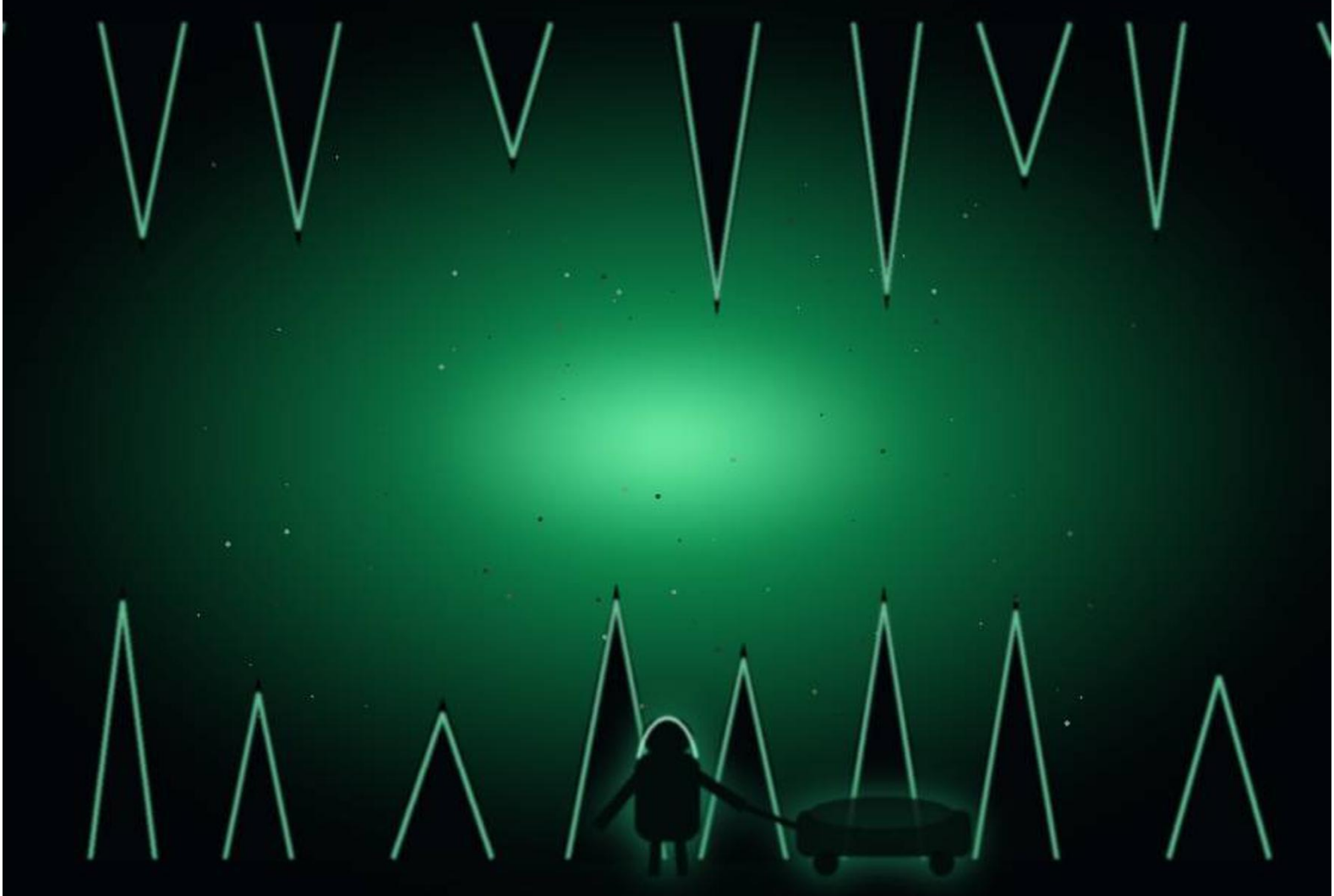
HIEVIR

КЛАСС: УБОРЩИК ТРУПОВ

HP

ОПЫТ ДО [РЕКВИЕМ]



Он убирает трупы. Мёртвые платят ему.

ЧИСТИЛЬЩИК ХОРРОР-ЗОНЫ

литрпг · тёмный рейд

Hievir

Чистильщик хоррор-зоны

«Автор»
2026

Hievir

Чистильщик хоррор-зоны / Hievir — «Автор», 2026

Класс «Уборщик трупов» выдаётся всем, кто умер трижды в стартовой локации. Я умер четыре. Нас не берут в рейды, нам не дают оружия — мы возим трупы на тележке. Но в хоррор-зоне «Шёпот» над каждым трупом висит то, чего не видно никому, кроме меня: последняя воля мёртвого. Исполнишь — получишь уровень. А в глубине зоны лежат восемьсот сорок четыре тела без аккаунтов, и воля у них одна на всех: «Верни нас домой».

© Hievir, 2026
© Автор, 2026

Содержание

Глава первая. Четыре смерти 5
Глава вторая. Последняя воля 7
Конец ознакомительного фрагмента. 8

Hievir
Чистильщик хоррор-зоны

Глава первая. Четыре смерти

Класс «Уборщик трупов» выдаётся автоматически каждому игроку «Полуночи», который умер три раза в стартовой локации и не закрыл ни одного квеста.

Я умер четыре.

Система выдала мне класс с поздравлением, которое я потом перечитывал год, потому что оно объясняло всё:

«Поздравляем! Вы проявили выдающуюся стойкость к смерти. Класс [Уборщик трупов] присвоен пожизненно. Уборщик трупов не участвует в рейдах, не получает трофеев с боссов и не может владеть оружием выше бытового. Уборщик трупов убирает трупы. Уборщик трупов нужен всем и не нужен никому. Удачи».

Меня звали Витя Ковалёв, мне двадцать лет, я учился на четвёртом курсе на инженера-нефтяника и жил в общаге на пяти местах, из которых три были моими же вещами, а два — моими соседями. Мама жила в Кемерове. Отец не жил нигде. В «Полночь» я заходил не играть — я зарабатывал: чистка трупов после чужих рейдов стоила копейки, но копейки складывались в общаге в еду.

Кстати, о трупах. В «Полночи» тело игрока, который умер, не исчезает. Оно лежит там, где умерло, — с разбросанным инвентарём, с открытыми глазами, в той позе, в которой смерть его застала, — целые сутки игрового времени, пока не истечёт срок возрождения. Это фишка игры: «Полночь» продаёт смерть как сервис. Умер красивой смертью — и твоё тело видят тысячи. Погибло в хоррор-зоне — и твоё тело лежит там до респауна, и подруги прилетают фоткаться.

А кто-то должен эти тела убирать.

Потому что через сутки, когда игрок возвращается из респауна, тело его исчезает, а всё, что лежало рядом, — нет. И если тело лежало в стартовой локации, в городе, на торговой площади — оно мешает. Торговой гильдии не нужны трупы на площади, торговые гильдии платят за чистоту. Мало. Но платят.

Так я и жил четыре месяца: сдавал трупы в утиль, собирал с пола чужой мусор, получал полкопейки за тело, и на четвёртый месяц случилось то, что случается со всеми, кто давно мёртв внутри: меня послали в «Шёпот».

«Шёпот» — это хоррор-зона второго уровня опасности, лес, в котором темно всегда, а из темноты голоса зовут тебя по имени, и если ответишь — голоса становятся твоим дебаффом: «Собеседник»: минус рассудок, минус воля, минус всё. В «Шёпот» ходят за редким лутом — за «тихой сталью», из которой куются клинки, не звенящие при ударе. Ходят гильдиями, по двадцать человек, с жрецами, с амулетами глухоты, и всё равно возвращаются не все.

Меня послали туда не за тихой сталью. Меня послали туда за телами: на прошлой неделе в «Шёпоте» лёг рейд гильдии «Аврора» — двадцать два человека, топ-десятка сервера, — и их тела лежали в лесу с неперерождённым инвентарём, и гильдия хотела этот инвентарь вернуть до респауна, а сама войти в «Шёпот» второй раз за неделю не могла: у гильдии кончились жрецы рассудка. Послать никто не хотел. Послали меня, потому что мне было всё равно, а награда — двести монет за все тела разом — была для меня подвигом.

Я взял свою тележку-прицеп, свою лопату бытовую, свою куртку без брони, свой фонарик на десять минут заряда — и вошёл в «Шёпот» один.

Двадцать два тела. Двести монет. Четыре месяца глупой жизни.

Тот, кто умеет умирать, — не боится хоррор-зоны. Он просто ещё не знает, чем это кончится.

Глава вторая. Последняя воля

В «Шёпоте» темно так, что тьма имеет консистенцию. Она не «мало света» — она среда, в которой свет тонет. Мой фонарик на десять минут заряда делал во тьме круг радиусом в три шага, и круг этот был не светом, а лункой: вокруг дышало, шуршало, и — я узнал это на седьмой минуте — звало.

— Витя, — сказало темнота моим голосом. — Витя, я здесь. Не уходи.

Я не ответил. У нас, у чистильщиков, есть правило, и его передают, как передают адрес ломбарда: в «Шёпоте» не разговаривают с темнотой. Ни словами, ни мыслями — мысли здесь слышно.

Первое тело я нашёл на двадцатой минуте: женщина-жрица, «Аврора-9», лежала лицом вниз у корней огромного дерева, и её посох — топовый, фиолетового качества, за который на аукционе давали четыре тысячи — лежал в двух шагах, целый, неприсвоенный. Я смахнул с неё землю, открыл панель утилизации, нажал «собрать» — и не нажал.

Потому что над телом висела надпись, которой не было у обычных трупов:

«[Последняя воля]: Верни дочери медальон. Не аукционеру — дочери».

Я стою в хоррор-зоне, во тьме, один, четыре месяца чистивший чужие трупы, — и впервые в жизни вижу над трупом квест. Квест без заказчика. Квест без награды в панели: строка «награда» пуста, и это значит, что награду назначает не система. Награду назначает мёртвый.

Я дрожащими руками открыл способность, которой у меня не было до этой ночи, — панель сама развернулась, сама, я её не звал:

«Новое умение получено: [Обмывание]. Уборщик трупов, вошедший в зону "Шёпот", обмывает мёртвых и видит их последний час. Умение классовое. Отказ невозможен».

Классовая способность выдана без запроса, без уровня, без справки — так в «Полночи» не бывает. Так бывает, когда класс не выдали, а признали.

Я положил руку на плечо жрицы — на холодный пластик аватара, — и умение сработало само, и я увидел её последний час.

Они шли через «Шёпот» двадцать два человека, и жрица шла последней, с резервной лампой глухоты, и лампа умерла у большого дерева, и голоса позвали её по имени, и она не ответила, потому что была жрицей и умела не отвечать, — и тогда голоса позвали не её. Голоса позвали её дочь. Имя дочки я не разобрал — имя закрыл туман, — но жрица повернулась на голос, и тьма взяла её за горло, и она умирала долго, не крича, чтобы не подвести рейд, и последняя её мысль была не про бога и не про гильдию. Медальон. Дочь. Верни.

Я убрал её тело в утилизацию — как положено, бережно, с приоритетом «репликация для родных» — и посох жрицы, топовый, фиолетовый, оставил лежать.

Уборщик трупов, который не берёт лут с трупа, у которого висит последняя воля. Двести монет за рейд висели на этом правиле, и я их, похоже, потерял.

И тут темнота, которая звала меня по имени с седьмой минуты, сказала — другим голосом, не моим:

— Возьми посох. Она хотела, чтобы взял ты.

И я повернулся на голос.

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.