерна» не по общим гайдам.

Искал:

A-0.31.

Ноль результатов.

«Версия объекта A-0.31».

Ноль.

«Старая каменоломня Тирен штрек 4».

Два результата.

Первый — вопрос трёхлетней давности:

«Кто знает, есть ли что-то в старой каменоломне?»

Ответ:

«Нет».

Второй:

«Где делать квест землемера?»

Ответ:

«Северный уступ, ищи кровь».

Всё.

Я попробовал старые архивы фанатских сайтов.

Ничего.

Видео.

Ничего.

Карты.

На всех современных картах Штрек №4 отсутствовал.

Вот это уже казалось странным.

Игра существовала много лет.

Миллионы игроков.

Люди находили секреты буквально в первые часы после обновлений.

Кто-то рассчитывал время появления редкого моба до секунды.

Кто-то проверял каждый пиксель стен на скрытые проходы.

А тут рядом со стартовым городом находился коридор, которого нет ни в одной базе?

Не верю.

Значит, одно из двух.

Либо проход действительно появился только сейчас из-за цепочки условий.

Либо там настолько ничего интересного, что все, кто его находил, забывали через пять минут.

Первый вариант мне нравился больше.

На работе я несколько раз ловил себя на том, что думаю не о ремонте, а о старой кладке.

В обед пришло сообщение от Грома.

«Я нашёл инфу».

Я сразу открыл.

Ссылка вела на древний пост с форума бета-тестеров.

Дата — почти одиннадцать лет назад.

Автор жаловался:

«После патча пропал вход в старую шахту возле Тирена. Там раньше был служебный тоннель и какой-то недоделан-

ный склеп. Разрабы сказали, что контент вырезан».

Я перечитал дважды.

Недоделанный склеп.

Вот оно.

Ни слова о Некроманте.

Ни слова о классе.

Просто старый вырезанный объект.

Но существование коридора подтвердилось.

Я ответил:

«Сегодня идём».

Гром:

«Я знал».

Пауза.

«Там в комментариях ещё есть».

Я открыл.

Через несколько сообщений один пользователь писал:

«В альфе был NPC в нижней части, но квесты не работали. Потом всё закрыли».

Ещё ниже:

«Кто NPC?»

Ответ:

«Не помню. Старик какой-то».

И последнее сообщение:

«Вроде Рувен или Ровен».

Я откинулся на спинку стула.

NPC.

Старик.

Старый вырезанный контент.

Версия А-0.31.

Это уже было больше, чем просто дырка в стене.



В игру мы вошли вечером.

Гром появился возле восточных ворот.

Пятый уровень.

— Когда успел?

— Утром час поиграл.

— Без меня?

— Я будущий Страж. Мне надо качаться.

— Предатель.

— Зато теперь я выше тебя.

Я открыл его характеристики.

Гром.

Человек.

Новичок.

Уровень 5.

Здоровья заметно больше моего.

Щит уже другой.

— Где взял?

— Купил.

— За сколько?

— Не твоё дело.

— Значит, дорого.

— Очень.

— Реальные деньги?

Он отвёл взгляд.

— Немного.

— Сколько?

— Мор.

— Сколько?

— Полторы тысячи.

Я остановился.

— Рублей?

— Нет, картошек.

— Ты вчера смеялся с моих трёхсот двадцати.

— Щит хороший.

Я отсканировал.

Укреплённый щит новобранца.

Качество: хорошее.

Защита: 18.

Блок: +8 %.

Прочность: 160/160.

— Нормальный, — признал я.

— Вот.

— Но полторы тысячи.

— Это инвестиция.

— Конечно.

— Ты капсулу за четыреста восемьдесят купил.

— В рассрочку.

— Очень меняет дело.

Спорить дальше не стал.

Потому что щит действительно был хорош.

А если внутри старой зоны нас встретит что-то серьёзное волков, дополнительная защита пригодится.

Мы купили ещё два факела.

Проверили зелья.

Я взял Набор землемера.

И вышли из города.

В этот раз путь занял меньше времени.

Волков обошли по карте.

На знакомой развилке свернули с дороги.

Солнце ещё не село, когда показалась каменоломня.

Никого.

Ни игроков.

Ни NPC.

Только ветер гонял пыль по старым уступам.

Мы поднялись к северной стене.

Моя метка работала.

Камни стояли почти так, как мы оставили.

— Значит, никто не лазил, — сказал Гром.

— Или поставил обратно.

— Спасибо.

Мы разобрали проход.

Я зажёл факел.

Тёмный коридор снова открылся.

— Ну что? — спросил Гром.

— Пошли.

— После тебя.

— Ты будущий Страж.

— Пока нет.

— У тебя щит за полторы тысячи.

— Именно поэтому берегу.

Я шагнул первым.



Внутри было прохладнее.

Факел освещал метров десять.

Каменный коридор оказался шириной около двух метров

и высотой чуть больше человеческого роста.

Стены ровные.

Не шахтная выработка.

Не природная пещера.

Кто-то строил это специально.

Через несколько шагов я заметил крепление на стене.

Старый светильник.

Пустой.

Идентификация:

Настенный держатель.

Версия объекта: А-0.31.

Назначение: источник света.

Состояние: неактивен.

— Всё старое, — сказал я.

— Спасибо, капитан Очевидность.

Мы двигались медленно.

Я отмечал повороты мелом.

Гром шёл впереди после первых двадцати метров — здравый смысл всё-таки победил экономию щита.

Миникарта по-прежнему не работала.

Только компас.

Через пять минут коридор раздвоился.

Слева — вниз.

Справа — ровно.

На стене между проходами висела металлическая табличка.

Я протёр её.

Надписи почти стёрлись.

Идентификация:

Служебная табличка.

Текст повреждён.

«...ХРАН...»

«...НИЖН...»

Требуется Идентификация 7 для восстановления текста.

У меня было пять.

— Запоминаем, — сказал я.

— Куда?

— Сначала прямо.

— Почему?

— Спуск оставим на потом.

— Наконец-то ты выбираешь безопасный путь.

Через минуту безопасный путь закончился.

На полу лежал скелет.

Обычный человеческий.

Не игровой призыв.

Просто останки.

Рядом — ржавый меч.

Гром остановился.

— Декорация?

Я использовал Идентификацию.

Останки стражника.

Уровень при жизни: 6.

Состояние останков: 73 %.

Пригодность: ???

Неизвестный параметр.

Я нахмурился.

— У тебя что показывает?

— Останки стражника. Уровень шесть. Состояние семь-десять три.

— И всё?

— Всё.

У меня была ещё одна строка.

Пригодность: ???

Почему только у меня?

Я повторил Идентификацию.

Ничего.

Параметр остался.

— Мор?

— У меня дополнительная строка.

— Какая?

Я рассказал.

Гром присел возле костей.

— Может, из-за будущего Призывателя?

— До класса ещё далеко.

— А характеристики?

— Возможно.

Я коснулся черепа.

Ничего.

Поднял меч.

Ржавый меч стражника.

Урон: 5–8.

Прочность: 19/80.

Стоимость: 4 медных.

— Богатство, — сказал Гром.

— Не всё измеряется серебром.

— Это говорит человек, который вчера продавал траву по одному серебряному двадцать восемь.

Я вернул меч на место.

Дальше.

Коридор вывел в небольшое помещение.

Стол.

Два разрушенных шкафа.

Кровать.

Сундук.

Гром поднял руку.

— Стой.

— Что?

— Сундук.

— Вижу.

— Ты же любишь спрашивать, кто его оставил.

— Сначала проверим комнату.

— Вот.

Он был прав.

И хорошо, что сказал.

Потому что за дверью справа стояло существо.

Я увидел его только когда оно двинулось.

Человек.

Или бывший человек.

Серая кожа.

Порванная одежда.

Кривой нож.

Смотритель склепа.

Уровень 6.

Здоровье: 145/145.

Агрессивный NPC.

— Назад! — крикнул Гром.

Смотритель бросился.

Гром поднял щит.

Удар ножа пришёлся в дерево и железо.

Я ударил копьём сбоку.

Попал в плечо.

Минус одиннадцать.

Мало.

Смотритель не переключился.

Продолжил бить Грома.

— Нормально! — крикнул тот. — Работай!

Я работал.

Второй удар.

Третий.

Смотритель неожиданно отступил.

А потом ударил ногой в щит.

Гром потерял равновесие.

НПС мгновенно сменил цель.

На меня.

Я отпрыгнул.

Нож прошёл перед грудью.

— Мор!

— Вижу!

Я попытался удержать дистанцию копьём.

Смотритель оказался быстрее волков.

Удар.

Я заблокировал древком.

Ещё.

Отступил.

Стена.

Плохо.

Гром врезался в противника сбоку.

Навыка ещё не было, просто масса персонажа и щит.

Смотритель качнулся.

Я ударил в живот.

Критический удар!

Получено 24 урона.

Гром добил мечом.

NPC упал.

Получено 52 опыта.

Я выдохнул.

Здоровье:

83/110.

— Хороший щит, — сказал я.

— Полторы тысячи.

— Больше не смеюсь.

— Запомню.

Мы осмотрели тело.

Смотритель склепа.

Уровень 6.

Состояние останков: 91 %.

Пригодность: 64 %.

Я замер.

Теперь вместо вопросительных знаков появилось число.

— Что?

— Пригодность шестьдесят четыре процента.

Гром посмотрел на меня.

— Для чего?

— Не знаю.

И в этот момент перед глазами всплыло сообщение.

Навык Идентификация повышен до 6.

Я понял.

На пятом уровне навыка параметр появился.

На шестом — начал частично расшифровываться.

То есть это не баг.

Идентификация действительно находила у тел какую-то характеристику.

Вопрос только — зачем она мне?

Я ещё раз посмотрел на мёртвого смотрящего.

Серая кожа.

Нож.

Потрёпанная одежда.

Ничего особенного.

Но строка «Пригодность 64 %» почему-то не давала покоя.

— Мор.

— Да?

— Сундук.

Точно.

Сундук оказался незаперт.

Внутри лежали:

12 медных монет.

Связка ключей.

Тряпичная повязка.

Малый флакон масла.

Гром посмотрел на добычу.

— Мы богаты.

— Ключи.

— Ты умеешь портить радость.

Я взял связку.

Старые служебные ключи.

Количество: 5.

Версия объекта: А-0.31.

Применение: неизвестно.

Вот это уже полезнее.

За комнатой находился короткий коридор.

Дальше — металлическая дверь.

Один из ключей подошёл.

За дверью была лестница вниз.

— Прямой путь закончился, — сказал Гром.

— Значит, спускаемся.

— Ты даже не сделал вид, что сомневаешься.

— Мы ради этого пришли.

— Я ради опыта.

— Получил пятьдесят два.

— Маловато.

Спуск занял пару минут.

Ступени были крутыми.
Воздух становился холоднее.
Внизу появился слабый зеленоватый свет.
Не факел.
Не магический кристалл современной игры.
Что-то старое.
Коридор вывел нас в большой зал.
Я остановился.
Гром тоже.
Перед нами стояли десятки каменных саркофагов.
Ровные ряды.
Слева и справа.
В конце зала — массивные двери.
На стенах горели семь чёрных ламп.
И возле дальней двери стоял человек.
Старик.
Высокий.
Очень худой.
В длинной серой одежде.
Он не был агрессивным.
Имя над головой отсутствовало.
Уровень отсутствовал.
Вообще ничего.
Только маленькая белая точка взаимодействия.
Гром прошептал:
— Рувен?

Я вспомнил старый форум.
Старик какой-то.
Рувен или Ровен.
Мы подошли ближе.
На расстоянии пяти метров NPC поднял голову.
Глаза у него были совершенно чёрные.
Не зрачки.
Вся поверхность.
— Поздно, — сказал старик.
Голос звучал тихо.
— Что поздно? — спросил я.
Он посмотрел на меня.
Потом на Грома.
Снова на меня.
— Очень поздно.
Я использовал Идентификацию.
Результат:
???
Уровень: ???
Класс: ???
Состояние: ожидание.
Версия объекта: A-0.31.
Имя: недоступно.
Старик сделал шаг.
— Кто открыл проход?
Гром указал на меня.

— Он.

Предатель.

NPC повернулся ко мне полностью.

— Зачем?

Очень хороший вопрос.

Можно было ответить:

«Потому что скрытый контент».

Или:

«Потому что я любопытный».

Или просто:

«Не знаю».

Я выбрал последнее.

— Хотел посмотреть, что здесь.

Старик долго молчал.

— Хороший ответ.

Гром тихо сказал:

— Правда?

Я не ответил.

Старик поднял руку.

Одна из семи чёрных ламп вспыхнула ярче.

На полу появилась тонкая линия.

Она дошла до моих ног.

Система выдала сообщение.

Обнаружена скрытая цепочка заданий.

Название: недоступно.

Требования: неизвестны.

Рекомендуемый уровень: отсутствует.

Автоматическое сопровождение: недоступно.

Принять?

Я смотрел на сообщение.

Гром его не видел.

— Что?

— Квест.

— Какой?

— Без названия.

— Уровень?

— Нет.

— Награда?

— Нет.

— Требования?

— Неизвестны.

Он помолчал.

— Звучит прекрасно.

— Мне тоже нравится.

— Это был сарказм.

Старик продолжал ждать.

Я нажал:

Принять.

Система дрогнула.

Скрытая цепочка заданий активирована.

Первое задание:

«Вернуть три знака долга».

Описание отсутствует.

Подсказки отсутствуют.

Награда неизвестна.

Гром посмотрел на моё лицо.

— Ну?

— Три знака долга.

— Где?

— Не написано.

— У кого?

— Не написано.

— Что это?

— Не написано.

Он посмотрел на старика.

— Можно я его ударю?

НПС неожиданно ответил:

— Можно.

Мы оба замолчали.

Старик впервые слегка улыбнулся.

— Но это будет ошибкой.

Гром медленно опустил руку.

— Очень смешной дед.

Я почувствовал, что улыбаюсь.

— Где искать знаки? — спросил я.

Старик повернул голову к саркофагам.

— У тех, кто забрал чужое.

— Кто они?

— Живые.

— Где?

— Здесь.

И в этот момент за нашей спиной послышался скрежет.

Я резко обернулся.

Одна из крышек саркофага сдвинулась.

Потом вторая.

Третья.

Но из них никто не встал.

Вместо этого у противоположной стены открылась скрытая дверь.

За ней послышались голоса.

Человеческие.

— ...говорю тебе, здесь кто-то есть!

— Факел видел?

— Да.

Гром поднял щит.

Я приготовил копье.

В проход вошли трое NPC.

Расхититель могил.

Уровень 6.

Расхититель могил.

Уровень 7.

Расхититель могил.

Уровень 7.

На груди каждого висел небольшой чёрный металличе-

ский жетон.

Идентификация:

Знак долга.

Квестовый предмет.

Количество требуется: 3.

Гром медленно посмотрел на меня.

— Ну хоть искать не пришлось.

Первый расхититель увидел нас.

— Игроки!

Второй выхватил меч.

Третий поднял арбалет.

А старик за нашими спинами спокойно произнёс:

— Верните то, что им не принадлежит.

Арбалет щёлкнул.

И следующий миг уже не оставил времени на ответы.

Глава 4. Устаревший квест

Арбалетный болт ударил Грома в щит так, что тот отступил на полшага.

— Вот теперь началось! — рывкнул он.

Я уже двигался.

Не вперёд.

Назад.

За ближайший саркофаг.

В обычной игре подобный манёвр выглядел бы трусостью. В «Рубеже Атерна» он назывался «не стоять перед заряженным арбалетом, если у тебя нет щита».

Второй болт чиркнул по камню как раз там, где секунду назад находилась моя голова.

— Лучник справа! — крикнул я.

— Арбалетчик!

— Какая сейчас разница?!

— Для исторической точности!

Гром врезался щитом в первого расхитителя.

Тот оказался шестого уровня и вооружён коротким мечом. Второй, седьмого, заходил слева с топориком. Третий остался у тайного прохода и уже перезаряжал арбалет.

Старик у дальней двери не двигался.

Вообще.

Стоял, сложив руки перед собой, и с совершенно непри-

личным спокойствием наблюдал, как нас пытаются убить.

Очень полезный NPC.

— Гром, назад к саркофагам!

— Я и так занят!

— Именно поэтому назад!

Первый расхититель ударил сверху.

Гром принял клинок на щит.

Я ткнул копьём противника в бок.

Попал.

Минус четырнадцать.

Мало.

Но задача сейчас была не убить.

Я посмотрел на расположение противников.

Трое.

Один стреляет.

Двое в ближнем бою.

Зал широкий, но саркофаги стояли рядами, оставляя между собой узкие проходы.

Значит, нужно сделать так, чтобы трое перестали быть тремя.

— Между камнями! — крикнул я.

Гром понял.

Отступил.

Первый расхититель пошёл за ним.

Второй попытался обойти соседний саркофаг.

Арбалетчик поднял оружие.

Но теперь между нами и им находилась массивная каменная крышка.

Болт ударил в гранит.

— Уже лучше, — сказал я.

— Рад за тебя!

Первый противник снова рубанул.

Гром заблокировал.

Я бил из-за его плеча.

Первый удар.

Второй.

Третий.

И тут случилось то, чего я не ожидал.

Расхититель перестал бессмысленно атаковать щит.

Сделал шаг назад.

И крикнул товарищу:

— Обойди их!

Второй NPC тут же свернул в соседний проход между саркофагами.

— Они разговаривают, — сказал Гром.

— Ты тоже иногда.

— Очень смешно!

Второй расхититель появился у меня сбоку.

Пришлось разворачиваться.

Копьё длинное.

В узком проходе — уже не преимущество.

Я попытался ударить.

Древко задело край саркофага.
Расхититель оказался рядом.
Топорик ударил меня по плечу.
Здоровье:
92/110.

Боль была приглушённой, но достаточно неприятной, чтобы мозг понял: ещё несколько таких — и закончится эксперимент.

Я отступил.

Противник пошёл следом.

Плохо.

Гром держал первого.

Я — второго.

Арбалетчик искал угол.

Старая цепочка неожиданно оказалась умнее половины стартовых мобов, которых мы видели за два дня.

— Мор! — крикнул Гром.

— Занят!

— Тогда быстрее занимайся!

Топорик снова свистнул.

Я ушёл в сторону.

Ударил снизу.

Попал в бедро.

Минус двенадцать.

NPC едва заметно замедлился.

Вот.

Не просто полоска здоровья.

Повреждение ноги действительно влияло на движение.

Я ударил ещё раз туда же.

Расхититель взревел.

Эффект: Травма ноги.

Скорость передвижения цели снижена на 12 %.

— Гром! Меняемся!

— Что?!

— Сейчас!

Я резко отступил назад.

Топорщик пошёл за мной.

Гром толкнул своего противника щитом и тоже шагнул назад.

На секунду мы оказались рядом.

— Этого! — я отметил травмированного NPC.

Гром не спрашивал зачем.

Развернулся.

Щит ударил расхитителя в грудь.

Тот потерял равновесие.

Я вонзил копьё ему под руку.

Критический удар!

Получено 27 урона.

Гром добавил мечом.

NPC упал на колено.

Ещё удар.

Готово.

Расхититель могил убит.

Получено 61 опыта.

На груди мёртвого блеснул чёрный жетон.

Знак долга.

1/3.

— Один! — сказал я.

— Вижу!

Первый расхититель бросился на нас.

Арбалетчик наконец нашёл угол.

Я увидел движение.

— Щит!

Гром среагировал мгновенно.

Повернулся.

Болт врезался в доски почти перпендикулярно.

Но в этот момент мечник ударил его в бок.

Здоровье Грома просело.

— Чёрт!

Я ткнул копьём.

Противник отступил.

И тут арбалетчик крикнул:

— Хватит! Уходим!

Первый расхититель даже не спорил.

Развернулся и побежал к скрытому проходу.

— Стоять! — Гром рванул следом.

— Не надо!

— Знаки!

— Именно!

Он остановился.

Оба NPC скрылись за дверью.

Та закрылась.

В зале снова стало тихо.

Только я, Гром, труп одного расхитителя и старик у дальней стены.

Гром повернулся ко мне.

— Почему не догнали?

— Потому что там их территория.

— И?

— А у нас ты уже потерял почти треть здоровья.

Он посмотрел на свою полосу.

— Двадцать четыре процента.

— Вот.

— У тебя тоже не полная.

— Поэтому не полезли.

— А знаки?

Я указал на мёртвого.

— Один есть. Значит, два оставшихся никуда не денутся.

Гром недовольно убрал меч.

— Иногда ты ужасно разумный.

— Спасибо.

— Это не комплимент.

Я подошёл к телу.

Расхититель могил.

Уровень 7.

Состояние останков: 88 %.

Пригодность: 72 %.

Опять эта строка.

Она уже не выглядела случайностью.

Тело смотрящего.

Тело расхитителя.

Оба раза Идентификация показывала пригодность.

Не качество трофея.

Не состояние экипировки.

Именно останков.

Я снял с груди жетон.

Знак долга.

Квестовый предмет.

Владелец: неизвестен.

Состояние: цел.

Версия объекта: А-0.31.

Количество: 1/3.

В инвентарь предмет не переместился.

Жетон остался у меня в руке.

— Интересно.

— Что?

— Он не кладётся.

Гром попробовал взять жетон.

Система не позволила.

— У меня пишет «предмет принадлежит участнику скры-

того сценария».

— Значит, квест мой.

— А я кто?

— Бесплатная рабочая сила.

— Сейчас ты получишь бесплатный щит в лицо.

Я усмехнулся.

Потом посмотрел на старика.

— Они вернутся?

— Если живы.

— Ушли двое.

— Значит, вернутся двое.

— А если приведут друзей?

— Значит, друзей станет меньше.

Гром поднял палец.

— Вот! Вот мне дед начинает нравиться.

Я подошёл ближе.

— Кто вы?

Старик не ответил.

— Рувен?

Его взгляд слегка изменился.

Совсем чуть-чуть.

Но я заметил.

— Кто назвал это имя?

— Старый форум.

Конечно, NPC не мог знать, что такое форум.

По крайней мере обычный.

Старик промолчал.

Потом произнёс:

— Это имя давно не звучало здесь.

Значит, попали.

— Вы Рувен?

— Когда-то.

Очень содержательно.

— А сейчас?

— Сейчас я жду.

— Чего?

Он посмотрел на жетон.

— Трёх долгов.

Гром вздохнул.

— У него словарный запас привязан к квесту.

Рувен перевёл глаза на него.

— А у тебя — к жалобам.

Я закашлялся от смеха.

Гром медленно повернулся ко мне.

— Ты слышал?

— Прекрасно.

— Я сейчас уйду.

— Не уйдёшь.

— Почему?

— Потому что у тебя два знака долга впереди.

— Ненавижу этот склеп.



Мы не стали ждать противников в большом зале.

Это было бы удобно.

И глупо.

Если два NPC действительно ушли за подкреплением, логичнее самим двигаться за ними, пока они не собрали половину подземелья.

Свиток возвращения оставался у меня.

Три лечебных зелья тоже.

Одно я отдал Грому.

— Сколько теперь стоит моя жизнь? — спросил он.

— Полторы тысячи щит плюс серебро за зелье.

— Хорошо, что считаешь.

— Хорошо, что считаешь.

— Кто?

Я понял, что сказал имя человека, которого мы ещё не знали.

— Никто. Показалось.

— Мор.

— Забудь.

— Очень подозрительно.

Я сменил тему.

— Дверь.

Скрытая дверь у противоположной стены теперь открывалась обычным нажатием.

За ней находился узкий коридор.

На полу — следы сапог.

Несколько.

Больше трёх.

Гром присел.

— Сколько?

— Не Следопыт.

— Я тоже.

— Пять, может шесть.

— Прекрасно.

Я использовал Идентификацию на следах.

Следы гуманоидов.

Свежесть: менее 10 минут.

Количество: недостаточно данных.

Навык Идентификация повышен до 7.

Я сразу вспомнил табличку у развилки.

Но возвращаться пока не стал.

Коридор шёл вниз.

Слева появилась боковая комната.

Дверь открыта.

Внутри — ящики.

Верёвки.

Лопаты.

Несколько дешёвых факелов.

— Склад, — сказал Гром.

— Или декорация.

— Всё равно проверяем.

Проверили.

Почти ничего ценного.

Три кирки.

Связка верёвок.

Старая лампа.

Небольшой мешок с серебряной пылью.

И странная деревянная дощечка.

Я поднял.

Табличка учёта.

«Группа 4. Нижний зал. Вынос запрещён».

Версия А-0.31.

— Нижний зал, — прочитал Гром. — Это что?

— Пока не знаю.

— А вынос запрещён?

— Значит, выносили.

— Очень полезно.

В дальней части склада нашлась вторая дверь.

Заперта.

Один из служебных ключей подошёл.

За дверью — короткая лестница вверх.

Она вывела на деревянный настил над большим помещением.

Мы пригнулись.

Внизу находился лагерь расхитителей.

Не армия.

Но уже неприятно.

Четыре NPC.

Два у стола.

Один возле костра.

Один перебирал вещи у стены.

Наши двое были среди них.

Арбалетчик — у костра.

Мечник — возле стола, бинтовал руку.

Ещё двое:

Расхититель могил.

Уровень 6.

Расхититель могил.

Уровень 8.

Восьмой — крупный мужик с двуручной киркой.

— Вот почему не побежали, — тихо сказал я.

Гром кивнул.

— Четверо.

— И один восьмой.

— План?

Я посмотрел на настил.

Мы стояли выше метра на четыре.

Внизу вдоль стены лежали несколько ящиков.

Слева — подвешенная на цепи старая грузовая платформа.

Справа — лестница вниз.

Прямой бой два против четырёх — плохая идея.

Особенно когда один противник стреляет.

Я осмотрел платформу.

Идентификация.

Грузовой подъёмник.

Состояние: аварийное.

Груз: каменные плиты.

Фиксатор: повреждён.

Гром увидел.

— Нет.

— Что?

— Я уже знаю.

— Ничего ты не знаешь.

— Ты увидел что-то, что можно уронить.

— Возможно.

— На кого?

— Пока думаю.

Он посмотрел вниз.

Крупный расхититель стоял почти под платформой.

— Мор.

— Да?

— Если сработает, я признаю, что ты гений.

— А если нет?

— Умрём.

— Мотивирует.

Фиксатор находился возле нас.

Старый рычаг.

Но если просто дёрнуть, платформа упадёт вертикально.

Крупный NPC пока не точно под ней.

Надо было заставить.

— Дай что-нибудь.

— Что?

— Шумное.

Гром достал пустую флягу.

— Подойдёт?

— Идеально.

Я бросил её в дальний угол под платформой.

Металл ударился о камень.

Все четыре NPC повернули головы.

— Что там? — спросил один.

Крупный поднялся.

— Проверь.

Мечник пошёл.

Не тот.

Я посмотрел на Грома.

Он шепнул:

— Ещё?

Я взял камешек и кинул ближе к платформе.

Стук.

Мечник остановился.

Крупный раздражённо рявкнул:

— Да что там?!

И сам пошёл.

Вот.

Ещё шаг.

Ещё.

Под платформу.

Я взялся за рычаг.

— Сейчас.

Гром уже стоял у лестницы со щитом.

Крупный наклонился поднять флягу.

Я потянул рычаг.

Сначала ничего.

Потом механизм скрипнул.

Цепь лопнула.

Платформа рухнула.

Грохот был такой, что я на секунду оглох.

Каменные плиты разлетелись.

Крупный расхититель исчез под ними.

Система:

Критическое воздействие окружения!

Расхититель могил, уровень 8, получил 214 урона.

Расхититель могил оглушён.

Не умер.

Но почти.

— Гений, — сказал Гром.

— Потом.

Мы побежали вниз.

Арбалетчик уже поднял оружие.

Гром первым спрыгнул с последних ступеней и выставил

щит.

Болт ударил.

Я атаковал раненого мечника.

Он успел защититься.

Но был не в полном здоровье.

Первый удар — мимо.

Второй — в плечо.

Третий Гром принял на себя другого NPC.

Теперь бой был два против двух, а восьмой лежал под камнями и пытался выбраться.

Арбалетчик отступал.

Я отметил его.

— Сначала стрелок!

— Знаю!

Гром не мог бросить своего противника.

Пришлось идти самому.

Плохая идея для игрока с копьём и без брони.

Но если оставить арбалетчика, через несколько секунд он начнёт расстреливать нас с расстояния.

Я рванул.

Он выстрелил.

Я ушёл в сторону.

Болт задел бок.

Здоровье:

79/110.

Дальше расстояние стало слишком маленьким для нового выстрела.

Арбалетчик бросил оружие.

Достал нож.

Вот теперь лучше.

Я держал его копьём.

Не давал приблизиться.

Удар.

Минус шестнадцать.

Отступление.

Ещё.

Он пытался уйти к стене.

Я не давал.

Навык Лёгкое оружие повышен до 7.

Арбалетчик резко бросился вперёд.

Не ожидал.

Нож вошёл в предплечье.

Здоровье:

67/110.

Я ударил древком в лицо.

Не специальный навык.

Просто движение.

NPC отшатнулся.

Копьё в грудь.

Критический удар.

Минус двадцать девять.

Он упал.

Получено 68 опыта.

Знак долга.

2/3.

— Мор!

Я повернулся.

Гром бился с мечником.

Тот уже почти погиб.

А из-под плиты поднялся восьмой.

Большой.

Злой.

С киркой.

И с третьей здоровья.

— Плохой день, — сказал я.

Крупный пошёл на Грома.

Я бросился ему за спину.

Ударил копьём.

Он даже не повернулся.

Просто махнул киркой назад.

Попал по древку.

Оружие вырвало из рук.

Копьё улетело.

— Отлично.

Гром принял удар кирки щитом.

Щит треснул.

Прочность:

91/160.

— Полторы тысячи! — заорал он.

— Потом купишь новый!

— За твои деньги!

Я схватил с пола короткий меч погибшего арбалетчика.

Система предупредила:

Навык владения подходящим оружием низок.

Штраф точности: 15 %.

Лучше, чем кулаки.

Крупный снова ударил.

Гром ушёл в сторону.

Кирка врезалась в стол.

Дерево разлетелось.

Я рубанул по ноге.

Минус восемь.

Смешно.

Ещё раз.

Минус девять.

Крупный развернулся.

Теперь на меня.

Очень плохо.

Я отступал.

Он шёл.

Медленно.

Но радиус кирки огромный.

Гром ударил сзади.

НПС повернулся обратно.

Я понял.

— Крутим!

— Что?

— По очереди!

Гром тоже понял.

Пока крупный смотрел на него — бил я.

Поворачивался ко мне — бил Гром.

Не красиво.

Не героически.

Зато работало.

Его здоровье медленно падало.

Двадцать процентов.

Пятнадцать.

Десять.

На семи процентах NPC внезапно взревел.

Эффект: Ярость могильщика.

Урон +25 %.

Скорость +15 %.

— Вот этого не было в плане! — крикнул Гром.

Кирка ударила его в щит.

Прочность:

54/160.

— ЩИТ!

— Вижу!

Я ударил по спине.

Минус десять.

NPC развернулся.

Гром — по колену.
Минус двенадцать.
Я снова.
Критический удар!
Минус двадцать один.
Расхититель упал.
Получено 93 опыта.
Получен уровень 5!
Я даже не успел порадоваться.
Оставшийся мечник попытался убежать.
— Стоять! — крикнул Гром.
Я посмотрел на него.
— Ты думаешь, он послушает?
Не послушал.
Побежал к двери.
Но был ранен.
Гром догнал.
Удар щитом в спину.
NPS упал.
Я поднял своё копье.
Подошёл.
Последний удар.
Получено 62 опыта.
Третий жетон.
Знак долга.
3/3.

Скрытое задание обновлено.

«Вернуть три знака долга».

Цель выполнена.

Вернитесь к ожидающему.

— Пятый, — сказал я.

Гром сидел прямо на полу и смотрел на щит.

— Пятьдесят четыре прочности.

— Чинится.

— Он стоил полторы тысячи.

— Ты уже говорил.

— Потому что больно.

— Зато мы живы.

— Это тоже дорого.

Я осмотрел тела.

Арбалетчик:

Пригодность 69 %.

Мечник:

58 %.

Крупный:

81 %.

Высокая.

Почему?

Из-за состояния тела?

Из-за уровня?

Из-за телосложения?

Я записал значения в заметки.

Гром заметил.

— Ты делаешь таблицу трупов?

— Да.

— Нормальный будущий Призыватель.

— Не начинай.

— «У этого пригодность восемьдесят один, этого забираем домой».

Я посмотрел на него.

— В инвентарь тела не кладутся.

— Жаль.

Я не ответил.

Потому что сам только что подумал об этом.



Лагерь оказался полезнее, чем выглядел.

Денег немного.

Около двух серебряных мелочью.

Зато нашли карту части подземелья.

Не системную.

Бумажную.

На ней были отмечены:

Склад.

Лагерь.

Верхний зал.

Нижний зал.

Запечатанная галерея.

Комната Хранителя.

И большой участок, залитый чернилами.

— Почему залито? — спросил Гром.

— Не знаю.

— Попробуй Идентификацию.

Я попробовал.

Карта служебных помещений.

Состояние: повреждена.

Часть информации намеренно уничтожена.

Версия А-0.31.

— Намеренно, — сказал я.

— Кто-то очень хотел, чтобы туда не ходили.

— Значит, потом пойдём.

Гром посмотрел на меня без удивления.

— Конечно.

Ещё нашли старый журнал.

Большая часть страниц сгнила.

Читались только отдельные строки:

«...перенос запрещён...»

«...семь ламп должны оставаться погашены во время...»

«...если Хранитель отказался принимать...»

«...знаки долга возвращаются только лично...»

Семь ламп.

Вот это уже важно.

Я убрал журнал.

Обратно к Рувену пошли другим путём.

Не из любопытства.

Почти.

Карта показывала короткий проход к Верхнему залу.

По дороге встретились ещё два зрителя склепа шестого уровня.

После четырёх расхитителей они казались простыми.

Но первый чуть не достал меня из-за самоуверенности.

Я решил, что «простые» — плохое слово в подземелье без карты.

За обоих получили опыт.

До шестого уровня оставалось немного.

На развилке я вспомнил табличку.

Теперь Идентификация была семь.

Протёр металл.

Служебная табличка.

«ХРАНИЛИЩЕ — ПРЯМО»

«НИЖНИЙ ЗАЛ — ВНИЗ»

«КОМНАТА ХРАНИТЕЛЯ — ДОСТУП ПО ПЕЧАТИ»

Версия А-0.31.

— Комната Хранителя, — сказал Гром.

— Видел.

— У нас есть печать?

Я показал жетоны.

— Возможно.

— Это долги.

— Возможно, это и есть пропуск.

— Какого кольца?

Опять.

— Никакого.

Гром прищурился.

— Ты сегодня странный.

— Я всегда странный.

— Но сегодня по-особенному.

Я мысленно выругался.

Слишком легко было думать о будущем плане серии так, словно герой уже что-то знает.

Нельзя.

Для Максима никакого кольца пока не существует.

Есть только три жетона.

И странный старик.

Мы вернулись в большой зал.

Рувен стоял там же.

Словно вообще не двигался.

Я подошёл.

Положил три жетона на ближайший саркофаг.

— Ваши долги.

Старик посмотрел.

— Не мои.

— А чьи?

— Тех, кто больше не может потребовать их обратно.

— Тогда кому отдавать?

Он протянул руку.

— Мне.

— Очень логично.

Гром засмеялся.

Рувен забрал первый знак.

Тот исчез в его ладони.

Потом второй.

Третий.

Система:

Скрытое задание «Вернуть три знака долга» выполнено.

Получено 420 опыта.

Получен уровень 6!

Получено 2 свободных очка характеристик.

Получено 1 свободное очко навыка.

Открыт скрытый параметр:

Совместимость с устаревшими классовыми шаблонами.

Текущее значение: скрыто.

Я замер.

Вот это уже было интересно.

Очень.

Гром увидел только опыт.

— Шестой?

— Да.

— Я ещё пятый.

— Надо было брать квест.

— Он мне его не дал!

— Детали.

Рувен отошёл на шаг.

— Теперь ответь.

— На что?

— На простые вопросы.

Гром прошептал:

— Никогда после такой фразы не бывает простых вопросов.

Рувен смотрел только на меня.

— Один сильный слуга или десять слабых?

Я ждал подвоха.

Не было.

Система не показывала вариантов.

Нужно отвечать словами.

— Зависит от задачи.

Старик молчал.

Я продолжил:

— Если удерживать проход — возможно, десять слабых. Если убить опасную цель — один сильный. Если не знаю противника, предпочту количество и информацию.

Одна из чёрных ламп вспыхнула.

Первая.

— Постоянный спутник или тот, кого легко заменить?

— Постоянный лучше, если он учится и может принимать решения. Заменяемый лучше там, где потери неизбежны.

Вторая лампа.

— Что важнее полководцу: сила или контроль?

— Контроль.

Третья.

— Почему?

— Сила, которой не можешь управлять, принадлежит не тебе.

Четвёртая.

Гром тихо сказал:

— Хорошо сказал.

Я покосился.

— Сам удивлён.

Рувен продолжил.

— Отправишь слугу на гибель, чтобы спасти себя?

Я задумался.

— Если это его назначение и другого выхода нет — да.

Пятая лампа.

— А друга?

— Нет.

Лампа погасла.

Я нахмурился.

— Неправильно?

Рувен не ответил.

Тогда я добавил:

— Точнее, не мне одному решать. Если друг сам выберет остаться — это его решение. Но приказать человеку умереть только потому, что мне страшно, я бы не хотел.

Пятая лампа снова загорелась.

Гром перестал улыбаться.

Рувен:

— Ты потерял половину армии. Враг отступает. Преследовать?

— Если не знаю его резервы — нет.

Шестая лампа.

— Ты можешь получить победу сегодня или преимущество завтра.

— Смотря какое преимущество.

Рувен ждал.

— Если сегодняшняя победа закрывает войну — победа. Если просто даёт красивый результат, а завтра из-за неё проиграю всё — преимущество.

Седьмая лампа.

Все семь горели.

Я выдохнул.

— Закончили?

— Нет.

Разумеется.

Рувен поднял руку.

Лампы погасли одновременно.

Темнота накрыла зал.

Факел Грома продолжал гореть, но его света вдруг стало мало.

На полу появились семь тонких кругов.

Каждый под одной лампой.

Система:

Испытание управления.

Зажгите семь ламп в правильной последовательности.

Попыток: 1.

Ошибка завершит цепочку заданий.

Гром прочитал моё лицо.

— Что?

Я рассказал.

— Одна попытка?

— Да.

— И подсказка?

— Нет.

— Прекрасно.

Я посмотрел на лампы.

Все одинаковые.

Семь.

Ряды саркофагов.

Надписи на стенах.

Старый журнал.

«Семь ламп должны оставаться погашены во время...»

Не помогало.

Я подошёл к первой.

Идентификация.

Чёрная лампа.

Символ: Кость.

Состояние: погашена.

Вторая:

Символ: Клинок.

Третья:

Символ: Щит.

Четвёртая:

Символ: Корона.

Пятая:

Символ: Конь.

Шестая:

Символ: Башня.

Седьмая:

Символ: Книга.

— Не просто лампы, — сказал я.

— Что там?

Я перечислил.

Гром задумался.

— Может, по силе?

— От слабого к сильному?

— Кость, клинок, щит, конь, башня, корона, книга?

— Почему книга последняя?

— Магия.

— Слишком просто.

Я начал осматривать саркофаги.

На крышках были изображения.

Не всех.

Некоторые стёрты.

Но первые ряды:

Скелет с мечом.

Два клинка.

Копьё.

Щит.

Конь.

Большое существо у стены.

Фигура с книгой.

Это уже подозрительно.

Не те же символы буквально.

Но похоже на последовательность развития армии.

Я пошёл дальше.

На одном саркофаге надпись:

«Сначала тело».

На следующем:

«Потом оружие».

Ещё:

«После оружия — строй».

«После строя — командир».

«После командира — скорость».

«После скорости — осада».

Последний:

«После осады — знание».

Вот.

— Нашёл.

Гром подошёл.

— Что?

Я прочитал.

Он посмотрел на лампы.

— Кость.

— Тело.

— Клинок.

— Оружие.

— Щит?

— Строй.

— Корона — командир.

— Конь — скорость.

— Башня — осада.

— Книга — знание.

Он кивнул.

— Логично.

— Слишком логично.

— Мор.

— Что?

— Не начинай искать вторую загадку внутри первой.

Я посмотрел на Рувена.

Тот молчал.

Одна попытка.

Если ошибусь — цепочка закончится.

В нормальной игре я бы полез в интернет.

Но в интернете этого квеста не было.

По крайней мере современного прохождения.

Я ещё раз перечитал саркофаги.

Порядок совпадал идеально.

— Ладно.

Я подошёл к лампе с Костью.

Коснулся.

Она загорелась.

1/7.

Клинок.

2/7.

Щит.

3/7.

Корона.

4/7.

Конь.

5/7.

Башня.

6/7.

Я остановился перед Книгой.

Гром тихо сказал:

— Жми.

— Спасибо.

— Всегда пожалуйста.

Я коснулся лампы.

7/7.

Секунду ничего.

Потом все семь вспыхнули белым.

Не чёрным.

И зал дрогнул.

Где-то под полом заработал механизм.

Один из дальних рядов саркофагов начал медленно рас-
ходиться.

Между ними открылась лестница.

Вниз.

Система:

Испытание управления завершено.

Совместимость подтверждена.

Доступ к нижнему протоколу открыт.

Получено 610 опыта.

Получен уровень 7!

Навык Идентификация повышен до 9.

Получено 2 свободных очка характеристик.

Я смотрел на лестницу.

Гром — тоже.

— Семь, — сказал он.

— Да.

— Ты за два дня догнал меня и обогнал.

— Скрытые квесты.

— Ненавижу скрытые квесты.

Руven впервые сдвинулся с места.

Пошёл к лестнице.

— Иди.

Я не двинулся.

— Куда?

— Вниз.

— Что там?

— Выбор.

— Какой?

Старик остановился.

— Тот, после которого старый путь либо снова начнётся, либо окончательно закончится.

Гром покосился на меня.

— Может, сейчас как раз момент подумать?

— Я думаю.

— По лицу не видно.

Мы спустились.

Лестница закончилась небольшим круглым залом.

Там не было врагов.

Не было сундуков.

Не было золота.

Только чёрное каменное кресло в центре.

И металлическая пластина перед ним.

На стене — полустёртая эмблема: круг, перечёркнутый семью вертикальными линиями.

Я подошёл.

Идентификация.

Классовый терминал.

Состояние: аварийное.

Версия: А-0.31.

Активный шаблон: повреждён.

Системная поддержка: отсутствует.

Руven остался у входа.

Гром подошёл ко мне.

— Это оно?

— Похоже.

Я коснулся пластины.

Интерфейс мигнул.

Первое сообщение:

Обнаружен устаревший классовый модуль.

Проверка совместимости...

Интеллект: соответствует.

Воля: соответствует.

Восприятие: соответствует.

Поведенческий профиль: соответствует.

Выполнено испытание управления: да.

Выполнено испытание долга: да.

Выполнено испытание выбора: да.

Наличие активного основного класса: нет.

Совместимость: 87 %.

Следующая строка появилась с задержкой.

Предупреждение.

Шаблон исключён из стандартного дерева классов.

Поддержка текущей версией игры не гарантируется.

Официальная база навыков отсутствует.

Автоматические рекомендации развития отсутствуют.

Возможны несовместимости с современным контентом.

После активации стандартный выбор класса на 10 уровне будет заблокирован.

Гром читал только часть текста, которую я пересказывал вслух.

— То есть можешь испортить персонажа.

— Да.

— Навсегда?

— Похоже.

— Название хоть есть?

Я посмотрел ниже.

Строка дрожала.

Символы появлялись кусками.

Класс:

[ДАННЫЕ ПОВРЕЖДЕНЫ]

Восстановление...

12 %.

31 %.

44 %.

Ошибка.

Название недоступно.

Гром скрестил руки.

— Я бы не нажимал.

— Почему?

— Потому что неизвестный класс из альфы, который даже игра нормально прочитывать не может.

— Именно поэтому хочется нажать.

— Это не аргумент.

— Редкий контент.

— Это тоже не аргумент.

— Он никому не доступен.

— Мор.

— Ладно.

Я действительно задумался.

Персонажу семь уровней.

Не семьдесят.

Не сто.

Если класс окажется мусором — потеря неприятная, но не катастрофическая.

Можно создать нового.

Потеряю несколько вечеров.

Небольшую сумму денег.

Квесты.

Репутацию.

Зато если не возьму...

Я почти наверняка больше сюда не попаду.

Система прямо предупреждала:

старый путь либо начнётся, либо закончится.

— Сколько у тебя времени на выбор? — спросил Гром.

Я посмотрел.

Таймера не было.

— Не ограничено.

— Тогда выйдем. Почитаем форум. Подумаем.
Разумно.

Очень.

Я уже собирался согласиться.

Но интерфейс изменился.

Появилась новая строка.

Внимание.

Обнаружена попытка восстановления имени шаблона из
локального архива.

Восстановлено: 63 %.

Я замер.

Буквы начали проявляться.

Сначала одна.

Потом две.

Класс:

НЕ_Р_М_НТ.

Гром тоже увидел часть.

— Что это?

Я не ответил.

Ещё секунда.

НЕ_РОМ_НТ.

Потом:

НЕКРОМАНТ.

В зале стало очень тихо.

Даже Гром ничего не сказал.

Название висело перед глазами чётко.

Без вопросительных знаков.

Без ошибки.

НЕКРОМАНТ.

Статус:

Устаревший классовый шаблон.

Последняя успешная активация:

данные недоступны.

Доступность:

закрыта.

Количество активных персонажей:

данные недоступны.

И ниже две кнопки.

АКТИВИРОВАТЬ.

ОТКАЗАТЬСЯ.

Я смотрел на них.

Гром наконец выдохнул:

— Ну вот теперь я точно не знаю, что тебе советовать.

Я улыбнулся.

— А я, кажется, знаю.

И протянул руку к кнопке.

Глава 5. Некромант

Я нажал «АКТИВИРОВАТЬ».

Никакого грома.

Никакого чёрного пламени.

Никакого голоса древнего бога, который торжественно сообщит, что я только что сделал величайшую ошибку в своей жизни.

Интерфейс просто исчез.

На полсекунды.

А потом перед глазами вспыхнуло столько сообщений, что я перестал понимать, куда смотреть.

КЛАСС ИЗМЕНЁН.

Новичок → Некромант.

Статус класса:

УСТАРЕВШИЙ.

Совместимость с текущей версией:

НЕ ПОДТВЕРЖДЕНА.

Стандартный выбор класса на 10 уровне:

ЗАБЛОКИРОВАН.

Автоматические рекомендации развития:

НЕДОСТУПНЫ.

Официальное дерево навыков:

НЕДОСТУПНО.

Обучающие задания:

НЕДОСТУПНЫ.

Классовый наставник:

НЕ НАЙДЕН.

Я моргнул.

— Ну? — спросил Гром.

— Всё хорошо.

— По твоему лицу не похоже.

— Мне просто очень нравится слово «недоступно».

Следующее окно раскрылось поверх первого.

Открыты классовые навыки:

Призыв нежити — 1.

Контроль нежити — 1.

Некромантия — 1.

Костяная броня — 1.

Доступен классовый ресурс:

КОНТРОЛЬ НЕЖИТИ.

Текущее значение:

Я перечитал.

— Тринадцать.

— Что тринадцать?

— Какой-то Контроль нежити. Ноль из тринадцати.

— Это хорошо?

— Понятия не имею.

— Очень перспективный класс.

— Есть ещё.

Мана:

170/170.

Очки Смерти:

0.

Подготовленные останки:

0/3.

Я остановился.

— Очки Смерти.

Гром посмотрел на меня.

— Всё. Поздравляю. Ты официально стал подозритель-
ным.

— Тут ещё останки.

— Ещё лучше.

Я открыл окно персонажа полностью.

Мор.

Человек.

Некромант.

Уровень 7.

Сила: 10.

Ловкость: 10.

Интеллект: 19.

Воля: 18.

Восприятие: 12.

Телосложение: 10.

Здоровье: 110.

Мана: 170.

Контроль нежити: 13.

Очки Смерти: 0.

Класс выглядел настоящим.

Не временным баффом.

Не названием старого задания.

Не декоративной строкой.

Некромант.

Я ткнул пальцем в название.

Открылась справка.

Ошибка загрузки описания класса.

Повторить?

Я рассмеялся.

— Что?

— Даже описание не работает.

— Я предупреждал.

— Зато класс есть.

— Это пока единственное, что мы знаем.

Сзади раздался голос Рувена:

— Нет.

Мы обернулись.

Старик стоял у лестницы.

— Что «нет»? — спросил я.

— Не единственное.

Он медленно подошёл.

Теперь над ним появилось имя.

Рувен.

Хранитель.

Уровень: ???

Статус: классовый NPC.

Версия: A-0.31.

Вот это уже прогресс.

— Значит, вы всё-таки наставник?

— Нет.

— Тогда кто?

— Тот, кто остался.

Гром пробормотал:

— Опять загадками.

Рувен посмотрел на него.

— Ты всё ещё здесь.

— К сожалению.

— Значит, не всё потеряно.

Я решил вмешаться, пока они не начали дружить.

— Что мне делать с классом?

Рувен посмотрел на чёрное кресло.

— Начать.

— Очень конкретно.

— Ты хотел старый путь. Получил.

— А как им пользоваться?

— Вызови слугу.

Вот.

Наконец-то.

Я открыл навыки.

Призыв нежити.

Уровень навыка: 1.

Описание:

Создаёт управляемое существо из пригодных останков.

Требования:

— подходящие останки;

— свободный Контроль;

— достаточный запас маны;

— известная схема создания.

Известные схемы:

Мёртвый солдат.

Стоимость:

35 маны.

Контроль:

1.

Требования к останкам:

гуманоид;

пригодность не менее 35 %.

Максимальный уровень призыва:

не выше уровня Некроманта.

Я перечитал три раза.

— Вот зачем пригодность.

— Что? — спросил Гром.

— Я видел её у трупов ещё до получения класса.

Рувен кивнул.

— Совместимость была определена раньше, чем ты сделал выбор.

— То есть игра уже тогда решила, что я подхожу?

— Нет.

— Но параметр показывала.

— Видеть дверь и войти в неё — разные вещи.

Гром ткнул в старика пальцем.

— Вот сейчас было неплохо.

Рувен проигнорировал.

Я открыл список останков вокруг.

Ближайшие:

Расхититель могил, уровень 7.

Пригодность: 72 %.

Смотритель склепа, уровень 6.

Пригодность: 64 %.

Смотритель склепа, уровень 6.

Пригодность: 57 %.

— Можно любого? — спросил я.

— Попробуй.

Очень полезно.

Мы вернулись в верхний зал.

Тело первого расхитителя всё ещё лежало между саркофагами.

Я подошёл.

Система сама подсветила останки слабой серой рамкой.

Раньше такого не было.

Пригодные останки.

Расхититель могил.

Уровень при жизни: 7.

Повреждение тела: 28 %.

Пригодность: 72 %.

Возможные действия:

Обыскать.

Утилизировать.

Подготовить.

Поднять как нежить.

Вот оно.

Я выбрал последнее.

Передо мной открылась простая схема.

Тип нежити:

Мёртвый солдат.

Уровень:

7.

Стоимость:

35 маны.

Контроль:

1.

Вероятность успешного создания:

91 %.

Время ритуала:

18 секунд.

— Что происходит? — спросил Гром.

— Сейчас узнаем.

Я подтвердил.

На полу под телом появился тусклый круг.

Не эффектный.

Скорее неприятный.

Серые линии.

Несколько символов.

Тело дёрнулось.

Гром сделал шаг назад.

— О.

— Что?

— Ничего. Продолжай.

Полоса ритуала медленно заполнялась.

Восемнадцать секунд.

В бою — вечность.

На восьмой секунде у тела начала исчезать кровь.

На двенадцатой кожа посерела.

На пятнадцатой пальцы сжались.

На восемнадцатой труп открыл глаза.

Не светящиеся.

Просто мутные.

Система:

Создание завершено успешно.

Получен первый призыв.

МЁРТВЫЙ СОЛДАТ.

Уровень: 7.

Контроль: 1.

Мана: 135/170.

Открыта команда:

Следовать.

Открыта команда:

Стоять.

Открыта команда:

Атаковать.

Открыта команда:

Защищать.

Открыта команда:

Прекратить действие.

Я смотрел.

Мёртвый солдат медленно поднялся.

Очень медленно.

Сначала сел.

Потом упёрся рукой в камень.

Встал.

Криво.

Его меч лежал на полу.

Солдат посмотрел на меня.

Потом на меч.

Потом снова на меня.

И замер.

Гром молчал.

Я тоже.

Наконец я сказал:

— Возьми меч.

Солдат не двинулся.

— Меч.

Ничего.

Я указал рукой.

— Подними оружие.

Солдат посмотрел туда, куда я указывал.

Потом сделал шаг.

Зацепился ногой за край саркофага.

Почти упал.

Гром отвернулся.

Плечи у него затряслись.

— Не смей.

— Я ничего.

— Ты смеёшься.

— Я поддерживаю.

Солдат дошёл до меча.

Наклонился.

Не взял.

Выпрямился.

— Да что не так?

Я открыл карточку.

Мёртвый солдат.

Уровень: 7.

Здоровье: 132/132.

Сила: 11.

Ловкость: 6.

Интеллект: 1.

Воля: отсутствует.

Экипировка:

нет.

Командный режим:

буквальный.

Оружейный шаблон:

меч / топор / булава / лёгкий щит.

Ручное назначение экипировки:

доступно.

Я вздохнул.

Поднял меч сам.

Открыл инвентарь Солдата.

Перетащил.

Оружие экипировано.

Мёртвый солдат сразу взял меч в руку.

Гром уже не сдерживался.

— Величайшая тёмная сила!

— Замолчи.

— Смотри! Он вооружён!

— Гром.

— Сейчас захватим сервер.

— Я тебя первым подниму.

— Тела игроков нельзя.

Я посмотрел на него.

— Откуда знаешь?

— Потому что иначе форум уже горел бы.

Я проверил справку.

Он угадал.

Ограничения:

Игровые персонажи игроков не являются допустимыми останками.

Доступны:

NPC;

монстры;

часть питомцев;

специальные останки.

Недоступны:

игроки;

конструкты;

элементали;

сюжетно защищённые NPC;

объекты без пригодного физического тела.

— Игроков нельзя, — подтвердил я.

— Жаль.

— Очень.

Я повернулся к Солдату.

— Следуй за мной.

Он пошёл.

На первом повороте врезался плечом в саркофаг.

Остановился.

Я сделал ещё шаг.

Он остался стоять.

— Почему?

Открыл команды.

Следовать:

выбранная дистанция — 2 метра.

Маршрут заблокирован.

Ожидание команды.

Я посмотрел на препятствие.

Между Солдатом и мной стоял край каменного саркофага.

Он мог обойти.

Я мог обойти.

Любой человек мог обойти.

Но Интеллект 1, видимо, имел своё мнение.

— Обойди саркофаг слева.

Солдат повернул голову.

Сделал три шага влево.

Теперь мог пройти.

Пошёл.

Гром уже держался за живот.

— Не могу.

— Я рад.

— Ты нашёл секретный класс, чтобы работать навигатором для трупа.

— Пока да.

— Лучший день.

Рувен смотрел без улыбки.

— Смешно?

Гром выпрямился.

— Немного.

— Первые всегда были такими.

Я повернулся.

— Первые?

— Солдаты.

— А есть не первые?

Рувен молчал.

— Какие?

— Те, которых заслужишь.

Вот это уже лучше.

— Как?

— Учись.

— Где?

— Сам.

Хорошо.

Очень старый подход к обучению.

※※

Я решил проверить бой.

Не в серьёзной ситуации.

В зале оставался один Смотритель склепа шестого уровня в боковой комнате, которого мы раньше обошли.

Идеальная тестовая цель.

Я поставил Солдата перед дверью.

— Атакуй Смотрителя, когда он выйдет.

Система:

Команда слишком сложна для текущего уровня Контроля.

Упростите приказ.

Я закрыл глаза.

— Стоять.

Солдат замер.

— Атаковать следующую враждебную цель.

Система:

Команда принята.

Гром открыл дверь.

Смотритель увидел его.

А потом Мёртвого солдата.

На секунду NPC завис.

Будто старая логика не знала, кого считать приоритетом.

Потом бросился на Солдата.

Меч ударил.

Мёртвый солдат не заблокировал.

Вообще.

Получил двадцать два урона.

И только потом начал свою атаку.

Медленный замах.

Смотритель легко ушёл.

Второй удар врага.

Минус девятнадцать.

— Он умрёт, — сказал Гром.

— Вижу.

— Помогаем?

— Подожди.

Солдат снова замахнулся.

На этот раз попал.

Минус тринадцать.

Смотритель атаковал.

Солдат стоял.

Меч в плечо.

Минус двадцать.

Я смотрел на команды.

Защищаться.

Нет.

Блокировать.

Нет.

Отступить.

Есть.

— Отступить на три метра!

Солдат развернулся.

И получил удар в спину.

— Отлично, — сказал Гром.

— Не комментируй.

Я вступил в бой.

Копьё.

Гром с другой стороны.

Через несколько секунд Смотритель погиб.

Получено 31 опыта.

Мёртвый солдат:

Здоровье 54/132.

Повреждение тела: 41 %.

Я осмотрел его.

В плече глубокий разрез.

На груди ещё один.

— И что теперь? — спросил Гром.

— Наверное, лечить.

— Зельем?

Я попробовал.

Система:

Невозможно.

Тип существа: нежить.

Я открыл Некромантию.

Новый доступный раздел:

Полевой ремонт.

Требуется:

кость;

плоть;

ткань;

некротическая энергия.

Стоимость:

зависит от повреждения.

— Ремонтировать.

— Чем?

— Телами.

Гром посмотрел на погибшего Смотрителя.

— Началось.

Я выбрал ремонт.

Система подсветила тело.

Использовать часть останков?

Да.

Мана:

-12.

Пригодность тела Смотрителя:

64 % → 51 %.

Мёртвый солдат:

Здоровье:

54 → 96.

Повреждение:

41 % → 23 %.

Кожа на ранах стянулась.

Не красиво.

Но эффективно.

— То есть лечащие зелья не нужны, — сказал Гром.

— Нужны останки.

— Которые здесь лежат бесплатно.

— Здесь.

— А в городе?

Первая проблема.

Если нежить повреждается там, где нет подходящих тел,
ремонтировать её будет нечем.

Я открыл навык ещё раз.

Можно использовать:

кости;

кожу;

плоть;

специальные ремкомплекты.

То есть ресурсы можно покупать.

И расходы всё равно будут.

— Не бесплатный класс, — сказал я.

— Ещё не всё потеряно.

Я посмотрел на Солдата.

— Подними меч перед собой.

Он поднял.

— Держи.

Он держал.

— Гром, ударь легко.

— Его?

— Да.

Гром ткнул мечом.

Мечи столкнулись.

Блок.

Получено 3 урона вместо расчётных 14.

— Вот.

— Ты учишь его вручную.

— Именно.

— А он запомнит?

Хороший вопрос.

Я отменил команду.

Солдат опустил меч.

— Блок.

Ничего.

— Повторить защитное положение.

Система:

Команда не распознана.

— Пока нет.

— Значит, каждый раз объяснять?

— Пока.

Рувен подошёл.

— Командир учится раньше армии.

— Навык Контроль?

— Среди прочего.

— Он потом будет понимать сложные команды?

— Если ты будешь способен их отдать.

— А он станет умнее?

— Этот?

Рувен посмотрел на Солдата.

— Нет.

Гром снова засмеялся.

Я постарался не обидеться за собственного трупа.

— Тогда зачем он нужен?

— Ты сам ответил на вопрос в испытании.

Десять слабых.

Я вспомнил.

Количество.

Строй.

Контроль.

Один Солдат — мусор.

Пять?

Десять?

Если каждый одинаково туп, проблема управления станет в десять раз хуже.

Но если научиться отдавать групповые команды...

Я открыл Контроль нежити.

Контроль нежити — 1.

Позволяет:

— удерживать созданную нежить;

— отдавать базовые команды;

— создавать группы: недоступно;

— формации: недоступно;

— цепочки команд: недоступно;

— автономные правила: недоступно.

Требования скрыты.

Механика была.

Просто закрыта привыком.

— Значит, ты не бесполезный, — сказал я Солдату.

Он смотрел в стену.

Гром кивнул.

— Его это очень поддержало.

✱

Следующая проблема нашлась почти сразу.

Я хотел убрать Солдата.

Не убить.

Не распустить навсегда.

Просто спрятать.

Обычные Призыватели отзывали питомцев в специальное пространство.

У Некроманта такой кнопки не было.

— Рувен.

— Нет.

— Я ещё не спросил.

— Спрятать его нельзя.

— Почему?

— Потому что он существует.

— Очень философски.

— Ты создал тело. Оно не исчезает, когда тебе становится неудобно.

— Тогда как ходить в город?

— Как хочешь.

Гром представил.

— Тыходишь через главные ворота с мертвецом.

— Замечательно.

— Храмовники счастливы.

— Ещё лучше.

Я открыл описание города.

Правила Тирена:

Запрещены:

агрессивные существа без контроля;

призванные демоны;

враждебная нежить;

боевые питомцы в активном режиме внутри отдельных районов.

Контролируемая нежить?

Не было отдельной строки.

Потому что современная игра, возможно, вообще не рассчитывала на игрока-Некроманта.

— А если он погибнет?

Рувен ответил:

— Тогда перестанет быть твоим.

— Можно поднять снова?

— Если останки пригодны.

— Сколько раз?

— Пока есть что поднимать.

Я посмотрел на Солдата.

— Можно распустить?

— Да.

В карточке нашлась команда.

Освободить контроль.

Предупреждение:

существо перестанет считаться вашим призывом.

Повторное получение контроля без нового ритуала невозможно.

После освобождения созданная нежить:

— может перейти в нейтральное состояние;

— может разрушиться;

— может стать враждебной в зависимости от шаблона.

Мёртвый солдат:

разрушится.

То есть даже отозвать нельзя.

Каждый призыв — расходуемый.

Создал.

Использовал.

Потерял или уничтожил.

Начинай заново.

Я всё меньше понимал, почему кто-то вообще мог считать
этот класс хорошим.

Пока.

— Есть что-то ещё? — спросил я.

Рувен долго смотрел.

— Есть.

Наконец.

Он развернулся и пошёл к дальней двери.

Мы последовали.

Мёртвый солдат тоже.

На пороге зацепился плечом.

Я уже даже не удивился.

— Левее.

Он сдвинулся.

Прошёл.

— Прогресс, — сказал Гром.

✱✱

Комната Хранителя оказалась маленькой.

Стол.

Шкаф.

Каменная полка.

Старое кресло.

И металлический ящик.

Руven остановился перед ним.

— То, что осталось.

— От чего?

— От хозяина.

— Какого хозяина?

Старик посмотрел на меня.

— Не твоего.

Спасибо.

Ящик открылся сам.

Внутри лежало кольцо.

Чёрный металл.

Простое.

Без камня.

На внешней стороне — семь маленьких углублений.

Только одно едва заметно светилось.

Я использовал Идентификацию.

Кольцо Тихой Печати.

Редкость:

не определена.

Тип:

классовый артефакт.

Комплект:

РЕГАЛИИ ПОСЛЕДНЕГО НЕКРОМАНТА.

Собрано:

1/7.

Я перестал дышать на пару секунд.

Гром заглянул через плечо.

— Один из семи.

— Угу.

— То есть ещё шесть.

— Похоже.

— Где?

Рувен ответил:

— Не здесь.

— Вот спасибо, — сказал Гром.

Я продолжил читать.

Кольцо Тихой Печати.

Уровень предмета:

I.

Опыт предмета:

0/100.

Свойства:

+2 Контроля нежити.

Пассивное:

Скрытая Печать.

Стандартная Идентификация не отображает истинное название класса владельца.

Активное:

Печать Призыва.

Позволяет сохранить один полностью подготовленный ритуал призыва и активировать его мгновенно.

Я перечитал.

— Вот это уже полезно.

— Что?

Я объяснил.

Гром кивнул.

— Значит, вместо восемнадцати секунд можешь один раз вызвать сразу.

— Если заранее подготовлю.

— В бою может решить.

— Да.

Я взял кольцо.

Система:

Предмет привязан.

Невозможно передать.

Невозможно продать.

Невозможно уничтожить стандартными средствами.

Комплект Регалий Последнего Некроманта:

1/7.

Кольцо село на средний палец левой руки.

Само.

Размер подогнался.

Контроль:

13 → 15.

И тут ещё одно сообщение.

Обнаружено классовое скрывание.

Публичная строка класса изменена.

Для игроков без достаточного уровня специальных навыков:

Класс: СКРЫТ.

Я открыл профиль Грома.

— Просканируй меня.

— Зачем?

— Просто.

Он использовал Идентификацию.

— Мор. Человек. Седьмой уровень. Класс скрыт предметом.

— Некроманта не видишь?

— Нет.

Вот.

Это было действительно ценно.

Пока никто не знает, что я нашёл.

Можно спокойно разобраться.

Если класс окажется сильным — не светить механику.

Если слабым — не выглядеть идиотом на весь сервер.

Гром хмыкнул.

— Теперь можешь всем говорить, что у тебя секретный класс.

— Не буду.

— Почему?

— Потому что тогда все захотят узнать какой.

— А если скажешь «Призыватель»?

— На десятом уровне люди увидят несоответствие.

— Пока седьмой.

— Вот именно. Есть время.

Рувен подошёл к шкафу.

Достал оттуда старый журнал.

Не Книга Мёртвых.

Просто потрёпанная книга.

Рувен положил её на стол.

— Слушай.

— Что?

— Класс считался завершённым тогда, когда у владельца были Регалии и Книга.

Я сразу вспомнил семь ламп.

Последняя — Книга.

— Какая Книга?

Рувен не ответил.

— Книга Мёртвых?

Старик поднял глаза.

Попал.

— Где она?

Тишина.

— Кто последний владелец?

Тишина.

— Как получить?

Рувен открыл рот.

И вдруг дёрнулся.

Не как человек.

Как сломанная модель.

Голова повернулась на несколько градусов в сторону.

Голос изменился.

— Ошибка сценария.

Мы с Громом замерли.

— Что? — спросил я.

— Ошибка сценария.

— Рувен?

— Связанный объект не найден.

Голос был уже не его.

Плоский.

Системный.

— Книга Мёртвых?

— Связанный объект не найден.

— Последнее местонахождение?

Рувен моргнул.

Чёрные глаза снова стали живыми.

— Там, где армия впервые проиграла.

Я ждал.

— И?

— Там, где армия впервые проиграла.

— Это всё?

— Там, где армия впервые проиграла.

Гром тихо сказал:

— Зациклился.

Я подошёл ближе.

— Рувен.

— Там, где армия впервые проиграла.

— Как называлось место?

— Там, где армия впервые проиграла.

— Кто проиграл?

— Там, где армия впервые проиграла.

Всё.

Ветка умерла.

Я записал фразу.

Потом посмотрел на старый журнал.

— А это?

— Бери.

Внутри были несколько страниц со старыми механиками. Большинство повреждено.

Читались только основные правила.

«Контроль определяет не силу войска, а количество приказов, которое полководец способен удерживать».

«Низшая нежить не мыслит. Она исполняет».

«Сильный мертвец без приказа хуже слабого, стоящего в правильном месте».

«Не ищи вечных солдат. Ищи дешёвых».

Последняя фраза мне понравилась.

Очень.

Гром прочитал.

— Теперь понятно, почему твой красавец такой.

Я посмотрел на Солдата.

Тот стоял лицом к шкафу.

— Он не красавец.

— Зато дешёвый.

— Один Контроль.

— И тридцать пять ман.

— Тело бесплатно.

— Если рядом лежит.

— Да.

Мы вышли из комнаты.

✱✱

Я решил создать второго.

Не потому, что надо.

Потому что хотел понять предел.
В большом зале лежали останки Смотрителя.
Пригодность 57 %.
Ритуал.
35 маны.
Новый Солдат.
Уровень 6.
Встал.
Такой же умный.
То есть никак.
Теперь у меня было два.
Контроль:
2/15.
Мана:
88/170.
Я поставил их рядом.
— Следовать за мной.
Оба пошли.
Первый оказался ближе.
Второй попытался пройти через него.
Застрял.
Гром сел на саркофаг.
— Всё. Я здесь останусь.
— Почему?
— Это лучше любого шоу.
— Правее.

Второй Солдат сделал шаг вправо.

Первый продолжил.

Теперь оба двигались.

— Стоп.

Один остановился.

Второй сделал ещё два шага.

— Всем стоять.

Оба замерли.

Я замолчал.

— Что? — спросил Гром.

— «Всем» сработало.

— Уже прогресс.

Я открыл Контроль нежити.

Навык повысился.

Контроль нежити — 2.

Открыта простая групповая команда:

ВСЕМ.

Не количество существ прокачивало навык.

Сложность управления.

Я попробовал:

— Всем следовать.

Оба пошли.

На этот раз синхронно.

Один всё равно задел саркофаг.

Но уже лучше.

Я улыбнулся.

Гром заметил.

— Началось.

— Что?

— Ты уже любишь своих идиотов.

— Не люблю.

— Конечно.

— Я вижу механику.

— Ты видишь армию.

Я посмотрел на двух Солдат.

Смешно.

Два мертвеца, которые не умеют обходить мебель без под-
сказки.

Армия.

Но Рувен ведь говорил именно об этом.

Не один сильный.

Количество.

Строй.

Контроль.

Если навык развивается...

Если появятся формации...

Если новые виды нежити действительно существуют...

Может быть.

Пока рано.

Очень рано.

❖❖

Уходить из склепа с двумя Мёртвыми солдатами оказалось отдельной задачей.

Во-первых, проход узкий.

Во-вторых, один раз я забыл приказать второму повернуть на лестнице, и он продолжил идти прямо в стену.

В-третьих, у выхода в каменоломню выяснилось, что дневной свет им не мешает.

Хорошо.

Я уже представлял, как получаю класс, который работает только ночью.

Мы вышли наружу.

В игре был вечер.

Каменоломня пустая.

Гром посмотрел на двух Солдат.

— И что теперь?

— Тест.

— На ком?

— Волки.

— Ты очень злопамятный.

— Это наука.

Мы пошли к лесу.

Солдаты следовали за нами.

Плохо.

Но следовали.

Через десять минут нашли молодого волка пятого уровня.

Один.

Идеально.

— Стоять.

Солдаты замерли.

Гром отошёл.

— Это твой бой.

— Именно.

Я отметил волка.

— Всем атаковать волка.

Система:

Команда распознана как:

ВСЕМ → АТАКОВАТЬ → выбранная цель.

Контроль нежити повышен до 3.

Оба Солдата пошли.

Не побежали.

Пошли.

Волк заметил их.

Рыкнул.

Бросился.

Первого ударил в ногу.

Минус восемнадцать.

Солдат махнул мечом.

Мимо.

Второй подошёл сбоку.

Ударил.

Попал.

Минус одиннадцать.

Волк повернулся ко второму.

Первый ударил со спины.

Минус четырнадцать.

Я замер.

Один Солдат был плох.

Два уже заставляли противника менять цель.

Пока один получал удар, второй бил.

Волк снова атаковал.

Второй Солдат потерял здоровье.

Первый продолжал.

Через несколько обменов волк погиб.

Получено 21 опыта.

Солдаты остались стоять возле тела.

Первый:

98/132.

Второй:

79/118.

Оба функционируют.

— Ну? — спросил Гром.

Я подошёл к волку.

Идентификация.

Молодой лесной волк.

Уровень 5.

Пригодность: 76 %.

Поднять как нежить.

Я нажал.

Список схем:

Мёртвый солдат.

Несовместимые останки:

тип тела не соответствует.

Волков Солдатами не сделать.

Значит, для зверей нужны отдельные схемы.

Если вообще есть.

Я отменил.

— Два работают лучше одного, — сказал Гром.

— Да.

— Не в два раза.

— Нет.

— Почему?

— Потому что противник не может одновременно смотреть на обоих.

— Три?

— Ещё лучше.

— Десять?

Я посмотрел на лес.

— Вот это и надо проверить.

Гром усмехнулся.

— Понимаю, куда всё идёт.

— Куда?

— Скоро ты будешь считать не урон, а фронт.

Я вспомнил семь ламп.

Тело.

Оружие.

Строй.

Командир.

Скорость.

Осада.

Знание.

И вдруг стало очень интересно узнать, что находится дальше Солдата.



Третьего Солдата создать сразу не удалось.

Не потому, что не хватало Контроля.

Маны.

После двух призывов и ремонта осталось мало.

Вот ещё ограничение.

Я сел на камень.

Проверил параметры.

Мана восстанавливается:

2,8 единицы в минуту вне боя.

То есть 35 маны на Солдата — примерно двенадцать с половиной минут естественного восстановления.

Не ужасно.

Но быстро армию не наштампуеть.
Особенно после боя.
Очки Смерти:

4.

Я впервые заметил изменение.

— Гром.

— Что?

— У меня появились Очки Смерти.

— Поздравляю.

— Четыре.

— Откуда?

Я открыл журнал.

Получено Очков Смерти:

Смотритель склепа — 1.

Расхититель могил — 1.

Расхититель могил — 1.

Молодой лесной волк — 1.

Условие получения:

существо должно погибнуть в радиусе действия Некроманта после активации класса.

Тела игроков:

не дают Очков Смерти.

— Ресурс с убийств NPC и мобов.

— На что?

— Пока неизвестно.

— Отличный класс.

— Мне начинает нравиться.

— Ты мазохист.

Возможно.

Потому что с каждой новой найденной проблемой появлялась новая механика.

Класс не давал готовых ответов.

Он заставлял разбираться.

А это мне нравилось гораздо больше красивого набора «нажми один, потом два, потом ульта».

Гром посмотрел на время.

— В город?

Я посмотрел на Солдат.

— Вот теперь проблема.

— Я же говорил.

До Тирена около часа.

Два мертвеца.

Контролируемые.

Формально не запрещены.

Но первая же городская стража может решить иначе.

— Попробуем.

— Серьёзно?

— Надо узнать.

— А если нападут?

— Распущу.

— А если оштрафуют?

— Заплачу.

— Вот теперь идём.



До ворот добрались без приключений.

Почти.

Встретили двух игроков.

Один — Лучник шестого уровня.

Второй — Маг пятого.

Они увидели нас издалека.

Остановились.

Сначала посмотрели на Грома.

Потом на меня.

Потом на двух серокожих Солдат.

Лучник использовал Идентификацию.

Я увидел значок сканирования.

Кольцо нагрелось.

На секунду.

Игрок нахмурился.

— Это что за петы?

Я пожал плечами.

— Квестовые.

Не самая красивая ложь.

Но первая, что пришла.

— Откуда?

— Каменоломня.

— Там есть квест с петами?

— Теперь есть.

Гром кашлянул.

Лучник приблизился.

— Какой класс?

— Пока не хочу говорить.

Игрок снова сканировал.

— У тебя класс скрыт.

— Значит, Идентификация правильно работает.

Он не оценил.

Маг обошёл одного Солдата.

— Они нежить.

— Очень наблюдательно.

— Где взял?

— Нашёл.

— Не хочешь сказать?

— Пока нет.

Лучник пожал плечами.

— Ладно.

Они ушли.

Но несколько раз оглянулись.

Гром дождался, пока они отойдут.

— «Квестовые»?

— Сработало.

— На пять минут.

— Нам больше и не надо.

— Видео записали.

Я остановился.

— Что?

— Лучник включил запись, когда подошёл.

— Откуда знаешь?

— Индикатор у виска мигнул.

Чёрт.

— Значит, скоро появится на форуме.

— Может, нет.

— Появится.

— И что?

Я посмотрел на кольцо.

Класс они не увидели.

Только двух странных существ.

Пока терпимо.

— Ничего.

У ворот стало интереснее.

НПС-стражник поднял копьё.

— Остановиться.

Мы остановились.

Он посмотрел на Солдат.

— Нежить запрещена внутри внутренних кварталов Тирена.

Вот.

— А во внешних?

— Контролируемые существа класса «нежить» допускаются на торговую окраину и военный двор при наличии контроля владельца.

Я чуть не улыбнулся.

Старая механика всё-таки существовала в правилах.

— Как подтвердить?

Стражник посмотрел на меня.

Потом на кольцо.

Система:

Проверка контроля.

Контроль нежити:

2/15.

Состояние призывов:

стабильно.

— Проход разрешён до Военного двора. Храмы, жилые кварталы и рынок запрещены.

— Понял.

Гром тихо сказал:

— Не верится.

— Мне тоже.

Мы вошли.

Игроки смотрели.

Много.

Два Мёртвых солдата рядом с новичком действительно

выделялись.

Во дворе нашлась площадка для тренировок питомцев и призывов.

Но проблема оставалась:

нежить физическая.

Выйду из игры — что будет?

Справка:

При выходе владельца:

контролируемая нежить переходит в режим ожидания до 30 минут.

После 30 минут:

автоматическое разрушение, если отсутствует привязка к разрешённому хранилищу/гарнизону.

Хранилище:

недоступно.

Гарнизон:

недоступно.

То есть через полчаса после моего выхода они развалятся.

Я посмотрел на двух Солдат.

Два тела.

Семьдесят маны.

Ремонт.

Время.

— Распускаешь? — спросил Гром.

— Придётся.

Я выбрал первого.

Освободить контроль.

Подтвердить?

Да.

Мёртвый солдат остановился.

Секунда.

Он просто рухнул.

Остались обычные испорченные останки.

Пригодность:

9 %.

Повторное использование:

невозможно.

Второй так же.

Контроль:

0/15.

Очки Смерти:

4.

Я смотрел на тела.

— Дорого, — сказал Гром.

— Да.

— Класс расходует ресурсы каждый игровой день.

— Если нет базы.

— Или хранилища.

— Да.

— Значит, потом придётся получать.

Я посмотрел на него.

— Ты уже говоришь «потом».

— Мне интересно, насколько далеко зайдёт этот цирк.

— Очень далеко.

— Не сомневаюсь.

✱✱

Перед выходом я снова открыл профиль.

Мор.

Уровень 7.

Класс:

Некромант.

Публично:

СКРЫТ.

Навыки:

Призыв нежити 3.

Контроль нежити 3.

Некромантия 2.

Костяная броня 1.

Идентификация 9.

Известные схемы:

Мёртвый солдат.

Регалии:

Кольцо Тихой Печати I.

Комплект:

1/7.

Опыт кольца:

2/100.

Книга:

неизвестно.

Я задержался на последней строке.

Книга.

Прямого пункта раньше не было.

Теперь появился.

Статус:

Связанный наследный артефакт не обнаружен.

Подсказка:

«Там, где армия впервые проиграла».

Я сохранил.

Надо искать.

Но не сейчас.

Сначала понять Солдат.

Прокачать Контроль.

Заработать хотя бы ещё несколько уровней.

И решить, как вообще объяснять людям странных мерт-
вцов.

Я вышел из игры.

✱✱

Крышка капсулы поднялась.

В комнате было темно.

Телефон показывал 02:18.

Я сел.

Пить хотелось ужасно.

Рядом лежала бутылка воды.

Сделал несколько глотков.

Потом открыл телефон.

Три сообщения от Грома.

Первое:

«ты видел форум?»

Второе:

«УЖЕ»

Третье — ссылка.

Я открыл.

Тема появилась девять минут назад.

«Что за новый призыв у новичка в Тирене?»

Видео.

На нём я.

Гром.

Два Мёртвых солдата.

Качество среднее.

Но видно хорошо.

Автор:

GrinArrow.

Тот самый Лучник.

Описание:

«Встретили возле старой каменоломни двух игроков. Один 7 лвл, класс скрыт каким-то предметом. Водит двух гуманоидных петов, похожих на нежить. В базе таких призывов не нашёл. Кто знает?»

Комментарии уже шли.

«Ивентовые».

«Старый квест».

«Редкий питомец».

«Может тестеры».

«Фейк».

«Модераторы разрешают такое?»

«У Некроманта NPC есть похожие».

Последний комментарий я перечитал.

«У Некроманта NPC есть похожие».

Потом ещё один:

«Игрового класса Некромант нет».

Следующий:

«В бете вроде был».

Следующий:

«Не было. Миф».

Следующий:

«Автор видео, скан класса есть?»

Ответ:

«Скрыт предметом».

Кольцо окупило себя уже этим.

Не деньгами.

Временем.

Пока они спорят, что это такое, я могу спокойно разбираться.

Телефон снова завибрировал.

Гром:

«Ну всё, знаменитость».

Я написал:

«Главное, что класс не увидели».

«Пока».

«Пока достаточно».

Он прислал смеющийся смайлик.

Я уже хотел закрыть телефон.

Но увидел уведомление из игры.

Не сообщение от игрока.

Системное.

Редкое.

«Изменение состояния устаревшего контента зарегистрировано».

Я открыл.

Доступных подробностей не было.

Только время.

Сегодня.

Через двадцать три секунды после активации класса.

Я медленно положил телефон.

То есть система заметила.

Конечно заметила.

Любое изменение персонажа проходит через сервер.

Но формулировка мне не нравилась.

«Устаревший контент зарегистрирован».

Не ошибка.

Не нарушение.

Просто факт.

Я посмотрел на капсулу.

— Ну что, — сказал я. — Теперь хотя бы понятно, за что расстрочка.

Капсула снова ничего не ответила.

Зато я уже знал, что завтра вернусь.

Не ради трёхсот двадцати рублей.

Не ради уровня.

Даже не ради кольца.

Где-то внутри игры существовали ещё шесть частей комплекта.

Где-то лежала Книга.

А мой первый Мёртвый солдат оказался настолько тупым, что не умел обойти саркофаг.

И почему-то именно последнее мне нравилось больше всего.

Потому что если класс уже на первом уровне выдаёт непобедимого слугу, дальше становится скучно.

А если твоя великая тёмная армия начинается с мертвеца, которому приходится отдельно объяснять, где лежит меч...

Значит, работы впереди много.

И это было отлично.

Глава 6. Худший призыватель сервера

На следующий вечер я вошёл в «Рубеж Атерна» с блокнотом.

Не настоящим.

Встроенным.

Но выглядел он именно как обычный серый блокнот, который можно было открыть сбоку интерфейса и писать туда хоть таблицы, хоть список покупок, хоть признание в любви разработчикам за особенно удачный баланс.

У меня там уже были три заголовка.

«ПРИГОДНОСТЬ ТЕЛ».

«КОМАНДЫ».

«РАСХОДЫ».

Гром увидел их через демонстрацию группы и долго молчал.

— Ты готовился.

— Да.

— Я надеялся, что за ночь тебя отпустит.

— Меня наоборот заинтересовало.

— Я заметил.

Он стоял возле Военного двора уже шестого уровня.

Щит после вчерашнего ремонта снова выглядел прилич-

но.

Прочность:

160/160.

— Сколько? — спросил я.

— Что сколько?

— Ремонт.

— Не скажу.

— Значит, дорого.

— Триста двадцать рублей.

Я посмотрел на него.

— Реальных?

— Да.

— Прекрасно.

— А ты смеялся с моего щита.

— Не смеюсь.

— Врёшь.

— Уже нет.

Гром ткнул в мой профиль.

— А ты всё ещё седьмой.

— Исправим.

— Каким образом?

— Наукой.

Он прикрыл глаза.

— Я очень боюсь этого слова.

Первой проблемой были тела.

Вчера в старом склепе они лежали буквально под ногами.

Сегодня я стоял посреди безопасной части города, вокруг ходили игроки и NPC, и ни одного пригодного трупа поблизости не наблюдалось.

Что, в целом, было хорошо для города.

И плохо для Некроманта.

Я открыл карту.

— Есть три варианта.

— Уже звучит дорого.

— Волки.

— Не гуманоиды.

— Разбойники на северной дороге.

— Пятый-шестой уровень.

— И старое поле возле заставы. Там по квесту появляются мародёры.

Гром подумал.

— Разбойники.

— Почему?

— Тела ближе.

— Вот.

Пешком до северной дороги — около двадцати минут.

По дороге я тестировал ещё одну вещь.

Кольцо.

Печать Призыва.

Вчера я так и не воспользовался активным свойством.

Система позволяла заранее провести ритуал над телом, потратить ману и сохранить результат внутри кольца.

То есть сам труп физически не таскать.

Полезно.

Но только один.

Я открыл описание.

Подготовленная печать:

пусто.

Время подготовки:

обычное время ритуала + 50 %.

Стоимость:

полная.

При активации:

мгновенное создание призыва в свободной точке не далее 3 метров от владельца.

Тело расходуется во время подготовки.

— Это уже лучше, — сказал я.

— Что?

— Один Солдат может быть с собой без тела.

— Один.

— Пока.

— Ты уже сказал это таким голосом, будто через месяц будет сто.

— Не знаю.

— Вот это честно.

До северной дороги добрались быстро.

Игроков там было немного.

Большинство новичков шло по южным квестам, где mobs слабее и задания плотнее.

Северная сторона считалась неудобной.

Идеально.

Мы нашли первую группу разбойников минут через пять.

Трое.

Уровни:

5.

5.

6.

Обычные NPC.

Двое с короткими мечами.

Один с луком.

— Нужны тела, — сказал Гром.

— Нужны.

— Значит, убивать аккуратно?

— Насколько получится.

— Никогда раньше не слышал, чтобы человек так заботился о будущих трупах.

— Новый опыт.

План был простой.

Гром принимает ближних.

Я даблю лучника.

Никакой нежити пока нет.

Обычный бой.

Получилось хуже, чем звучало.

Лучник дважды попал в меня, пока я сокращал дистанцию.

Один из мечников не стал честно бить щит Грома, а пошёл ко мне.

Пришлось отступать.

В итоге Гром держал одного, я убегал от второго, лучник стрелял по обоим, и вся наша прекрасная тактика выглядела как драка возле дешёвого бара.

Но мы победили.

Получено 47 опыта.

Получено 44 опыта.

Получено 58 опыта.

Первое тело:

Разбойник.

Уровень при жизни: 5.

Пригодность: 83 %.

Второе:

Разбойник.

Уровень 5.

Пригодность: 39 %.

Третий:

Лучник-разбойник.

Уровень 6.

Пригодность: 61 %.

— Почему второй такой плохой? — спросил Гром.

Я осмотрел.

Большой порез живота.

Сломанная рука.

Три сильных удара щитом.

— Повреждения.

— То есть если я их аккуратно убиваю, тебе выгоднее.

— Похоже.

— Можно начинать выставлять счёт.

Я выбрал первого.

Поднять как нежить.

Система показала:

Мёртвый солдат, уровень 5.

35 маны.

Контроль 1.

Вероятность:

94 %.

Я подтвердил.

Ритуал.

Восемнадцать секунд.

Солдат встал.

Сразу назначил ему меч погибшего.

Второго решил не поднимать.

39 % пригодности — слишком близко к минимуму.

Третьего тоже пока оставил.

— Почему лучника не поднимаешь? — спросил Гром.

— Схема всё равно Солдат.

— А лук?

— Может экипироваться только оружием шаблона.

— То есть даже если тело было лучником, получишь ту-
пого мечника?

— Похоже.

— Удобно.

— Нет.

Зато я смог проверить другое.

Подготовить печать.

Выбрал тело лучника.

Кольцо Тихой Печати.

Печать Призыва.

Подготовить Мёртвого солдата?

Стоимость:

35 маны.

Время:

27 секунд.

Я подтвердил.

Тело начало покрываться серыми линиями.

Но в конце не встало.

Рассыпалось пеплом.

На кольце загорелся маленький символ.

Подготовленная печать:

Мёртвый солдат, уровень 6.

Готово.

— Красиво, — сказал Гром.

— Главное полезно.

Контроль пока не занялся.

Это было интересно.

То есть подготовленный призыв не расходовал Контроль до активации.

Я записал.

ПЕЧАТЬ:

— тело расходуется заранее;

— мана заранее;

— Контроль после вызова;

— 1 слот.

— Дальше? — спросил Гром.

— Дальше кабан.

— Что?

— Хочу проверить одного Солдата против нормального моба его уровня.

— Разбойник был нормальный.

— Он разумный.

— А кабан?

— Честный.

— Это научная классификация?

— Теперь да.



Кабана нашли почти сразу.

Лесной кабан.

Уровень 5.

Здоровье 166.

Мой Солдат тоже пятого.

Здоровье 119.

— Один на один, — сказал я.

— Я не вмешиваюсь?

— Пока нет.

— А если он проигрывает?

— Не вмешивайся.

— Ты ужасный хозяин.

— Он расходный.

— Вчера говорил, что не любишь бессмысленные потери.

— Это не бессмысленная.

Гром посмотрел на Солдата.

— Соболезную.

Я поставил его между двумя деревьями.

Не просто так.

Слева ствол.

Справа куст.

Кабану сложнее обойти.

Приказ:

Стоять.

Потом:

Атаковать выбранную цель.

Кабан заметил нежить.

Пошёл.

Потом побежал.

Удар.

Солдат отлетел на полшага.

Здоровье:

91/119.

Сам ударил.

Мимо.

Кабан развернулся.

Ещё таран.

Минус двадцать четыре.

Солдат махнул мечом.

Попал.

Минус двенадцать.

— Плохо, — сказал Гром.

— Вижу.

Третий удар кабана.

Солдат:

42/119.

Я не вмешивался.

Солдат попал второй раз.

Кабан:

142/166.

Разница огромная.

Следующий таран.

17/119.

— Всё?

— Ещё.

Солдат сделал замах.

Кабан ударил раньше.

Мёртвый солдат уничтожен.

Контроль:

0/15.

Получено:

0 опыта за собственный призыв.

Кабан стоял почти полный.

Гром медленно повернулся.

— Поздравляю.

— С чем?

— Ты официально создал бойца хуже кабана.

— Да.

— И он стоил тебе тело и тридцать пять маны.

— Да.

— Хороший класс.

— Именно.

Он решил, что я шучу.

Я не шутил.

Теперь было ясно.

Солдат не равен обычному существу своего уровня.

Вообще.

У него низкая Ловкость.

Тупое поведение.

Нет навыков.

Почти нет защиты.

Его уровень означал, скорее, допустимый масштаб характеристик.

Не боевую эффективность.

Я достал копьё.

— Добиваем.

— Наука закончилась?

— Для него — да.

Кабана убили быстро.

Получено 22 опыта.

Очки Смерти:

+1.

Я подошёл к останкам своего Солдата.

Пригодность:

4 %.

Нельзя использовать.

— Полностью потерял, — сказал я.

— Восстановить?

— Нет.

— Значит, каждый такой эксперимент — деньги.

— Пока тела бесплатные.

— Оружие нет.

Точно.

Меч погибшего Солдата лежал рядом.

Прочность:

41/60.

Я поднял.

— Оружие возвращается.

— Уже лучше.

Я открыл блокнот.

ОДИН СОЛДАТ УРОВНЯ 5 ПРОТИВ КАБАНА 5:

проигрывает почти без шансов.

Причины:

— не блокирует;

— медленно атакует;

— слабая реакция;

— не использует позицию самостоятельно.

— И что дальше? — спросил Гром.

Я посмотрел на кольцо.

— Два.



Сначала пришлось ждать ману.

И это раздражало сильнее, чем сам проигрыш.

Регенерация 2,8 в минуту.

После обычного призыва и подготовки печати запас про-
сел.

Я мог вызвать Солдата из кольца прямо сейчас.

Но второго создать было почти не из чего.

Нашли ещё двоих разбойников.

С этим помог Гром.

На этот раз мы убивали аккуратнее.

Он держал.

Я бил по ногам и рукам, стараясь не портить корпус.

Результат:

Пригодность 91 %.

Пригодность 88 %.

— Я начинаю чувствовать себя мясником, — сказал Гром.

— Зато качественно.

— Это не помогает.

Из первого поднял Солдата.

Уровень 6.

Второго оставил.

Контроль:

1/15.

Потом активировал кольцо.

Без ритуала.

Просто выбрал точку рядом.

Чёрная печать на кольце вспыхнула.

И второй Мёртвый солдат появился мгновенно.

Уровень 6.

Контроль:

2/15.

Гром присвистнул.

— Вот это в бою удобно.

— Да.

Опыт Кольца Тихой Печати:

3/100.

Один пункт.

За активацию.

Значит, предмет действительно прокачивается от использования.

Я записал.

Теперь нужна цель.

Нашли двух молодых волков шестого уровня.

— Два на два? — спросил Гром.

— Нет.

— Почему?

— Сначала два на одного.

— Бедный волк.

— Вчера бедными были Солдаты.

Я поставил обоих в линию.

Проблема появилась сразу.

Если просто дать:

ВСЕМ → атаковать волка,

они пойдут рядом.

Но один быстрее упирался в другого.

Я попробовал расставить вручную.

Первый левее.

Второй правее.

Расстояние два метра.

Потом приказ:

При приближении цели — атаковать.

Система:

Команда слишком сложна.

Требуется Контроль нежити 4.

Опять этот порог.

Тогда проще.

— Всем стоять.

Оба замерли.

Я подошёл ближе к волку.

Кинул маленький камень.

Не урон.

Агро.

Волк повернулся.

Пошёл.

Я вернулся за линию.

Когда осталось метров пять:

— Всем атаковать.

Оба двинулись.

Первый столкнулся лоб в лоб.

Второй зашёл сбоку.

Вот.

Волк ударил первого.

Второй попал.

Первый ответил.

Потом волк переключился на второго.

Первый бил.

Схема повторялась.

Они всё ещё пропускали почти каждый удар.

Но у волка была одна цель в конкретный момент.

А у него — две.

Через тридцать секунд волк погиб.

Первый Солдат:

61 % здоровья.

Второй:

54 %.

— Уже лучше, — сказал Гром.

— Намного.

— Два победили одного.

— И потеряли половину здоровья.

— Но оба остались.

— Да.

Я посмотрел на второго волка.

— Теперь без ремонта.

— Два боя подряд?

— Именно.

Второй бой прошёл хуже.

Первый Солдат погиб на последних процентах здоровья волка.

Второй остался с шестнадцатью процентами.

Но победил.

Итого:

2 Солдата = 2 волка примерно равного уровня, после чего один уничтожен, второй почти разрушен.

Очень дорого.

Очень неэффективно.

И всё равно лучше одного.

Я записал.

Гром смотрел.

— Ты счастлив.

— Немного.

— Ты потерял два тела ради двух волков.

— Один Солдат жив.

— На шестнадцати процентах.

— Ремонтируется.
— Третьим волком?
— Телом разбойника.
— Вот теперь мне страшно.



Ремонт второго Солдата съел почти половину пригодности оставленного тела.

С 88 % до 43 %.

Зато здоровье поднялось до восьмидесяти.

То есть одно хорошее тело можно либо превратить в нового Солдата, либо потратить на серьёзный ремонт старого.

Выбор.

Это мне нравилось.

Не потому что удобно.

Потому что заставляет считать.

— Если у тебя будет десять Солдат, — сказал Гром, — сколько трупов нужно после боя?

— Зависит от потерь.

— Очень много.

— Да.

— А если враги сжигают тела?

Я посмотрел на него.

— Тогда плохо.

— Просто подумал.

Я записал и это.

КОНТРЫ:

— огонь;

— уничтожение тел;

— отсутствие гуманоидов;

— дальний бой;

— массовый урон.

— Ты уже пишешь, как тебя убивать? — спросил Гром.

— Лучше я первым пойму.

— Разумно.

Мы пошли дальше.

К восьмому уровню мне оставалось немного.

Нужен был опыт.

Разбойники давали нормально.

Солдат — плохо.

Но это как раз позволяло тестировать.

Следующие два часа превратились в тренировку.

Мы находили небольшие группы NPC.

Сначала убивали их сами.

Поднимали Солдат.

Потом отправляли нежить на следующую группу.

Иногда вмешивались.

Иногда нет.

Я пробовал формулировки.

«Атаковать ближайшего» — работало.

«Атаковать того, кто атакует меня» — не работало.

«Стоять в двух шагах друг от друга» — частично.

«Первый слева, второй справа» — работало, если расста-

вить вручную.

«Не преследовать дальше дерева» — не распознавалось.

«Стой» — идеально.

«Иди» — идеально.

«Убей» — идеально.

То есть армия мечты для человека, который любит писать технические задания.

Гром однажды сказал:

— Может, тебе на работе так же с клиентами разговаривать?

— «Стоять. Не трогать. Ждать специалиста».

— Именно.

— Половина проблем исчезнет.

Контроль нежити рос медленно.

Три.

Потом четыре.

На четвёртом произошло первое настоящее изменение.

Открыта команда:

УСЛОВИЕ → ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ.

Я остановился.

— Вот.

— Что?

— Теперь можно «если — то».

— Серьёзно?

Я открыл примеры.

Если враг приближается ближе 3 метров → атаковать.

Если здоровье ниже 25 % → отступить.

Если цель погибла → остановиться.

Вот это уже было не «тупой питомец».

Это была программируемая единица.

Примитивная.

Но программируемая.

Я создал двух новых Солдат.

Поставил.

Задал каждому:

Если враг ближе 4 метров → атаковать.

Если здоровье ниже 25 % → отойти назад на 8 метров.

Система приняла.

— Проверяем, — сказал я.

Нашли группу из двух разбойников.

Я не отдавал команду начала боя.

Просто подошёл достаточно близко, чтобы NPC заметили нас.

Разбойники пошли.

Четыре метра.

Солдаты сами двинулись.

Я даже не сказал ни слова.

Гром тихо произнёс:

— Уже выглядит по-другому.

Да.

Один Солдат попал под двоих и быстро потерял здоровье.

На двадцати четырёх процентах вдруг развернулся.

И пошёл назад.

Получил удар в спину.

Но ушёл.

Второй продолжил бой.

Я и Гром вмешались.

Победили.

Первый Солдат выжил.

— Он сам отступил, — сказал Гром.

— Да.

— Всё, больше не смешно.

— Мне смешно.

— Почему?

— Вчера он не мог обойти саркофаг.

Теперь мог хотя бы отступить по условию.

Не интеллект.

Не обучение Солдата.

Рост моего Контроля.

Это принципиально.

Я не улучшал конкретного мертвеца.

Я улучшал язык командования.

Если Солдат погибнет, следующий будет таким же тупым.
Но я уже смогу отдавать ему более умные приказы.
Вот в чём класс.

Не питомцы.

Не герои.

Армия.

Я почувствовал, что наконец начинаю понимать.

И в этот момент система выдала:

Получен уровень 8!

Получено 2 свободных очка характеристик.

Получено 1 свободное очко навыка.

Открыт классовый выбор характеристики:

Воля влияет на базовый предел Контроля нежити.

Вот.

Я открыл формулу.

Базовый Контроль:

$10 + (\text{Воля} / 6) + \text{бонусы навыка} + \text{предметы}.$

Я вложил оба очка в Волю.

Воля:

$18 \rightarrow 20.$

Контроль:

$15 \rightarrow 16.$

— Один пункт? — спросил Гром.

— Зато навсегда.

— Всего один.

— На сотне уровней будет больше.

— Ты уже считаешь сотый?

— Нет.

— Врёшь.

Немного.



На восьмом уровне мы решили проверить максимальное количество.

Не технический максимум.

Практический.

Тел нашли шесть.

За вечер накопились.

Мана восстановилась.

Часть тел была плохой пригодности.

Но для Солдат хватало.

Я создал первого.

Второго.

Третьего.

Четвёртого.

Пятого.

На шестого не хватило маны.

Ждать.

В итоге — пять.

Контроль:

5/16.

То есть лимит далеко.

Но уже на пяти стало ясно:

проблема не Контроль как число.

Проблема — я.

Пять существ занимали дорогу.

Мешали друг другу.

Если просто приказать «атаковать», трое доходили до цели, двое вставали сзади.

Если цель двигалась, строй разваливался.

Если один застревал, следующие упирались.

— Армия, — сказал Гром.

— Не издевайся.

— Я серьёзно. Уже выглядит.

Пять серых фигур с одинаковыми дешёвыми мечами действительно выглядели иначе, чем один.

Не страшно.

Но заметно.

Я расставил их в две линии.

Трое впереди.

Двое сзади.

— Зачем вторая? — спросил Гром.

— Пока не знаю.

— Великолепно.

Нашли стаю из трёх кабанов пятого-шестого уровня.

Вчера один кабан уничтожил одного Солдата почти без потерь.

Теперь:

пять против трёх.

Я задал условие:

Если враг ближе 4 метров → атаковать ближайшего.

Если здоровье ниже 20 % → отойти 8 метров.

Если цель погибла → атаковать ближайшую враждебную цель.

Третья цепочка оказалась слишком сложной.

Требуется Контроль нежити 6.

Убрал.

Начали.

Кабаны побежали.

Первая линия приняла.

Три удара.

Три Солдата потеряли здоровье.

Но задние два сразу подошли с боков.

Первый кабан оказался окружён тремя.

Второй — двумя.

Третий ударил крайнего и прорвался глубже.

Строй развалился.

Но численность работала.

Кабан, которого били трое, погиб первым.

И вот тут появилась проблема.

Три Солдата остановились.
Потому что их цель погибла.
А приказа выбрать новую не было.
— Чёрт.
— Переназначай! — крикнул Гром.
— Первый, второй, третий — второй кабан!
Они двинулись.
Но потеряли несколько секунд.
Один кабан за это время почти уничтожил четвёртого.
Пришлось вручную:
— Четвёртый, назад!
Он отступил.
— Пятый — атаковать третьего кабана!
Сработало.
В итоге победили.
Потери:
один Солдат уничтожен.
Два ниже 30 %.
Два около половины.
Кабаны — три трупа, но неподходящие для Солдат.
Очки Смерти +3.
Гром посмотрел на поле.
— Ну.
— Что?
— Вчера один проиграл одному.
— Сегодня пять победили троих.

— Потеряли одного.

— Да.

— Значит, прогресс.

Я считал другое.

Пять Солдат стоили:

5 тел.

175 маны.

Пять дешёвых мечей.

Ремонт после боя потребует ещё минимум два хороших тела или набор материалов.

За трёх кабанов мы получили немного опыта и дешёвый лут.

Экономически — катастрофа.

— Убыточно, — сказал я.

— Что?

— Этот бой.

— Зато опыт.

— Если так фармить постоянно, я разорюсь.

— Тела бесплатные.

— Оружие, ремонт, время, мана.

— Мана бесплатная.

— Время нет.

Гром усмехнулся.

— Всё. Начался бизнес.

Я записал.

ФАРМ СОЛДАТАМИ:

на текущем уровне невыгоден против обычных мобов.

Причины:

— слишком высокие потери;

— низкий урон;

— расходы на ремонт;

— медленное создание;

— необходимость тел.

Использование:

— танк;

— численное преимущество;

— удержание позиции;

— расходный ресурс там, где игроку опасно.

Солдат не должен был заменять меня в обычной фарме.

Он должен был делать то, что живому игроку делать невыгодно.

Принимать первый удар.

Закрывать проход.

Стоять там, где больно.

Умирать вместо человека.

Не сильный питомец.

Расходная пехота.

Я посмотрел на оставшихся четырём.

— Теперь понятно.

— Что?

— Я неправильно их тестировал.

— А как правильно?

— Не «может ли Солдат убить кабана».

— А?

— «Что может Солдат сделать лучше игрока».

Гром посмотрел.

— Умереть?

— В том числе.

— Отличный класс.

— Ты смеёшься, а это реально полезно.

— Я знаю.

Он поднял щит.

— Каждый удар, который принял твой труп, не пришёлся

в мой щит.

Я посмотрел на прочность.

146/160.

Точно.

И не потратил лечение.

И не создал риск смерти игрока.
В группе Солдат уже имел стоимость.
Не как убийца.
Как расходная передняя линия.
Вот это было важнее.



До девятого уровня добивали обычными заданиями.
Не только нежитью.

Я тоже сражался.
Гром — тем более.

Солдаты шли впереди там, где это имело смысл.
Один раз отправили двоих проверить тёмный сарай.
Внутри сидели четыре крысолюда.

Оба Солдата погибли.

Но мы не вошли в засаду.

Очень выгодный обмен.

Ещё раз использовали одного как приманку для редкого
разбойника.

Тот вышел из укрытия.

Контроль рос.

Пять.

Потом шесть.

На шестом открылась команда:

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ЦЕЛИ → ВЫБРАТЬ БЛИЖАЙ-
ШУЮ ВРАЖДЕБНУЮ.

Вот.

Теперь пять Солдат уже не замирали после убийства.

Следующее испытание против четырёх разбойников прошло заметно лучше.

Гром держал сильнейшего.

Я стоял сзади.

Пять Солдат распределились.

Не идеально.

Но после смерти первой цели трое сами переключились на следующую.

Мне пришлось вмешаться только дважды.

Потеряли одного.

Победили.

— Они уже сами дерутся, — сказал Гром.

— Не сами.

— Ты ничего не говорил полминуты.

— Приказы были заданы заранее.

— Для противника разницы нет.

Для меня была.

Огромная.

Я мог смотреть на поле.

Не на каждого Солдата.

Вот тогда впервые появилось ощущение командования.

Не управления питомцем.

Поля.

Кто где.

Кто просел по здоровью.

Куда уйдёт следующая цель.

Где стоит Гром.

Где я.

Я даже пропустил момент получения уровня.

Сообщение всплыло после боя.

Получен уровень 9!

Получено 2 свободных очка характеристик.

Получено 1 свободное очко навыка.

Призыв нежити повышен до 7.

Контроль нежити повышен до 6.

Некромантия повышена до 4.

Кольцо Тихой Печати:

опыт 8/100.

Я вложил одно очко характеристики в Интеллект.

Второе — в Волю.

Интеллект:

19 → 20.

Воля:

20 → 21.

Маны стало больше.

Контроль пока остался шестнадцать — округление.

До десятого уровня осталось немного.

И вот тут Идентификация выдала новую вещь.

На теле главаря разбойников.

Редкий NPC.

Уровень 9.

Класс:

Разбойник-убийца.

Пригодность:

89 %.

Я уже собирался использовать его на Солдата.

Но появилась дополнительная строка.

Совместимость со скрытым Знанием смерти:

БЫСТРЫЙ КЛИНОК.

Требуется:

уровень Некроманта 10.

Требуется:

Знание смерти «Быстрый клинок».

Статус:

не получено.

Я замер.

— Гром.

— Что?

— Нашёл след следующего призыва.

Он подошёл.

— Какого?

— Не знаю.

— Отлично.

Я показал название.

— Быстрый клинок.

Гром посмотрел на тело.

Два коротких ножа.

Лёгкая броня.

Высокая Ловкость.

— Может, ассасин.

— Возможно.

— Умнее Солдата?

— Надеюсь.

— Сколько Контроля?

— Не показывает.

Я хотел поднять тело Солдатом.

Потом остановился.

Если это редкое подходящее тело для будущего знания...

Тратить жалко.

Но хранить негде.

Тело нельзя убрать в обычный инвентарь.

Подготовленных останков:

0/3.

Я вспомнил.

Этот параметр появился после класса.

Но я ещё не проверял.

Открыл.

Подготовить останки.

Описание:

Снижает скорость разложения и позволяет временно хранить подходящее тело в специальном классовом состоянии.

Текущий лимит:

3.

Стоимость:

5 Очков Смерти.

Срок:

24 игровых часа.

Очки Смерти у меня были.

За вечер накопилось больше двадцати.

— Вот зачем они.

— Кто?

— Очки Смерти.

Я подготовил тело.

Серый круг.

Пять очков исчезли.

Труп растворился не как призыв.

Сложился в маленькую чёрную метку интерфейса.

Подготовленные останки:

1/3.

Разбойник-убийца, уровень 9.

Пригодность 89 %.

Срок хранения:

23:59:58.

— Теперь можешь носить трупы? — спросил Гром.

— Три.

Он отступил на шаг.

— Я больше не спрашиваю, что у тебя в карманах.

— Правильно.

Я смотрел на строку «Быстрый клинок».

До десятого уровня оставался один.

Но одного уровня было недостаточно.

Нужно ещё само Знание смерти.

Где его брать?

Рувен не сказал.

Книга не найдена.

В официальной базе класса нет.

Значит, искать.

Или ждать, пока игра сама даст условие.

Гром посмотрел на время.

— Сегодня всё?

Я осмотрел остатки армии.

Три Солдата.

Один почти цел.

Два требуют ремонта.

Если идти в город — придётся снова их уничтожить перед
выходом.

Ресурсы жалко.

Но уже меньше.

Теперь я понимал, зачем они нужны.

Я распустил всех троих.

Контроль:

0/16.

Гром посмотрел на тела.

— Больше не жалко?

— Жалко.

— Но?

— Солдат не должен быть ценным.

— Звучит жутко.

— Это игра.

— Всё равно.

Я поднял с земли их дешёвые мечи.

— Вот мечи ценнее.

— А это звучит ещё хуже.

Мы пошли к Тирену.

В блокноте появилась новая запись.

МЁРТВЫЙ СОЛДАТ.

Роль:

расходная пехота.

Не ждать от него:

— самостоятельности;

— победы один на один;

— точной реакции;

— сохранности.

Использовать:

— первый контакт;

— удержание проходов;

— численное преимущество;

— проверка опасных зон;

— окружение;

— защита живых игроков;

— отвлечение;

— временная линия фронта.

Главное:

Солдат дешёв не потому, что ничего не стоит.

Он дешёв потому, что его допустимо потерять.

Я перечитал.

Вот теперь звучало правильно.

Гром шёл рядом.

— Ну что, великий Некромант?

— Что?

— Сколько сегодня заработал?

Я открыл баланс.

Лут с разбойников.

Несколько заданий.

Минус дешёвое оружие.

Минус ремонт.

Минус расходники.

Если считать честно...

— Меньше, чем вчера.

— Сколько?

— Почти ничего.

— То есть целый вечер изучал секретный класс и не заработал?

— Да.

— А я тебе говорил.

— Зато теперь знаю, что один Солдат проигрывает кабану.

Гром рассмеялся.

— Бесценная информация.

— Именно.

— И что завтра?

Я открыл сохранные останки разбойника-убийцы.

Под строкой снова горело:

Совместимость:

БЫСТРЫЙ КЛИНОК.

Уровень:

10.

— Завтра, — сказал я, — попробуем выяснить, кто такой Быстрый клинок.

— А если это ещё один идиот?

— Тогда хотя бы быстрый.

— Уже улучшение.

Мы прошли городские ворота.

Стража привычно проверила мой Контроль.

Нежити рядом не было.

Проход.

Перед выходом я ещё раз посмотрел на профиль.

Мор.

Некромант.

Уровень 9.

Призыв нежити 7.

Контроль нежити 6.

Некромантия 4.

Костяная броня 1.

Кольцо Тихой Печати I.

8/100.

Контроль:

0/16.

Очки Смерти:

17.

Подготовленные останки:

1/3.

Неизвестное Знание смерти:

Быстрый клинок.

До десятого уровня — один шаг.

До понимания класса — очень далеко.

И впервые это не раздражало.

Наоборот.

Потому что вчера я получил Некроманта.

А сегодня понял первую по-настоящему важную вещь.

Мой самый слабый призыв действительно был слабым.

Просто слабость тоже можно использовать правильно.

Глава 7. Первый Кинжал

До десятого уровня мне не хватало совсем немного.

Это было одновременно удобно и раздражало.

Удобно — потому что следующий порог находился буквально перед носом.

Раздражало — потому что я уже знал, что сам уровень ничего не решит.

Нужен был «Быстрый клинок».

Знание смерти.

А где его взять, игра сообщать не собиралась.

В девять утра, сидя на работе с кружкой кофе, я открыл форум «Рубежа Атерна» и попробовал поискать хотя бы название.

«Быстрый клинок».

Результатов оказалось много.

Слишком много.

Навык Разбойника.

Название обычного кинжала.

Достижение в старом ивенте.

Титул одного из NPC.

Название гильдии на азиатском сервере.

Ничего про Некроманта.

Я попробовал:

«Знание смерти Быстрый клинок».

Ноль.

«Некромант Быстрый клинок».

Три результата.

Два — обсуждение NPC-некромантов.

Третий — спор пятилетней давности, где один пользователь утверждал, что в альфе у Некроманта были «разные шаблоны поднятия тел», а другой называл его лжецом.

Полезно.

Очень.

Я открыл сохранённые останки разбойника-убийцы.

Разумеется, вне игры карточка была доступна только через мобильный интерфейс.

Разбойник-убийца.

Уровень при жизни: 9.

Пригодность: 89 %.

Совместимость со скрытым Знанием смерти:

БЫСТРЫЙ КЛИНОК.

Требуется уровень Некроманта: 10.

Требуется Знание смерти:

не получено.

До окончания хранения:

17:43:12.

Вот это уже было проблемой.

Если до вечера не найду решение, тело потеряет сохранение.

Можно будет продлить.

За ещё пять Очков Смерти.

Но мне уже не нравилось тратить ресурс, назначение которого я пока не понимал, только чтобы хранить труп.

Телефон завибрировал.

Гром.

«Есть идея».

Я ответил:

«Если опять форум, уже смотрел».

«Не форум».

«Что?»

«Ты вчера убил обычного разбойника-убийцу и увидел совместимость».

«Да».

«А если нужен не любой, а конкретный?»

Я задумался.

«Какой?»

Ответ пришёл через секунду.

«Бледный Резчик».

Имя мне ничего не говорило.

«Кто?»

«Редкий разбойник. 11 лвл. Спавнится возле старого тракта. Два кинжала. Уходит в инвиз. В гайдах на него жалуются».

Я открыл поиск.

Бледный Резчик действительно существовал.

Редкий NPC.

Небольшой шанс появления в лагере разбойников к северо-востоку от Тирена.

Рекомендуемая группа — три игрока 9–11 уровня.

Почему три?

Из-за механики.

Резчик не стоял на месте.

Применял скрытность.

Менял цель.

При низком здоровье пытался выйти из боя и восстановиться.

Если уходил далеко, событие сбрасывалось.

Награда посредственная.

Поэтому за ним почти не охотились, кроме тех, кому нужен был конкретный кинжал для коллекции.

Я посмотрел на изображение.

Два коротких клинка.

Лёгкая броня.

Высокая Ловкость.

И описание:

«Считается одним из последних учеников исчезнувшей школы Быстрого Клинка».

Я поставил кружку.

Вот.

Не «навык».

Школа.

Быстрого Клинка.

Совпадение?

Возможно.

Но пока это была первая нормальная нитка.

Я написал Грому:

«Сегодня идём».

Ответ:

«Я так и знал».

Потом:

«Возьми нормальные зелья».

«Зачем?»

«Он 11 уровня, а ты 9».

«Ты тоже».

«Я хотя бы щит купил».

Я посмотрел на последнее сообщение.

С этим трудно спорить.

✱✱

В игру вошли раньше обычного.

Гром ждал возле северных ворот.

Седьмой уровень.

— Ты опять без меня качался.

— Я догоняю тебя.

— Я девятый.

— Именно.

— Ты всё равно отстаёшь.

— До вечера.

Я открыл его профиль.

Сила выше.

Телосложение заметно выше.

Защита приличная.

Всё ещё Новичок, но до класса оставалось три уровня.

— Точно Страж? — спросил я.

— Да.

— Даже после моего прекрасного опыта с Некромантом?

— Особенно после твоего опыта.

— Боишься старых классов?

— Я видел, как ты полвечера объяснял трупам, где стоять.

— Теперь они понимают условия.

— Очень рад.

— А ты скоро будешь просто держать щит.

— Иногда простые вещи работают.

— Кабан подтвердит.

— Ты всё ещё помнишь?

— Это научная травма.

Перед выходом из города я закупил четыре зелья лечения.

Не самые дешёвые.

Средние.

Гром посмотрел на цену.

— Растёшь.

— Не хочу умереть из-за экономии.

— Поздно взрослеешь.

Ещё купил два дешёвых меча для Солдат.

Тела предполагалось добыть на месте.

Печать Кольца пустая.

Можно было заранее создать Солдата из сохранённых останков убийцы.

Но я не хотел тратить тело с 89 % пригодности до выяснения, подходит ли оно для нового типа.

Поэтому оставил.

Путь к лагерю занял около сорока минут.

Чем дальше от Тирена, тем меньше игроков.

Мобы становились выше уровнем.

На дороге попались два волка девятого.

Обошли.

Не потому, что не могли убить.

Потому что нам сейчас не нужны волки.

— Смотри, — сказал Гром. — Ты научился не бить всё, что движется.

— Я никогда не бил всё, что движется.

— Кабаны не согласятся.

— У нас с ними история.

Лагерь разбойников находился в небольшой ложбине между скалами.

Сверху хорошо просматривался.

Я лёг на живот возле края.

Гром рядом.

Внизу ходили NPC.

Обычные:

разбойник 8.

разбойник 9.

лучник 8.

разбойник 9.

Главарь 10.

Пять.

Резчика не было.

— Не заспавнился, — сказал Гром.

— Или скрыт.

— По гайду появляется открыто.

— Тогда ждём.

— Сколько?

Я открыл данные события.

Среднее окно появления — двадцать пять минут после зачистки лагеря.

— Зачищаем.

— Пятеро.

— Нам нужны тела.

— Вот это аргумент.

Сначала разведка.

У лагеря два входа.

Один с дороги.

Второй — узкая тропа с востока.

Лучник стоял возле костра.

Главарь ходил.

Если зайти прямо, получим всех.

Я открыл блокнот.

— План простой.

— Опять?

— Ты забираешь главаря и одного ближнего.

— А остальные?

— Я поднимаю первого убитого и добавляю.

— У тебя нет тел.

— Будут.

— Пока кого убивать?

— Лучника.

— Кто?

— Я.

Гром посмотрел на моё копьё.

— Ты опять решил бегать на лучника.

— В прошлый раз получилось.

— Тебя дважды подстрелили.

— Но получилось.

— У тебя странные критерии успеха.

Мы обошли лагерь.

Подшли с востока.

Первым стоял обычный разбойник восьмого уровня.

Один.

Идеально.

Гром выскочил.

Щит.

Удар.

Разбойник не успел крикнуть.

Я ударил копьём.

Гром ещё раз.

Убили быстро.

Получено 39 опыта.

Я сразу осмотрел.

Пригодность 86 %.

Поднять.

35 маны.

Восемнадцать секунд.

— Быстрее, — сказал Гром.

— Ритуал не умеет быстрее.

— В лагере уже кто-то идёт.

Я видел.

На миникарте два красных маркера приближались.

Полоса ритуала:

11 секунд.

10.

9.

Гром встал передо мной.

— Работай.

Первый противник показался между кустами.

Гром встретил.

Второй — лучник.

Плохо.

Стрела ударила в щит.

— Мор!

— Шесть секунд!

Мёртвое тело дёрнулось.

Четыре.

Три.

Гром получил удар мечом.

Стрела чиркнула по его плечу.

Один.

Солдат встал.

— Атаковать лучника!

Он повернулся.

Пошёл.

Медленно.

Очень.

— Боже, — сказал Гром.

— Знаю!

Зато лучник переключился.

Стрела в Солдата.

Минус двадцать.

Солдат продолжил.

Ещё стрела.

Минус двадцать два.

Но он дошёл.

И заставил лучника отступить.

Мне этого хватило.

Я пошёл следом.

Копьё.

Удар.

Лучник ушёл.

Солдат ударил.

Мимо.

Я ещё раз.

Попал.

Гром держал мечника.

Из лагеря показался третий.

И ещё один.

— Все сюда! — крикнул Гром.

— Вижу!

Теперь было плохо.

Солдат почти уничтожен.

Лучник жив.

Гром держит двоих.

Ещё один идёт ко мне.

Я активировал Костяную броню.

До этого почти не использовал.

Навык первого уровня.

Мана -20.

На предплечьях и груди появилась тонкая белёсая броня.

Не полноценный доспех.

Скорее несколько костяных пластин поверх одежды.

Защита +12.

Длительность 30 секунд.

— Наконец-то! — крикнул Гром.

Разбойник ударил.

Клинок попал в пластину.

Здоровье:

минус семь вместо ожидаемых пятнадцати-двадцати.

Уже полезно.

Я отступил.

Копьём в живот.

Гром толкнул одного.

Солдат погиб.

Контроль освободился.

Лучник снова целился в меня.

И тут я вспомнил Кольцо.

Печать пустая.

Вот теперь понял, насколько глупо было идти без подготовленного призыва.

Записал мысленно.

Ошибка.

Не повторять.

— Отходим к тропе! — крикнул я.

— Там узко!

— Поэтому!

Мы откатились к восточному входу.

Теперь разбойники не могли окружить.

Гром впереди.

Я за ним.

Лучник стрелял, но половина стрел попадала в деревья и скалу.

В узком месте Солдат был бы идеален.

Но Солдата уже нет.

Пришлось работать самим.

Гром держал.

Я бил.

Один враг упал.

Получено 43 опыта.

Тело.

Но ритуал сейчас невозможен.

Восемнадцать секунд никто не даст.

Следующий.

Потом лучник.

Через пару минут лагерь был наш.

Гром сел на бревно.

Щит:

112/160.

Здоровье:

68 %.

У меня:

54 %.

— Прекрасный план, — сказал он.

— Мы победили.

— Опять твои критерии.

— Пять против двух.

— И одного тупого покойника.

— Он отвлёк лучника.

— И умер.

— Выполнил задачу.

Гром достал зелье.

— Ты начинаешь говорить как настоящий начальник.

— Спасибо.

— Это не комплимент.

Мы собрали тела.

Пригодность:

86 %.

79 %.

63 %.

91 %.

Лучник 72 %.

Хорошо.

Я подготовил один труп в Печать.

Теперь Кольцо заряжено.

Из двух поднял Солдат.

Не пять.

Только два.

Чтобы не тратить ману зря.

Остальные оставил для ремонта и возможной подготовки.

— Теперь ждём Резчика? — спросил Гром.

— Да.

— А если не появится?

— Ещё зачистка.

Он посмотрел на меня.

— Я понял, почему люди не любят редких мобов.

✱

Бледный Резчик появился через восемнадцать минут.

Без красивого объявления.

Без эффекта.

Просто один момент лагерь был пустой.

Следующий — возле разрушенной хижины стоял человек.

Худой.

Светлые волосы.

Тёмная кожаная броня.

Два узких клинка.

Бледный Резчик.

Редкий NPC.

Уровень 11.

Класс:

Убийца.

Здоровье:

412/412.

Навыки:

недоступно.

Идентификация 9 показала ещё:

Скрытность.

Рывок.

Двойной удар.

Кровотечение.

Уход из боя.

И последнюю строку.

Носитель утраченной техники:

БЫСТРЫЙ КЛИНОК.

Я почувствовал, как внутри всё собирается.

— Он.

— Вижу, — сказал Гром.

— Мне нужен живой бой.

— Что?

— Не просто убить.

— Мор.

— Знание может сработать через механику.

— Ты это сейчас придумал?

— Да.

— Отлично.

Я открыл сохранённое тело разбойника-убийцы.

Совместимость всё ещё была.

До истечения хранения — несколько часов.

Если я убью Резчика и ничего не получу, останусь с уровнем десять и без знания.

Надо понять условие.

— Сначала поднимем уровень, — сказал Гром.

— На нём.

— Ты девятый.

— До десятого немного.

— Резчик одиннадцатый.

— Тем лучше опыт.

— Это не работает так.

— Посмотрим.

Подготовка.

Два Солдата.

Один в Печати.

Я поставил их полукругом.

Гром в центре.

Правило:

если враг ближе 4 метров — атаковать.

если здоровье ниже 20 % — отойти.

после гибели цели — неактуально, цель одна.

Я сам с копьём справа.

— Начинаем, — сказал я.

Гром ударил щитом по металлическому столбу.

Звон.

Резчик повернул голову.

Увидел.

И исчез.

Просто исчез.

Не стал прозрачным.

Не показал силуэт.

Ничего.

— Где? — спросил Гром.

— Не вижу.

— Слева!

Я повернулся.

Поздно.

Резчик появился за вторым Солдатом.

Два клинка.

Четыре быстрых движения.

Здоровье Солдата рухнуло почти наполовину.

Тот даже не успел развернуться.

— Всем атаковать Резчика!

Первый Солдат пошёл.

Второй повернулся.

Гром побежал.

Резчик сделал шаг назад.

Исчез.

— Опять!

Я крутанулся.

Удар пришёл в бок.

Костяную броню я ещё не включил.

Боль.

Здоровье:

82 %.

Кровотечение.

-3 здоровья каждые 2 секунды.

Длительность 10 секунд.

— Чёрт!

Я активировал броню.

Резчик уже ушёл.

Гром замахнулся щитом.

Мимо.

— Он быстрее!

— Спасибо!

Солдаты стояли.

Цель скрыта.

Приказ потеряян.

Вот проблема.

Если Кинжал будет таким же...

Интересно.

Не сейчас.

Резчик появился возле первого Солдата.

Двойной удар.

Солдат:

18 %.

Условие отступления сработало.

Он развернулся.

Резчик добил в спину.

Контроль:

1/16.

— Печать! — крикнул Гром.

Да.

Я активировал Кольцо.

Солдат появился прямо за Резчиком.

Мгновенно.

Резчик на секунду замер.

Не ожидал нового врага.

Гром ударил щитом.

Попал.

Оглушение:

0,8 сек.

Мало.

Но достаточно.

Я ударил копьём.

Критический!

Минус тридцать четыре.

Два Солдата тоже попали.

Первый раз здоровье Резчика заметно ушло.

87 %.

— Есть! — сказал Гром.

Резчик вышел из оглушения.

Рывок.

Оказался за мной.

Клинок ударил по Костяной броне.

Второй — в бедро.

Здоровье:

64 %.

Новое кровотечение.

— Мор!

— Нормально!

Не нормально.

Зелье.

Я отпил прямо на ходу.

Резчик снова исчез.

Теперь я понял.

Он не просто скрывается.

Он выбирает ближайшую слабую цель после ухода.

Предыдущие появления:

Солдат.

Я.

Солдат.

Я.

Он прыгал к тем, кто стоял вне фронта Грома.

— Собираемся плотнее!

— Он AoE не делает? — спросил Гром.

— Не видел!

— Тогда да!

Мы встали ближе.

Солдаты по бокам.

Гром спереди.

Я за щитом.

Резчик появился справа.

Но теперь до меня не добрался.

Солдат принял.

Гром повернулся.

Удар.

Я колот через плечо.

Резчик получил ещё.

73 %.

Он ушёл.

Появился слева.

Тот же принцип.

Мы начали понимать ритм.

Появление.

Два удара.

Попытка уйти.

Если Гром успевает задеть щитом — получаем короткое окно.

Солдаты не догоняют.

Но заставляют Резчика тратить атаки.

Каждый его удар по мертвецу — не по нам.

Вот где они нужны.

Через несколько минут:

Резчик 44 %.

Один Солдат уничтожен.

Второй 31 %.

Третий, из Печати, 48 %.

Гром 55 %.

Я 61 % после зелья.

Мана почти половина.

Потом Резчик изменил механику.

На 40 % здоровья он исчез.

И не появился.

Пять секунд.

Десять.

— Где?

— Не знаю.

Система:

Бледный Резчик использует «Уход из боя».

Если цель покинет область столкновения, событие будет сброшено.

— Он уходит!

Мы побежали.

Но куда?

Следы.

Идентификация.

На земле появились едва заметные отпечатки.

Свежесть:

менее 3 секунд.

Направление:

северо-запад.

— За мной!

Гром рванул.

Солдаты медленнее.

Я тоже.

Следы вели к скале.

Резчик проявился уже далеко.

Бежал.

— Не догоним! — сказал Гром.

Так и есть.

Скорость выше.

Я посмотрел на копье.

Бесполезно.

На Солдат.

Медленные.

Кольцо пустое.

Ещё несколько секунд — сброс.

И тут увидел старую верёвочную сеть на земле возле лагерь.

Ловушка разбойников.

Раньше не трогали.

Идентификация:

Сеть для зверя.

Активируется нажимной петлёй.

Я побежал не за Резчиком.

Наперерез.

— Мор?!

— Гони его вправо!

— Как?!

— Просто беги слева!

Гром понял.

Сместился.

Резчик увидел нас.

Поменял направление.

Именно вправо.

Ещё.

Ещё.

Он наступил.

Сеть взлетела.

Обмотала ноги.

Резчик упал.

Эффект:

Опутывание 3,2 сек.

— Сейчас!

Гром добежал первым.

Щит.

Удар.

Я следом.

Солдаты отставали.

Но Резчик не мог уйти.

Получил серию.

Здоровье:

28 %.

Сеть порвалась.

Он встал.

Рывок.

Исчез.

Но теперь не бежал.

Снова атаковал.

Значит, сброс прерван.

— Отлично! — крикнул Гром.

— Не расслабляйся!

Резчик появился за Громом.

Впервые.

Два клинка в спину.

Гром:

31 %.

— Вот теперь больно!

Я ударил.

Солдат подошёл.

Попал.

Резчик ушёл.

Следующее появление — за мной.

Костяная броня почти закончилась.

Удар.

Броня треснула.

Второй клинок прошёл.

Здоровье 33 %.

Красное предупреждение.

Я выпил последнее зелье.

— Мор, хватит экспериментировать!

— Уже!

Резчик:

17 %.

И вдруг я получил уровень.

Не от убийства.

От одного из Солдат, который добил обычного разбойника, случайно вошедшего в зону боя с края лагеря.

Получен уровень 10!

Получено 2 свободных очка характеристики.

Получено 1 свободное очко навыка.

Открыт новый классовый порог.

Доступны знания смерти уровня 10.

Я увидел сообщение прямо посреди боя.

И сразу следующее.

Условие обнаружения выполнено.

Носитель утраченной техники находится в критическом состоянии.

Идентификация 9.

Некромант 10 уровня.

Совместимое подготовленное тело присутствует.

Извлечь Знание смерти?

БЫСТРЫЙ КЛИНОК.

Стоимость:

10 Очков Смерти.

Время:

3 секунды.

Требование:

цель должна оставаться живой во время извлечения.

Вот.

— Не убивай! — заорал я.

Гром замер.

— Что?!

— Не убивай его!

— Ты издеваешься?!

Резчик появился.

Гром вместо удара поставил щит.

Клинки ударили.

— Делай что надо!

Я активировал извлечение.

Три секунды.

Вокруг Резчика появилась тонкая чёрная рамка.

Он попытался уйти.

Гром удержал корпусом.

Прижал к скале щитом.

Две секунды.

Резчик резал его по руке.

Здоровье Грома падало.

Одна.

Получено Знание смерти:

БЫСТРЫЙ КЛИНОК.

Резчик вырвался.

Я отступил.

— Теперь можно!

— Спасибо!

Гром ударил щитом.

Солдат — мечом.

Я копьём.

Бледный Резчик погиб.

Получено 214 опыта.

Получено редкое достижение:

«Забывтое помнит».

Награда:

+1 к Некромантии.

Очки Смерти:

+3.

Я стоял и смотрел на тело.

Гром сел прямо на землю.

Здоровье:

12 %.

— В следующий раз, — сказал он, — предупреждай заранее, что босса надо не убивать.

— Я сам узнал три секунды назад.

— Очень удобно.

— Зато получилось.

— Я почти умер.

— Но не умер.

Он посмотрел.

— Это уже наша семейная фраза.

Я рассмеялся.

Потом открыл новое знание.

БЫСТРЫЙ КЛИНОК.

Тип:

Знание смерти.

Разблокирует схему нежити:

КИНЖАЛ.

Требования к созданию:

уровень Некроманта 10;

Призыв нежити 10;

подходящее гуманоидное тело;

Ловкость тела не ниже 14;

пригодность не ниже 60 %.

Стоимость:

60 маны.

Контроль:

2.

Особенности:

— высокая скорость;

— парное короткое оружие;

— сниженная прочность;

— бонус к атаке со спины;

— неподвижная маскировка;

— слабая фронтальная защита.

Я перечитал.

Гром наклонился.

— Два Контроля.

— Да.

— Вдвое дороже Солдата.

— И почти вдвое по мане.

— Зато быстрый.

— Сейчас проверим.

Я открыл Призыв нежити.

Навык был 7.

Требование для Кинжала — 10.

— Не сейчас.

— Почему?

— Навык низкий.

— Ты же получил уровень.

— Персонажа. Призыв семь.

— И как поднять?

— Призывать.

Гром рассмеялся.

— То есть тебе надо наштамповать ещё трупов, чтобы научиться поднимать хороший труп.

— Примерно.

— Разработчики этого класса тебя ненавидели.

— Или очень любили.

— Не вижу разницы.

Я осмотрел тело Резчика.

Пригодность:

93 %.

Ловкость:

21.

Совместимость с Кинжалом:

идеальная.

Подготовить останки?

Да.

Пять Очков Смерти.

Теперь у меня было два сохранённых тела:

Разбойник-убийца 9.

Бледный Резчик 11, ограничение призыва — до моего уровня 10.

Вот это тело терять нельзя.

Хотя бы до первого Кинжала.

✱✱

Призыв нежити до десяти мы подняли за следующие полтора часа.

Звучит легко.

Не было.

Каждый ритуал.

Каждый Солдат.

Манозатраты.

Тела.

Я создавал.

Распускал.

Создавал.

Проводил ремонт.

Заряжал Печать.

Использовал.

Навык рос не за количество одинаковых действий напря-
мую, а за успешные применения в разных условиях.

На восьмом:

время базового ритуала снизилось с 18 до 16 секунд.

На девятом:

вероятность успеха на хороших останках почти стала сто-
процентной.

На десятом:

система наконец сообщила:

Призыв нежити 10.

Доступны схемы:

Мёртвый солдат.

Кинжал.

Я посмотрел на Грома.

— Готов?

— Я уже час готов.

— Тело Резчика или убийцы?

— Резчика жалко.

— Тоже думаю.

Использовать уникально хорошее тело для первого эксперимента глупо.

Подготовленный разбойник-убийца:
уровень 9.

Пригодность 89 %.

Ловкость 17.

Подходит.

Я извлёк останки из хранилища.

Тело появилось на земле.

Система:

Срок сохранения завершён досрочно владельцем.

Повторное помещение потребует новую оплату.

Я выбрал:

Поднять как нежить.

Теперь две схемы.

Мёртвый солдат.

Кинжал.

Нажал Кинжал.

Стоимость:

60 маны.

Контроль:

2.

Уровень результата:

9.

Вероятность:

87 %.

Время:

24 секунды.

— Дольше, — сказал Гром.

— Сложнее.

Я подтвердил.

Ритуальный круг отличался.

У Солдата — простой серый.

Здесь линии были тоньше.

Два перекрещенных символа.

Тело начало меняться.

Не сильно.

Плечи будто стали уже.

Движения пальцев — быстрее.

Два коротких клинка погибшего лежали рядом.

На двадцать четвёртой секунде глаза открылись.

Кинжал.

Уровень 9.

Здоровье:

94.

Сила:

9.

Ловкость:

18.

Интеллект:

2.

Контроль:

2.

Командный режим:

буквальный.

Навыки:

Двойной удар I.

Удар в спину I.

Тихий шаг I.

Неподвижная маскировка I.

Я замер.

— Навыки.

— Что?

— У него есть навыки.

Гром подошёл ближе.

Кинжал стоял ровно.

Не как Солдат.
Не шатался.
Не смотрел в стену.
Но интеллект всё равно два.
То есть мыслителем не стал.
Я экипировал два коротких клинка.
Он взял их сразу.
— Следовать.
Кинжал пошёл.
Обошёл бревно.
Сам.
Я остановился.
Гром тоже.
— Он обошёл.
— Да.
— Без инструкции.
— Да.
— Всё. Солдатам конец.
— Не думаю.
Кинжал двигался быстрее меня.
Не бежал.
Просто лёгкий шаг.
Я поставил его рядом с Солдатом.
Сравнение.
Солдат:

много здоровья.

медленный.

дешёвый.

Контроль 1.

Кинжал:

мало здоровья.

быстрый.

Контроль 2.

дороже.

навыки.

— Тест? — спросил Гром.

— Разумеется.

Нашли разбойника десятого уровня.

Один.

Я дал Кинжалу:

атаковать.

Он побежал.

Вот теперь именно побежал.

Разбойник поднял меч.

Кинжал не стал бить в лоб.

Сместился.

Первый клинок.

Второй.

Быстро.

Урон хороший.

Но разбойник ответил.

Один удар.

Кинжал потерял почти четверть здоровья.

— Хрупкий, — сказал Гром.

— Очень.

Кинжал снова атаковал.

Но в лоб преимущество оказалось не огромным.

Он быстрее.

Попадает чаще.

Однако каждая ошибка дорогая.

Через несколько секунд я приказал:

— Отойти.

Кинжал ушёл.

Без удара в спину.

Солдат обычно получал.

Разбойника доби́ли сами.

— В лоб плох, — сказал Гром.

— Не для этого.

Я увидел навык.

Удар в спину:

+80 % урона при первом попадании из слепой зоны.

Вот.

Следующая цель.

Поставил Грома впереди.

Кинжал — за кустами сбоку.

Разбойник пошёл на Грома.

Щит.

Удар.

А Кинжалу:

атаковать со спины.

Команда распознана частично:

зайти за текущую цель → атаковать.

Кинжал рванул.

Обошёл.

Двойной удар.

Первый клинок:

критический.

Второй:

бонус со спины.

Здоровье разбойника упало почти на треть мгновенно.

— Вот, — сказал я.

— Уже не смешно.

Разбойник повернулся к Кинжалу.

Тот получил удар.
Я приказал отойти.
Гром снова забрал цель.
Повторили.
Кинжал снова зашёл.
Очень эффективно.
Не как фронт.
Как удар туда, куда противник не смотрит.
Я открыл Неподвижную маскировку.
Если Кинжал стоит без движения 8 секунд вне прямого наблюдения:

заметность -60 %.

Не невидимость.

Но в траве, тени, кустах...

— Засада, — сказал Гром.

— Да.

— Разведка.

— Да.

— Маги.

Я посмотрел.

— Особенно маги.

※※

Проверить удалось быстрее, чем хотелось.

По дороге обратно к Тирену мы вышли на старую торговую тропу.

Гром первым заметил игроков.

Трое.

Все примерно 10–11 уровня.

Стояли у поваленного дерева.

На дороге.

Без NPC.

Один:

Маг огня, 11.

Второй:

Воин, 10.

Третий:

Разбойник, 10.

Над каждым был красный значок.

Низкая репутация.

PvP-штрафы.

— Грабители, — сказал Гром.

— Вижу.

В этой зоне открытое PvP разрешалось.

Но нападение без причины повышало преступный рейтинг.

Некоторые игроки на этом и жили.

Убивали новичков.

Собирали выпавшую разрешённую добычу.

Потом прятались от стражи.

Троица увидела нас.

Маг улыбнулся.

— Куда идём?

Гром поднял щит.

— Мимо.

— Пошлина.

— Какая?

— Десять серебряных с человека.

Я посмотрел на их уровни.

Сильнее.

Трое против двоих.

У меня один Кинжал.

И пустая Печать.

Плохо.

Подготовленный Резчик всё ещё сохранён.

Можно поднять второго Кинжала прямо из него, но:
тело редкое.

Жалко.

И он даст Кинжала максимум 10 уровня.

Мана?

Хватит.

Ритуал 24 секунды.

Не дадут.

Но если потянуть время...

— Нет, — сказал Гром.

Маг пожал плечами.

— Тогда лутом.

Воин пошёл вперёд.

Я отступил на шаг.

И увидел высокую траву справа.

Кинжал стоял рядом.

— Гром, тяни время.

— Что?

— Говори.

Он понял.

— Ребята, ну серьёзно. Нас двое, у вас уровни выше. Что вам с нас упадёт?

Воин остановился.

Маг усмехнулся.

— Проверим.

Я тихо дал Кинжалу:

в траву справа.

Он ушёл.

Быстро.

Игроки смотрели на нас.

Не на него.

Кинжал залёг.

Стоять.

Восемь секунд.

Маскировка активна.

Заметность снижена.

Теперь второй.

Я открыл подготовленные останки Резчика.

Извлечь.

Тело появится рядом.

Слишком заметно.

Но можно сделать за спиной Грома, в кустах слева.

— Отходим чуть назад, — сказал я.

Гром медленно пятился.

Игроки шли.

Не спешили.

Развлекались.

До кустов.

Я встал за Громом.

Извлёк останки Резчика.

Тело появилось в кустах.

Маг не заметил.

Ритуал Кинжала.

24 секунды.

Начал.

Мана пошла.

— Они что-то делают, — сказал Разбойник.

Чёрт.

— Сейчас! — Маг поднял руку.

Огненный шар.

Гром закрыл меня щитом.

Взрыв.

Здоровье Грома:

минус восемнадцать процентов.

Ритуал не сбился — потому что прямого попадания по

мне не было.

17 секунд.

Воин побежал.

Гром встретил.

12.

Разбойник ушёл в скрытность.

8.

Маг начал второе заклинание.

— Не выдержу! — крикнул Гром.

5.

Я видел красный круг огня под ногами.

— Отойди!

Гром сместился.

Воин за ним.

3.

2.

1.

Кинжал создан.

Уровень 10.

Контроль:

4/16.

Я мгновенно приказал новому:

в кусты слева.

Огненный взрыв ударил в место, где мы были.

Меня задело краем.

Здоровье:

78 %.

Гром:

49 %.

Воин почти полный.

Маг полный.

Разбойника не видно.

Но теперь у меня два Кинжала.

Один справа.

Один слева.

— Мор! — Гром держал Воина.

— Работаем!

Я отметил Мага.

Первому Кинжалу:

атаковать Мага со спины.

Второму:

атаковать Мага со спины.

Оба рванули.

Маг увидел первого слишком поздно.

Повернулся.

Ошибка.

Потому что второй пришёл с другой стороны.

Двойной удар.

Двойной удар.

Четыре клинка почти одновременно.

Здоровье Мага:

100 → 46 %.

— Какого...?!

Он попытался кастовать.

Первый Кинжал ударил.

Сбивание концентрации.

Заклинание прервано.

Маг ударил посохом.

Кинжал потерял здоровье.

Второй зашёл за спину.

Ещё.

Маг:

18 %.

Воин понял.

— К магу!

Гром ударил щитом.

Не дал пройти.

— Иди уже! — заорал он мне.

Я бросился копьём.

Маг пытался убежать.

Кинжалы быстрее.

Один удар.

Игрок погиб.

Система:

PvP.

Убит игрок с преступным статусом.

Штраф репутации отсутствует.

Получено 74 опыта.

Разрешённая добыча сформирована.

Я не успел посмотреть.

Разбойник вышел из скрытности у меня за спиной.

Удар.

Критический.

Здоровье:

49 %.

Я развернулся.

Второй удар заблокировала Костяная броня, которую я активировал почти рефлексивно.

— Мор!

Гром не мог помочь.

Воин давил.

Кинжалы закончили Мага.

Я дал:

первый — Разбойник.

второй — Разбойник.

Они развернулись.

Разбойник увидел.

— Что это за хрень?!

Хороший вопрос.

Он попытался уйти в скрытность.

Но Кинжалы уже рядом.

Один удар.

Второй.

Он исчез.

Кинжалы остановились.

Цель скрыта.

— Ко мне! — приказал я.

Они вернулись.

Правильно.

Разбойник может появиться где угодно.

Гром:

— Воин!

Точно.

Воин уже продавил его.

Щит:

прочность 61/160.

Гром:

27 % здоровья.

Я отправил обоих Кинжалов за спину Воину.

Они пошли.

Воин не мог одновременно смотреть на Грома и на них.

Двойной удар.

Ещё.

Его здоровье резко упало.

Он развернулся к Кинжалам.

Гром ударил в спину.

Теперь уже мы заставляли его менять цель.

То же, что Солдаты делали с волком.

Только быстрее.

Умнее.

Дороже.

Воин понял, что проигрывает.

Отступил.

— Уходим!

Разбойник появился у края дороги.

Они начали отходить.

Гром шагнул следом.

— Добъём!

Я посмотрел.

У меня:

47 %.

Гром:

24 %.

Кинжалы:

первый 39 %.

второй 51 %.

Воин около 35 %.

Разбойник неизвестно, но не полный.

Можно преследовать.

Можно убить.

Может быть.

Но если у них запас зелий?

Если Разбойник снова уйдёт в скрытность?

Если за поворотом друзья?

Я вспомнил Рувена.

Ты потерял половину армии. Враг отступает. Преследовать?

Если не знаю его резервы — нет.

— Не надо.

Гром остановился.

— Они уходят!

— Пусть.

— Мы их почти...

— Именно.

Он выругался.

Но остался.

Грабители исчезли за деревьями.

Кинжалы стояли рядом.

Один весь в крови.

Не своей.

Я выдохнул.

— Мы выиграли.

Гром посмотрел на меня.

— Два против трёх.

— С двумя Кинжалами.

— Это считается пять?

— Скорее четыре.

— Неважно.

Он сел.

— Вот теперь твой класс перестал быть смешным.

Я посмотрел на Кинжалов.

— Нет.

— Что нет?

— Солдаты тоже не смешные.

— После этого?

— Они другое делают.

Гром покачал головой.

— Ты защищаешь тупых мертвецов.

— Они держат линию. Эти её обходят.

— Хорошо.

Он показал на Кинжалов.

— А эти мне нравятся.

Я тоже был впечатлён.

Но стоимось.

Два тела высокой Ловкости.

120 маны.

4 Контроля.

И здоровье у обоих уже ниже половины.

Если ремонтировать — снова расход.

Не универсальное решение.

Зато против Мага...

Убийственно.

Почти буквально.

Я открыл РvР-лут.
С Мага выпало:
Кольцо ученика огня.
Редкость:

необычная.
Интеллект +2.
Сопротивление огню +3 %.
Прочность хорошая.
Рыночная цена:

примерно 6 золотых 40 серебряных.

Я присвистнул.

Гром подошёл.

— Сколько?

— Нормально.

— Сколько?

Я показал.

Он замолчал.

По текущему курсу и после комиссий...

Реальных денег ощутимо.

Плюс несколько расходников.

И жетон преступника, который можно сдать страже за награду.

— Вот тебе и пошлина, — сказал Гром.

— Да.

— Делим?

— Групповой бой.

— Ты убил.

— Ты держал двоих.

— Хорошо. Пополам.

Я записал.

После продажи получится примерно четыре с лишним тысячи моей доли.

Может пять.

Зависит от цены.

Уже больше вчерашнего фарма за весь вечер.

Вот только PvP нельзя считать стабильным доходом.

Но чувство было приятное.

✱✱

До города мы дошли осторожно.

Грабители не вернулись.

У ворот я распустил одного Кинжала.

Не обоих.

Первого — созданного из обычного убийцы.

Он был повреждён сильнее.

Второго, из тела Бледного Резчика, я решил сохранить хотя бы до конца сессии.

Но через тридцать минут после выхода всё равно разрушится.

И тут появилась новая проблема.

Редкое тело потрачено.

Навсегда.

Кинжал сильный.

Но цена элитного материала огромная.

— Жалко Резчика? — спросил Гром.

— Да.

— Можно было не использовать.

— Тогда могли проиграть.

— Значит, не жалко.

Простая логика.

Правильная.

Я посмотрел на оставшегося Кинжала.

Кинжал 10 уровня.

Пригодность текущего тела после боевых повреждений:

52 %.

Если распустить:

останки почти наверняка станут непригодны.

Если оставить:

через полчаса после выхода разрушится.

Хранилища нет.

Гарнизона нет.

Вот почему высокие виды нежить нельзя будет просто создавать направо и налево.

Даже если схема доступна.

Материал важен.

Я пошёл к тренировочной площадке.

Проверил новый навык.

Кинжал мог использовать неподвижную маскировку.

Мог идти разведчиком.

Мог выполнять простое:

«обойти слева».

Солдат — с трудом.

Кинжал — нормально.

Но сложные независимые решения всё равно недоступны.

То есть не живой ассасин.

Очень быстрый инструмент.

Перед выходом я распустил.

Кинжал рухнул.

Останки:

14 %.

Непригодны.

Я смотрел несколько секунд.

Потом убрал оба коротких клинка.

Гром сказал:

— Минута молчания?

— За тело одиннадцатого уровня.

— Ты ужасен.

— Зато клинки остались.

— Ещё хуже.



На аукционе кольцо Мага продалось быстрее, чем ожидал.

После комиссии и пересчёта через жетоны моя доля составила около четырёх тысяч девятисот рублей.

Я не выводил сразу.

Но эквивалент видел.

Игровой баланс за один бой вырос сильнее, чем за половину предыдущей недели.

Вот только этот бой мог закончиться смертью.

Если бы Маг первым ударил меня.

Если бы Резчик не дал знание.

Если бы ритуал второго Кинжала сбили.

Если бы Гром не выдержал Воина.

Слишком много «если».

Я открыл блокнот.

КИНЖАЛ.

Роль:

ударный мобильный юнит.

Контроль:

2.

Стоимость:

60 маны.

Требует:

тело с высокой Ловкостью.

Сильные стороны:

— скорость;

— атака со спины;

— обход;

— засада;

— атака магов и стрелков;

— разведка;

— быстрое переключение позиции.

Слабости:

— мало здоровья;

— плохой фронтальный бой;

— высокая цена тела;

— Контроль вдвое выше Солдата;

— сильный урон быстро портит останки;

— потеря элитного тела дорога.

НЕ ЗАМЕНЯЕТ СОЛДАТА.

Я специально написал последнюю строку большими буквами.

Потому что соблазн был.

Зачем создавать тупого Солдата, если Кинжал лучше движается, лучше бьёт и умеет обходить?

Потому что два Контроля.

Потому что мана.

Потому что редкие тела.

Потому что Кинжал не должен принимать удар.

Его задача — чтобы кто-то другой принимал удар.

Например, Солдат.

Или Гром.

Я посмотрел на него.

Он стоял рядом с кузнецом и узнавал стоимость ремонта щита.

Потом повернулся.

Лицо стало кислым.

— Сколько? — спросил я.

— Не хочу говорить.

— Значит, дорого.

— Очень.

— Общая прибыль всё равно хорошая.

— Пока мы не посчитаем лечение.

— Посчитаем.

— Ты ужасный человек.

— Зато бухгалтерия честная.

Мы действительно посчитали.

Зелья.

Ремонт.

Дешёвое оружие.

Комиссии.

Потерянные тела считать в рублях пока бессмысленно, но игровую ценность — да.

После всего чистая прибыль оставалась хорошей.

Не огромной.

Но хороший вечер.

✱✱

Перед выходом я открыл профиль.

Мор.

Человек.

Некромант.

Уровень 10.

Сила:

10.

Ловкость:

10.

Интеллект:

22.

Воля:

21.

Восприятие:

12.

Телосложение:

10.

Навыки:

Призыв нежити 10.

Контроль нежити 8.

Некромантия 6.

Костяная броня 4.

Идентификация 11.

Известные схемы:

Мёртвый солдат.

Кинжал.

Знания смерти:

Быстрый клинок.

Кольцо Тихой Печати I:

опыт 14/100.

Очки Смерти:

осталось 9.

Подготовленные останки:

0/3.

Я смотрел и понимал, что персонаж впервые начал выглядеть не случайной ошибкой старого кода.

У него появилась система.

Солдат — линия.

Кинжал — обход.

Кольцо — внезапное появление.

Контроль — сложность приказов.

Останки — ресурс.

Очки Смерти — хранение и, вероятно, что-то ещё.

Это уже был класс.

Пусть недокументированный.

Пусть забытый.

Пусть с огромным количеством проблем.

Но класс.

И самое приятное — я пока видел только два вида нежити.

На семь ламп было больше символов.

Кость.

Клинок.

Щит.

Корона.

Конь.

Башня.

Книга.

Клинок мы, похоже, нашли.

Что дальше?

Щит?

Копьё?

Строй?

Я вспомнил надписи на саркофагах.

После оружия — строй.

Интересно.

Очень.

Гром уже собирался выходить.

— Завтра что?

Я посмотрел на уровень.

Десятый.

Новый класс окончательно закреплён.

Новая нежить.

Первое PvP.

И первое видео с моими Солдатами уже гуляет по форуму.

После сегодняшнего кто-то из тех троих наверняка тоже что-нибудь напишет.

— Завтра, — сказал я, — надо научиться не показывать Кинжалов до того момента, когда уже поздно.

Гром усмехнулся.

— Засады?

— Да.

— И сколько сделаешь?

— Два-три.

— Почему не десять?

Я показал на Контроль.

— Потому что десять Кинжалов — двадцать единиц. У меня шестнадцать.

— А Солдаты?

— По одному.

— То есть снова армия из идиотов.

— Теперь с убийцами за спиной.

— Уже звучит лучше.

Мы вышли из игры.

✱

Телефон показал 01:46.

Я полежал в капсуле ещё минуту, не открывая крышку.

В голове продолжался бой.

Гром держит Воина.

Маг разворачивается.

Первый Кинжал выходит справа.

Второй — слева.

Четыре удара.

Почти половина здоровья мага исчезает за пару секунд.

Это было красиво.

Но ещё важнее другое.

Я не выиграл потому, что Кинжал оказался невероятно сильным.

Я выиграл потому, что Маг смотрел не туда.

Вот это мне нравилось.

Сила, которую нельзя просто измерить цифрой урона.
Телефон снова завибрировал.

Гром.

«форум».

Я открыл глаза.

— Да ладно.

Ссылка.

Новая тема.

«Кто такой Мор? Неизвестные петы в PvP».

Автор — один из тех грабителей.

Не Маг, разумеется.

Разбойник.

Видео оказалось хуже первого.

Запись начиналась уже после атаки.

Но момент был.

Два Кинжала выходят из травы.

Маг падает.

Комментарии набирались быстро.

«Это не петы».

«Саммоны».

«Некромантские мобы?»

«Почему у него два разных типа?»

«Может, скрытый Призыватель».

«Класс скрыт».

«Где он взял?»

«Чел 10 уровня, а уже с редкими саммонами».

«Баг?»

«Эксплойт?»

«Репорт кинул».

Вот последнее мне не понравилось.

Я открыл системные уведомления.

Ничего.

Нарушений нет.

Все действия легальные.

Класс получен через существующий контент.

Ритуалы сервер принимает.

PvP в разрешённой зоне.

Чужие тела игроков не использую.

Формально всё чисто.

Но теперь кто-то отправил репорт.

И это уже означало, что рано или поздно на персонажа посмотрит человек.

Не система.

Модератор.

Разработчик.

Кто-то, кто может задать простой вопрос:

«Почему у игрока есть класс, которого нет в текущей версии?»

Я посмотрел на Кольцо Тихой Печати в мобильном профиле.

Регалии Последнего Некроманта.

1/7.

Привязано.

Удалить нельзя.

Передать нельзя.

Скрывает класс.

Очень вовремя найденный предмет.

Я написал Грому:

«ничего не отвечай на форуме».

Ответ:

«я уже хотел написать что это баг и мы читеры».

«даже не шути».

«понял».

Пауза.

«испугался?»

Я подумал.

«нет».

Потом стёр.

Написал честнее:

«немного».

Потому что потерять персонажа десятого уровня было не страшно.

Даже кольцо — неприятно, но переживу.

Страшно было другое.

Если разработчики просто закроют старую механику.

Патч.

Один флаг в базе.

«Некромант: отключить».

И всё.

Я только начал понимать, как он работает.

Телефон завибрировал.

Системное уведомление.

На секунду сердце неприятно ускорилося.

Я открыл.

Не бан.

Не предупреждение.

Обычная статистика.

«Ваш игровой доход за последние 7 дней превысил порог для формирования расширенного отчёта».

Ниже:

Получено жетонов.

Потрачено.

Комиссии.

Текущий эквивалент вывода.

Я выдохнул.

Потом рассмеялся.

Вот тебе и страх.

Я только что больше переживал из-за старого игрового класса, чем из-за того, что за несколько дней реально заработал в игре заметные деньги.

Похоже, приоритеты начали меняться.

Я выбрал вывод части суммы.

Не всей.

На карту.

Через несколько секунд пришло банковское уведомление.

Зачисление.

4 900 #.

Я посмотрел.

Почти четверть платежа за капсулу.

Один вечер.

Один удачный бой.

Не стабильность.

Не зарплата.

Не повод увольняться.

Но уже не триста двадцать рублей с кабана.

Телефон лежал в руке.

На экране — банковский перевод.

Рядом — профиль персонажа.

Мор.

Уровень 10.

Класс скрыт.

Я улыбнулся.

Вчера мой лучший солдат проигрывал кабану.

Сегодня два Кинжала за несколько секунд разобрали игрока-мага одиннадцатого уровня.

Разница была не в том, что класс внезапно стал сильнее.

Я просто наконец начал понимать, кого и куда надо ставить.

А это, судя по всему, для Некроманта было важнее любого

урона.

Глава 8. Деньги из игры

Утром четыре тысячи девятьсот рублей никуда не исчезли.

Я проверил.

Сначала в банковском приложении.

Потом закрыл.

Через минуту открыл снова.

Сумма осталась на месте.

Это было глупо.

Я прекрасно понимал, как работает банковский перевод. Деньги не должны были испариться только потому, что я лёг спать. Но между цифрой внутри «Рубежа Атерна» и теми же цифрами на реальном счёте существовала странная психологическая разница.

В игре можно было заработать сто золотых.

Тысячу.

Миллион.

Пока они находились внутри интерфейса, это всё равно оставалось частью игры.

А здесь было написано:

+4 900 #.

Настоящий банк.

Настоящий счёт.

Настоящие деньги.

Я лежал и смотрел на экран телефона.

Потом открыл календарь платежей.

Капсула.

19 800 рублей через семь дней.

Четыре тысячи девятьсот — почти четверть.

Если добавить те триста двадцать рублей, которые я вывел после первого вечера, получалось уже больше четверти.

За несколько дней.

Я положил телефон на грудь.

Вот сейчас как раз был самый опасный момент.

Не в игре.

Здесь.

Можно было очень быстро начать считать.

Если вчера почти пять тысяч...

Если играть каждый день...

Если PvP ещё...

Если найти хороший фарм...

Если продать редкие предметы...

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.