

Андрей Сергеевцев

# Живая игра: P.A.R.A.D.O.X.

# **Андрей Борисович Сергеевцев**

## **Живая игра: P.A.R.A.D.O.X.**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=27469313](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=27469313)*

*SelfPub; 2020*

### **Аннотация**

Пришло время начать Игру. Мир уже не будет прежним. Планета превратилась в один большой игровой сервер. Каждый крупный город – отдельная локация, где большинство людей, животных и насекомых всего лишь марионетки коллективного разума древнейших бактерий, которые превращают в мутантов всё живое. Но есть ещё Игроки, способные противостоять глобальному заражению. Живая Игра – проклятье, или последняя надежда человечества?

# Андрей Сергеевцев

## Живая игра: P.A.R.A.D.O.X.

### Пролог

Две недели назад мир изменился навсегда. Планета превратилась в один большой игровой сервер, где локации – это города-миллионники. Большинство людей, животных, птиц и насекомых стали жертвами разумных бактерий, которые с лёгкостью используют заражённые тела в качестве носителей-марионеток и как средство влияния на окружающий мир, природу, фауну и всю экосистему планеты Земля.

Чтобы побороть инфекцию, американскими и российскими учёными была разработана новейшая сыворотка, содержащая в себе нанороботов, меняющих организм человека с помощью специальной компьютерной программы, замаскированной под обычную ролевую игру, запускающую процесс "Входа" в локальную игровую систему.

За пределами больших городов планеты жизнь продолжается своим чередом. Вспышки эпидемии живых мертвецов немногочисленны и быстро подавляются боевыми группами зачистки. Крупные города Земли надёжно изолированы от остального мира невидимым силовым полем Живой Игры. Политическая ситуация в областях городов различных стран мира крайне нестабильна. Власть разделена между много-

численными высокопоставленными чиновниками и генералами. Не всем государствам удалось сохранить в строю своих национальных лидеров, в том числе и в России не получилось избежать раздора и смуты. Но её фактический лидер, тридцатипятилетний премьер-министр и председатель правительства, Василий Алексеевич Волков в данный момент был жив и здоров. И находился он практически в самом центре захваченной зомби и мутантами столицы Российской Федерации. Глубоко под землёй, в секретной научной лаборатории Кремля, в окружении нескольких верных боевых друзей, коллег и товарищей по партии.

– Василий Алексеевич? Можно? – В дверь кабинета осторожно постучали, затем робко приоткрыли наполовину.

Опять этот Сухонский, подумал Волков про себя, но вслух вежливо произнёс:

– Да-да, входите, Дмитрий Николаевич.

Природное воспитание, необычайно яркая харизма и буквально звериное чутьё на опасности, которыми Волков обладал с детства, и привели его к тому, что он уже в тридцать лет стал фактическим неформальным лидером самой большой и влиятельной страны мира.

В кабинет вошёл седовласый мужчина лет пятидесяти. Коротко подстриженная бородка и аккуратные усы идеально подходили к его дорогому серому костюму из самого лучшего английского сукна.

Волков мягким приглашающим жестом указал на свобод-

ное кресло напротив своего массивного дубового стола, и когда Сухонский, наконец, уселся, спросил, опережая собеседника:

– Есть новости по нашему проекту?

– Да, Василий Алексеевич, именно за этим я вас и потревожил.

– Весь во внимании. – Спокойно произнёс Волков, закрывая крышку ноутбука.

– Мы нашли человека, который идеально подходит для тестирования нашей новой экспериментальной сыворотки.

– Что ж, превосходно, Дмитрий Николаевич. И где же этот человек находится в данный момент?

– Здесь, в центре, всего в нескольких минутах ходьбы от метро Боровицкая. Он так и не покидал свою квартиру с момента начала Живой Игры. Нам удалось поймать сигнал через спутник с камеры его смартфона. Каждый день он записывал небольшие короткие видео, повествующие о его выживании в условиях зомби-апокалипсиса. Что-то вроде живого видео-дневника или блога.

– Понятно. – Задумчиво протянул Волков. – Это определённо хорошие новости.

Затем спросил после непродолжительной паузы:

– Сколько полных человеческих доз сыворотки у нас имеется на данном этапе?

– Две дозы. Это максимум, что удалось получить из доступных нам материалов.

– Хорошо, значит, первую дозу испробуем на нём. И чем скорее, тем лучше. Есть какие-нибудь биографические сведения об этом человеке?

– Есть. – Утвердительно кивнул Сухонский. – Это как раз один из тех людей, кому не успели ввести сыворотку ещё первого образца.

– Так-так, очень интересно... – Волков внимательно посмотрел в глаза своему собеседнику. – И кто же он?

– Двадцатилетний студент литературного института. Пламенев Август Андреевич. В свободное от учёбы время увлекается компьютерными играми, плаванием, игрой в бейсбол, музыкальными инструментами, а так же стрельбой из лука.

– Судя по всему это весьма разносторонний и любознательный молодой человек.

– Да, и это послужило одним из ключевых факторов, благодаря которым он был отобран нашей исследовательской группой для создания и подключения игроков второй волны, которая, к сожалению, так пока и не началась...

– В данной ситуации нам вообще повезло, что хоть кто-то из отобранных людей ещё жив и не превратился в зомби.

– Здесь вы, безусловно, правы, Василий Алексеевич, – кивнул Сухонский, – но много ли нам дадут всего один или два игрока в самом эпицентре этой чудовищной заразы?

– Много или мало, – Спокойно ответил Волков, – покажет время. А пока нам лишь остается довольствоваться тем, что имеем. И постараться как можно скорее получить больше.

Он сейчас один в квартире?

– Да. Квартира досталась ему в наследство от покойной бабушки, которая его вырастила и воспитала. Родители неизвестны, других родственников по нашим данным не имеется.

– Что ж, – Продолжил Волков, вновь открывая ноутбук. – Высылайте людей немедленно. Соберите надёжную и сильную команду. Сделайте всё необходимое, чтобы вероятность успешной доставки объекта до нашей лаборатории была максимальной в сложившейся ситуации.

– Слушаюсь, Василий Алексеевич. Можете быть спокойны, для успеха данной операции я сделаю всё от меня зависящее.

С этими словами Сухонский поднялся с кресла и бесшумно покинул кабинет.

## Эпизод 01

– Вот уже две недели прошло с тех пор, как начался этот ад. Запасы продуктов практически на исходе. Во дворе и на лестничной клетке бродят ходячие мертвецы и я, честно сказать, уже не верю в благоприятный исход. С таким количеством жутких тварей мне не справиться одному, куда идти или бежать я просто не знаю, мне кажется, они повсюду, куда не выгляни, везде этот ходячий мертвецкий хаос. Я не знаю чего ещё ждать и на что надеяться, чего делать или не делать. Электричества нет, запасной аккумулятор на исхо-

де, возможно, это моя последняя запись в блог. Кто найдёт этот смартфон, знайте, я держался до последнего, и лучше умереть в бою и быть растерзанным этими зловонными монстрами, чем издохнуть от голода в запертой квартире в самом центре столицы. На этом всё. С вами был Август Пламенев. Спасибо за внимание. Всем пока. – С этими словами я отключил смартфон, чтобы экономить заряд. Всё равно ни электричества, ни интернета, ни мобильной связи не было вот уже две недели. А блог я вел в режиме оффлайн, просто делая ежедневные небольшие видеоролики, вдруг кто-то потом найдёт, так хоть будет в курсе, как это было здесь и сейчас глазами очевидцев с самого начала событий.

А здесь было на что посмотреть. Достаточно тех жутких сцен, что я запечатлел с балкона второго этажа, когда десятки зомби рвали одиноких прохожих, а после и двух подъехавших полицейских. Патроны у них как-то быстро закончились, а мертвецы всё прибывали, сбегаясь на шум из соседних дворов. Я убил двоих зомби стрелами из моего спортивного лука, но потом понял, что так лишь впустую растрочу колчан, казалось, что эти твари просто бесконечны, как будто их кто-то генерирует, подобно респауну в компьютерной игре. И до чего же это всё походило на тот постапокалиптический мир, который мне довелось исследовать в недавно купленной на электронном рынке Живой Игре. Это был странный диск, без каких либо трендовых логотипов. Просто надпись на черном фоне «Живая Игра» и всё. Продавец



уверял, что это какая-то пиратская бета-версия, и скоро эта игра взорвёт рынок компьютерных развлечений. Я успел поиграть всего несколько часов, когда свет вырубился, и пришлось пойти спать, так как была уже глубокая ночь. А на утро начался весь этот кошмар...

Господи, неужели человечество обречено на вымирание вот уже сейчас и это действительно конец света, как и предсказывали многочисленные желтые издания и низкопробные передачи по телевидению? За что так жестоко ты с нами обошёлся? Человечество пожирает само себя, и надежда на спасение тает с каждым днём.

Все эти мысли вот уже две недели не давали мне покоя. Я пробовал молиться, пробовал звать на помощь, но всё было безрезультатно.

Оставалось ещё пол пачки овсяных хлопьев и немного риса. Картошку доел ещё вчера. Не говоря уже о каких-то мясных и белковых продуктах. Вода, слава Богу, благополучно текла из-под крана и фильтровалась в специальном графине. Водопровод у нас был старый, ржавый, поэтому приходилось подвергать воду доочистке.

Несколько раз ко мне пытались вломиться, но добротная металлическая дверь надёжно держала удары. Но сам факт того, что эти мерзкие полуразложившиеся трупоеды, каким-то образом чувствуют живую плоть за дверью моей квартиры, немало пугал и ещё больше загонял в угол.

Выйдя в очередной раз на кухню, чтобы заварить чай (газ

в отличие от электричества пока ещё не отключился), я заметил под окном очередную разборку. Давно их уже здесь не было, в основном просто бродили зомби, а тут вдруг выстрелы, крики, схватка. Явно шёл какой-то серьёзный бой. Я осторожно вышел на балкон и посмотрел вниз. Четыре человека в чёрных комбинезонах и масках расстреливали из автоматов группу зомби численностью в несколько десятков мертвецов.

Люди стояли крестом, спина к спине, зомби напирала со всех сторон, не зная боли и страха. Мертвецы просто шли, не обращая внимания на пули и обездвиженные дела своих соплеменников. Бойцы в масках едва успевали менять магазины, но с каждым метром живые трупы становились всё ближе, плотно сжимая кольцо, а отступать, было уже некуда. Я понял, что эти люди практически обречены быть растерзанными, как и большинство других бедолаг, забредавших в мой двор, но всё равно достал свой лук и выпустил стрелу в самого ближнего из мертвецов, попав тому точно в глаз. Все-таки не зря я уже несколько месяцев увлекаюсь этим боевым искусством. Зомби упал в нескольких метрах от автоматчиков, а за ним уже напирала другие.

Люди в масках заметили меня на балконе и один из них, что-то сказал остальным. Затем в толпу ходячих мертвецов полетело несколько гранат. После взрыва и с помощью интенсивной стрельбы из автоматов бойцам удалось пробить некое подобие коридора. В который они и бросились, пыта-

ясь пробиться к моему подъезду. Поскольку электричества не было, то домофон не работал, и я понял, что есть ещё шанс, что хоть кто-то из бойцов попадёт внутрь. Хотя в подъезде и на лестничной клетке тоже было далеко небезопасно.

— Квартира двадцать шесть! — Крикнул я с балкона, когда один из солдат уже открывал тяжёлую металлическую дверь, ведущую в парадную моего старого многоквартирного дома. Двоих бойцов уже рвали на части, но двое остальных всё-таки успели заскочить внутрь и закрыть за собой дверь.

Взяв в руки бейсбольную биту (эта американская игра меня увлекла ещё два года назад, поэтому в квартире всегда хранился минимум один набор для бейсбола), я прошёл к входной двери и посмотрел в глазок. Мертвецы, ходячие, наполовину разложившиеся трупы медленно покидали мою лестничную клетку и спускались вниз на звуки автоматных выстрелов. За прошедшие две недели я уже более менее привык к этим тварям и потому рискнул приоткрыть дверь квартиры, когда последний зомби покинул мой этаж.

Внизу слышались звуки боя, глухой рёв монстров и оглушительные, усиленные эхом подъезда, автоматные очереди. Осторожно выйдя на лестничную клетку с битой в руках, я увидел медленно поднимающегося по ступенькам бойца в маске. В одной руке он волочил автомат, а второй держался за перила, едва не падая при каждом шаге. Солдат истекал кровью и был весь в укусах и крупных царапинах. За ним на лестнице и первом этаже лежала гора трупов, среди кото-

рых было и разодранное тело его последнего напарника. Я поспешил на помощь, вовремя подставляя своё плечо, иначе воин рухнул бы на ступеньки. Из горла сочилась кровь, а когда он открыл рот, чтобы что-то мне сказать, то и оттуда потекла густая красная жидкость. Здесь не нужно быть врачом, чтобы понять, этот человек умрёт в ближайшие минуты, если не секунды. Сквозь хрип и кровавый кашель я с трудом разобрал слова:

– В... сум... ке... сыворотка... кхе...кхе... впрысни её себе... и... запусти игру... ещё... раз... кхрмкх...а... – Ноги солдата подкосились, и он медленно повалился на лестницу, не дойдя всего несколько метров до моей квартиры. Тело воина было могучим и тяжёлым, мне не удалось его удержать. Да и смысла в этом больше не было. Боец погиб, выполняя какой-то особо важный приказ. Это чувствовалось в каждом его слове, взгляде и последнем жесте. Рука воина легла на черную кожаную сумку, висящую сбоку, подобно офицерской планшетке. Сняв портфель, я поспешил вернуться в свою квартиру. Судя по звуку, с верхних этажей спускались ещё как минимум пара-тройка живых мертвецов.

Плотно закрыв дверь и заперев квартиру на все замки, я прошёл в комнату и открыл портфель. Там оказалась какая-то склянка со встроенным инъектором. Видел такие в кино, внешне напоминают маленький пистолетик и делают уколы практически без болевых ощущений. Должно быть, это и есть та самая сыворотка, о которой говорил умираю-

щий солдат. Ещё в сумке оказалась аптечка и подробная карта центра Москвы, на которой был отмечен мой дом и даже номер квартиры. А вот это уже вызывало немалое удивление! Они что, шли сюда специально за мной?

Так же в сумке находился маленький черный ноутбук, который я тут же открыл и нажал кнопку загрузки. Надеюсь, аккумулятор ещё не разрядился. Загрузка системы прошла успешно, и уже через минуту я созерцал на фоне черного космического пространства рабочего стола всего один ярлык. Это была иконка запуска Живой Игры, точно такая же, как и на моём компьютере. Кликнув по ней дважды, я увидел стандартную заставку в виде нескольких живых мертвецов на фоне московский высоток, только внизу была приписка:

### *Живая Игра © Версия 2.0*

Затем стандартное игровое меню, выбор расы и прочее. По быстрому пробежавшись по всем необходимым вкладкам, я привычно вошёл в игровой мир уже полюбившегося мне московского зомби-апокалипсиса. Небольшое улучшение графики, новые монстры, оружие и более расширенная карта игровых локаций, вот и все изменения, что мне удалось обнаружить за первые двадцать минут игры. После чего я привычно сохранился, закрыл программу и вышел на рабочий стол.

Что имел в виду тот солдат, когда говорил, что я должен впрыснуть себе сыворотку, а затем запустить игру? Опробо-

вать на себе неизвестный препарат было крайне опасно и, честно сказать, страшно. К тому же никакой инструкции к нему не прилагалось. Вообще непонятно было, для чего нужна эта сыворотка. Поэтому я пока решил отложить этот вопрос до лучших времён.

Но лучшие времена так и не настали. Через три дня у меня полностью закончились продукты. А ещё через два из крана перестала течь вода. Во дворе и на лестничной клетке бродили неуспокоенные зомби, выходить на улицу в поисках пропитания было равноценно самоубийству. В очередной раз сидя перед ноутбуком погибшего солдата, я понял, что ничего нового здесь не найду, ничего, кроме стандартных офисных программ и Живой игры здесь больше установлено не было. А заряд аккумулятора тем временем был уже на двадцати процентах от полного объёма. И тогда я понял, что впрыснув себе сыворотку, я уже практически ничем и не рискую. Надежды на спасение таяли с каждым днём, если даже такой хорошо подготовленной команде спецназа не удалось добраться живыми до моей квартиры, то чего ещё можно ждать?

Выглянув в окно, и, в очередной раз полюбовавшись десятками ходячих разлагающихся трупов, я наконец-то принял решение.

Как и предполагалось, это было совсем не больно. Я практически ничего не почувствовал, когда раствор полностью проник в мой организм. Колол я правой рукой в левое пле-

чо. Затем подождал минут пятнадцать. Никаких изменений не ощущалось. Вообще. Может, это просто вода? Или истёк какой-то там срок годности? Или просто на меня это не действует? Единственное, на что я обратил внимание, так это на отсутствие голода и жажды. Они полностью исчезли уже через двадцать минут. Пить и есть совершенно не хотелось, и в целом я чувствовал себя превосходно. Примерно так же хорошо, как после отдыха в каком-нибудь теплом местечке на берегу моря. И всё. Совершенно ничего необычного. Подождав ещё минут десять, я решил запустить игру. Кажется, именно об этом говорил тот солдат, чьё обглоданное тело валялось сейчас в нескольких метрах от моей квартиры.

«Впрысни её себе и запусти игру».

Хорошо. Альтернативного варианта всё равно не предвидится.

Я включил ноутбук и дважды кликнул по единственному ярлыку на рабочем столе.

*Живая Игра © Version 2.0*

## **Эпизод 02**

Я ощутил пустоту космоса и услышал дыхание вселенной. Глубина и прозрачность которой, казалось, пронизывала каждую клеточку моего тела.

Вначале была только темнота и пустота, но затем на фоне мириады звёзд и созвездий появились яркие белые буквы:

*Вы подключены к игре*

*Идёт автоматический выбор расы*

10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0...

*Выбор расы завершён*

*Статус: Человек*

*Укажите имя или игровой псевдоним*

– Феникс. – Говорю первое, что приходит в голову, и оно мне нравится. Голос мощным эхом разносится вокруг и плавно затихает в космической дали.

*Имя выбрано*

*Укажите желаемую специализацию*

Перед глазами вспыхивают варианты выбора возможных сверхспособностей:

*Телекинез*

*Пирокинез*

*Левитация*

*Телепортация*

*Телепатия*

Я всегда мечтал стать магом огня. Возможно и погорячился, но вкладка «Пирокинез» автоматически притянула мой



взор и заставила мысленно нажать на это слово.

*Специализация выбрана успешно!*

*Поздравляем, вы вошли в Игру!*

10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0...

Звёзды завертелись, превращаясь в далёкие точки, а затем и полностью исчезли. Осталась лишь темнота, которую я легко разогнал, открыв веки и уставившись на мерцающий экран ноутбука.

Что это было? Галлюцинация от укола или новая игровая реальность? Ноутбук, как и прежде, благородно взирал на меня своим единственным ярлыком на рабочем столе.

*Живая Игра © Version 2.0*

Запустить ещё раз? Как бы в ответ на эту мысль индикатор заряда батареи предупреждающе запищал, сообщая о том, что энергии осталось 10 %.

Не теряя времени, я снова дважды щелкнул по ярлыку Живой игры. Но вместо ожидаемого запуска на экране отобразилась статистика персонажа:

*Имя игрока: Феникс*

*Раса: Человек*

*Уровень: 1*

*Здоровье: 100*

*Сила: 50*

*Выносливость: 50*

*Ловкость: 50*

*Духовность: 75*

*Регенерация: 25*

*Интеллект: 90*

*Талант: 100*

*Базовые навыки:*

*Оружие ближнего боя: Уровень 1 (новичок 20 %).*

*Стрельба из лука: Уровень 1 (новичок 20 %)*

*Огнестрельное оружие: Уровень 1 (новичок 20 %)*

*Защита: Уровень 1 (новичок 20 %)*

*Сверхспособности:*

*Телекинез (базовое): Неактивно*

*Пирокинез (основная специализация): Неактивно*

*Левитация (базовое): Неактивно*

*Телепортация (базовое): Неактивно*

*Телепатия (базовое): Неактивно*

*Особые умения: отсутствуют.*

Хм... эта версия игры, судя по статистике, существенно отличалась от той, в которую я играл до начала всех этих ужасных событий...

Решив сэкономить хоть немного оставшейся энергии, я выключил ноутбук, встал из-за стола и выглянул в окно. По двору всё так же бесцельно бродили стада зомби. Их мертвые лица и пустые глаза не выражали ничего, кроме смерти.

Живой, ходячей смерти, которая искала очередную жертву для мимолётной улады вечно голодного трупа.

Внимательно приглядевшись к одному из монстров, я, к своему глубочайшему удивлению и даже некоторому шоку, прочёл всплывшую над мертвецом белую, полупрозрачную надпись:

*Мертвый человек-зомби*

*Уровень 3*

*Агрессивность: высокая*

*Здоровье: 85*

*Урон: 20 – 40 единиц.*

*Опасность: умеренная*

Что за чертовщина?! Как следует проморгавшись и протерев глаза, я перевёл взгляд на другого мертвеца. Вроде ничего, зомби как зомби... но когда я вновь внимательно к нему пригляделся в воздухе вспыхнула очередная подсказка:

*Мертвый человек-зомби*

*Уровень 1*

*Агрессивность: высокая*

*Здоровье: 75*

*Урон: 10 – 30 единиц.*

*Опасность: умеренная*

Помотав головой, и закрыв на несколько секунд глаза, я с

удовлетворением обнаружил, что надпись исчезла. Затем попробовал «просканировать» ещё парочку монстров, над ними, как и в прошлые разы послушно всплывали игровые подсказки. Значит, я уже в игре? Или это игра во мне? Всё это требовало тщательного переосмысления. Так сразу принять новую реальность не получалось чисто физически. Мозг отказывался верить, но глаза говорили обратное. Может это галлюцинация от неизвестной сыворотки? Надо поспать, через несколько часов всё пройдёт.

Я лёг на свой любимый диван и сомкнул веки в надежде заснуть, но вместо этого как бы заглянул внутрь себя и чётко увидел там окно статистики персонажа, один в один совпадающее с тем, что я недавно созерцал на экране маленького ноутбука.

Чёрт возьми! Да что ж это такое?!

Я вскочил и снова подошёл к окну. Ничего нового, всё те же зомби, уныло блуждающие среди гор мусора, брошенных машин и трупов случайных и не случайных жертв. Но стоит мне сфокусировать взгляд на каком-нибудь монстре, как над ним тут же всплывает полупрозрачная подсказка, которая, впрочем, достаточно быстро тает в воздухе, когда от неё отводишь взгляд, либо моргнешь пару раз.

Значит, сыворотка всё-таки подействовала и каким-то образом подключила меня к игре в реале? И, судя по всему, весь этот зомбиапокалипсис напрямую связан с той игрушкой, что установлена на моём компе и маленьком ноутбуке

погибшего солдата.

Я оторвал взгляд от блуждающих мертвецов и посмотрел на стену, где висел мой спортивный лук и колчан со стрелами. Над ним вдруг тоже появилась полупрозрачная подсказка:

*Охотничий лук*

*Категория: оружие дальнего боя*

*Состояние: хорошее*

*Начальная скорость полёта стрелы: 300 метров в секунду*

*Урон: 20 – 100 единиц*

*Требуемая сила: 45*

*Требуемая ловкость: 50*

*Примечание: это оружие вам подходит.*

Над колчаном так же появилась надпись:

*Колчан со стрелами*

*Количество: 25*

*Материал: дерево, сталь*

*Урон: средний*

А может, я и так уже сплю, находясь под воздействием этой неизвестной вакцины? Сев на диван и, чисто для проформы, ущипнув себя пару раз, я поднялся и пошёл в ванную. Очень хотелось умыться холодной ключевой водой, но

из крана по-прежнему не вытекло ни капли.

Всё-таки это не сон и не галлюцинация. К такому выводу я пришёл несколько минут спустя, сидя на кухне и разглядывая бегущего по полу здоровенного таракана. Хорошо хоть над этим «мутантом» пока не появлялось никаких надписей. Это значит, что он не опасен и не представляет никакого интереса для игрока. Хотя раньше тараканов у меня не было... Или я их просто не замечал...

Снова вернувшись в комнату, я неожиданно обнаружил на своём рабочем столе здоровенного паука размером с кошку. Это был вполне обычный паук, за исключением небывалых габаритов... Над ним я тут же прочёл всплывшую в воздухе полупрозрачную подсказку:

*Паук-мутант*

*Уровень 1*

*Агрессивность: повышенная*

*Здоровье: 30*

*Урон: 2 – 12 единиц.*

*Опасность: минимальная*

Заметив меня, паук ошетинился и плюнул какой-то зелёной кислотой, которая, попав мне на ногу чуть выше колена, разъела джинсы и немного обожгла кожу, но рана достаточно быстро затянулась, я даже не успел как следует испугаться. Инстинктивно покрутив головой в поисках какого-либо

предмета, я заметил бейсбольную биту, валявшуюся тут же возле дивана. Над ней так же появилось сообщение:

*Бейсбольная бита*

*Категория: спортивный снаряд / оружие ближнего боя*

*Состояние: отличное*

*Урон: 5 – 30 единиц*

*Требуемая сила: 40*

Быстро схватив оружие в руки я, не теряя времени, подскочил к новоиспечённому мутанту и со всего размаха рубанул битой по столу. Паук отскочил в сторону, но бита удачно переломила ему пару конечностей, от чего монстр противно зашипел и вновь плюнул в меня кислотой. На этот раз я успешно увернулся, присев на корточки. Затем быстро вскочил и вновь рубанул монстра битой. Удар пришёлся точно по тушке, которую припечатало к столу и размазало всмятку. В лицо мне брызнула какая-то жёлтая желеобразная масса, имеющая запах сероводорода и плесени. Вытирая лицо носовым платком, я прочитал промелькнувшее перед глазами сообщение:

*Критическое попадание!*

*Навык владения оружием ближнего боя повышен: +3*

*Опыт: +40*

Надо же, бита пригодилась не только для бейсбола. Этой

американской игрой я увлёкся совсем недавно. Мне всегда нравилось пробовать и открывать что-то новое.

После победы над своим первым монстром я окончательно убедился в абсолютной реальности происходящего. Это игра. Самая настоящая живая игра. И я игрок, обладающий очевидной способностью качать навыки и расти в уровнях. Всё как в любимых мной РПГ. Как это случилось и почему, будем выяснять по мере развития событий, а пока нужно решить, что делать дальше конкретно в этой локации. А именно: в моей квартире, доме и дворе. После недолгих размышлений и созерцаний толпы живых мертвецов за окном я пришёл к выводу, что надо отсюда выбираться. Даже если предположить, что я не нуждаюсь в питании, какой интерес и дальше отсиживаться взаперти? Помощи ждать неоткуда, а вечно сидеть в одной точке пространства только монахам и отшельникам под силу. А мне всё-таки хотелось приключений. И это желание превысило страх перед новым изменившимся миром, таящим в себе неведомые опасности.

Сначала я решил попробовать уменьшить поголовье зомби под моим балконом и во дворе. Навскидку их было десятка полтора. И не исключено, что столько же в подъезде... Но у меня же есть лук и стрелы!

Выйдя на балкон и натянув тетиву, я прицелился в ближайшего мертвеца. Стрела угодила ему в правое плечо, хотя метил я в глаз. Что ж, надо качать навык стрельбы, мы ведь в игре. Следующая стрела вообще прошла мимо, так



как монстр, увидев меня на балконе, тупо ринулся к стене дома. За ним потянулись и остальные. Все они были от первого до четвертого уровня, что для меня было вполне достаточно, чтобы представить немалую опасность. И далеко не факт, что, будучи разорванным этими тварями, я смогу возродиться снова... Так что пока только так. На безопасном балконе исподтишка. Благо, что это второй этаж, целиться не так далеко. Четвертая стрела пришлась точно в цель, прямо в горло, но уже другому мертвецу, который был, как и я, всего лишь первого уровня.

*Критическое попадание!*

*Навык «Стрельба из лука» повышен: +3*

*Опыт: +50*

Отлично! Я уже начинал входить во вкус, и спустя всего пять минут уничтожил половину мертвецов во дворе. Но не все стрелы попадали в цель, так что в итоге у меня осталось всего десять штук. А зомби под окном оставалось восемь, три из которых были четвертого уровня, остальные первого и второго, а такие умирали с одного выстрела и практически не уворачивались от стрел.

Я стал целиться более внимательно, стараясь экономить каждую стрелу. В итоге, когда «патроны» закончились во дворе остался всего один мертвец четвертого уровня со стрелой в левом бедре и с двумя третями жизни. По крайней мере, так говорила красная полоска над его головой.

Начало было положено. Ещё одна маленькая победа за сегодняшний день...

## Эпизод 03

Я ещё раз оглядел двор, заваленный трупами людей и зомби. Горы мусора, покореженные автомобили и одинокий раненный монстр, тщетно пытающийся дотянуться до моего балкона на втором этаже. Всё это зрелище производило гнетущее впечатление бактериологической катастрофы постапокалипсического мира. Взгляд мертвеца был мертвым и злым одновременно. Если смотреть ему в глаза слишком долго, то можно и в штаны наложить.

Я уже собрался идти в квартиру, как вдруг с соседней крыши сорвалось десяток ворон, и вся эта стая с мерзким карканьем кинулась в мою сторону. Защищаться было нечем, поэтому я спешно бросился в комнату. Дверь балкона была тяжелой, да ко всему прочему ещё и петли заедали. К тому моменту, как мне удалось сдвинуть её с места, одна ворона уже влетела в комнату, а вторую я раздавил дверью, запечатывая балкон. Стекло пробить у мерзких птиц не получалось. Но вот залетевшая ко мне в гости тварь просто так сдаваться не собиралась. Она селя на люстру и хищно уставилась в мою сторону. Над ней тут же появилось сообщение:

*Ворона-мутант*

*Уровень 2*

*Агрессивность: высокая*

*Здоровье: 50*

*Урон: 10 – 25 единиц.*

*Опасность: умеренная*

Клюв птицы был окровавлен, должно быть уже успела кем-то полакомиться. Глаза красные, а размер раза в полтора больше обычной «каркуши».

Я тут же схватил биту, лежавшую на столе и ещё измазанную в останках паука. Ворона, издав мерзкое карканье, бросилась на меня вперёд когтями и расправив крылья, очень напоминая коршуна. Я отскочил в сторону и, увернувшись, со всего размаху ударил тварь битой. Ворона упала на пол, количество жизней маленького монстра просело вдвое. Она издала какой-то дикий звук, напоминающий шипение змеи и плюнула в мою сторону жгучей зелёной кислотой. Плевков пришёлся на левую руку и отнял двадцать процентов хитов. Я, изрядно разозлившись, со всей силой ударил битой об пол, но птица ловко отскочила в сторону и клюнула меня в ногу, отняв ещё десять процентов. Вот зараза! Я резко пнул её ногой, а затем с размаху припечатал тварь битой к полу.

*Критическое попадание!*

*Навык владения оружием ближнего боя повышен: +3*

*Опыт: +45*

Видимо я перебил ей хребет, тварь издохла секунд через

пять, на прощание, сверкнув хищными глазёнками. Её собратья облюбовали мой балкон и временами постукивали клювами о стекло, но пробить окно им пока что не удавалось. Я хотел было задёрнуть шторы, но решил этого не делать, чтобы лучше контролировать ситуацию. А то вдруг в стекле появится трещина. Тогда придется быть начеку. К тому же неизвестно, на какой срок эта стая решила тут обосноваться.

Моя комната превратилась в поле боя, раздавленные останки паука и вороны представляли собой не самое приятное зрелище. Да ко всему прочему ещё и слегка пованивали...

От этого желание скорее покинуть квартиру только усилилось. Но всё же это был мой дом. То единственное, что как-то связывало меня с корнями. Квартира, доставшаяся в наследство от бабушки, которая меня вырастила и воспитала. Родителей я не знал, братьев и сестер, скорее всего, не было, а дед умер, когда я был еще совсем маленьким. Но, тем не менее, сидеть здесь вечно было не разумно. Поэтому я решил собрать кое-какие дорогие для меня вещи и покинуть жилище.

Через пять минут выяснилось, что, кроме уникального золотого варгана ювелирной работы, сделанного ещё по заказу моего прадеда одним известным музыкальным мастером, больше забирать мне было нечего. Гитары, синтезаторы и фортепиано слишком громоздкие для транспортировки в условиях зомби-апокалипсиса. Деньги навряд ли теперь при-

годятся, а все дорогие украшения бабушка завещала своей близкой подруге, которая была моложе её лет на двадцать. Так что мне в наследство, кроме квартиры и мебели, достался только этот уникальный варган, представляющий собой семейную реликвию.

Деки варгана были изготовлены из червонного золота высшей пробы, а язычок из чистого каленого серебра повышенной жесткости с примесями других ценных металлов, что давало весьма интересное и редкое звучание. Я играл на нём с детства и всегда относился очень бережно. Хранился инструмент в резном футляре из красного дерева, который висел на толстом кожаном шнурке, чтобы было удобно носить на шее. Но с собой, по весьма понятным причинам, я брал его нечасто, всё-таки стоил он немало денег...

Найдя инструмент на привычном месте в гостиной за стеклом на полке рядом с книгами, я с удивлением прочитал появившуюся над ним полупрозрачную игровую подсказку:

*Золотой варган*

*Класс: магический артефакт / музыкальный инструмент*

*Постоянный эффект при ношении в инвентаре: здоровье +30 единиц, духовность +30 единиц.*

*Основной эффект при использовании: ускоренная регенерация (скорость восстановления зависит от навыков игры и таланта исполнителя), мана (магическая сила) восста-*

навливается в 2 раза быстрее, противники замедляются в 2 раза.

*Дополнительный эффект при использовании: ускорение (неактивно), левитация (неактивно), телепортация [четвертое измерение] (неактивно).*

*Требуемая духовность: 50*

Ого! Вот это мне повезло с наследством! Впрочем, ничего особо удивительно в этом не было. Варган во все времена считался волшебным инструментом. Его часто используют шаманы и прочие варганные люди, практикующие магию и не только. Ведь, когда любой человек играет на варгане, он входит в изменённое состояние сознания. И тогда происходит взаимная инициация со Вселенной. Открываются новые знания и практически неограниченные возможности. Бог внутри каждого из нас, стоит только обратиться к нему, например, по средствам звуковых вибраций этого древнейшего и уникального инструмента, простая конструкция которого граничит с гениальностью. Варган помогает осознать самого себя и раствориться в гармонии космоса. А потом вернуться назад с новой силой, знаниями и возможностями. Ведь каждый из нас является частью того, кто создал этот мир. Вселенная как внутри так и снаружи человека, и мы – её неотъемлемая часть, одно перетекает в другое и удивительные звуки варгана как нельзя лучше помогают это понять и настроиться на пробуждение древней магической силы, которая, так или иначе, присутствует в каждом человеке.

Я взял в руки инструмент и ловко извлек магический звук. Это было ни на что не похоже, как будто космос открылся передо мною во всем своём великолепии и многообразии. Мириады звёзд и галактик, другие миры и пространства, все они проносились в моём сознании, пока я отбивал на варгане интуитивный ритм и выводил мелодию. Не знаю, сколько прошло времени, но когда я очнулся и перестал играть, перед глазами вновь появилось системное сообщение:

*Освоен новый артефакт!*

*Опыт: +200*

*Поздравляем! Вы получили 2 уровень!*

*+ 10 единиц на улучшение характеристик*

*У вас 10 неиспользованных единиц на улучшение характеристик*

Я положил варган в футляр и повесил на шею. Затем попытался вызвать системное меню. Стоило мне только подумать про инвентарь, как перед глазами тут же появились предметы:

*Бейсбольная бита*

*Охотничий лук*

*Колчан со стрелами (количество: 0)*

*Золотой варган*

Хм... Странно, не помню, чтобы убирал лук и битую в инвентарь. Да и варган я тоже туда не клал, а просто повесил себе на шею. Вернувшись в свою комнату, я обнаружил на диване бейсбольную битую и спортивный лук. Потом вызвал инвентарь и мысленно нажал на битую. Она тут же оказалась у меня в руках, мгновенно переместившись с дивана в ладонь. Весьма впечатляет... Затем я так же мысленно вызвал полупрозрачное окно инвентаря и взглядом убрал туда битую. Она исчезла. То же самое я проделал и с луком. Что ж, весьма удобно. Получается, пока кто-то не найдёт эти предметы в моей комнате, они всё равно будут доступны в инвентаре, даже если я буду в другом месте? Но лучше всё же не разбрасывать вещи, даже в запертой квартире, так надёжнее. А если я захочу что-то выбросить? Стоило мне об этом подумать, как перед взором опять возникло меню с предметами, и я так же мысленно выбросил лук обратно, на этот раз он пропал из инвентаря и просто лежал на диване. Затем я его подобрал и вернул на место, положив рядом с битой. Думаю, он ещё может мне пригодиться, так как стрелы во дворе я могу собрать и снова убрать в колчан.

Так, с этим разобрались, теперь надо распределить очки характеристик. Мысленно вызываю экран статистики, на этот раз даже не закрывая глаз, просто думаю и всё. Перед глазами появляется полупрозрачное табло. Когда фокусирую взгляд на отдельной характеристике, в скобочках на-



против появляется её краткое описание. Толково придумано. Для начала решил вложить по одному очку в каждую характеристику, затем подумал и добавил оставшиеся два в Регенерацию. Всё-таки быстрое восстановление здоровья в таком враждебном и опасном мире весьма важный фактор, особенно, когда ты только второго уровня. Итак, вот что у меня в итоге получилось:

*Имя игрока: Феникс*

*Раса: Человек*

*Уровень: 2*

*Здоровье: 131 (дополнительные 30 единиц, действует эффект варгана) (влияет на уровень жизни персонажа)*

*Сила: 51 (влияет на урон противнику и переносимый вес)*

*Выносливость: 51 (влияет на длительность спринта и защиту от повреждений)*

*Ловкость: 51 (влияет на точность выстрела, уклонение от ударов, скорость перемещения персонажа и защиту от повреждений)*

*Духовность: 106 (дополнительные 30 единиц, действует эффект варгана) (общий запас магической энергии, влияет на скорость восстановления маны и способность к развитию магических навыков)*

*Регенерация: 28 (влияет на скорость восстановления здоровья)*

*Интеллект: 91 (влияет на скорость развития всех навы-*

ков и рост уровня, а так же на способность к изучению новых умений)

*Талант: 101 (влияет на скорость развития особых умений и способность открытия новых)*

*Базовые навыки:*

*Оружие ближнего боя: Уровень 1 (новичок 30 %).*

*Стрельба из лука: Уровень 1 (новичок 35 %)*

*Огнестрельное оружие: Уровень 1 (новичок 20 %)*

*Защита: Уровень 1 (новичок 20 %)*

*Сверхспособности:*

*Телекинез (базовое): Неактивно*

*Пирокинез (основная специализация): Неактивно*

*Левитация (базовое): Неактивно*

*Телепортация (базовое): Неактивно*

*Телепатия (базовое): Неактивно*

*Особые умения: Варган. Уровень 1 (новичок 22%)*

По-прежнему было неясно, как можно активировать «сверхспособности», это было, пожалуй, самое интересное из всего вышеперечисленного. Но думаю, что в процессе игры... (или жизни?) в общем, так или иначе, но ещё будет время с этим разобраться. А сейчас надо решить, как лучше выбраться из квартиры и куда, собственно, идти потом.

## **Эпизод 04**

Справа от меня раздался какой-то неприятный скрежесу-

ший звук, а затем звон разбитого стекла. Я резко обернулся и увидел в окне здоровенную трещину, практически снизу доверху, и дыру размером с кулак взрослого мужика, в которой торчала озлобленная воронья голова с длинным и острым как штык клювом. Остальные птицы тут же начали долбиться в окно и спустя несколько секунд, когда я уже стоял наготове с битой наперевес, стекло рассыпалось на мелкие осколки, и ко мне в квартиру ворвалась темная агрессивная стая из восьми ворон-мутантов. Хорошо хоть двоих я прибил до этого. Всё же будет немного полегче.

Первую ворону я прицельно сшиб критом, она была первого уровня, так что получилось сразу насмерть. Всё-таки полезно иногда играть в бейсбол: и удар хорошо поставлен, и реакцию развивает. От остальной стаи я чудом увернулся, резко отскочив к правой стене комнаты. Несколько птиц почему-то, не обращая на меня особого внимания, разлетелись дальше по квартире, а вот четыре оставшихся были настроены весьма воинственно. Особенно, учитывая тот факт, что все они оказались третьего уровня, то есть на один выше моего. Хотя возможно это не играло большой роли, всё-таки между человеком и вороной существенная разница в интеллекте и габаритах.

Все четыре птицы, как по команде бросились в мою сторону, махая в воздухе здоровенными крыльями и хищно раскрыв черные клювы. Я резко отпрыгнул в сторону и с разворота прошелся битой практически по всей стае, трёх птиц

мне удалось сбить, а четвёртая взгромозилась на шкаф, откуда принялась громко каркать и плевать желто-зеленой кислотой. Сбитые вороны потеряли примерно по сорок процентов хитов и уже оклемавшись, были готовы к повторной атаке. Вдобавок ко всему на громкое карканье вожака стаи, вернулись и остальные четыре птицы, три из которых были первого уровня и одна второго. Ситуация принимала неприятный оборот и судя по всему становилась критической. Спустя секунды все восемь разъярённых тварей кинулись на меня, а вожак стаи, сидя на антикварном шкафу моей бабушки, продолжал мерзко каркать и отчаянно плевать кислотой, которая быстро разъедала кожу и отняла у меня уже около четверти жизни.

Надо было отступать.

Закрыв голову руками, я напролом ринулся из комнаты, стараясь в первую очередь прикрывать лицо и параллельно во что-нибудь не врезаться. Недели две-три назад я и в страшном сне не мог себе такое вообразить, что придётся спасаться бегством из собственной спальни. И главное от кого? От стаи разъяренных ворон. А ещё в голове промелькнуло воспоминание о старом фильме-триллере Альфреда Хичкока «Птицы».

Добежав до туалета, я развернулся и не глядя, рубанул битой в самую гущу зловонной мерзкой стаи. Часть птиц разлетелось в стороны, одну я, похоже, прибил насмерть, перед глазами промелькнуло сообщение:

*Критическое попадание!*

*Навык владения оружием ближнего боя повышен: +3*

*Опыт: +45*

Затем открыл дверь, быстро заскочил внутрь и машинально закрылся на шпингалет. Птицы тут же забарабанили клювами в деревянную дверь. Меня даже слегка передёрнуло от ужаса. Когда ты заперт в маленьком помещении, а снаружи стая мутантов, готовая разорвать тебя в клочья... Становится жутко буквально на инстинктивном уровне.

Подолбив в дверь ещё несколько минут, вороны, наконец, уgomонились и хотелось верить, что разошлись по квартире, а возможно даже и улетели на крышу? Что, собственно, им здесь ещё делать-то? Еды у меня давно нет, а птицы всё же больше предпочитают открытое небо, нежели замкнутое пространство.

Долго сидеть в темной ванной комнате, и прислушиваться к звукам и шорохам за дверью было малоперспективно. Особенно учитывая тот факт, что спустя какое-то непродолжительное время в квартире наступила полная тишина. Я осторожно приоткрыл дверь, но тут же пожалел об этом. С мерзким карканьем стая ворон снова попыталась до меня добраться, а когда я судорожно захлопнул дверцу, одна из птиц стала долбиться в маленькое окошко наверху, что выходило на кухню. Но там стекло было значительно толще, чем окна,

ведущие на улицу, так что его пробить кровожадному мутанту не удалось и, спустя несколько минут, птица отступила, а в квартире снова воцарилась полная тишина.

Первое время я просто не представлял, что делать и лишь пытался не поддаваться панике. Клаустрофобией, слава богу, я никогда не страдал, а воздуха пока тут хватало. Выходить было страшно, одному, всего лишь с бейсбольной битой в руках мне с этими чертовыми мутантами не справиться. Очень уж они быстры и агрессивны. Три-четыре птицы, я ещё может быть и одолел бы, но восемь... Или семь? Кажется, ещё одну я прихлопнул, перед тем как спрятаться в туалете. В любом случае, в таком относительно закрытом пространстве с моим вторым уровнем и практически отсутствием боевого опыта одолеть всех этих тварей без существенных потерь и риска для жизни представлялось маловероятным.

Темнота и тишина действовали угнетающе. Казалось, что птицы чего-то выжидают. Затаились и практически не издают звуков, лишь редкое поскрёбывание в дверь и тихое постукивание в окошко. Воронье всегда слеталось на мертвечину, или на скорое появление оной перед какой-нибудь битвой под открытым небом. А теперь стервятники превратились в охотников. Загнали добычу в угол и ждут, когда она сама к ним выйдет на завтрак. Ну, уж нет. Быть растерзанным птицами-мутантами в самом начале игры никак не входило в мои планы.

Минут через пятнадцать я решил зажечь огонь. Чего сидеть в темноте? На верхней полке среди мыла и шампуней всегда хранилось несколько парафиновых свечей. Там же в полиэтиленовом пакете лежала коробка спичек. Всё это было заготовлено на случай отключения света ещё моей бабушкой. В детстве я часто туда лазил, чтобы выкрасть спички – любимую игрушку многих сорванцов младшего школьного возраста.

Пламя свечи всегда меня успокаивало, особенно если жечь перед зеркалом. Создавалась такая необычная, мистическая и одновременно уютная атмосфера. Это помогало расслабиться и отвлечься от тревожных мыслей. Чтобы усилить эффект, я достал из футляра варган, прижал его к зубам и, сидя на краю ванной, начал медленно дергать язычок, издавая протяжные, плавно затухающие, магические звуки. Затем постепенно начал ускоряться, играя какой-то транс-овый, гипнотический ритм, богатый разнообразными призывками и обертонами. Звук преломлялся и менял свою частоту и амплитуду при малейших движениях горла, языка и всей ротовой полости. При глубоком вдохе он становился громче, вместе с воздухом заполняя собой легкие и, выходя наружу через прорез между золотыми деками, на которых стояли зубы. Звуковая волна и микровибрации от язычка заставляли мозг и кости черепа резонировать, активируя энергетические центры и скрытые глубоко внутри каждого человека таланты и способности.

Ритм и мелодия уносили меня в самые глубины космического пространства. Вселенная открылась передо мной всем своим могуществом и великолепием. И всё это время я смотрел на пламя свечи, которое, то затухало, превращаясь в совсем маленькую точку, то вновь разгоралось, чуть ли не до размеров факела. Через некоторое время я обратил внимание на то, что эти затухания и усиления пламени прямо пропорциональны тому, что я играю. Стоило мне увеличить ритм и скорость интуитивной мелодии, как пламя разгоралось сильнее, а когда я играл тише и медленнее, больше делая акцент на затухании звука, свеча так же уменьшала свой огонь вплоть до горения обычной спички. Всё это было столь удивительно, что я даже забыл о стае ворон-мутантов, что караулили меня за дверью туалета.

Через некоторое время я перестал играть и просто смотрел на пламя. Затем усилием мысли или какой-то внутренней магической волей попробовал увеличить огонь свечи. Сначала мне показалось, что ничего не выходит, но после минуты тщательного вглядывания в структуру огня, пламя начало разгораться сильнее. А затем так сильно подпрыгнуло, сантиметров на десять-пятнадцать, что я даже рефлекторно отшатнулся, опасаясь обжечься. Но уже через несколько секунд, повинаясь моему инстинктивному желанию, пламя снова уменьшилось до обычного размера горящей свечки. И перед глазами тут же появилось полупрозрачное системное сообщение:



*Способность «Пирокинез»: активировано*

*Уровень 1 (новичок 20 %)*

*Доступные заклинания: управление огнём*

*Опыт: +250*

– Вот это да... очешусть можно... – Прошептал я вслух, когда последние буквы сообщения растаяли в воздухе.

Я убрал свой волшебный варган обратно в футляр, затем взял свечу в левую руку, а правой попробовал сделать некий пасс, мысленно желая преломить пламя, чтобы оно изогнулось и горело не вверх, а вперёд, примерно на девяносто градусов от свечи. И у меня это получилось! Сначала довольно медленно, но потом уже более уверенно пламя подчинилось воле «огненного мага» и уподобилось некому подобию автогена, ну разве что не такой высокой температуры, хотя и её, думаю, можно будет повысить, раз я теперь, как недавно сообщила игра, имею способность «управлять огнём». Далее я попробовал сделать пламя более шустрым и удлинить струю, примерно сантиметров на сорок. Огонь послушно мне повиновался и спустя несколько минут я держал в руке уже не обычную парафиновую свечку, а что-то наподобие импровизированного магического огнемёта. То есть это была всё та же свеча в руке, только пламя на ней полностью подчинялось моей воле, и могло разрастаться на метр и более, практически под любым углом. Сильно большой я пока струю делать не пробовал, не хватало ещё спалить квартиру, воды-то

в кране больше нет, но на полтора метра струя огня точно была исправно. Глядя на своё отражение в зеркале, я невольно залюбовался. Красавец огненный маг, управляющий огнём парафиновой свечи... да, это смотрелось весьма эффектно и круто!

Ну, что ж, подумал я, вдоволь наигравшись пламенем и своей новой способностью, раз моя инициация прошла успешно, то, как говорится, пришло время вернуться к нашим воронам...

Я снова прислушался к звукам за дверью, но там было совершенно тихо. Всякие шорохи, стуки и поскрёбывания прекратились. Встав на край ванной, и, выглянув в окно, ведущее на кухню, я так же ничего подозрительного не разглядел, хотя отсюда едва был виден подоконник. На улице, тем временем, уже начинало смеркаться, так что моя квартира была окутана полумраком, а в ванне, если бы не свеча, так вообще было бы темно как в погребе.

Собравшись с духом, держа в одной руке бейсбольную биту, в другой парафиновую свечу, я, мысленно перекрестившись, резко распахнул дверь ванной, осветив огнём темную прихожую.

## Эпизод 05

Коридор был пуст, если не считать одной дохлой вороны, которую я пришиб битой, перед тем как заскочить в туалет.

Сделав несколько шагов в сторону кухни, я услышал со стороны своей спальни какой-то жуткий противный звук, похожий на чавканье. Это заставило меня развернуться и на цыпочках, практически бесшумно подойти к своей комнате и осторожно выглянуть из-за угла.

Здесь моему взору открылась омерзительная картина, являющаяся живой иллюстрацией к сценарию какого-нибудь американского триллера. Посреди комнаты, прямо на полу, а точнее на моём дорогом персидском ковре сидел огромный жирный зомби, по виду раза в полтора больше японского борца сумо. Он отвратно чавкал, пожирая трупы ворон, разбросанных вокруг него с вывернутыми шеями. Приглядевшись внимательнее к этому чудовищу, я узнал в нём своего соседа с верхнего этажа. Он был генеральным директором какой-то небольшой юридической компании. Знал я его плохо, но иногда здоровался, когда он встречался мне возле дома или в подъезде. А теперь это был жуткий, раздутый, наполовину разложившийся труп с синей кожей и рыбьими глазами, от которого несло гнилью так, что аж в горле першило. При жизни сосед не был таким большим, тогда он казался представительным полным мужчиной среднего роста. Но игра меняет многое... Над мертвецом появилась белая полупрозрачная подсказка:

*Мертвый человек-зомби*

*Уровень 4*

*Агрессивность: высокая*

*Здоровье: 90*

# 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.