НАШИ • ТАМ

ЛЕНДЛОРДЫ

СЕДРИК Д'ЭСТ
АНДРЕЙ МАЛЫШЕВ

РЫЦАРЬ СМЕРТИ

Седрик Д’Эст
Андрей Эдуардович Малышев
Рыцарь Смерти

Серия «Лендлорды», книга 4
Серия «Наши там (Центрполиграф)»

иекст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=32825729
Д’Эст Седрик, А.Э. Малышев. Рыцарь Смерти: Центрполиграф; Москва; 2018
ISBN 978-5-227-08205-3

Аннотация

Что делать, если мир, в котором ты родился, полностью перестал тебя устраивать? Если от картины, которую ты день за днём видишь за окном, на душе становится гадко и противно? Раньше можно было только смириться и терпеть. Раньше. Но так ли это сейчас? Смутные слухи и городские легенды переросли в устоявшийся факт. И пусть многое остаётся неясным, но что тебе терять, кроме опостылевшей серости? Ну что же, это был твой выбор, бери в руки меч и докажи, что достоин нового мира, Рыцарь Смерти. И помни, это лишь поначалу просто игра…

Содержание

Пролог 5
Глава 1 9
Глава 2 34
Глава 3 71
Глава 4 114
Конец ознакомительного фрагмента. 133

Д’Эст Седрик,
А. Э. Малышев
Рыцарь Смерти

© Д’Эст Седрик,
Малышев А. Э., 2018
© Художественное оформление серии, «Центрполиграф», 2018
© «Центрполиграф», 2018
Охраняется законодательством РФ о защите интеллектуальных прав. Воспроизведение всей книги или любой ее части воспрещается без письменного разрешения издателя. Любые попытки нарушения закона будут преследоваться в судебном порядке.

Серия «Наши там» выпускается с 2010 года

Пролог

Стоя на балконе центральной башни, я грустно созерцал, как трое архангелов дорубают во дворе последнего призрачного дракона. Минутой ранее он извернулся и перекусил четвёртого из крылатых воинов, но теперь уже вряд ли сможет повторить этот успех. Третий рубеж крепостных стен ещё держался, но сотня скелетов и пять десятков зомби не имели никаких шансов против почти полутора тысяч осаждающих. Особенно с учётом наличия у тех священников и паладинов, да и архангелы скоро освободятся…

Гильдия магов… Я перевёл взгляд на руины некогда величественного строения. Боюсь, уже ничем мне не поможет. Последний лич пал час назад возле стационарного артиллерийского артефакта, а простые некроманты погибли ещё раньше. И трёх дней, когда я смог бы, теоретически, нанять новых, мне никто не даст. Пока спасало только отсутствие у нападавших авиации, ловушки и большое количество лучников среди моей нежити. Ну и конечно, то, что командир вражеской армии не желал напрасно терять людей. Но исход уже был очевиден.

Что ж, я сам виноват, не надо было соблазняться сокровищами Храма драконов. Они-то и впрямь оказались восхитительными, чего только стоят Корона Великого Мага и Меч Мёртвых Душ, уж молчу про Сапоги Владыки Мёртвых, но,

как показала практика, потеря трёх четвертей армии того не стоила, да и времени на то, чтобы воспользоваться плодами победы, мне никто давать не собирался.

Эх… Ну ладно, ошибки должны наказываться, тем более это всего лишь игра. Пожалуй, даже не буду ломать Замок, победили меня честно, и это должно поощряться. К тому же кто знает, может, мой визави тоже допустит ошибку и решит помимо паладинства стать хозяином нежити, вот будет радости его священникам! Да, определённо, не будем помогать человеку с выбором, выбор все должны делать сами.

Активировав интерфейс Замка, я осмотрел, что у меня осталось из активных строений, и улыбнулся результату. Захваченный ещё в первую неделю игры у невесть как взявшегося в бесплодных землях нежити друида, Алтарь Природы был целёхонек. Да и что ему сделается в подвале? Поначалу я хотел его переориентировать, но потом оказалось, что покровителей для нежити не так чтобы слишком много, да и все они того… придурки, откровенно говоря. А подписываться на служение какой-то капризной и мелкопакостной сущности вроде Прародителя вампиров, которая вместо реальной помощи тебя скорее начнёт воспитывать, перманентно насылая проклятия и выдавая «важные поручения», мне что-то не улыбалось. Вот будь я демоном, то мог бы посвятить алтарь себе, что-то там, судя по гайдам, это должно было давать очень вкусное, правда, лишь при большом количестве живых подданных. Но демоном я не был. Лич ещё мог

бы превратить алтарь в посвящённый Смерти, что резко усилило бы мне выходящих из Гильдии магов некромантов, но и тут вышел облом. Я-то живой, а не ходячий скелет, а для простых некромантов подобная опция открывается только на сороковом уровне. Мне не хватило всего трёх… Но это даже и к лучшему, своему алтарю пожертвовать-то нельзя.

Активирую объект, и перед лицом возникает иконка:

«Желаете пожертвовать силам Природы? Да / Нет».

«Да».

«Выберите сумму пожертвования».

Иконка со всеми ресурсами и деньгами. Так, что тут у нас по золоту?.. Хотя какая разница? Во всех строчках передвигаю бегунок до упора. «Пожертвовать». Всё, я нищий…

«Силы Природы благодарят вас за щедрое пожертвование, в благодарность на вас накладываются благословения Удачи, Боевого духа, Земляной защиты, Каменной кожи, Лёгкого шага, Ускорения, Двойного удара и Меткости. Также в ближайшую неделю лесные существа не будут нападать на вас первыми».

Ах-ре-неть… Я аж описался от счастья! Почти лям золотом, если считать со всеми ресурсами, и даже заклинанием не поделились. Не зря у того друида такая пропитая рожа была, все они там жульё. Но зато я теперь могу завалить паладина двадцатого уровня в рукопашную, я крут!

Со двора донёсся хруст костей рассыпающегося дракона. Глянув в ту сторону, я с удивлением увидел, что он успел

разделать ещё одного архангела, но, увы, судьбу его это не изменило. Что ж, пора и честь знать. Где тут у нас кнопка «Выход»?..

Глава 1

Крышка капсулы отъехала в сторону, открывая моим глазам кромешную темноту. Вылезая наружу, я с приятным похрустыванием потянулся и бросил взгляд на циферблат настенных часов. Семь двадцать три вечера, какая прелесть…

Шторы были плотно задёрнуты, и свет уличных фонарей, как и должно, не попадал в комнату. Оно и к лучшему, давно заметил, что резкая смена средневекового антуража на современный научно-технический реализм не лучшее испытание для психики. После игры нужно несколько минут отойти, расслабиться, чайку выпить… А не нырять в омут визжащих машин, гомонящих толп, барражирующих по небу пепелацев и перемигивающейся ядовито-мерзкой иллюминации большого города. Н-да, похоже, я уже близок к «смещению», давно пора, в принципе…

Чайник тихо пикнул, сообщая о приготовленной порции кипятка, в любимой чашке уже ждал этого момента пакетик чая и сахар, да и бутерброд с очередным, внешне симпатичным, но всё равно отродьем химической промышленности, гордо именуемым благородным словом «колбаса», уже был почти готов. Минута – и я разместился на кухонном подоконнике, приготовившись вкушать этот холостятский набор.

Звёзды не вдохновляли…

Молча пережевывая хлеб и запивая его горячим напитком, я с пару минут грустно наблюдал за полётом неведомого спутника. Вот, как назло, эти вечно мельтешащие и дёргающиеся туда-сюда звёздочки были видны хорошо, а настоящие далёкие светила едва проглядывали за отражающим искусственный свет города куполом углекислого газа. Или что там ещё нынче является неотъемлемым спутником городов-миллионников? Хотя без разницы.

Доев и допив, я вернулся в комнату с вирткапсулой. Тянуть время больше смысла не было, всё равно усталости ни в одном глазу, да и всё, что мог, для подготовки я, считай, уже сделал. Последний заход на сверхсложном уровне получился почти удачным, и если бы не несколько грубых ошибок в начале, из-за чего я потерял на развитие Замка две лишних недели, пока всё исправил, то соседушка-паладин мог и отхватить по полной даже с учётом потерь в Храме драконов. Но не будем о грустном, всё равно чистый некромант оказался не самым удачным выбором.

Забираюсь в капсулу и, устроившись поудобнее, нажимаю на кнопку. С лёгким щелчком сверху опускается герметичная крышка, тихонько начинает гудеть система вентиляции, со всех сторон приятно прижимаются массирующие поверхности. Руку кольнула вонзившаяся в вену игла, через которую будет подаваться питание. Перед глазами появилось меню, выбираю иконку «Лендлорды: Сталью и магией». Вход… Создать нового героя.

Перед глазами сверкнула яркая вспышка, и вот я опять лечу сквозь облака в виде бесформенного сгустка света. Эмоций это уже не вызывает, приелось, но, к сожалению, функции «отменить заставку» нет. Огромный сияющий храм в небесах встретил меня чётко по расписанию. Белые колонны, словно выточенные из кости, туманные галереи и мистически подсвеченные залы, таинственные письмена и рисунки на стенах – всё в который раз проносилось мимо меня, давя ощущением древности и суровой торжественности. Но вот полёт закончен, и я плавно приземляюсь на пол в главном зале перед единственным обитателем этого места. Страж мира – огромный лазурный дракон, как обычно, изволил возлежать на каменных плитах, лениво созерцая фрески на потолке. Однако стоило мне замереть, как пылающие синим светом глаза с узким зрачком жадно впились в мою бесплотную фигуру.

– Приветствую тебя, неумирающий! – звучно пророкотал ящер стандартное приветствие и продолжил не менее стандартной речью: – Ты стоишь в начале долгого и славного пути. Многое, о чём ты раньше мог только мечтать, теперь станет обыденностью. Уже скоро ты не захочешь себе иной судьбы, ведь армии преданных воинов будут идти на смерть по одному твоему слову, прекрасные наложницы станут бороться за право оказаться в твоих покоях, а одно твоё имя сможет обращать врагов в позорное бегство! Готов ли ты принять великую честь быть избранным?

«Вот не поверишь, за тем сюда и пришёл», – промелькнула в сознании слегка усталая мысль.

– Да.

– Прекрасно! – Пафос и торжественность в голосе рептилии слегка резали слух, но приходилось терпеть. – Скажи, как тебя будут звать в этом мире, неумирающий?

– Рейтар, – не самый любимый мной псевдоним, но прошлый пока недоступен и будет недоступен ещё пару недель, даже если я удалю персонаж.

– Замечательно, Рейтар. Теперь назови свой цвет!

– Серебряный.

– Герб!

– Свившийся кольцами змей с трёхзубой короной на голове, на чёрном фоне с серебряной окантовкой. – Знаю, что в этой игре василиски выглядят иначе, но мне всегда нравился именно этот вариант изображения царственного змея.

– Расу!

– Человек.

– Принято. Желаешь ли ты изменить своё тело, или оно тебя устраивает? – Передо мной появилось трёхмерное изображение меня самого.

– Желаю.

Тут был тонкий момент, обнаруженный мной на практике. Друзья-коллеги с форумов, как и официальные гайды по игре, о нём дружно молчали, впрочем, и я сам не спешил делиться. Суть в том, что, генерируя отношение персонажей

к герою, игра учитывает множество параметров, начиная от манеры его речи, поведения, мимики, поступков и заканчивая внешним видом. Толстый, обряженный в рваньё боров не будет вызывать уважения, а перед статным рыцарем и свободным от его власти крестьянам незазорно спину преломить. По этой причине и расу я выбрал людскую. Вариант, конечно, не самый мощный, так как люди лишены особых расовых способностей, но зато наиболее универсальный: две трети игровых фракций или уже имеют в своём составе людей, или могут быть с ними в союзе, а это открывает много возможностей в дипломатическом плане. Словом, момент следовало хорошо обдумать, в игре, разумеется, есть заклинания, позволяющие менять внешность, но на первых порах бонус от правильно выбранного облика может оказаться крайне ощутим.

– Ты можешь изменить цвет кожи, волос, глаз, рост, рельеф мышц и многое другое!

– Цвет волос сделай угольно-чёрным, а сами волосы короче… Ещё… Ещё… Вот так, стоп. Выпрями осанку. – Каюсь, из-за высокого роста всю жизнь слегка горбатился. – Добавь рельефности мышцам… Нет, так сильно не надо, меньше, меньше, вот. Радужку глаз сделай ярко красной и слегка светящейся. Далее одежда…

Ещё несколько минут поигравшись с внешним видом, наконец объявил, что закончил. Миг – и я стал статным, хорошо одетым брюнетом в воронёной кольчуге.

– Выбери свой класс!

– Рыцарь Смерти.

Данный класс был не слишком популярен у игроков, как, впрочем, и почти все классы «милишников». Ведь чтобы чего-то достичь как мечнику, необходимо, как минимум, что-то уметь в обращении с мечом. Да и кровушки с жуткими харями всяких монстров не бояться, а то в рубке очень уж часто и то и другое изволит фамильярно влезть в личное пространство. Как водится, многим это не нравится, и я не исключение. Вот только, к грусти влезающих, я и умел, и не боялся.

– Тебе будет доступно только одно умение из свойственных Рыцарям Смерти. Первое: «Сумеречный рыцарь» – представители тёмных фракций с большей вероятностью отнесутся к вам положительно и пожелают присоединиться к вашей армии. Герой при ударе получает двадцатипроцентный шанс наслать на противника проклятие старения. Второе: «Тёмная аура» – даёт шанс, равный пяти процентам, что вражеские заклинания не сработают на подчинённых вам юнитов, и на пять процентов увеличивает показатель защиты и наносимый всеми вашими войсками урон. Может быть улучшена с ростом уровня персонажа, всего доступно пять рангов умения. Третье: «Лорд Серых Преде-лов» – на десять процентов увеличивает урон всех ваших войск по живым противникам, открывает возможность создавать и нанимать рыцарей смерти.

– «Лорд Серых Пределов».

Конечно, хотелось бы и «Тёмную ауру», но рыцари смерти нужнее. Данный класс юнитов относится к виду редких, и в обычном Замке нежити такие юниты не нанимаются. Для открытия найма (и возведения в данный класс) необходимо именно такое умение или выполнение особого квеста с метрополией. При этом эти юниты значительно сильнее обычных чёрных рыцарей. Одно плохо: пока не построишь в Замке Дворец тьмы, ни о каком возведении в данный класс не может быть и речи.

– Желаешь ли ты перераспределить доступные единицы своих характеристик или оставишь значения по умолчанию?!

– Желаю.

Передо мной появилась таблица из шести пунктов: «Сила», «Выносливость», «Ловкость», «Сила магии», «Устойчивость к откату» и «Ментальная выносливость» с бегунками «прибавить / убавить» и иконка доступных очков. У наёмных Героев есть ещё и полоска «Интеллект», куда система тоже даёт десяток очков, но поскольку я не игровой моб, то мой интеллект зависит только от моей реальной разумности. Быстро перекидываю характеристики в соответствии с пожеланиями. Получилось:

«Сила: 15

Выносливость: 15

Ловкость: 15

Сила магии: 5

Устойчивость к откату: 5

Ментальная выносливость: 5».

Увы, как показала практика, магия начинает решать лишь на высоких уровнях, а в начале вечно не хватает ни маны, ни нужных заклинаний. Пока бегал в разных ипостасях, от чернокнижника до некроманта, выбирая, что мне больше нравится, просто осточертело отыгрывать бесполезный балласт за спиной пехоты. Проще раньше потратиться на Гильдию магов с Академией тёмной магии и загнать туда учиться крестьянских детишек. Пользы всё одно больше будет, чем от одного недомага, который вынужден вкалывать полдня на тренировках с мечом, чтобы банально не быть «мясом».

– Теперь тебе предстоит выбрать те знания, которые будут с тобой с самого начала. Предупреждаю: не все они будут раскрыты сразу. Потом ты сможешь их дополнять и улучшать. Но в первое время это будет единственное, что тебе доступно, поэтому ты должен отнестись к заполнению своей Книги Знаний серьёзно.

Чуть в стороне из воздуха материализовался большой книжный шкаф, к которому я тут же и подошёл. Каждая книжечка давала определённое умение, этакий набор начальных талантов вроде владения определённой магией или навыками пассивного усиления своих войск. В игре их тоже можно найти или купить, но очень редко, а сейчас доступны только одиннадцать штук – на самом деле, немного, так что вы-

бор следовало сделать правильно. Впрочем, ничего сложного, главное – соблюсти верный баланс, чтобы навыки взаимно дополняли друг друга.

Итак, прежде всего «Магия Смерти», подраздел «Некромантия» – какой я Рыцарь Смерти без некромантии? Томик выберем со специализацией в обычной нежити, ни призраки, ни вурдалаки меня сейчас не интересуют, тем более они и сами со временем прокачаются, главное – практиковаться не забывать.

Далее «Творец». Открывает расширенные возможности по тонкой настройке нанимаемых существ, увеличивая или уменьшая стоимость найма в диапазоне 10 %, за счёт которых добавляются или уменьшаются 10 % от собственных очков характеристик юнита. Таким образом можно создавать либо более мощных, либо, наоборот, более дешёвых слуг. Крайне полезно как в начале, так и в перспективе, только бы Замком обзавестись, чтобы было где нанимать.

Следом – «Военачальник». Позволяет быстрее повышать уровень воинов, то есть они элементарно получают чуть больше опыта на первом уровне навыка, это дополнительные 10 %. Бонус – юниты, которые при достижении двадцатого уровня могут стать суперэлитой, получив дополнительные способности и очки характеристик. Как раз то, что нужно для будущих рыцарей смерти.

Да, чуть не забыл, томик «Замка некроманта». Было бы очень смешно, если бы, найдя Источник, я не смог бы на нём

ничего строить. Тоже специализация – «Обычная нежить», тут, конечно, разница менее заметна, чем в навыке «Некромантия», но также существенна – скелеты вместо упырей и духов мёртвых, личи вместо магов крови и так далее. И пусть крысы на форуме слюной подавятся, расписывая, какая плотоядная нежить живучая, сильная, хорошо размножающаяся и быстрая, плавали – знаем. Скелеты, может, и тупые, хрупкие и ковыляют, как хромые собаки, зато жрать не просят и в шахтах работать могут, а упырю, скотине такой, еды не напасёшься, крестьян сожрать так и норовит и, кроме как стаей бросаться на неорганизованного противника, ничего не умеет. Вот на кой чёрт мне такое счастье?

Пятым у нас пойдёт «Благородство», подраздел «Дипломатия». Казалось бы, зачем она нежити? Ан не-е-ет. Это только низшие скелетики тупые, да и то условно, а вот зомби уже вполне мыслящие и разговаривающие… Ну, некоторые, а заполучить на халяву десятка два бойцов – это немало, особенно вначале. Плюс бонус в наборе репутации, как со своими крестьянами, так и при личном общении с представителями любой фракции. Причём с крестьянами это особенно важно, пусть они у некромантов послушные и тихие, к нежити давно привыкшие и вообще толерантные донельзя, но золотишко в Замок от них капает, продукты, опять же, только они поставляют, да и рекрутов в Гильдию магов, если уж на то пошло, а значит, отношения нужно поддерживать хорошие. Забудешь об этом – и хана, коллапс экономики,

проверено на себе.

Вот, уже шесть пунктов осталось, а не взято и половины из того, что хотелось бы. Ладно, далее «Оружейник» – бонус к урону войск в ближнем бою, «Бронник» – бонус к защите войск. И то и другое подразделы «Военачальника». Уже четыре пункта… Что ж, «Магия Тьмы» – проклятия, насылаемые на врага, и некоторые специфические баффы. Вновь «Магия Смерти», на этот раз чисто боевая – вытягивание жизни, магическое отравление, лечение нежити, ну и ещё несколько специфических проклятий. Два пункта… Эх, ладно, «Магия Разума» и «Магия Природы», все последние четыре пункта – общие тома, без специализации, всё равно первое время пользы от них будет чуть.

– Я вижу, ты сделал выбор, неумирающий! – пророкотал дракон. – Тебе осталось ответить на последний вопрос! На каком уровне сложности ты хочешь начать игру?!

– Сверхсложный, чего уж там. – Всё равно электронный кошелёк давно привязан к аккаунту, да и сам он премиум-класса, прорвёмся, не первый раз.

– Очень серьёзный выбор! – В голосе дракона послышались уважительные нотки. – Позже изменить его будет нельзя!

– Знаю.

– Что ж, это достойно уважения! – Ящер почтительно склонил голову. – И да падут к твоим ногам головы всех, кто посмеет пойти против! Да погибнет в огне горящих городов

всё, что посмеет перечить! Иди и подчини себе этот мир!

Миг – и я стою на заросшей пожухлой травой тропке посреди окутанного ночной тьмой кладбища. Что ж, пока всё знакомо. Лёгкий уровень сложности – оказываешься в уже слегка отстроенном Замке с внушительным, по первости, отрядом войск и даже некоторыми ресурсами, опять же, по первому времени, очень не маленькими. Нормальный уровень – тоже Замок, но уже чисто символический, так, двухэтажный домик и пара слуг, ресурсы в казне если и будут, то кот наплакал. Сложный уровень – начинаешь на просёлочной дороге в полудне пути от места, где можно строить Замок. Если не донатишь, то нищий ты голодранец, и да, на месте будущего Замка обязательно ждёт группа каких-нибудь тварей, не много и не очень сильных, но создать проблем хватит. А высшая сложность – это когда начинаешь в какой-нибудь жопе мира, где кругом враги и до Замка бежать, в лучшем случае, день, и группа мобов тебя там тоже ждёт. Впрочем, не всё так плохо…

Оглядываюсь.

Чем выше уровень сложности, тем больше на карте ништяков. В моём случае это значит, что где-то недалеко должно быть здание для найма юнитов. Кладбище это подтверждает: хоть завалящий, но Тёмный склеп здесь обязан быть. И если очень повезёт, даже может оказаться неохраняем.

Небо было чистым, луна светила белым серебром, впро-

чем… для глаз рыцаря смерти ночная темнота не была помехой. Оглядев себя, я грустно улыбнулся. Тоненькая воронёная кольчуга, полагающаяся классу, обеспечивала защиту разве что от острых сучьев, висящий на поясе меч совсем не внушал оптимизма и долженствующего по статусу трепета – эх, где сейчас мой Меч Мёртвых Душ?! – а щит разработчики в базовый комплект вообще зажали.

Вздохнув по безвестно пропавшим артефактам, я мельком проглядел книгу заклинаний и с ухмылкой закрыл её. Из четырёх взятых базовых книг мне выпало только одно заклинание: «Слабость» – уменьшение урона и защиты выбранной цели на 10 %… Совершенно бесполезное против нежити, так как на неё не действует. Впрочем, на что-то лучшее я и не рассчитывал.

Итак, время по серверу 21:48, день нулевой. Всё верно. Почти все таймеры в игре, в том числе и недельного прироста доступных для найма существ в Замке, обновляются в полночь, потому, если начинаешь играть менее чем за двенадцать часов до неё, то этот зазор считается нулевым днём. Конечно, это можно использовать как некоторый бонус, но в сущности он крайне мизерный – ни одного дополнительного строения в Замок так не получишь, даже если начнёшь с самого лёгкого уровня сложности, только таймер их постройки немного сдвинешь, а все 42 теоретически доступных, за время «яслей», уровня всё равно никак не выберешь.

Ну что ж, начнём. Вынув из ножен клинок, я медленно

пошёл по тропке между могил. Ждать нападения сразу не стоило – большая часть окружающих меня надгробий была простой бутафорией, а вот метрах в ста от точки моего появления кто-нибудь уже вполне мог выскочить.

Но уже через несколько шагов я увидел за деревьями характерный, окутанный белёсой дымкой тумана овал Камня душ. Это было плохо, встречаться с призраками мне сейчас не с руки. Их там, минимум, восемь, с нынешними характеристиками я сделаю только троих, может, четверых, если очень повезёт, но остальные меня задавят, они же мало того, что летающие, так ещё и бесплотные, а значит, ни бег, ни укрытия не помогут.

Аккуратно отступив, я стал тихо обходить обиталище призраков по широкой дуге. Осторожность оказалась не лишней, миновав очередной ряд надгробных плит и растущие рядом с ними деревья, я увидел сразу три крайне важные для меня детали. Первой была крыша склепа, выглядывающая из зарослей в дальнем правом от меня углу кладбища. Второй выступали большие ворота в заборе в двух с половиной сотнях метров строго по левую руку от меня. Таким образом, если встать к ним лицом, обиталище призраков оказывалось от меня впереди слева, а склеп по правую руку сзади. Ну и третья деталь выглядела как десятка три скелетов, бессмысленно слоняющихся между могилами в непосредственной близости от ворот.

На лицо сам собой вылез довольный оскал. Конечно, Мо-

гильный холм вместо Тёмного склепа был бы куда лучше – низшие зомби, которые его только и могут охранять, существа хоть и сильнее и крепче скелетов, зато медлительнее. Правильно используя рельеф местности, замотать и перебить их не сложно, но уж что есть, то есть. Да и скелеты – тоже хорошо.

Ещё немного попетляв, чтобы меня не заметили от ворот (мало ли какой у них радиус агро-зоны?), я вышел к приземистому зданию из старого камня. Пологая треугольная крыша мрачно нависала над входом, тёмный провал которого обрамляли – с двух сторон по две – декоративные замшелые колонны, создавая вместе с крышей небольшой козырёк. Ступеньки внутрь выглядели давно нехожеными, но значило это чуть меньше, чем ничего. Размяв мышцы и крутанув пару раз кисть с мечом, я двинулся вперёд. На низших уровнях сложности подобные здания, да ещё на своей территории, вообще не охраняются, но у меня не тот случай. Наглядно это подтвердил скелет, вынырнувший на меня из ниши у лестницы, ведущей вниз, с занесённым для удара мечом.

Шаг в сторону, несколько быстрых ударов – и на пол сыплются повторно мёртвые кости вместе с кусками ржавой кольчуги, ещё более ржавым овалом щита и таким же хреновым клинком, одаривая меня сотней опыта, а всё пространство – жутким грохотом, известившим окружающих о незваном госте. М-да, а я ещё надеялся на отсутствие охраны, а тут воины-скелеты, но ничего не поделаешь. Встаю перед лест-

ницей вниз, с подножия которой уже слышится характерное клацанье и звон железа – пожалуй, сейчас это наиболее выгодная позиция, эх… Поднимаю с земли даже на вид трухлявый овал. Был бы ещё нормальный щит, но чего нет, того нет.

Первого нападавшего я встретил бесхитростным ударом сверху вниз, вкладывая в него не только всю доступную мне силу, но и вес собственного тела.

«Вы нанесли критический удар по воину-скелету. Урон 450 единиц.

Воин-скелет гибнет. +100 опыта», – порадовала меня система сообщениями.

Так, нужно настроить интерфейс, дабы не отвлекаться в бою.

Небольшая заминка стоила мне прямого удара в щит и потери нескольких единиц здоровья. Ржавая дрянь! В ответ скелету прилетел пинок обутой в тяжёлый сапог ноги, отправившей нежить в полёт к подножию лестницы, к тому же незадачливый летун по пути «собрал» своих коллег, поднимающихся по ступенькам.

– М-м-м… страйк.

Не дожидаясь, пока скелеты вновь поднимутся, я спрыгнул к ним. Вообще, прыжок с лестницы – довольно спорный манёвр, но тут он себя оправдал. Приземлился я весьма удачно – аккурат на трепыхающийся костяк, смачно захрустевший под ногами.

«Вы нанесли критический удар по воину-скелету. Урон 350 единиц.

Воин-скелет гибнет. +100 опыта».

Да, не самая дистрофичная тушка, да с трёх метров высоты, да по лежащему на гранитном полу мертвяку… Остальных скелетов я перебил примерно так же – просто давил череп пытающемуся подняться костяку или сносил его мечом. В итоге каждый из девяти скелетов из Склепа принес мне 100 очков опыта. Хм, неплохо, уровень, считай, уже есть, к тому же мне обломилось и ещё кое-что. Я взглянул на системные сообщения. Так, экспа, экспа, а, вот:

«Сила +1».

Отлично… Перед захватом Склепа я попробовал применить навык «Некромантия» к поверженным противникам. Увы, без Замка, нормальных вещей и уровня навыка из девяти костяков вернуть в строй удалось лишь один (ещё +20 опыта), хорошо хоть, в виде всё ещё воина-скелета, а не обычного, и то хлеб. После экзерсисов в поднятии нежити, я таки дошёл до небольшого алтаря в центре зала и прикоснулся к нему Кольцом Лорда.

«Строение Тёмный склеп захвачено».

В интерфейсе открылись новые области, отвечающие за работу с моими строениями, впрочем, со Склепом я мало что мог сейчас сделать, только нанять доступные на этой неделе войска, а именно – двенадцать скелетов, простых, не воинов.

*«**Скелет**, характеристики:*

Интеллект: 2

Сила: 7

Выносливость: 5

Ловкость: 3

Сила магии: 1

Устойчивость к откату: 1

Ментальная выносливость: 1

Умения:

***„Владение одноручным мечом 1”** – умеет пользоваться одноручным мечом на начальном уровне;*

***„Голые кости”** – урон от колющего оружия снижен на 20 %, урон от дробящего оружия увеличен на 10 %;*

***„Нежить”** – невосприимчивость к ядам, болезням и проклятиям, не подвержены усталости. Урон, получаемый от заклинаний магии Света увеличен на 20 %.*

Цена 100 золотых.

Доступно 12 единиц».

Итак, у нас есть способность «Творец», а 10 % от того, что мы имеем, у скелета будет выглядеть как два дополнительных очка характеристик… Что ж, поднимем Ловкость – хоть двигаться будут чуть быстрее и помрут чуть медленнее. Итого – общая цена 1320 золотых. Немало, но донат со мной. Достаю кошелёк и высыпаю на алтарь нужную сумму, жму «подтвердить», и монеты исчезают, а из глубоких, укрытых тьмой ниш по углам помещения начинают с хрустом выхо-

дить скелеты, уже при мечах, но без кольчуг и щитов.

Итого – у меня за плечами «грозная армия» из 12 скелетов и 1 воина-скелета. М-да, негусто, что ни говори, но тем не менее. Приказав этому войску подобрать щиты и сменить мечи, забрав лучшие с останков их более мощных коллег, я двинулся на выход. Разумеется, такой, с позволения сказать, апгрейд не переведёт скелетов на новую ступень, но даже хлипкий щит даст лишних один-два удара жизни юниту. Дальше вариантов действий было два. Можно идти захватывать обитель призраков, только в этом случае я потеряю если не всех, то большую часть скелетов, время на бой и сам получу ранения. При этом выйдет нанять не больше шести штук, что совершенно несерьёзно с учётом необходимости прорываться наружу и ещё захватывать Источник. Второй вариант – атаковать заслон на воротах и идти искать место под Замок, потери тоже будут существенные, но препятствие с дороги исчезнет. Сам же Камень душ я смогу взять и позже, причём без потерь, нужно лишь получить Замок и отстроить пару-тройку зданий.

Вывод: действуем по второму варианту. Хотя и там переть в лоб не лучшая идея, но есть одна мысль…

«Хитрый план» по устранению трёх десятков немёртвых тушек заключался в тактическом маневрировании, засаде и обходе с тыла. Неплохо звучит, да? На деле же это выглядело следующим образом: я, воспользовавшись, как наиболее крепким, воином-скелетом в качестве подставки, перемах-

нул через забор. Далее, по плану, мои войска должны были нагло переть к агро-зоне стражников, те, разумеется, развернутся и, как и положено порядочной низшей нежити, полезут на попавшиеся на глаза враждебные элементы. Я же в этот момент, взяв разгон, врываюсь в ряды неприятеля с тыла и стараюсь нанести максимум ущерба, в итоге попавшая между «молотом и наковальней» дикая нежить должна очень быстро кончиться. В идеале мне бы ещё парочку скелетов с собой для поддержки, но, увы, забор для них являлся пусть и не непреодолимым препятствием, но времени отнял бы на форсирование очень много. Что поделаешь, с такой ловкостью хорошо хоть, эти ребята в своих конечностях не путаются.

Но реальность подкорректировала мои планы, в этот раз в лучшую сторону. Стоило мне выйти на заготовленную позицию и отдать отряду команду на выдвижение и, соответственно, достигнуть нужной точки, как стоящие рядком скелеты дружно повернулись в мою сторону и отсалютовали мечами.

«Скелеты жаждут битв и хотят вступить в ряды вашей армии. Принять? Да / Нет».

А вот и «Дипломатия» сработала, тут, разумеется «Да».

«32 скелета вступают в вашу армию!»

Очень хорошо, даже мелькнула мысль развернуться и наведаться к призракам, но не стоит – от добра добра не ищут, действуем согласно принятому ранее плану.

Дорога от погоста петляла через тёмный мрачный лес и скрывалась в глубине чащи, интересно, а на лёгком уровне здесь пели бы птички и росли цветочки? Хм, вряд ли, всё-таки земли некроманта… Ну да ладно, что-то я отвлёкся. Итак, дорога. Переход был довольно нудным, даже с учётом дороги без «Логистики» тащиться довольно грустно, хорошо ещё, что войска не устают и не требуют привалов и снабжения, иначе было бы совсем печально. Впрочем, мою скуку часа через два перехода решила развеять стая волков числом в пятнадцать особей. Волчата имели довольно нездоровый вид и, казалось, были готовы помереть в любую минуту. Ложное впечатление. Стая увидела моё войско и с диким визгом и воем устремилась в атаку.

– Сомкнуть строй!

Скелеты синхронно шагнули друг к другу, сколачивая плотный строй… Точнее, его хлипкое подобие. Пусть с чёткостью выполнения команд у нежити проблем нет, но вот всё остальное у низших… Промолчим.

Волки достигли передовой линии и попытались с ходу протаранить цепь мертвецов. Строй прогнулся, парочка скелетов даже осыпалась кучкой костей под напором клыков и когтей, но ответный удар ополовинил стаю, после чего началось уже добивание. Вот только всё было не столь радужно: увидев такой исход, в битву вмешался вожак. Тварь просто перескочила строй и, развернувшись, обрушила свою ярость на спины нерасторопной нежити. Пришлось срочно вмеши-

ваться, пока этот засранец не положил треть моего воинства.

Удар мечом в бок, пока чумной волк разгрызал очередного скелета, закончился небольшой царапиной на боку вожака, а также переводом полного его внимания на мою скромную персону. Гноящиеся глаза с дикой злобой обратились на меня, а из горла волка послышался злобный рык. Бросок! Выставляю щит перед пастью и одновременно пытаюсь воткнуть меч в шею противника. Увы, неудача: клинок соскальзывает по шкуре, да ещё и щит, познакомившись с тушей волка, печально хрустнув, развалился на куски. Проклятие. Вожак слишком близко, и на нормальный замах нет времени. Со всей силы впечатываю колено в бок этого монстрика и в награду слышу радующий уши визг, сочетаемый с хрустом рёбер зверя. С другого бока его атакует один из скелетов, но: небрежный удар лапой – и у меня ещё на одного солдата меньше, хотя, должен признать, своё дело нежить сделала – секундное отвлечение внимания позволило мне немного разорвать дистанцию и обрушить на голову противника меч. Тварь вновь взвизгнула и вцепилась мне в руку, кольчуга хоть и выдержала, но давление челюстей было сопоставимо с мощными тисками – высвободить свою конечность из пасти не получалось. Тварь начала мотать головой, а моё здоровье поползло вниз – пусть прокусить сталь волк и не смог, но такими темпами сможет мне что-нибудь сломать. Меч недоступен, пришлось использовать вторую руку и ноги: удар кулаком в нос – это весьма болезненно, а когда к

нему добавляются ещё и удары тяжёлыми ботинками по бокам… Правда, тварь всё равно не отпускала и продолжала меня трепать.

– Да сдохни ты уже!

Очередной удар ногой пришёлся по лапе, и волк начал заваливаться на землю, челюсть его немного разжалась, и я смог высвободить руку. Вот только воспользоваться ей сейчас было нереально – слишком пострадала, но и давать твари подняться было не лучшей идеей. К счастью, здоровья у вожака осталось немного, и несколько мощных ударов ногами смогли-таки превратить его в отбивную.

Закончив с волком, я облегчённо выдохнул. Скелеты добивали последних представителей стаи, и более опасности на горизонте не наблюдалось. Первая битва увенчалась победой, стоившей мне семерых бойцов, однако принёсшей очень неплохие преференции.

Во-первых, жевание моей руки не прошло незамеченным для системы и вылилось в +1 Выносливости. Эх, хорошо капает, жаль, что такое только на первых уровнях, а потом процесс пойдёт куда медленнее! Помимо увеличения параметров, выкошенная вместе с вожаком стая принесла мне 2143 очка опыта, что, с учётом прошлых заслуг, хватило сразу на два уровня и вылилось в получение двух очков характеристик, которые тут же были кинуты мной в Силу, ну и на сладкое – умения…

Итак, выбор первый: «Военачальник 2» – опыт, получае-

мый войсками, увеличен на 17,5 % или «Тактика 1» – увеличение скорости и улучшение координации действий юнитов и возможность строить тактические схемы. Ну тут понятно: «Военачальник 2». «Тактика», безусловно, тоже хорошо, но усиление войск важнее, да и в ближайшие дни под моим началом будут лишь низкоуровневые мертвяки, а им улучшение организованности на поле боя особо не нужно. Точнее, не столько не нужно, сколько бессмысленно – для должной эффективности тактических приёмов исполнители должны быть покрепче.

Второй парой шли «Оружейник 2», дающий увеличение урона мне и войску на 17,5 %, и опять «Тактика 1». Не везёт ей. Выбираю «Оружейник 2».

Итого получаем, что бонус к урону моих войск по живым противникам сейчас 27,5 %, бонус к броне – 10 % и к накоплению войсками опыта – 17,5 %. Хороший старт. Одно жаль: нельзя поднять волков в виде костяных гончих или ещё каких полезных зверюшек, вернее, можно, но не на моём первичном уровне навыка.

Закончив с распределением и подсчётом потерь и приобретений, я отдал команду на дальнейшее движение: стоило отойти подальше от места бойни и устроить привал: пусть моей нежити спать и не нужно, но мне это сейчас необходимо. Рана на руке продолжала слегка кровоточить, отнимая каждые полминуты по единице жизни, а ни зелий лечения, ни соответствующих заклинаний у меня в арсенале не име-

лось, так что восстановить здоровье можно было только через игровой сон. Конечно, будет потеря времени, что неприятно, но всё же не смертельно. К тому же выспаться я в принципе и сам не против, со всем этим штурмом и без всякого перенапряжения разума нервов потрачено предостаточно. В общем, часов шесть можно доверить автоматике капсулы на процедуры нейронной релаксации.

Найдя подходящую полянку, я натаскал немного лапника, на который и завалился, предварительно отдав команду своим скелетам бдить и убивать всё, что подойдёт к месту моего отдыха ближе, чем на десять метров. Ну а теперь – спа-а-ать…

Глава 2

Утро встретило меня сыростью и пересвистом птиц. Над землёй стелился туман, небо посветлело, а толпа скелетов неподвижно стояла в карауле с оружием на изготовку. Поднятый вчера воин-скелет, к счастью, уцелел во время схватки с волками и даже взял второй уровень, сейчас сторожа моё драгоценное тело в непосредственной близости.

Быстренько перекусив вяленым мясом из начальных запасов приключенца, я призадумался. Уровень хардкор, конечно, предусматривает множество неприятностей, но нарушать концепцию мира тем не менее он не может. Другими словами, из воздуха стая волков появиться не могла, у них должно быть где-то неподалёку логово, а логово – это или юниты, что однозначно мне пригодятся при захвате Источника, или запасы каких-нибудь полезных ресурсов, естественно не лишних.

Поскольку за ночь меня никто не побеспокоил – конечно, не нулевая вероятность, что в ближайшей округе ничего опасного не было, – разобьём моё истлевшее войско на тройки и отправим изучать местность. Будь у меня разведка, так извращаться не пришлось бы (с параметрами скелетов отправлять их на поиски – это именно извращение), но чего нет, того нет.

К счастью, мне повезло – волки обосновались буквально

метров через двести в заброшенной каменоломне, о чём нашлась масса свидетельств, начиная от обглоданных костей животных и заканчивая характерными комками свалявшейся шерсти, о простых следах лап на земле и говорить нечего. Чуть позже обнаружилась и подзаросшая дорога, соединяющая основной тракт с этой каменоломней, – вчера я не дошёл до развилки каких-то метров триста. Что ж, неприятно, но ничего сверхординарного, всё равно строение заброшено и восстанавливать поставки, просто захватив контроль, не получится – нужны рабочие руки, а ни подконтрольных деревенек для найма рабочих, ни лишних скелетов у меня в наличии нет.

Прислонив Кольцо Лорда к створке ворот, я подтвердил захват строения и получил сообщение системы.

«Каменоломня захвачена. Доход +3 меры камня в день.

Внимание! Строение заброшено, текущий доход: 0 камня в день, направьте рабочих для увеличения добычи» .

Хм, обычно доход только 2 меры камня, «+3» означает, что шахта находится на богатом месторождении. Очень неплохо, правда, для добычи даже одной единицы камня мне потребуется два работника, а на полную выработку, значит, шесть крестьян или скелетов… М-да, при наличии Замка – ерунда, но сейчас – непозволительная роскошь.

Больше ничего интересного я не обнаружил, несмотря на все поиски, если не считать три груды готовых каменных блоков, раскиданных на площадке каменоломни, но таскать

их на себе у меня не было ни возможности, ни желания. А потому, собрав разошедшихся скелетов, я двинулся дальше, и минут через сорок неспешной ходьбы мы вышли к деревеньке. И что-то в этой деревне мне не нравилось…

– Что-то тут тихо… Слишком тихо. Те же собаки при приближении должны были уже заливаться в три горла, да и волки так близко от жилья поселиться не посмели бы…

Тут я пожалел, что не решился наведаться к призракам – сейчас их неплохо можно было бы использовать в качестве разведки.

Чем больше я всматривался в деревню, тем больше она мне не нравилась. Никаких следов борьбы, разрушений или даже мора – люди просто встали и ушли. Поскольку игровые крестьяне были прописаны весьма достоверно, то просто так встать и уйти с насиженных земель, не забрав с собой всё, что только можно, они не могли – пусть у цифровых крестьян есть только цифровое земноводное, но душит оно ничуть не хуже своего «мясного» коллеги. А если жители всё-таки покинули дома, значит, у них на это был очень весомый повод. Вопрос лишь в том, насколько весомый он для меня.

Отправленный на разведку (а на деле, в случае чего, принять первый удар) скелет никого не встретил и даже краем обзора не зацепил, что я благополучно наблюдал не выходя из леса через карту интерфейса.

«Засады нет… скорее всего. Но становится всё страньше и страньше. Что ж, в худшем случае придётся возрождаться».

Но возрождаться не пришлось. Деревенька действительно оказалась покинутой, причём минимум пару дней назад, но не больше недели – кузница уже остыла, но налёта пыли пока не было. Тщательные поиски всё-таки при несли результаты: в одном из дворов я обнаружил сильно помятую цепь со следами клыков и парочку отпечатков собачьих лап. Очень знакомые отпечатки. Пока бегал за Инферно, частенько такие наблюдал у… церберов и адских гончих. Твою ма-а-ать.

«Доступно новое задание „Таинственное исчезновение". Кто-то посмел покуситься на вашу будущую собственность. Следы указывают на демонов. Найдите врага и покажите ему, почему никогда не стоит посягать на то, что принадлежит Рыцарю Смерти!

Награда: +3500 очков опыта, +3500 золотых, +70 жителей поселения, + вариативно.

Штраф за отказ / провал: увеличение популяции демонов на территории».

А если говорить откровенно, то – ерол, поскольку без хоть какой-то армии отбиваться от толп демонов даже низших рангов затруднительно, а армию они мне, естественно, собрать не дадут. Что ж, примерно этого я и ожидал от такой сложности. Принимаем.

Согласившись с квестом, покидаю деревушку, к сожалению, особо поживиться тут нечем, ну не лезть же мне в погреба, чтобы пополнить свой рацион парочкой солений-варений?

Итак, в деревне были демоны, и они угнали крестьян. Зачем? Вариантов может быть несколько, но все они крайне неприятны, с учётом штрафа, предполагаю, что ребята хотят или призвать себе ещё сородичей, или перепосвятить Источник Инферно. Это у неумирающих есть Кольцо Лордов, а вот какой-нибудь не сильно мощный, но амбициозный демон, управляемый искином, вынужден будет как-то изворачиваться без колечка, пока не заматереет. Ладно, князей Инферно, ифритов или кого ещё покруче тут быть не должно, хардкор хардкором, но это всё-таки «ясли», а с кем пожиже, типа суккуба, я справлюсь… Теоретически.

Пункт назначения открылся довольно внезапно, казалось, вот только были деревья по обочинам, кусты, а потом – раз, и уже виднеется большой холм. Неподалёку от холма стоит загон, в котором сидит «моя будущая собственность», или, проще говоря, угнанные крестьяне. Загон «пасут»… Так… Раз… Два… Три адские гончие. Неприятно, но терпимо.

На моих глазах к загону дёрганой походкой подошёл мужчина, судя по одежде, такой же крестьянин, выволок за волосы почти не сопротивляющуюся женщину (хотя, скорее, девушку, знаю я этих демонов и их пристрастия) и потащил к камню, стоящему перед стелой из антрацитово-чёрного камня.

«А вот и Источник», – мелькнула на задворках сознания мысль.

Одержимый (а больше никем он быть не мог) подволок

жертву к алтарю, и в дело вступил тот, кто и являлся автором всего этого безобразия – рогатый демон. Тварь, кстати, очень редкая – в обычном демоническом Замке такого не нанять. Разве что во Вратах Инферно – своеобразном портале, каждую неделю позволяющем герою приобрести некоторое количество случайных юнитов, но шансы, что там появится кто-то из редких демонов, меньше десяти процентов. Куда чаще таких можно встретить в профильных демонических «сокровищницах», но суть не в этом.

Моя догадка подтвердилась: судя по снаряжению дядьки, я имею сомнительное удовольствие наблюдать потуги низшего демона слегка приподняться в инфернальной иерархии. И, что самое неприятное, если дать ему время, то этот «милый малыш», под два метра ростом, имеет очень неплохие шансы дорасти даже до высшего. По сути, рогатый демон – это моб четвёртого класса, то есть уже не «мясо», но ещё не элита. Другими словами, хуже, чем хотелось бы, но вполне терпимо. Одно меня смущает: рогатые – это стандартно тяжёлая пехота, и к магии они не слишком склонны, а этот и одержимых наделал и где-то даже алтарь раздобыл. Есть отчего понервничать.

Демон меж тем продолжал ритуал: вот девушка на жертвенном ложе, взмах когтистой лапы с зажатым в ней ритуальным кинжалом – и клинок впивается в грудную клетку. Слышится дикий крик, а демон начинает увлечённо резать жертву, одновременно произнося явно не предназначенные

для человеческого горла заклинания.

Пора, момент как нельзя удачен: враг очень занят, а ждать, чем кончится обряд, у меня нет никакого желания, но сначала…

Открываю книгу заклинаний и выбираю сейчас единственное доступное мне. «Слабость» наносит сильный ущерб по моему магическому резерву (–35 маны из 50) и, как хочется верить, по характеристикам рогатой твари. Командую атаку.

Растерявшиеся одержимые в количестве десяти штук стали лёгкой добычей для скелетов – конечно, физически одержимые и были немного сильнее, но сейчас из оружия у них имелись только собственные ногти и зубы, которые несколько проигрывали в своей смертоносности пусть паршивым, но всё-таки мечам. С гончими же было гораздо сложнее, я даже успел краем глаза заметить, как в пасти собачек трещат хребты первых рядов моего истлевшего войска. Мне же, воину-скелету и десятку его простых «коллег» достался рогатый демон. Хотя монстр и ослаб, но он всё ещё оставался опасным, что и продемонстрировал, одним ударом лапы разбив в труху сразу двух скелетов, впрочем, трое других успели к нему подойти и воткнуть в его тело мечи. Я же, пока демон раскидывал и эту тройку, сумел подскочить сзади и со всей силы рубануть врага под колено. Новая порция болезненного рёва и резко развернувшийся в мою сторону противник показали, что я на верном пути.

– Чер-р-рвяк, я буду смаковать твою душонку всю ближайшую вечность! – Демон, вместо того, чтобы наклонить рога и попытаться меня на них нанизать, как обычно делают все его собратья, схватил мой меч и просто вырвал его у меня из рук. Да какая же у этой твари сила, раз он такое даже под дебаффом делает?

Приседаю – и над моей головой проносится вторая лапа с внушительными когтями. Разгибаясь, плечом впечатываюсь в причинное место рогоносца – и рёв на высокой ноте переходит в вой. Хм… удачно попал. Толкаю и так нетвёрдо стоящего на ногах демона, тот падает аккурат на алтарь, с которого тело жертвы уже успело исчезнуть, скелеты наваливаются сверху, но получающий подпитку от собственного артефакта враг начинает их с пугающей лёгкостью крошить голыми руками. Нужно что-то делать, пока он не положил всё моё войско и не принялся за меня…

Взгляд натыкается на лежащий на краю камня ритуальный кинжал… Ну, это лучше, чем неизвестно куда улетевший меч… Хватаю неприятно обжигающее руку оружие (– 20 единиц здоровья в секунду), секунда, две, подгадать позицию и… Ритуальный кинжал с хрустом входит в сердце уже начинающего подниматься демона, вижу его расширяющиеся в каком-то детском удивлении глаза.

– Ты говорил о вечности… – улыбаюсь. – Каково чувствовать касание её объятий?

С судорожным воем, больше похожим на скулёж, демон

исчезает во вспышке огня, алтарь рассыпается кучкой щебня, а лог начинает пестрить сообщениями.

– С-спасибо, м-милорд, – из загона потихоньку выбираются жители. – Если бы не вы…

Крестьяне явно неуверенно чувствуют себя рядом с нежитью, но между спокойными скелетами и злобными демонами, желающими принести тебя в жертву, они однозначно выбрали первое.

– Я просто выполнял свой долг, – начал я положенную речь.

– «Долг»? – не понял крестьянин, судя по всему, староста той самой деревушки, через которую я проходил.

– Долг сюзерена перед своими вассалами. Эти земли теперь мои, и я не позволю всякой швали нападать на моих подданных. – Касаюсь Кольцом Лорда стелы и жму подтверждение захвата Источника. – Вы же именно мои подданные, не так ли?

Даю команду через интерфейс, и в стороне как бы невзначай проходит отряд оставшихся в живых… кхм… уцелевших скелетов.

– Д-да, конечно, ваша милость. Могу ли я узнать ваше имя? – Староста явно вздрогнул, услышав скрип костей.

– Рейтар. Назови себя.

– Я – Дирик, ваша милость, староста небольшой деревни, туточки, рядом.

– Что ж, Дирик. – Кидаю взгляд на небо. Судя по солн-

цу, сейчас около десяти утра. – Пока я буду сильно занят, но к вечеру пришли мне человека с информацией. Что нужно твоей деревне, чего не хватает и что вы можете предложить Замку. Будешь выполнять работу честно и усердно, не пожалеешь – я весьма щедр к верным людям, попробуешь обмануть – не обессудь. Свободен.

Откланявшись, староста поспешил покинуть «страшного некромансера», я же слегка поморщился.

Не люблю я особо общаться с людьми, к тому же тут ещё нужно соблюдать определённый баланс. Начнёшь нянчиться и общаться как с равным – мигом попробуют сесть на шею, а слишком запугаешь – могут попытаться сбежать, хотя последнее всё-таки не даст сделать система, для этого репутация должна опуститься в глубокий минус, а сейчас, после спасения от лап демонов, объявления политики партии (и плевать, что крестьян фактически назвали имуществом, им не привыкать. Тут хоть сказали, что об этом имуществе будут заботиться) и вопроса с именем (а не «эй как тебя там, подошёл сюда, быстро!»), означенная репутация находится, конечно, не в плюсовом капе, но для первого знакомства – вполне.

Так, крестьян отослал, теперь можно заняться и самим Замком, но сперва посмотрим, что там у нас за сообщения. Так, сразу два уровня и «+1 к Выносливости» после нескольких строчек «вам нанесено 20 единиц урона (огонь)», плюс информация о завершении квеста.

«Поздравляем, задание „Таинственное исчезновение” выполнено!

Награда: +3500 опыта, +3500 золотых, +70 жителей поселения, + ритуальный Кинжал Демона».

Так, экспу вижу, кинжал… Только сейчас обратил внимание, что до сих пор сжимаю его в руке, благо обжигать он перестал. Тоже вижу, кстати, неплохие характеристики для начального артефакта:

«Ритуальный Кинжал Демона – увеличивает наносимый владельцем физический урон на 20 % против всех и на 40 % против ангелов, также снижает затраты на использование заклинаний и проведение ритуалов магии Тьмы на 10 %».

После непродолжительных поисков нашлась и тряпичная сумочка, содержащая в своих недрах указанную сумму. Гуд. Смотрим логи дальше.

«Превыше силы и власти демоны ценят только чувство юмора. Ваша шутка с принесением в жертву на алтаре его собственного создателя его же кинжалом понравилась адским владыкам. Отношение фракции Инферно: +550 (+10 % „Дипломатии 1”). Всего 550 / 3000 – Нейтрально».

М-да, чувство юмора у демонов… специфичное, а уж у местных админов и подавно.

Так, с этим понятно. Уровни дали ещё два очка характеристик и на первый выбор «Благородство 1» и опять «Тактика 1». «Тактика» нужнее в военном плане, но «Благородство» даёт 10 % прироста войск в Замке и открывает доро-

гу для прочих приятных бонусов с территории типа «Горняка»… Жму «Благородство 1», не везёт нынче «Тактике»… Второй выбор представлял собой «Тактику 1» (да ла-а-адно!) и «Казначея 1». «Казначей» даёт увеличение доходов с Замка на 100 золотых в день, плюс 10 % за каждый мой уровень – немного, происходи такой выбор неделе на третьей, когда до открытия границ оставалось всего-ничего, то тут и думать было бы нечего, но сейчас даже такие копейки могут пригодиться. Не всё же мне донатить. Итак, «Тактике» продолжает категорически не везти, правда, начинает несколько смущать та настойчивость, с которой система мне эту «Тактику» пытается впарить. Очки характеристик кинем в Ментальную выносливость, а то больно маны мало – одна «Слабость», и жди, пока набежит почти с нуля. И на сладкое – уровень опыта: 8773, до шестого уровня 227 очков. Чудно.

Оглядываюсь. Крестьяне уже ушли, у подножия холма со всех сторон шелестит густой лес, лишь в одном месте чернеющий провалом заросшей дороги, на севере видны далёкие горы, и на площадке перед загоном живописно валяется десяток человеческих тел, оставшихся от одержимых, и десятка два горок костей. Кстати, последних надо бы обработать, а то скоро исчезнут. Даю команду скелетам перетащить трупы в кучу и активирую навык «Некромантия». Один из трупов зашевелился и, встав, начал стремительно усыхать, кожа и плоть истончались, трескались и осыпались невесомой трухой, пока не оголили белый костяк, сухой скрип в стороне

также подтвердил, что в строй вернулись и два погибших с моей стороны, итого: 3 обычных скелета и 60 очков опыта, а вот все остальные трупы после применения скилла сразу исчезли, оставив лишь ржавые мечи. Подвожу итог: моя «великая» армия, после всего произошедшего, насчитывает 21 обычного скелета, а вот воина я потерял. Увы.

Открыв ставший доступным интерфейс Замка, активирую строительство некрополя (–2500 золотых). Хотя, какой это некрополь? Землянка и два сарая, гордо именуемые Сердцем Замка, Заклинательным покоем и Складом ресурсов. Полноценным некрополем это станет недели через две-три, когда вокруг вырастут стены, а все три начальных строения скроются в глубине центральной башни. Впрочем, не будем брюзжать, лучше заняться делом.

Осторожно обхожу начавшие подниматься из земли стены, заодно подобрав потерянный во время боя меч. Окидываю взглядом наследство демона. Загон для людей остался целёхонек, выглядел он, конечно, непрезентабельно, но вполне добротно, вызывая лишь вопрос: откуда рогатый взял металлическую клетку 8 на 15 в глухом лесу? Хотя вопрос был чисто риторическим, вот когда у скриптовой лесопилки на самых старых локациях зубец, лежащий для антуража у наружной стены пилы размером с полтуши дракона, вот там да – мозг завивается. А здесь, ну клетка, ну в лесу, я вон однажды в реальном мире в лес ходил – полста километров от города, три часа по бурелому от ближайшей дороги, и, здрав-

ствуйте, нашёл почтовый ящик, из тех, что в старых подъездах вешали. И ведь пёр кто-то. Упорно пёр. А тут клетка, в игре, тьфу. Больше ничего о представителях фракции Инферно не напоминало, ни жилища демона, ни логова гончих, даже следов долгого их пребывания в этом месте не нашлось.

И это было плохо, вернее, могло быть плохо, ведь откуда-то они пришли. Игра игрой, а сюжетные события прописываются. Хотя… Да чёрт его знает, загадывать сейчас бесполезно, вот обзаведусь разведкой, там посмотрим.

Расставив скелетов по постам, я разместился на пяточке между растущих строений. Не то чтобы куковать двенадцать часов (время для возведения каждой из первых двух построек) на голой земле было так уж удобно, но бросать будущий Замок без охраны просто глупо, а разделять силы, отправляясь куда-то на охоту, ещё глупее. Будь иначе, и я с удовольствием отправился бы в деревню, там и домашняя еда, и нормальная постель, и крестьянки наверняка есть симпатичные, но как-то не хочется в разгар отдыха подпрыгивать от сообщения, что Замок разрушен стаей каких-нибудь бродячих хищников или монстров. Так что этот день проведём под открытым небом в роли сторожа, тем более это можно сделать с пользой. Скидываю кольчугу, поддоспешник, рубаху и достаю из ножен меч…

* * *

Первые три часа разминки принесли мне ещё +1 Силы. Увы, я уже получал приросты от физического напряжения во время боёв, так что дальше всё будет только хуже. В игре устаёшь по умолчанию дольше обычного, иначе в ней не было бы никакого интереса – что за радость современному дитю цивилизации сутками месить ногами дорогу или долгие часы махать клинком, если задыхаешься уже в первые пять минут? Так что ослабление негативных моментов тут естественно, как и с болью, но простота упражнений не делает их интересней. Была бы возможность погонять скелетов или кого-нибудь посерьёзней, но… Чего нет, того нет, а скелеты без полноценного Ристалища трогать – идея плохая, рассыплются.

Обеденный перерыв, протекавший в атмосфере мрачного пережёвывания солонины из походного мешка и оставшееся время до заката прошли весьма скучно. В целом тренировка добавила мне ещё +1 Силы, +1 Выносливости и +2 Ловкости – аж упарился восьмёрки крутить. Хронометр в интерфейсе утверждал, что до завершения начатого строительства осталось чуть более получаса. Карта, в том же интерфейсе, демонстрировала, что с деревней тоже всё в порядке, над домом старосты, который теперь выразительно отображался на карте с соответствующей подписью, появился флаг

с моим гербом. Тут же, в выскакивающих над картой графиках, отражались параметры поселения, пока весьма скромные: 700 золотых ежедневного дохода и список доступных для постройки зданий с перечнем требующихся ресурсов. Пока значились лишь Сельская управа, необходимая для покупки новых крестьян, ценой 500 золотых и 5 мер камня, и Лесопилка ценой 2500 золотых, 5 мер камня и 10 мер древесины. К сожалению, активация строительства была ещё не доступна, очевидно, деревня считается частью будущего города при Замке, а потому попадает в единый таймер.

А вот и делегация, которую я утром потребовал выслать, – по тропинке к холму с Источником магии двигались четыре фигурки, в одной из которых я узнал Дирика, да и сложно не узнать, коли он подписан. Две другие значились как кузнец и плотник, без имён, а третья – охотник Вестер. Шли мужики ходко, но до меня им ещё минут пять – семь ходьбы. Пробежавшись взглядом назад по карте, до деревни, каменоломни и наконец кладбища, с одиноким пятнышком видимой территории вокруг Тёмного склепа, я убедился, что непосредственной опасности пока нет. Тем не менее расслабляться не стоит, пусть большая часть скелетов уже красовалась вторым-третьим уровнем, но на практике это им давало сущий мизер – те же одну-две единицы в характеристики, распределяемые в соответствии с наиболее высоким процентом выполненных действий, то же и в отношении новых умений. Умения для простых мобов – штука вообще дорогая, при-

летают они им лишь каждый второй уровень и практически всегда ограничены личным усилением. Так что сидеть мне на попе ровно ещё с недельку, если, конечно, не хочу угробить все войска, напоровшись на какую-нибудь стаю единорогов или парочку мантикор. А вот к призракам наведаться надо бы уже завтра, разведка мне нужна как воздух.

Я окинул взглядом почти дошедшие до кондиции стены и, подняв с земли одежду и натягивая её, направился навстречу крестьянам. Делегация с почтительной предупредительностью подходила к холму, опасливо косясь на клетку и настороженно поглядывая в сторону постовых скелетов. Ещё с десяток секунд – и мужики дружно поклонились в пояс.

– Приветствуем вас, лорд, – заговорил Дирик. – Вот, значица, по вашему велению прибыли и налог принесли сразу, да.

Мужик осторожно отвязал притороченный к поясу мешочек и замер в неудобной позе. Протягивать его мне он, видно, не решался, но всем видом говорил, что отдаст по первому намёку, бегом и пыша энтузиазмом.

– Сколько там?

– 700 золотых, как есть, всё до монетки, милорд.

Угу, всё верно. Протягиваю руку и ощущаю в ней приятную тяжесть. По виду старосты – расставание с деньгами его чуть ли не осчастливило. Всплывшее системное сообщение также подтвердило, что моё благосостояние увеличилось на 700 золотых. Вешаю кошель на пояс.

– Хорошо, теперь к делу. Кто твои спутники?

– Это Арон – кузнец. – Дирик указал на кряжистого, чернобородого мужика, вопреки стереотипу одетого отнюдь не в кожаный передник, а во вполне цивильную рубаху, даже в какой-то степени нарядную. К слову, это относилось ко всей группе, очевидно, к встрече народ готовился. При звуке своего имени кузнец тут же поклонился. – Гален – наш лучший плотник. – На этот раз кланяться пришлось русому детине с короткой, аккуратно подстриженной бородкой. – И мой брат Вестер, он охотой, значица, промышляет. – Сухой, как щепка, мужчина принял эстафету выражения верноподданнических чувств.

Кивком показываю, что понял.

– Начинай докладывать о деревне…

Из сбивчивого монолога картина складывалась не особо радужная.

Первое: кузнец в деревне был, но ковать военную амуницию не мог.

«Постройка Кузницы – 1000 золотых и 5 мер камня», – услужливо подсказало всплывшее системное сообщение.

Второе: мастер, делающий охотничьи луки в деревне, тоже был, но боевые делать не мог.

«Постройка Стрелковой мастерской – 1000 золотых и 5 мер дерева».

Третье: кожевник… Ну, понятно. Кожаная броня в пролёте, вместе с ножнами, уздечками, сёдлами и прочим необ-

ходимым армейским обвесом.

«Постройка Кожевенной мастерской – 1000 золотых, 2 меры камня, 2 меры дерева».

О возможности поставить Лесопилку я уже знал из интерфейса, но прерывать Дирика не стал. Следующим пунктом шла Конюшня – 2000 золотых и 10 мер дерева, ибо «жеребята-то по дворам есть, но боевого коня ещё учить жешь нужно правильно…».

Таверна, неожиданно, имелась. Но не успел я даже почуять подвох, как меня обрадовали, что она только для своих и постоялого двора для путников там отродясь не бывало – 500 золотых, 5 мер дерева.

Рынок… Та же ситуация один в один (500 золотых, 5 мер дерева). Кроме того, строить его просто так было бессмысленно – заезжих торговцев не появится, пока я не обзаведусь хотя бы ещё одной деревней или не найду и не расчищу дорогу за пределы отведённой на первые три недели карты.

Подвожу итог… Я бы тоже чувствовал себя неважно, сообщая данные новости жуткому некромансеру, неожиданно ставшему моим феодалом. И самый смак заключался в том, что всё вышеперечисленное можно было построить только после Сельской управы. К счастью, имелась возможность не затрагивать таймер самого Замка, выдав ресурсы и деньги непосредственно крестьянам, но тогда самое быстрое в постройке здание я получу лишь через несколько дней, в зависимости от числа работников.

В целом, примерно так я и ожидал, так что староста дрожал напрасно. Но знать ему об этом не следует…

– Знахаря в деревне, как я понимаю, тоже нет?

– Увы, господин, была бабка-травница, да демоны её убили, а ученицу её, внучку, значица, нечистый на алтаре своём заколол, прямо перед тем, как вы нас всех спасли, – со вздохом развёл руками Дирик.

– Ясно. Что вы можете сказать о местности вокруг?

Крестьяне обменялись взглядами и поспешили пропихнуть вперёд охотника. Тот ещё раз поклонился, оглянулся на старосту и, собравшись с духом, начал рассказывать:

– Деревня наша лесом окружена во все стороны, дороги старые уж, везде заросли. Та, что на восток, идёт к деревне Вишнёвке, но неспокойно там – звери да люд лихой года два уже шалит, обозу на ярмарку и не проехать совсем стало. Дальше по ней село Стылое было и…

Источником информации Вестер оказался весьма ценным, разумеется, как только я доберусь до призраков, вся она будет проверена и перепроверена, но для начала и имеющихся данных было более чем достаточно. Итак, нахожусь я у восточного края большого леса, правда, до границы его день ходу, а так вокруг сплошное зелёное море. Деревня, которая теперь принадлежала мне, так и называлась – Лесная, жила в основном охотой, мёдом, как своим, так и бортниками добываемым, ну и с расчищенной под поля земли кое-что имела.

На север, примерно в трёх днях пути, имелся длинный горный хребет, где, по слухам, была пара перевалов и масса всевозможной опасной живности, начиная от гарпий и заканчивая тёмными эльфами. Прямой дороги туда не было, только вконец заросшая тропа, уходящая от деревни на северо-запад, огибающая холм с Источником магии, примерно в паре часов хода, и делающая дальше в лесу крюк вдоль текущей с гор реки вплоть до одного из перевалов. По этой дороге, согласно словам охотника, в дне пути имелась башня-форт, с крепостной стеной, где сидела некая община отшельников из рыцарей и монахов. Башня располагалась аккурат у реки, на углу поворачивающей к горам дороги, с реки же община и жила, с местным населением практически не контактируя. Да и сами деревенские охотники к общению не стремились, предпочитая обходить странный орден десятой дорогой.

То же самое касалось жителей рыболовецкой деревни, находящейся в двух днях пути почти строго на запад у русла той же самой реки. С ней у моих крестьян были отношения хорошие, и тамошние жители иногда привозили на торжища даже речной жемчуг и золотой песок. Дорога туда содержалась в относительном порядке, особенно в сравнении с остальными, вот только намедни по ней пришёл демон. Что там творится сейчас – не известно. Как и то, что лежит дальше на запад, за рекой, ну кроме того, что там находилась основная часть леса.

К югу и юго-западу, опять же в паре суток пути по чащобе, лежало большое болото, куда и впадала текущая с северных гор река. Когда-то там тоже были какие-то деревни, но сейчас, кроме руин и замшелых стен, ничего не найти, и, по словам Вестера, хорошо, если найдёшь только стены. И первым звоночком тут были руины в полудне хода на юго-запад от Лесной, по словам охотника, населённые орками и гноллами, которые иногда устраивали набеги на деревню. Что творится в центре болот, никто толком не знал, витали только мутные слухи о каких-то заросших то ли могильниках, то ли курганах. Подробнее нужно спрашивать у гноллов с орками, хотя с учётом интеллекта подавляющего большинства представителей этих народов проще и быстрее узнать дорогу у местных комаров…

Юго-восток знаменовался уже известным мне кладбищем, несколькими каменоломнями (оказывается, я нашёл лишь ближайшую на достаточно широком, пусть и основательно заросшем скальном плато) и на самой границе болота с лесом – Лабораторией алхимика, по словам охотника, мужика на редкость злобного, нелюдимого и резкого, из тех, что сначала кидает бутыль с чем-нибудь неприятным, а потом уже спрашивает, какого хрена кому-то от него что-то понадобилось. Неудивительно, что среди деревенских о нём ходили устойчивые слухи как о колдуне и чёрном маге. Глубже в лес, за кладбищем, располагалось несколько заброшенных и порядочно заросших построек, вокруг некоторых

из них были живописно разбросаны кости мелких и крупных животных, что как бы намекало о наличии обитателей, а также их рационе.

Ну и, наконец, восток. Там сразу за лесом располагались равнинные участки с редкими вкраплениями леса и несколькими деревнями, общение с которыми в последнее время очень осложнилось, как благодаря усилиям лесных обитателей, так и в силу действий всевозможных криминальных элементов. И: «Слухи нехорошие про те места ходили. Поговаривают, ночами замечали стремительные силуэты, мелькающие в тенях». Короче, зачищать территорию мне предстояло ещё долго и вдумчиво.

Что творится дальше, местный житель не знал, так как и двухнедельный переход был весьма редким событием для крестьянина, а уж почти месяц пути…

Рассказ охотника прервал громкий звук, похожий на хлопок открываемой бутылки шампанского, возвестивший о том, что рост первого уровня некрополя завершился. Быстро открыв замковый интерфейс, я пробежал взглядом по карте окрестностей и, выбрав место у подножия холма, с противоположной стороны тропинки от железной клетки, активировал строительство Тёмного склепа (–1000 золотых, деньги с демона кончились). Трава на указанной площадке мгновенно высохла и начала осыпаться невесомой пылью, что было видно даже на всё ещё активированной карте, а обнажившаяся земля потихоньку стала выравниваться, словно подчиня-

ясь усилиям невидимой бригады рабочих.

– Ясно, – вновь я обратил внимание на делегацию. – Прежде всего, Дирик, отправь людей на заброшенную каменоломню на юго-востоке, волков там больше нет.

Староста поспешно кивнул.

– Там вы найдёте пару груд уже готового камня, его перевезти в деревню и начать строительство Сельской управы, излишки доставить сюда на склад, деньги – вот. – Я отцепил от пояса мешочек недавно полученного налога и, отсчитав лишние 200 золотых, отдал остальное мужику. – Второе: приступайте к заготовке леса и присмотри место под лесопилку, лес валите здесь, вокруг холма. Всё, идите.

– Да, милорд. – Крестьяне почтительно поклонились и удалились.

Проводив мужчин взглядом до стены леса, я развернулся к готовым строениям. Вернее, к одному из них – Заклинательному покою. Пока он представлял собой нечто вроде небольшой одноэтажной часовни в готическом стиле: узкие оконные щели почти под самой крышей, серый камень стен, тёмная черепица – облик её пришёлся бы к месту на любом старинном кладбище. Сердце Замка выглядело почти так же, только элементы готического декора там были именно декором, а так здание – вполне аутентичный рыцарский замок X века. Из тех, которыми владели абсолютное большинство «бедных рыцарей» – основная часть тогдашних армий, то есть относительно крепкий каменный дом, в

моём случае одноэтажный, с приплюснутой башенкой и узкими окнами-бойницами. Где-то там меня даже ждала кровать и нормальный обеденный «зал» – в кавычках, ибо по сути оный «зал» проигрывал размером большинству больших комнат в современных домах. Впрочем, меня сейчас интересовал только Заклинательный покой.

Окованная дверь услужливо открылась, не издав даже скрипа, и я попал в помещение с обелиском Источника. Внутри здание выглядело ещё меньше, чем снаружи, но я был один, так что особой тесноты не испытывал. Нужно было распределить поток магической энергии Источника между тремя возможными применениями: пополнением моей маны, усилением свойств самого Покоя и расшифровкой доступных заклинаний из взятых изначально книг. По умолчанию всё стоит поровну, но ману мне пополнять сейчас было бессмысленно, хотя бы потому, что было её у меня с гулькин нос, как, собственно, и методов применения – одно заклинание «Слабость», которое даже для тренировки не поюзаешь. Получение новых заклинаний было примерно из той же оперы – сколько бы я их ни получил, маны на реально эффективное применение не хватит. В результате, быстро просмотрев настройки, я выставил 60 % потока на усиление Покоя, оставил 10 на ману, по той лишь причине, что меньше нельзя, и 30 на расшифровку заклинаний.

Всё, ближайшие несколько суток мне здесь больше делать нечего. Рост Заклинательного покоя – штука долгая, к тому

же замедляющаяся по мере достижения результата. Хорошо, если через неделю он выйдет на уровень, позволяющий, сидя в Замке, снизить цену заклинаний процентов на десять и увеличить их мощность, дотягиваясь при этом кастами до деревни, но тут вилами по воде писано – все три параметра растут неравномерно. В прошлую мою попытку удалось достигнуть радиуса поражения примерно в пеший дневной переход, увеличения мощности – на 17 % и уменьшения затрат маны – на 26 %, при этом дальнейший рост Покоя почти остановился. По-хорошему, надо быстрее Гильдию магов строить, там и некроманты, и гарантированный бонус на магию внутри Замка, но посмотрим, что выгодней…

Покинув Заклинательный покой, я быстро проинспектировал Сердце Замка. Всё было в соответствии с ожиданиями, разве что планировка слегка отличалась от прошлого раза, но это всегда так – типовое жильё и в игре типовое жильё, никому не нравится, а потому хвала рандом-архитектору. Но если без шуток, нашёлся и обеденный «зал», и рабочий кабинет с постаментом, отображающим трёхмерную карту владений, и закуток при кабинете с нормальной кроватью, и даже кухня для слуг в полуподвале. Ещё бы попросторней было, но да это дело наживное.

Проверив последний раз посты на карте и убедившись, что крестьяне благополучно добрались до своих домов, я скинул сапоги с одеждой и блаженно растянулся на кровати, которая, правда, больше походила на тюремные нары, да и

комнатка вызывала невольные ассоциации с чуланом, но всё это было не важно. Завтра меня ожидал тяжёлый день, а пока – спа-а-ать…

Утро началось с многоголосого ора стаи ворон, решивших устроить философский диспут на ближайших деревьях. Что конкретно они обсуждали, стало ясно через несколько минут, когда к холму вышла стая бродячих псов из восьми особей. Не считая того, что мне пришлось одеваться в режиме «пожар в борделе во время потопа», собачкам я обрадовался, как родным, в полном соответствии со старой шуткой: «„Ужин!" – подумали монстры, бросаясь к игрокам. – „Экспа!" – подумали игроки и устремились на монстров». К счастью, моя точка зрения оказалась более правильной. Да и после рогатого демона и чумных волков кабысдохи откровенно не впечатлили, даже ни одного скелета не потерял. Впрочем, не оставь я тут охрану, потерял бы день и золото на повторную отстройку жилища.

Смерть последнего нападавшего даровала мне 240 очков опыта и новый уровень. Очко характеристик отправилось в ману (теперь целых 90 единиц!), а на выбор – тра-та-та-там!.. – «Тактика 1», вот же привязались! И… о да! «Некромантия 2» – возможность поднять 20 % убитых врагов в виде скелетов. Разумеется, жмём «Некромантию».

Однако не успел я ещё прозеваться после скоротечной битвы и привести себя в порядок, как прокатившийся по

земле звук возвестил о готовности Тёмного склепа.

Чертыхаясь, я открыл интерфейс и стал изучать, что у меня с ресурсами. А с ними было не ахти, очевидно, я проспал всё на свете, но даже несмотря на то, что крестьяне этот грех не повторили, к настоящему моменту на склад успели доставить лишь 5 мер камня и нарубить в окрестностях 1 меру дерева. Налог также поступил и, в сумме с золотом, вырабатываемым самим Замком («Это магия, Гарри!») и моим бонусом, составлял 1840 золотых, плюс 200 оставшихся со вчерашнего дня. И из стратегически важных зданий хватало этого исключительно на Могильный холм – 1500 золотых и 5 мер камня. А вот Гильдии магов – 2000 золотых, 5 мер камня, 5 мер дерева – придётся подождать: терять несколько суток, пока крестьяне нарубят древесину, я просто не мог.

Выбрав место, на этот раз чуть в стороне от дороги к деревне, я активировал строительство. Через двадцать четыре часа получу первых зомби, а пока вернёмся к скелетам. Сразу после постройки для найма было доступно лишь 12 штук, как в диком здании, на следующей неделе их уже будет 15 или больше, если построю Форт, а пока работаем с тем, что есть. Умение «Творец» в сочетании с небольшим увеличением цены дало мне чуть более боевитых слуг, правда, опять пришлось задействовать электронный кошелёк, но там сущие копейки. В итоге моя армия возросла до 33 единиц, слегка напугав своим появлением из тёмного провала Склепа работавших на рубке леса вокруг Холма крестьян.

Кстати, об армии… Призраки уже заждались, а время утекает.

Отрядив на охрану некрополя шестёрку получивших третий уровень костяков (невесть какая защита, но хоть будут иметь шансы продержаться за стенами до моего возвращения), я во главе оставшихся сил двинулся вниз по дороге, куда вчера в предзакатных сумерках ушли крестьяне. Только мой путь пролегал дальше.

Через десяток минут, миновав уже начавших расчищать место для Сельской управы крестьян, которые были настолько заняты делом, что почти не вздрогнули при виде неупокоенных, моё мёртвое войско отправилось туда, где всё началось, – на кладбище. Отряд шёл довольно шустро, благо путь был знаком, и красться, боясь потревожить лишнюю веточку, смысла не было, так что пройденное накануне в общей сложности часов за пять расстояние мы преодолели едва ли за треть этого срока. И вот привычная картина: забор, распахнутые настежь ворота – и тишина-а-а-а. Только мёртвых с косами не хватает. Хотя нет, мёртвые тоже есть, разве что без означенного инвентаря… Ну, как бы то ни было, сами себя призраки не убьют, а потому соберём отряд и поспособствуем им в этом благом деле.

Беспокойные призраки всё так же курсировали вокруг Камня душ, разделившись попарно на пять групп. С точки зрения обнаружения противника ход хороший, но в плане противостояния угрозе… Впрочем, переть дуром тоже не

следует – зачистить-то я их зачищу, но терять даже парочку скелетов очень не хочется. Хм, вот тут бы мне сейчас не помешала «Тактика», хотя простейшие трюки можно провернуть и без неё… Прикинув план грядущих мероприятий и разметив будущий маршрут, я разделил скелетов на две группы и расположил их по бокам означенного маршрута. А дальше было дело техники – вбежать в агро-зону призраков, дождавшись, пока одна из пар будет поближе ко мне и подальше от своих товарищей, тюкнуть одного из них мечом, уклониться от ответного выпада взвывшего духа, добавить ещё разок – снизу вверх, сквозь всю прозрачную фигуру, отметить краем глаза начавшую осыпаться горстку пыли и дать дёру в заранее выбранном направлении, увлекая за собой не только напарника развоплощённого стража, но и остальных его коллег. Отступление, разумеется, проходило как раз между отрядами скелетов, о чём увлечённые погоней за живой добычей охотники сообразили с опозданием. «Паровозик» втянулся в импровизированный тоннель, и я отдал каманду «фас». Скелеты синхронно шагнули к духам и столь же синхронно ударили. Две секунды – и стражи Камня разворачиваются к новой угрозе и ловят вторую серию ударов. Ответную атаку мои скелеты пережили… ну, насколько этот термин подходит нежити, а вот в четвёртый раз скелетам уже бить не пришлось.

Пнув одну из двух лежащих перед собой горок фосфоресцирующей пыли, я, поморщившись, потёр левую руку – не

все летуны сразу бросили погоню. За всё про всё я получил 1500 опыта, по 150 за духа, до следующего уровня оставалось 2467. Жаль, что поднять никого не смогу, тут требуется хотя бы продвинутый навык или соответствующая специализация, но магии пока что не дают – всё пытаются «Тактику» сбагрить, но что-то я разбрюзжался. Подхожу к Камню и прислоняю Кольцо.

«Желаете захватить постройку Камень душ? Да / Нет».

Жмём «Да» и радостно наблюдаем, как для найма становятся доступны новые войска. А вот и разведка…

*«**Призрак**, характеристики:*

Интеллект: 15

Сила: 10

Выносливость: 15

Ловкость: 15

Сила магии: 5

Устойчивость к откату: 5

Ментальная выносливость: 5

Умения:

***„Полёт"** – нет штрафа при движении по пересечённой местности.*

***„Нематериальность"** – урон от физических атак снижен на 20 %.*

***„Нежить"** – невосприимчивость к ядам, болезням и проклятиям, не подвержены усталости. Урон, получаемый от заклинаний магии Света, увеличен на 20 %.*

„Потустороннее прикосновение" *– урон считается магическим. При нанесении урона по живой цели с вероятностью, равной 20 %, может наслать на ту проклятие „Старение".*

Цена 320 золотых.

Доступно 8 единиц».

О! Повезло, камушек-то замкового уровня, целых восемь единиц вместо обычных для дикого здания шести. И сразу видна разница со скелетами, как в качестве, так и в цене, но донат пока со мной.

Докинем ещё 10 %, что даст семь единичек характеристик, и вбросим всё в Ловкость, мне же нужны быстрые разведчики? Хотя – стоп, одному всё кинем в Интеллект, будет управляющим Замка в моё отсутствие.

2816 гольдов с носа – и из земли вокруг Камня душ начинают подниматься белёсые тени. Вообще призраки в этой игре имели довольно обширный перечень апгрейдов и разновидностей, но мне достались классические полупрозрачные фигуры белого цвета, по форме напоминающие одетого в балахон парящего в воздухе без ног человека. Черты лица под капюшоном расплывались, да и сами фигуры не позволяли определить даже пол своего владельца, в общем, обычные для своего класса покупные мобы первого уровня. Уровень, имеется в виду, опыта личного, так-то даже самые первые призраки уже относятся к мобам третьего ранга, ну или класса, что ярко видно из их характеристик.

– Приветствуем вас, хозяин, – синхронно прошелестели восемь потусторонних голосов.

– Это радует, – хмыкнул я и жестом подозвал духов, разворачивая карту интерфейса. – Вы, трое, отправитесь отсюда на запад, углубляясь в лес, расходитесь веером и изучаете местность от этой деревни до границы болота и поворота реки. Вы, – кивок в сторону ещё четырёх призраков, – исследуете окрестности деревни и Замка на дневной переход во все стороны. В бой никому не вступать, обнаружения противником избегать, приступайте.

Полупрозрачные фигуры изобразили поклон и молча взмыли в воздух, начав быстро удаляться в указанных направлениях, а я взглянул на того, кому подарил дополнительные единицы интеллекта.

– У тебя есть имя?

– Нет, хозяин, я не помню ничего из своей прошлой жизни.

– Тогда твоё новое имя – Мардор, с этого дня ты назначаешься управляющим моего Замка. Пока твои основные задачи – командовать гарнизоном в случае вражеского нападения и следить, чтобы крестьяне не сделали какой-нибудь глупости. Всё ясно?

– Да, повелитель. – Голос призрака чуть изменился, приобретя глубокие нотки вместо бесцветного шелеста, и черты лица стали более выразительными, уже чётко показывая мужчину, а не нечто невнятное.

– Приступай.

Ещё один молчаливый поклон и удаляющаяся по воздуху фигура. Проводив её взглядом до границы леса, я повернулся к своему воинству. Пятеро скелетов красовались опустившимся почти до нуля здоровьем, и, по-хорошему, за неимением у меня никаких реанимирующих заклинаний, им бы следовало остаться на кладбище хотя бы на сутки для восстановления… М-м-м, ладно, пусть сидят здесь. В будущем надо будет поставить здесь нормальную заставу, а то и форт, хотя посмотрим по результатам разведки – ставить укрепления в глубине своей территории не лучшее применение для ресурсов. В принципе и сейчас особой опасности здесь не было, так как обычные мобы «дикие» здания атакуют очень редко, тем более принадлежащие нежити, исключения – какие-нибудь группы ошалелых вооружённых фанатиков, но таких в глухом лесу не предвидится. Так что задача у скелетов будет чисто декоративная, разве что в начале следующей недели они облегчат мне найм пополнения, а то пока в Замке не будет построена пара специфических сооружений, дистанционно управлять самостоятельными строениями я не смогу, только при личном контакте, или вот так, через мобов-ретрансляторов.

Выделив страдальцев, я отправил двоих к Тёмному склепу, а троих оставил сторожить Камень душ, сам же решил обойти разок кладбище, так сказать, для более детального изучения. Спустя десять минут нашёл ровное место под до-

мик, как появятся некроманты, одного обязательно надо будет поселить здесь, пусть работает на увеличение прироста. Может, даже откроет возможность возвести ещё какое-нибудь здание для найма войск, хотя это редкость, но вдруг прокнёт?

Больше ничего интересного среди могил не нашлось, и, вернувшись к своему воинству, я двинулся в обратном направлении, к деревне. Дорога прошла спокойно, а вот жители встретили нежить настороженно. Оставив скелетов у дороги, дальше пошёл один. На месте для управы уже образовалась приличная яма, где и сейчас продолжали работать мужики, староста Дирик был здесь и, заметив меня, быстро подошёл.

– Чего изволите, милорд?

– Пообедать, и найди мне проводника до рыбацкой деревни, надо проверить, есть ли там выжившие.

– Оно верно, – закивал мужичок, проникшись важностью задачи. – Сию минуту, господин, пройдёмте в дом, моя сейчас всё сготовит.

Следуя за старостой, я прошёл на просторное подворье, огороженное крепким забором. Домик у него был приземистым, одноэтажным, но большим. Предупредительно проведя меня через сени, Дирик распахнул внутреннюю дверь и, прикрикнув на кого-то внутри, чтобы немедля накрывали стол, тут же вернулся и развёл активную суету, результатом которой стало усаживание меня во главу стола, находящего-

ся тут же, на кухне. Та, на кого он покрикивал, оказалась дородной бабой классического образа, этакая крепкая деревенская маман с круглым лицом и мощными плечами. На меня она смотрела с суеверным ужасом, что, однако, не помешало ей в секунды выставить передо мной горшок с какой-то кашей, горку всякой сдобы и кувшин молока.

– Не побрезгуйте, ваша милость, – залепетал мужчина, одновременно активно подавая за спиной знаки жене, чтобы та исчезла с глаз долой.

– Не суетись, – заглядываю я в горшок и киваю. – Я хочу выйти сразу после обеда, так что не затягивай с проводником.

– Всё сделаю! Не извольте беспокоиться! – мигом исчез староста, даже приглядывать никого не оставил, но оно и к лучшему.

Каша, если не путаю крупы – овсяная с кусочками мяса какой-то птицы, оказалась не особенно вкусной, но сытной, выпечка же с молоком порадовала. После почти двух суток на вяленом мясе и не такому порадуешься.

Пока ел, изучал развёрнутую карту местности, область открытия которой активно расширяли призраки, и, признаться, увиденное не радовало. Только в области чуть южнее деревни обнаружилось несколько стай диких зверей, от бешеных собак до кабанов и одного медведя, того и гляди кто-нибудь полезет на каменоломню.

Дорога на запад вроде и была чиста, но на проверку оказа-

лось, что уже в паре километров близ неё разместилась банда лесных орков чуть ли не с полсотни рыл, там же лежали несколько разбитых телег с остатками товаров и кучки человеческих костей. Ещё дальше обнаружилась отходящая от дороги тропа, ведущая к Норам гноллов, как несложно догадаться, вполне обитаемым. И всё это в паре часов хода. В общем, срочно требовалось чистить окрестности. Да всего с 22 скелетами, но терять время было нельзя категорически.

– Ваша милость! – поскрёбся в помещение староста, бочком пропуская вперёд незнакомого мне рыжеволосого парня лет семнадцати. – Это, значица, Джон. Он дорогу знает, всё, как вы указали, сделает, проведёт, так сказать.

– Отлично, – встаю я из-за стола. – Я доволен, передай жене благодарность за трапезу. Пойдём, Джон.

Дирик с готовностью закивал, слегка бледный подрос ток зажато кивнул. Выйдя на улицу, я ещё раз окинул взглядом место будущей Управы, ох, только бы они успели к концу недели, а то 70 крестьян – это совершенно не серьёзно: ни дохода нормального, ни рабочих рук, а ведь ещё строить и строить…

Глава 3

Из деревни мы вышли спокойно, и стоило мне подозвать скелетов, как Джон начал показывать дорогу, просто фонтанируя усердием. Правда, явно вызванным больше желанием держаться подальше от нежити, нежели страстным обожанием моей персоны, но ведь положительный эффект имеется? А мне больше и не надо.

До стоянки банды орков моему костяному войску нужно было топать примерно час-полтора, а вот призракам, отправленным на другие направления, гораздо дольше. Да и не дело пускать «разведку» в армейскую свалку, навоевать-то они, может, что-нибудь и навоюют, но и сами с высокой долей вероятности могут кончиться, а между потерей лишнего десятка скелетов или парочки призраков я, не задумываясь, пожертвую скелетами. Так что пусть разведка разведывает дальше, да и не нужны они особо.

По зрелом размышлении, я решил не пытаться проскочить мимо стоянки. Вполне возможно, что проскочить получилось бы, но никаких караванов в ближайшую неделю в этих землях точно не предвидится, а значит, свинорылым, с вероятностью процентов в сто, надоест сидеть в засаде, и они попрутся разорять мою деревню, а то и на Замок нападут. Нужно ли мне такое счастье? Да и просто оставлять за спиной такую угрозу элементарно глупо. Опыт, опять же, надо

набирать.

С учётом моего пятого уровня и уже набежавших бонусов вроде увеличения урона по живым противникам на 47,5 % («Лорд Серых Пределов» плюс «Оружейник 2» и Кинжал Демона) перебить эту толпу я смогу, в крайнем случае, даже в одиночку, но сие будет, во-первых, очень сложно, во-вторых, мне нужно прокачивать не только себя, но и свои войска, иначе толку от них будет чуть.

Впрочем, лезть дуром на пять десятков топорометателей всего с двумя десятками скелетов я не собирался. Хотя и ничего кардинально нового придумывать не стал и решил повторить с орками тот же манёвр, что я уже провернул совсем недавно с призраками. Орков, конечно, больше, но живучесть у них куда меньше, чем у призраков, – разница между мобами первого и третьего рангов, так сказать. С учётом же бонусов на армию… Короче, осилим.

Оставив проводника дрожать у дороги, ибо помощи от безоружного мальчишки в этом деле не предвиделось, я расставил скелетов по местам (самых низких по уровню ставил в начале, с высокой долей вероятности их сомнут) и пошёл провоцировать свиномордых.

В лагере разбойников меня заметили, только когда я уже подкрался к часовым (храпящим на посту) и вскрыл им шеи трофейным Кинжалом Демона. И первое, что сделали встречающие, так это с криком «Мя-а-асо!» метнули в меня топоры. Между нами было метров тридцать, для снаряда, что по

своим аэродинамическим характеристикам не сильно превосходит придорожный булыжник, это много. Теперь прибавим к этому то обстоятельство, что лагерь находился не у самой дороги, а несколько в чаще леса, и пусть рассвет уже давно наступил, но в самом лесу было довольно темно. Глазам рыцаря смерти на темноту было наплевать, а вот и так не славящиеся меткостью орки косили ещё больше. Но, как ни странно, несколько топоров до меня таки долетело и… Я вовремя шмыгнул за деревья – пусть эти своеобразные украшения торчат в их стволах, а не в моём нежно любимом организме. Кстати, сам я за орков не играл и в своих армиях их не держал, так что точных характеристик не знаю, но, судя по глубине, на которую вошли данные метательные снаряды, силы свинкам не занимать, а раз они первого ранга, то всего остального у них… немного. Интеллекта так уж точно – вся толпа, радостно гикая, повалила из лагеря, стремясь настигнуть «случайного путника» и употребить в пищу. Пожалуй, самое время делать ноги.

Немного позже

Нет, я знал, что орки будут тупыми, чай не первый раз их режу в этой игре, но умудриться потерять меня спустя полминуты бега – это уже феерично. В любом случае, как только разбойники зашли в лес и начали по этому лесу рассеиваться, пытаясь меня найти, их судьба уже была ясна. Вот слышится очередной визг – видимо, нашлась одна из групп ске-

летов, расставленных между деревьев. Судя по шуму, орочий поток устремился туда. Скелетам, скорее всего, придёт конец, но, право слово, они всегда у нежити шли расходником, потерь, конечно, хотелось бы избежать, ну да ладно.

Спустя полчаса всё было кончено: я вместе с отрядами нежити, сидящими в засаде, очень быстро проредил ряды атакующих, а когда их, по моим подсчётам, оставалось не больше десятка, просто окружил и завалил костяками. Эх, жаль, что уже даже с ополченцами людей такой фокус вряд ли бы удался – пусть физически они и слабее орков, но мозгами всё-таки обладают, хотя бы зачатками. За бой я потерял четырех скелетов – невелика плата за почти пять десятков свинорылых (47, если точно), осталось только вычистить их лагерь на предмет полезностей и раскидать очки за новый уровень – как-никак за каждого убитого мной или моей нежитью противника давали целых 70 очков опыта, всего – 3290. Красота!

Итак, что нам предлагают? Открываю интерфейс. «Оружейник 3» и «Бронник 2», да ладно… И никакой «Тактики»? Где-то что-то большое сдохло. Хотя выбор сложный… «Оружейник 3» мне даст 22,5 % дополнительно урона войскам, то есть на 5 % больше, чем сейчас, а с классовым бонусом вообще 32,5 % против живых врагов. «Бронник» же добавит 7,5 % к нынешней защите себя, любимого, и войск. А ведь у меня как раз с живучестью проблемы…

Ладно, поднимем защиту. Ну и очко характеристик тра-

диционно в Ментальную выносливость.

Так, следующий уровень у нас на планке в 18 000 опыта, у меня сейчас 13 823, надо добыть ещё 4200, ладно, посмотрим, авось добью сегодня лимит. Так, теперь команда скелетам стаскивать тела в кучу и осмотреть их на предмет ценностей. Хвала мозгам разработчиков – догадались такую функцию даже самым тупым мобам по умолчанию прописать, а то каждый труп пришлось бы лично обирать. А то ведь ладно здесь десятки – справиться можно, но ведь битвы и на тысячи трупов бывают. Кстати о птичках, что там за телеги были?

Приказав через карту интерфейса оставленному проводнику идти к брошенным у дороги телегам, сам отправился туда же, благо за время всех этих манёвров мне было проще сперва осмотреть их, чем опять топать к лагерю орков, а потом возвращаться.

Стоило мне выйти из леса и пройти несколько шагов к повозкам, как интерфейс мигнул системным сообщением:

«Вы нашли останки каравана торговцев, который сгинул в опасных территориях. Внутри уцелела часть груза. Ваша добыча – 5 мер самоцветов, 4 – кристаллов, 8 мер серы, 3 колбы ртути и 500 золотых».

Ни фига себе «часть», это кто же такой богатый тут ездил? Впрочем, не будем задаваться риторическими вопросами – карта у меня высшей сложности и ништяков тут по определению должно быть очень много. Недолгие поиски позволили обнаружить весь список находок – окованный сундучок

с серой, мешочек самоцветов, короб с кристаллами, ящик с бутылками ртути и кошель с золотом. Всё лежало прямо в телегах и не особо пряталось… Ну и поблагодарим игровые условности за это.

К концу осмотра подошёл и Джон, тут же получив новые ценные указания.

– Возьми этот короб и ящик, – указываю я на вместилище кристаллов с ртутью, – и отнеси в деревню, пусть Дирик доставит на склад. Сам возвращайся, как передашь. Всё ясно?

– Да, милорд, – согнулся в поспешном поклоне парень.

– Действуй.

Ещё раз изобразив нечто вроде неумелой попытки поклона, этак всем телом и во время движения к указанным вещам, крестьянин споро поставил один предмет на другой и, подхватив на руки, потопал обратно по дороге. Увы, ресурсы здесь требовалось доставлять своими руками, но если мешочек с самоцветами и золото я спокойно унесу и сам, много места они не занимают, то таскаться во время похода с габаритными серой и ртутью совершенно меня не привлекает. Лучше отослать ненужного пока человека, всё равно ещё лагерь осматривать и нежить поднимать, а потом он и нагнать может – гноллов я, скорее всего, тоже буду чистить.

Приняв это решение, я поспешил вернуться к своим мертвецам. К моему приходу тела они уже стащили в кучу, при виде которой тут же всплыло новое сообщение:

«Осмотр трупов принёс в вашу казну 489 золотых. У гла-

варя орков обнаружена волшебная вещь».

Ближайший скелет повернулся ко мне и протянул кожаный мешочек в одной руке и какую-то верёвочку в другой. Золото, не осматриваясь, отправилось в дорожную сумку, а вот верёвочка оказалась примитивным ожерельем из нескольких клыков.

«Ожерелье орка – увеличивает параметр Силы владельца на 1».

Растём потихоньку. Ещё бы где полный магический доспех найти и меч посолидней. Эх, мечты-мечты… Ладно, трупы собраны, активируем «Некромантию».

Картина с обтекающей плотью и рассыпанием в прах повторилась. Минута – и передо мной стояли 10 новых скелетов (+300 очков опыта за успешное использование навыка), правда, с чуть более широкой костью и повыше моих, но на характеристики это никак не повлияло. Вот разве что вооружены они были топорами, что раньше служили оркам… Пришлось перевооружать, благо о такой особенности я знал, и потому оружие погибших мои мертвецы подобрали. Четыре новичка из десяти обзавелись какими-никакими мечами, пусть ржавыми, но даже такие всяко лучше дикарских топоров. Вернёмся в Замок, перевооружу остальных из запасов с прошлых потерь. Пока же пришло время трогаться к лагерю…

В лагере же было довольно… засрано, порой буквально. Сейчас солнце поднялось уже на достаточную высоту и пре-

красно высвечивало обстановку. Помимо шалашей и целого шатра (видать, спёрли из каравана, готов поспорить, местный вождь обитал именно там), в лагере была ещё одна достопримечательность – зарешеченная яма. Обычный зиндан, я бы не обратил на него особого внимания, если бы не звуки, доносившиеся из неё.

– Сама яма жужжать не может, значит, кто-то в ней жужжит! – слегка перефразировал я легендарного медведя с конспиративной кличкой Пух.

Команда скелетам – и они шустро разносят деревянную решётку и проникают внутрь. Ещё минута невнятного бормотания, кряхтения и сопения – и нежить вытаскивает из узилища странный персонаж. По виду – типичный дед-волшебник, полностью лысая голова и седая борода до пояса, одет был когда-то в дорогую мантию, но сейчас его одежды представляют собой лишь жалкие лохмотья.

– Ох, поосторожнее, молодые люд… кхм… в общем, поосторожнее, пожалуйста. Я старый больной человек. – Любопытная реакция. Как правило, от нежити живые шарахаются, кто больше, кто меньше, но тем не менее, а этому, очевидно, пофиг. – Хм… immortui. Ossa ordinario.

Я уже было собрался отдать команду на атаку. Поскольку это его выражение больно напоминало начало какого-то заклинания, но всплывший автоматический переводчик меня успокоил – просто латынь: «Нежить. Скелет обыкновенный».

– Вы кто такой? – прервал я старика, который, кажется, уже собирался ощупывать моих солдат.

– Ась? Э-э-э? А, точно, простите, молодой человек, с этими орками я стал совсем оторван от общества. Моё имя – Ксавьер ван Ольсен, скромный исследователь и книжник. Наверное, мне нужно поблагодарить вас за своё спасение? Да, точно-точно, спасибо вам, Рыцарь Смерти!

– Кхм, пожалуйста. – Речь этого книжника вогнала меня в лёгкий ступор. Кажется, ему вообще наплевать на всё, включая тот факт, что рыцари смерти, как правило, не отличаются ни терпением, ни добротой душевной. М-да, по какой накурке разработчики писали характер этого человека? – Что вы тут делали?

– О, с учётом нравов и быта орочьей общины, скорее всего, готовился к обеду.

– А если более… масштабно?

– О, я со своим помощником присоединился к купеческому каравану. Мы ехали на Горное торжище с надеждой приобрести или поменять пару интереснейших фолиантов! Но, к сожалению, так и не доехали – кто-то из приказчиков купца предложил срезать через данные земли. Так, видите ли, быстрее. А вот то, что на заброшенных землях плюнуть некуда – в разбойника попадёшь, он как-то не учёл.

– Понятно. А где купец и все остальные? – Ответ я, в принципе, уже знал.

– А вон, костяки валяются. Тот, что крупнее, – купец,

остальные – охрана и приказчики.

– Почему тогда вас среди них нет?

– Молодой человек, ну посмотрите на меня! Я старый, жёсткий и невкусный, меня стали бы есть в последнюю очередь… Кстати, у вас еды не найдётся? Не помню, когда в последний раз обедал.

Всплыло системное сообщение, предлагающее получить +500 репутации с библиотекарем Ольсеном в обмен на порцию сухого пайка.

Жму «Да» и выдаю старичку булку, кусок вяленого мяса и флягу воды. Смолотил всё это он за минуту и подобревшими глазами окинул округу.

– Благодарю вас, сэр рыцарь. Не скажете, какие у вас на меня дальнейшие планы?

– Вы не рассматриваете версию, что я вас просто отпущу или убью?

– Отпускать меня просто так – бессмысленно, а хотели бы убить – не стали переводить еду, – совершенно спокойно ответил старик.

М-да, резонно, хотя и весьма зыбко.

– А чем вы можете мне помочь, Ксавьер?

– Увы, сейчас я мало что могу, все мои книги эти варвары использовали в качестве растопки для костров и удовлетворения своих низменных потребностей, но я многое знаю, в библиотечном деле не первый десяток лет, а некоторые книги смогу восстановить по памяти, если вы предоставите мне

помещение и писчие принадлежности.

«Вы спасли человека от верной смерти, в благодарность он изъявляет желание присоединиться к вам. Желаете принять его в свою армию? Да / Нет».

– Что ж, это весьма заманчиво. – «Да». – Моё имя – Рейтар, я новый хозяин окрестных земель. Сейчас я занят очисткой территории, но дорога на восток уже свободна, и если вы пройдёте по ней около двух километров, то выйдете к принадлежащей мне деревне. Там вас устроят, и вы сможете отдохнуть после плена. Вам требуется выделить сопровождающих?

– Не стоит, молодой человек, если вы говорите, что дорога свободна, то я сам доберусь, – заверил меня дедок, живо отряхиваясь и приглаживая бороду. – Вам же, как я понимаю, сейчас каждый меч нужен самому? Ну вот, не надо рисковать из-за старика Ольсена. И отдых мне не требуется, я прекрасно, хе-хе, отдохнул – всё только и делал, что лежал и сидел, а вот к работе я вернулся бы с большим удовольствием.

– Что вам для этого необходимо?

– Ну, в идеале, конечно, библиотека, но сойдёт и любое чистое помещение. Правда, бумага стоит дорого, хорошие чернила тоже ещё надо приготовить, думаю, на первое время мне хватит 500 золотых.

– А сколько будет стоить оборудование библиотеки? – с внутренним замиранием поинтересовался я.

Вдруг он это умеет? В некрополе данное здание не предусмотрено, в смысле как отдельное, влияющее на Замок, но в игре время от времени встречаются персонажи, способные открыть для создания непрофильные строения. Было бы очень здорово, окажись Ольсен именно таким.

– А у вас есть Гильдия магов? – тут же заинтересовался Ксавьер. – Если да, то это возможно, хотя встанет не дёшево.

Не успел он договорить, а передо мной уже всплыло сообщение:

«Открыта возможность постройки Библиотеки. Библиотека ускоряет исследование заклинаний в Заклинательном покое» на 15 %, ускоряет тренировку магических характеристик героя и состоящих в его армии чародеев на 10 %. Стоимость: 4500 золотых, 5 мер камня, 5 мер дерева, 5 бутылей ртути, 5 мер самоцветов, 5 кристаллов. Для постройки требуется „Гильдия магов 1”».

– К сожалению, Гильдии у меня пока нет, но только пока, – отозвался я дочитав. Нехилая цена у домика, помнится, когда я сам магом играл и Библиотека была профильным зданием, стоила она гораздо дешевле, по золоту так точно. – Надеюсь, вскоре мы вернёмся к этому вопросу, а пока возьмите деньги на обустройство. – В руки книжнику отправился кошель, найденный мной в разбитом караване. – Если что-то понадобится, сразу сообщайте.

– Всенепременно, молодой человек, всенепременно! – Старичок-живчик припрятал деньги в складках мантии

и, порывисто кивнув, затопал в указанном направлении, негромко бормоча себе под нос: – Эх, разомну старые кости… Ну кто бы мог подумать, что на старости лет пойду на государственную службу? В академии никто не поверил бы… С другой стороны, служба у некромантов гораздо удобнее, чем у живых. Никаких вечно бегающих детей, портящих книги, тишина и покой в библиотеке… Как славно…

Блин, этот старичок реально пугает. Впрочем… Мне он уже нравится. Но не будем терять время, итак, останки караванщиков… В обычной ситуации убитый моб исчезает в течение суток после смерти, никаких тебе костей и прочих малоаппетитных подробностей не остаётся. Исключения два: бутафория и квест. Последний, правда, может ограничиваться обычным обыском с нахождением чего-то полезного, но тут явно не тот случай.

Подхожу ближе и смотрю на интерфейс:

«Вы нашли останки погибших путешественников!

Вы можете поднять их в виде нежити. Награда: 150 очков опыта и 5 скелетов.

Вы можете проявить благородство и захоронить их. Награда: 350 очков опыта и увеличение репутации с добрыми существами на 300 единиц. Штраф: Уменьшение репутации со злыми существами на 150 единиц».

Хм… Штраф – это плохо. Конечно, 150 – невесть какая цифра, и репутация со всяческими светлыми эльфами, гномами и феями вещь хорошая, но в моём случае малореаль-

ная, что называется, рожей не вышел. Сейчас у меня с ними Ненависть 0/6000, то есть до Неприязни надо 6000 репутации, потом ещё 3000 до Нейтралитета, и только тогда соответствующие мобы прекратят на меня автоматически нападать. Об уважении с толпами добровольных рекрутов и говорить нечего. В общем, овчинка выделки не стоит. А вот 5 скелетов мне реально пригодятся.

Активирую «Некромантию».

Разбросанные по лагерю кучки костей быстренько собрались в пять безоружных скелетов… М-да… А дикарские топоры-то я… Хотя нет, вон ещё торчат из деревьев, как раз там, где я прятался, чудненько. Отдаю команду вооружаться.

Ну вот, уже вырисовывается что-то похожее на правду – три десятка мертвяков, половина из которых уже выше третьего уровня, это то, с чем не стыдно ходить по дороге. Так, что ещё я забыл?.. Оглядываю стоянку. Ах да, шатёр и шалаши. Ну пошли лутать…

Разбор орковского имущества принёс мне ещё 500 золотых, 3 меры самоцветов, 1 – ртути, 2 – серы и походный шатёр, который, увы, надо было таскать в обозе, а это при моих скромных силах вещь чрезмерно избыточная. Но и бросать его было жалко: когда армия достигнет нескольких сотен единиц, а походы туда-сюда начнут отнимать недели, он станет просто необходим, хотя бы из-за встроенной кровати. Короче, пришлось опять лезть в интерфейс и вызывать из деревни нескольких крестьян, чтобы они доставили шатёр в

Замок.

За то время, что я потратил на орков, отправленная на запад разведка успела разведать пару интересных мест. Прежде всего, недалеко от уже обнаруженных Нор гноллов нашлось месторождение серы, да не пустое, а кишащее бесами, увлечённо оную серу добывающими. Но что меня порадовало куда больше столь важного для нежити ресурса, так это притаившийся на одной маленькой полянке в глубине чащи каменный круг с заключённой внутри шестилучевой звездой, по центру которой располагался круглый алый кристалл. Звёздная ось – весьма редкий объект, увеличивающий параметр Силы магии на единицу у всех, кто к нему прикоснётся. Естественно, только один раз, но даже это шикарный бонус!

Дальнейший маршрут сразу определился, и 33 скелета во главе со мной поспешили к дороге. По пути пришло сообщение о доставке на склад серы и кристаллов, а также 3 мер камня и 1 – дерева. Призраки тоже продолжали радовать, выявляя на севере, востоке и юге всё новые и новые стаи диких животных, периодически перемежаемые более разумной живностью. Так, в километрах шести от Замка у восточной дороги обнаружилось Логово бандитов с несколькими десятками обитателей, а на южном направлении у самой кромки болот выявлены руины, населённые лесными орками, и Хранилище медуз, север же и вовсе порадовал Лесной лощиной с тиграми и единорогами в какой-то паре часов хода через

бурелом. И это всё менее чем в сутках пути!

Что называется, вспомни цейтнот первых недель развития. Эх, где бы десяток костяных драконов взять и пару хороших генералов? Может, у гноллов кто тоже в плену сидит? Хорошо бы.

Предаваясь подобным сладким мечтаниям и периодически подгоняя то и дело норовящих где-то застрять скелетов, я пересёк дорогу и по разведанному призраком маршруту без неожиданностей добрался до живописного оврага, на склонах которого стояло несколько простеньких хижин, прикрывающих три чернеющих прохода под землю.

Итак, у нас есть три хижины, на самом деле представляющие собой проходы в подземное логово. Наверху пасётся с десяток собакоголовых, значит, под землёй их раз в пять больше плюс вожак. Гноллы слабее орков, зато умнее и лучше вооружены, отлично зарекомендовавшая себя стратегия тут не пройдёт. С другой стороны, эти три прохода очень удачно для меня расположены: если быстро вырезать охрану, то я смогу расставить скелетов и перекрыть подкреплениям путь, а там знай руби поступающих, самое большее, по три морды тварей, да вовремя сменяй получающих повреждения воинов. Нужно только убедиться, что те три тоннеля – это единственный путь наружу, не хотелось бы в самый ответственный момент получить в спину десяток очень злых прямоходящих пёсиков.

Поскольку отправлять скелетов на разведку в лесу – де-

ло неблагодарное, пришлось цеплять ближайшего призрака и тащить его к себе.

Полчаса поисков и детального обшаривания округи результатов не принесли. Или тайного отнорка нет, или я просто не могу его обнаружить, всё-таки духи – это не полноценные рейнджеры и следопыты. У них, конечно, есть свои преимущества, но до профессионалов им далеко. В любом случае, дальше тянуть смысла не было.

Встав во главе моего костяного войска, я отдал команду на атаку. Молча и сосредоточенно волна нежити полукругом двинулась на жилища гноллов. В отличие от орков, здесь часовые заметили нас намного раньше и даже подняли тревогу. Значит, у нас есть примерно минута, чтобы разделаться с охраной и занять места. Понеслась!

Рывок вперёд, проскочить под просвистевшим у меня над головой кистенём и вогнать меч под мышку нападающему. Ещё жив? Провернуть клинок в ране и выдернуть косым движением, увеличивая разрез. Прошёл крит – минус один. Подставить щит под опускающийся кистень от следующего врага, ох, это было больно – щит в кашу, а левая рука немного онемела – таки отсушил. Со злости пинаю удачливого гнолла в причинное место, в ответ раздаётся тонкий вой, впрочем, он быстро прерывается, когда один из скелетов сносит открывшемуся врагу голову. Тем временем, скинув щит и вооружившись Кинжалом Демона, я пробиваю им затылок очередного собакина, что свалил моего скелета и уже

собирался добить. Шаг вперёд – и простой бесхитростный удар полуторником снизу вверх разрезает пасть последнего гнолла, остальных уже добили мертвецы. Так, потерь нет, остальные логи посмотрю позже. Новая команда – и скелеты рассредоточиваются вокруг тоннелей.

Вовремя! Спустя пяток секунд из них уже показываются морды первых бойцов подкрепления. Я пока стою и не вмешиваюсь, не то чтобы не хотел подраться, как раз наоборот, просто приходится следить за показаниями войск и отводить в тыл сильно побитые единицы, меняя их на свежих юнитов. Пожалуй, сейчас я жалею, что не взял «Тактику», с ней достаточно просто было забить поведенческий алгоритм, основанный на количестве хп войск, а без неё – только ручками или, как максимум, отвод по таймеру, независимо от того, в каком состоянии войска и нужен ли этот отвод. Но чего уж там, нет так нет, приходится иметь дело с тем, с чем имеем. Пока скелеты вполне справляются, и потерь всего две штуки – не успел отвести.

Радость моя кончилась очень быстро, а гноллы таки доказали, что они куда умнее орков: из одного прохода вылетела группа прорыва – десять гноллов-мародёров в стёганых кожаных куртках, вооружённые боевыми цепами, да ещё под предводительством вожака стаи, который явно раздавал своей гвардии дополнительные бонусы. Три скелета покинули сей бренный мир за то немногое время, что ушло у меня на оценку обстановки. С учётом того, что два других моих от-

ряда всё ещё были связаны боем, то у этой группы прорыва имелись все шансы раскидать третий отряд скелетов, а потом ударить в тыл остаткам моих войск, истребив их. Проиграть дикарям было бы весьма позорно, так что, включив так не нравящийся мне таймер на смену юнитов и отдав приказ оставшимся бойцам из третьего отряда рассредоточиться по двум другим, я спрыгнул прямо к мародёрам. Увы, все скелеты, получившие третий и четвёртый уровни, уже были «ранены», а без них моё мёртвое войско мало что могло сделать со свежими мобами рангов 1.5 (мародёры) и 2.4 (вожак), а вот для меня это не такой уж и страшный противник, главное – как можно быстрее уничтожить вождя.

Мой прыжок (благо стоял я как раз на небольшом уступе, с которого мог управлять битвой и распределять отряды) сопровождался накладыванием «Слабости» на главного гнолла. Заклинание сожрало большую часть маны, зато и супостат по характеристикам просел. Приземление же прошло в лучших традициях эпического жанра – прямо на одного из мародёров. Судя по хрусту и хрипу, у него большие проблемы, и, воткнув в его грудь меч и оные хрипы прекратив, проблемы я решил.

Очухавшиеся пёсики пошли в атаку, и мне стало не до размышлений, приходилось крутиться волчком, уворачиваться, лягаться, пинаться, бить мечом и кинжалом, вновь уворачиваться и так далее. Вот за что люблю эту игру – если уж знаешь, как двигаться, то никто у тебя это не отнимет, при

этом обучающие фехтованию персонажи здесь реально учат действительно существующим и эффективным стилям, которые, повторюсь, если ты выучил, то не забудешь при прохождении за другого персонажа. Я же где-то пятую часть всего времени прохождений только на тренировочной площадке и проводил. В общем, пусть и улучшенные, но мобы первого уровня (вожак условно второго, но апгрейдится он из тех же первоуровневых гноллов) сделать мне что-то могли, только завалив телами, а загнать себя в угол я не позволял. Хотя пару раз таки прилетел дебафф «Оглушение», когда тяжёлый цеп одного из десятка противников задевал по касательной, но это был максимум, чего они добились.

После смерти вожака стало немного проще, да и скелеты, перебившие остатки гноллов, присоединились к добиванию ещё держащихся на ногах мародёров. Через пяток минут всё было кончено.

Переведя дыхание, я присел на ближайший пенёк и позволил себе слегка помедитировать на строку здоровья, коя замерла у отметки 210 хп. Н-да, а ведь один крит по голове – и привет точка респа. Хреновые у меня всё же доспехи…

Отдав скелетам команду на сбор трофеев, я прошёл к сброшенной перед боем сумке и достал еду: хотя на ней и не написано, однако поглощение пищи, пусть и слабо, но восстанавливает хп, иначе говоря – подстёгивает регенерацию. Жаль, скелетов так не отхилишь, блин, ни одного полностью здорового не осталось…

Неспешно пережёвывая вяленое мясо, открываю интерфейс. Итак… Выносливость +1, Ловкость +1, а вот Силу не дали. Жаль, но ожидаемо. И всё бы хорошо, но… Есть это мерзкое «но».

«Получено 4176 опыта. Вы исчерпали лимит уровней, доступных в эти сутки».

Просто цензурных слов не хватает. Ну это же надо так обламывать! Всего опыта: 17 999, следующий уровень – 18 000. Какого, а? Почти десяток гноллов ушли в ноль, вместо того чтобы подарить мне полагающиеся за каждого 60 опыта. А ведь количество противников на базовой территории лимитировано, так что мне и так с вероятностью в очень много процентов не светит за отведённые на развитие три недели взять теоретически возможные за это время 42 уровня. Пусть там цены растут не в геометрической, а в арифметической прогрессии, но и этого хватает, чтобы трястись над каждой тысячей нажитой непосильным трудом экспы.

Мрачно закрыв панель интерфейса, иду к пещере. Скелетов я потерял в этом бою семерых – пусть и невеликое количество, но могло быть меньше. Сейчас уцелевшие стаскивали с мародёров кожаную броню и собирали со всех оружие. Быстрая проверка кистеней показала, что те никаких бонусов не дают, урон же у них был даже меньше, чем у мечей воинов-скелетов, хотя и на целую единичку больше, чем у простых скелетов. Чуть лучше выглядело оружие вожака стаи, и я, недолго думая, прицепил его себе к поясу – против

некоторых противников что-то дробящее выгодней острого клинка. А вот снятая с мародёров броня порадовала больше:

«Повреждённая кожаная броня – уменьшает урон по телу от физических атак на 8 %.

Использование: только гуманоиды .

Прочность: 376/600. Может быть отремонтирована».

При изучении других комплектов высветились те же сообщения, только процент эффективности плавал в зависимости от повреждений, у самой лучшей, с главаря, был 12 %, у худшей – 5. Между прочим, моя пафосная воронёная кольчуга стра-а-а-ашного Рыцаря Смерти не давала ничего. Ну, кроме пафоса и, самую малость, эстетического удовольствия. Вот и где здесь справедливость? Я же грозный Герой седьмого уровня, владелец Замка и всех окрестных земель (де-юре), а тут какие-то трэшевые мобы, и у них ведь лучше снаряжение! Ну и кто после этого разработчики?

На сей философской ноте я закончил сеанс традиционного геймерского брюзжания и приступил к примерке обновки. Пятна крови помехой не стали, я сам был заляпан не меньше, и уже через несколько минут кожаная куртка сидела на плечах как влитая, абсолютно игнорируя тот факт, что габаритами мы с гноллом заметно разнились. Что называется – игровая условность как она есть.

Скелеты всё ещё возились с трофеями, а солнце уже ощутимо клонилось к закату, я же взял парочку наиболее целых бойцов и полез изучать пещеры. Те, как я и предполагал, ока-

зались связаны между собой, образовывая под землёй трёхъярусное пространство, большей частью заполненное нехитрым скарбом проживавших здесь гноллов. Засад и уцелевших противников не обнаружилось, как и маленьких щенков, чего я втайне опасался – не люблю убивать детей, даже если они лишь игровые мобы. Кстати, пленников не нашлось, ну, это было бы уже слишком жирно. А вот в конце третьего яруса в отдельном, богаче остальных обставленном закутке меня ждал приз – три сундучка, даже просто на вид содержащие нечто ценное.

Осмотр ожидания подтвердил: 5000 золотых, 5 мер самоцветов, 5 кристаллов, но самым вкусным был треугольный щит, при взятии в руки украсившийся системным сообщением:

«Окованный деревянный щит. Надёжный щит из крепкого дуба, окованный металлом. Этот щит без проблем выдержит удар любого человека (и другого гуманоида), под дубину же великана его лучше не подставлять. На дереве выжжены магические знаки.

Параметры:

Поглощает до 1500 урона. Увеличивает показатель Выносливости владельца на 1.

Прочность: 1800/1800. Может быть отремонтирован в Кузнице».

То, что доктор и прописал. Щит отправился за спину, сундучки с ресурсами взяли мертвяки. А наверху меня по-

радовали завершением сбора трофеев и дополнительными 547 золотыми. Далее уже было отработанное применение «Некромантии» и пополнение строя 14 скелетами (+0 опыта – лимит, чтоб его), что округлило мой отряд до 40 единиц. У большей их части, правда, планка здоровья замерла на уровне около 10–20 хп, что для мобов с лимитом жизни в районе 150 (первоуровневый скелет без модификаций от «Творца») – 200 (улучшение от «Творца» + 4-й уровень опыта) можно считать последним издыханием. Воевать дальше с таким воинством – только бессмысленно его потерять, больше половины требовалось срочно отправлять в Замок на восстановление. К счастью, как раз накопилось критическое число трофеев, таскать которые с собой вышло бы чрезмерно хлопотно, а так с отправкой скелетов можно будет совместить приятное с полезным.

Но прежде следовало обчистить пещеры, пусть скарб гноллов и стоит копейки, но раз уж отправки трофейного обоза не избежать, то чего мелочиться? Не сейчас, так потом продам на рынке, глядишь, лишнюю тысчонку заработаю…

После того как скелеты, включая новоподнятых (костяная рожа гнолла смотрелась весьма устрашающе), вытащили из пещеры всё, что только можно, то есть всё, что не было насмерть приколочено к стенам пещеры, система порадовала меня сообщением:

«Вы полностью очистили логово от его обитателей. Однако, если оставить его без присмотра, новые твари со вре-

менем могут занять бесхозное жилище. Желаете ли вы уничтожить строение?

„Да": +3500 опыта за разрушение постройки. +5 мер камня, +2 меры древесины.

„Нет": в начале следующего месяца логово будет заселено случайными монстрами низкого уровня».

Хе, между прочим, реальная дилемма. По идее, держать рядом с Замком одно, а лучше несколько таких мест очень выгодно, ведь это идеальные полигоны для регулярной прокачки своих войск, главное – ушами не хлопать и не проспать момент, когда новые обитатели соберутся пойти шалить на дорогах и так далее. Ресурсы, опять же, и материал для «Некромантии». С другой стороны, через месяц эта тысяча золотых, кучка нежити и пара тысяч опыта будут каплей в море, да и кто его знает, как там сложится с обстановкой и будет ли у меня возможность держать часть войск во внутренних землях для ведения профилактических зачисток? А без этого новая шайка, как пить дать, серьёзно осложнит мне коммуникации. В общем, геморроя может быть немало, а тут вполне жирненький такой журавль, на старте куда более полезный, тем более ресурсы действительно нужны до крайности, а то, боюсь, и завтра не получится Гильдию магов построить.

Решено. Ломаем всё к чертям собачьим. Осталось понять, как это сделать, – одного нажатия кнопки «Да» тут мало, логово само кучкой щебня не осядет… Мой взгляд зацепился

за несколько бухт верёвок, висящих на стенах хижин. Секунду назад их там не было… Хм, понял.

Приказываю скелетам обвязать верёвки вокруг поддерживающих свод балок и… всё. Я же не дурак выполнять квест сейчас, чтобы получить за него всё тот же ноль опыта. Так что команда носильщиков делится на две части: одна с тем грузом, что потяжелее и габаритнее, отправляется в Замок прямо сейчас, а вторая остаётся караулить в пещере.

Дальнейшие военные походы на сегодня точно отменяются, хотя… До Звёздной оси можно прогуляться, и к деревне всё-таки надо выйти, но, блин, почти без войска. Эх, серное месторождение я сейчас точно не возьму: если уж орков и гноллов было по пять и шесть десятков соответственно, то этих мелких тварей там точно не меньше сотни. И плевать, что каждый из них в два раза слабее скелета, телами завалят.

Так, ладно! Где там, кстати, наш проводник? Ага, уже здесь – маленькая фигурка на вызванной карте, настороженно оглядываясь, брела по дороге даже несколько дальше по маршруту, нежели стояла моя группа. Притормозим его… Повинуясь команде через интерфейс, фигурка испуганно замерла, хм, успокоить его, что ли? А то ещё дёру даст от «страшного некромансера» с его «страшной магией». Так, а вызвать-то его можно, или только старосту? Угу, можно. «Проводник Джон». «Открыть окно диалога»…

«Джон. – Парень резко дёрнулся, поднимая голову к небу. – Это я. Стой на месте. Я сейчас в лесу слева от те-

бя разбираюсь с бандой гноллов. Это может занять какое-то время. Никуда не уходи».

Крестьянин понятливо закивал и быстренько шмыгнул на обочину, видать, чтобы не отсвечивать.

Следующие несколько минут были заняты организацией моего мёртвого войска в подобие профессиональных грузчиков и прокладкой маршрута, чтобы не дай бог скелеты не потерялись и не переломали по пути ноги. Для надёжности я связался с Мардором и приказал следить за ходом движения через карту в моём рабочем кабинете – невесть какая страховка, управлять-то ими он не сможет, только меня вызвать, но хоть что-то.

Гружёные костяки отбыли, и я остался всего с 15 бойцами, из которых 3 были малость помятые скелеты третьего уровня, а остальные 12 – вооружённые кистенями бывшие гноллы первого. В лесу уже начало заметно темнеть, можно было бы сказать, что виной тому сожравшие время засады с боями, но в реальности большую его часть съела простая ходьба по бурелому. Скелеты такие… скелеты. Поплутать же сегодня ещё предстояло, Звёздная ось находилась вроде бы и не так далеко от дороги, но, как нарочно, в таких зарослях… Если бы не летающие призраки, чёрта с два нашёл бы.

Одно утешало – мой рюкзак стал легче, и хотя эти камушки с кристаллами весят немного, но без них прыгать через канавы и упавшие ветки куда сподручней.

К сожалению, от тупости и неуклюжести мертвяков это

меня не спасло. Не то чтобы они действительно были такими тупыми, просто так проявлялся штраф к передвижению по лесной местности. Короче, уже минут через двадцать я плюнул (читай – устал материться, вытаскивая этих дебилов из всех дыр, куда они постоянно проваливались), приказал им топать к дороге, установил тут же точку своего респа (на всякий случай) и пошёл вперёд один. Сразу стало легче.

Само собой, если бы впереди ожидалась опасность, я так опрометчиво не поступил бы. Респ респом, но умри я там, и всё моё имущество там бы и осталось, а с голой ж… много не навоюешь. Но призрак там всё осмотрел и даже получил свою Силу магии +1, так что, была бы засада, даже невидимая, его первого развоплотили бы.

Продравшись сквозь колючие кусты, я оказался у подножия небольшого холмика, где и увидел серое от старости каменное кольцо, почти наполовину увитое плющом. Размером чуть больше метра в диаметре, стоящее на небольшом постаменте. Шестилучевую звезду и алый кристалл в центре из-за листвы видно почти не было, и мне пришлось поработать мечом, освобождая ценный артефакт.

При моём прикосновении алая сфера вспыхнула, и меня на миг окутало сияние. Интерфейс тут же окрасился сообщением:

«Вы нашли Звёздную ось – творение древних астрологов. Изучив её конструкцию, вы прикоснулись к древним знаниям и стали лучше понимать, как использовать Солнце, Луну и

звёзды для усиления магических способностей.

Награда: Сила магии +1».

Чудесно, теперь бы ещё прорубить сюда проход и перетащить эту штуку в Замок… Хм, в ближайшую неделю точно не получится – только лес от дороги валить, чтобы телега прошла, дня два уйдёт, если всех крестьян на это дело направлю, потом ещё выкапывать, да так, чтобы не повредили… Нет, пока пусть здесь постоит. Всё равно из всех моих войск этот бонус что-то даст только призракам, чей урон считается системой как магический, а им и слетать сюда не сложно. К слову, о них…

Разворачиваю карту и внимательно изучаю открытые территории. Призрак, проводивший разведку вокруг логова гноллов, пока успел углубиться лишь самую малость на юг от того рубежа, с которого я его сдёрнул, и ничего примечательного найти не успел. А вот дух, отправленный на запад, уже вышел к рыбацкой деревне. Точнее, к развалинам этой деревни.

Закопчённые остовы печных труб, чёрные пятна гари, оставшиеся от деревянных построек, покосившиеся заборы, поломанные деревья, и всего несколько уцелевших строений. Одно из них на отшибе, укрытое от взгляда со стороны деревни и подходящей к ней дороги небольшой полоской леса – скорее всего, дом местной знахарки.

Ну что ж, думаю, в каком-то из домишек вполне можно переночевать, как раз, когда мы туда подойдём, вечер уже

плавно перетечёт в ночь. Можно, конечно, не спать и пойти искать приключений дальше, благо моим костякам сон не нужен, но мой запас здоровья ещё не восстановился и, если я не посплю, будет восстанавливаться до следующего полудня.

Так, задаём призраку маршрут патрулирования – метров на сто от крайних домов, упираясь краями полукруга в реку, и топаем к дороге, а то проводник, поди, поседел там от страха в компании скелетов.

Обратный путь через бурелом прошёл с меньшим напряжением нервов, удалось даже слегка отдохнуть, любуясь видами первозданного леса. К сожалению, только леса. Нет бы где тайничок с ресурсами впихнуть? Ведь обязательно чего-нибудь не хватит в самый ответственный момент, как сегодня утром на Гильдию магов, а торговля когда ещё заработает…

Но чего не было, того не было. Пришлось вываливаться из кустов на обочину как был. Джон, как я и ожидал, был ни жив ни мёртв, то и дело косясь на собакоголовых скелетов, но убежать не давала система, хотя показатель Морали в его характеристиках предсмертно лежал на отметке «–6». Скелеты же… А что им сделается? Уровень опыта – 1, очки жизни – 150, Мораль нейтральна, умения как были только «Владение одноручным мечом 1», обязательным для этого вида юнитов, и «Владение одноручным цепным оружием 1», унаследованным от гноллов, так и остались. Даже умения носить броню нет. Одно слово – первоуровневые.

– Ждёшь? – обращаюсь к крестьянину. – Молодец. Не у каждого человека хватит мужества спокойно стоять рядом с нежитью, большинство, и за сотню метров её углядев, портки пачкают.

– Дык, это… Я… Стараюсь, ваша милость, – встрепенулся явно польщённый парень, а интерфейс окрасился сообщением:

«Репутация с крестьянином Джоном: +16 (+10 % „Дипломатии 1”), всего 16 / 3000 – Дружелюбие».

– Пойдём, – встаю рядом с проводником и, махнув рукой скелетам, дабы не отставали, начинаю движение. – Моя разведка обнаружила, что поселение рыбаков сожжено, но в лесу осталась целая избушка, которую, похоже, не нашли. Знаешь, кто там жил?

– Дед Гунарр! – взволнованно почти выкрикнул парень. – Ой, простите, господин. Там Гунарр жил, он знахарь тамошний, и ученик егойный, Лейф, кажись. Они иногда и к нам в деревню приходили, в помощь, значит, бабке Роше.

– Это погибшая знахарка?

– Да, ваша милость. Они ещё с внучкоей ёйной хотели в конце года свадьбу с Лейфом сыграть. Уж всё обговорили, чтоб, значит, силу знахарскую в детях приумножить!

– А силён этот Лейф?

– Дык кто же знает? Но дед Гунарр всегда крепко лечил, поговаривали, не только отварами справлялся, а настоящей магией владел. Наверное, и ученик его чего-то да могёт.

– А ещё кто-нибудь там жил за пределами деревни?

Пока получаемая информация обнадёживала, знахарь мне и просто так очень пригодился бы, хотя бы в плане «купить лечебных эликсиров», но если он ещё и маг, то совсем хорошо. Даже не очень важно, какого направления (скорее всего, конечно, Жизнь, но мало ли?), главное, лечащими заклинаниями владеет. Ученика же просто сразу можно брать к себе в свиту, разумеется, после вербовки. Будем надеяться, они уцелели, по крайней мере, следов пребывания демонов вокруг избушки на карте видно не было.

– Я сам не видал, но слышал, что где-то в лесу ещё охотник у них живёт. Так-то деревня речная, они с реки и кормятся, но своё-то мясо тоже дело хорошее, вот и был там охотник. Только… Ваша милость, не гневайтесь, не знаю я, в какой он стороне от деревни жил. Знал бы, так обязательно сказал бы, но не знаю.

– Не страшно. – Разворачиваю карту и, выбрав призрака, очерчиваю ему новую задачу. Пусть полетает над деревьями, постепенно расширяя круг, рано или поздно найдёт. – А ещё в округе никто в одиночку не живёт? Может, ещё какие знахари есть или отшельники?

– Дык кто ж один в нашем лесу жить согласится? Сразу твари сожрут! Тут собака нужна, да не одна, а то наскочит стая волков и порвёт – косточек не соберёшь. Вот разве алхимик там, у болот, значит, на востоке за кладбищем и…

– И? – подбодрил я человека.

Если об алхимике я уже слышал, то «и» как раз было интересно.

– Ну, мне знакомец рассказывал, рыбак он, значит, там, на реке, что на том берегу где-то ведьма обитает. Страшная, прям как чешуёй покрыта, со змеями дружбу водит, и они её слушаются. И вроде бы живёт она у ручья, что с той стороны в реку впадает. Знакомец мой хвастал, что по нему на лодке поднимался почти до дома ёйного и даже выменял на улов какую-то штуку волшебную, что удачу прибавляет. Только показать отказался, говорил, вроде как дома оставил, вот и думаю я, что врал он, кто ж такую вещь оставит? Её с собой носить надо!

– Понятно. – Просто деревенская байка или правда? Никаких сообщений с квестами не всплыло, значит, надо самому проверять. – А что можешь рассказать о живности в этих местах? Часто дикие звери беспокоят или кто посерьёзней?..

Так, болтая «ни о чём», ну или выясняя не особо значимые игровые подробности, однако позволяющие в некотором приближении определить, какие и когда неприятности подстерегают, я дождался всплывания сообщения от призрака, который не только нашёл домик охотника, но и подвергся нападению. На счастье, атаковали его обычными охотничьими стрелами, так что, не получив особых повреждений, мой подчинённый отлетел за дистанцию стрельбы, не ввязываясь в бой. Что было плохо: домик находился на изрядном удалении – около часа пешего пути по бурелому, ну и, конечно,

сам факт атаки.

Призрак довольно быстро высмотрел нападавшего – обычный человек простолюдинской наружности, и с ним ещё двое таких же мужичков, но с топорами. Вид у всех троих шальной и готовый на подвиги. Поняв, что цель не спешит лезть под топоры и стрелы, они засуетились и довольно быстро вытащили из избушки ещё один персонаж – девочку лет десяти, с корзинкой в руках, после чего припустили в лес, аккурат в противоположную сторону от нежити.

Н-да… То, что хоть кто-то из деревни выжил, было хорошо, а вот их агрессивность, напротив, оптимизма не вызывала. Пойти на перехват?

Я поднял взгляд к небу, потом перевёл его на деревья вдоль дороги, обернулся к скелетам… Н-да, ещё раз. Призрака послать? Ну… Учитывая, что он всё-таки боевой юнит третьего ранга, а там всего-навсего крестьяне, то положит он их без труда. Если, конечно, среди них нет эпичных персонажей а-ля «паладин на пенсии» с характеристиками по четыре десятка в каждом столбце, непонятно, с какого бодуна живущего под личиной крестьянина. Без шуток, такое бывает. Помню, читал на форуме: один варвар занял с отрядом деревню, разговаривает с трактирщиком на тему «заплати налоги и живи спокойно», тот вроде и не против, но на заявленную сумму не прогибается, даже когда к дверям подошли двадцать берсерков. Слово за слово, игрок психанул, давай командовать своим разграбить таверну, а трактирщик раз –

вызвал архангела и всех положил секунды за три. Оказалось, он – священник двадцатого уровня, типа секретный квест с шансом на вербовку поссорившегося с коллегами по клиру вольнодумца. Хотя здесь вроде не тот случай, иначе не драпали бы от одного духа.

Да ну их на фиг, ещё бегать за ними, куда-то тащить, конвоировать. Аккуратно взять, опять же, может не получиться, вдруг целенаправленно самоубьются «шоб не достаться поганой нежити»? Не, нам такая головная боль ни к чему, да и призрак всё-таки не совсем тот юнит, который хорошо подходит, чтобы кого-то ловить в живом виде. Пусть уж бегут, выживут – хорошо, авось за предстоящие три недели ещё выловлю, не выживут – ну… Девочку жалко, конечно, пусть она всего лишь игровой моб, но не разорваться же мне.

Я отослал призрака возобновить патрулирование и продолжил движение. За прошедшие пару часов пути вечер окончательно вступил в свои права, так что в момент нашего выхода на границу леса к виду сожжённой деревни прибавилась апокалиптическая подсветка заходящего солнца. От кромки деревьев пепелище отделяло около полукилометра пустого пространства, где-то на две трети занятого полями, выглядели которые вполне пристойно и, если подсуетиться с заселением новых крестьян, то, скорее всего, даже дадут урожай. Впрочем, сейчас об этом рассуждать не стоило, а вот с осмотром развалин хорошо бы поспешить – пусть ночь глазам рыцаря смерти не помеха, но при свете всё же прият-

ственней.

При входе в селение нашлись и первые следы произошедшей здесь трагедии, не считая головешек на месте домов, само собой. Следы копыт и мощных когтей на земле, перекушенные кем-то вилы, засохшая кровь… М-м-м, маленький трезубец, валяющийся у завалов какого-то сарая. Похоже, у рогатого демона была свита не только из адских гончих.

– Ва-ва-ваша милость! – дрожащим голосом позвал проводник. – С-смотрите!

Повернув голову в указанную сторону, я на миг замер. Мы уже прошли метров двадцать вглубь пепелища, я с Джоном по центру, а вокруг скелеты строем прикрытия от внезапного нападения – раз тут есть трезубец беса или чёрта, то и сородичи его хозяина найтись могут, мало ли, что призрак их с воздуха не заметил, коротышки могли и попрятаться, мест среди остовов жилья хватало. Но в этот раз опасность оказалась иной.

Из провала в земле, который ранее, по-видимому, был спуском в подвал, медленно поднимался человеческий силуэт. Из стоящего недалеко чудом уцелевшего сарая тоже послышался скрип, и на улицу вышел посиневший зомби. Мёртвая деревня резко наполнилась звуками, и уже через несколько секунд число вылезших в вечерние сумерки мертвецов достигло семи, это только тех, кого я видел.

– Отходим! – командую подчинённым. Пусть деревня тут была не гигантская и уже прошла общая тревога, но в аг-

ро-зону большей части зомби мы попасть не могли, и был шанс уйти относительно спокойно. Хуже, если среди них найдётся умный, тогда нас будут преследовать хоть до Замка, но даже так, принимать бой в поле, видя всех преследователей, куда выгодней, чем в окружении и не зная, с какой стороны нападут основные силы. – Джон, держись в центре, только не мешай скелетам.

– Д-да, м-милорд, – затрясся парень, но я уже не слушал, выступив вперёд.

Зомби – мобы второго ранга, чуть сильнее воинов-скелетов, заметно превосходя их в живучести (где-то на полторы сотни хп), но уступая в скорости. По сути, всех, кого я сейчас видел, я мог бы перебить и один – пересечённая местность этому очень способствовала. Однако, если их здесь несколько десятков, то лучше отступить.

Мои костяки начали отходить, механически выполняя команду. Крестьянин в их строю хоть и трясся как осиновый лист, но тоже покорно выполнял скрипт действий. А вот на меня уже попёр первый враждебный мертвяк в обрывках крестьянской одежды и с наполовину обглоданной ногой. Шаг навстречу, плавный уход от попытки встречного удара голой рукой, и скользящее движение клинка. Отрубленная нога зомби падает на землю, увлекая за собой неповоротливое тело. Ещё один росчерк в полёте и быстрый удар, когда тот уже на земле, – и на одного противника становится меньше. Нет, он ещё «жив», но без рук и одной ноги опасности не

представлял. Тут бы ему и прописать «контрольный», но без острой необходимости я не хотел терять источник возможного опыта – лучше отступить, оставив за спиной несколько калек, которые уже завтра дадут ощутимый профит, чем героически превозмочь, но получить дырку от бублика.

Скелеты между тем отступали, но до чего же медленно! Умом-то я понимал, что по скорости они зомби всё-таки превосходят, но чисто субъективно… м-да.

Очередной самоподнявшийся крестьянин доковылял до улицы из закутка, где прятался, и я шагнул навстречу. Моб вскинул руку с зажатым ножом и тут же напоролся на скользящий удар меча из нижнего положения, заставивший его конечность катиться по земле. Шаг вперёд и влево выносит меня ему за спину. Рубящий удар по второму плечу и пинок сапогом – зомби падает и спустя миг лишается ног и второй руки. Парочка его компаньонов, увязавшаяся за моим отрядом, разделила судьбу товарища всего минутой позже.

Вообще, думаю, я смог бы без проблем вырезать и всех остальных немёртвых в деревне, главное – не дать себя зажать, тогда грустно придётся даже седьмому уровню, но… Каждый зомби стоит не меньше сотни очков опыта, а на такие траты я точно пойти не могу! Потому – скелетам отступать, да и самому стоит пошевелиться, пока очередная экспа не пришла. Вот завтра – пожалуйста, пусть приходят и побольше, побольше, ну а пока – руки в ноги и из агрозоны на фиг!

К сожалению, несмотря на всю спешку и весь мой бессильный скрип зубов, быстро уйти не получилось. В смысле, достаточно быстро, чтобы всё ограничилось четырьмя уроненными зомби. Даже когда мы были уже далеко за тыном, из деревни продолжали лезть всё новые мертвяки, некоторые вообще сгоревшие до кости или без каких-то конечностей, но с присущим нежити упорством, заставляющим преследовать давно ушедшую с их территории добычу. Как я ни противился, но счёт трупов всё же пришлось открыть, и к моменту, когда от нас наконец отстали, он составлял 5 упокоенных зомби, и ещё 12 удалось остановить, лишив возможности передвигаться. Пусть потеря 500 опыта – это не потеря 1700 очков, но было обидно. Единственное, что меня чуть примиряло с реальностью, – небольшая прокачка скелетов, которых я всё же задействовал в убиении парочки мертвяков, когда стало ясно, что малой кровью мы не уйдём. Увы, утешением это было слабым, особенно на фоне невозможности даже «Некромантию» толком применить – опыт за применение навыка также обещал быть равен нулю.

Раздражённо пнув последнего убитого моба, я поднял взгляд в небо, где уже вовсю зажигались звёзды. Надо искать место для ночной стоянки, а «Некромантия»… «Некромантия» подождёт – за сутки трупы исчезнуть не должны.

– Джон, где, говоришь, домик знахаря?

– Т-там, з-за деревьями, ваша милость, – указал рукой крестьянин.

– Веди.

В доме, конечно, тоже может кто-то сидеть, но лучше уж ночевать за стенами, чем полагаться на охрану дюжины скелетов рядом с логовом дикой агрессивной нежити. Плюс я всё ещё питал надежду, что знахарь с учеником остались живы.

Обогнув по дуге деревню и полюбовавшись на чёрные из-за сумерек ковры созревающей пшеницы, мы вышли к лесочку, а там уже обнаружили и неприметную тропку, которая и вывела к добротному домику в один этаж за невысоким забором.

Во дворе стояла собачья конура, но без обитателя, дверь в избушку оказалась незаперта, но взятое на изготовку оружие не пригодилось. Дом был пуст.

Тщательный осмотр не выявил ни следов боя, ни спешного бегства, создавалось ощущение, что хозяева просто вышли на пару минут, хотя очаг уже давно остыл. У потолка висели различные пучки трав, единственную полку занимало множество горшков и ступок, в одном из углов обнаружился сундучок, который привлёк моё внимание, так что, недолго думая, я его вскрыл: замочек там висел, но удара не выдержал.

Итак, что у нас здесь? Две склянки с красной жидкостью, тут же подсвеченные системой как «*Малое зелье лечения – восстанавливает 100–150 хп, не действует на нежить, механические создания и элементалей*». Такая же склянка с

жёлтой жидкостью: «*Малое зелье регенерации – восстанавливает 150 хп за 1 минуту, не действует на нежить, механические создания и элементалей*» . И ещё одна с чем-то светло-коричневым: *«Слабое противоядие – снимает эффект отравления суммарным уроном в 60 единиц хп».*

Помимо химии, в сундучке было три желтоватых свитка, но, достав и развернув первый, я едва не сплюнул от досады:

«„Первая помощь" – восстанавливает 5 очков здоровья одному юниту. Стоимость каста – 5 очков маны. Не действует на нежить, механические создания и элементалей. Для использования необходима „Магия Жизни 1"».

Ну где эта тварь была, когда я пробовал «Мага»? До 35-го уровня ни одной лечилки! Хотя «Магия Жизни» у меня была – специально брал, чтобы войска хилить. И куда я её теперь дену? На аукцион выставлю? Ага, счаз-з-з! Вот хрен вам всем, а не комиссарское тело – удавлюсь, но не отдам. Пусть даже «Магия Жизни» с «Магией Смерти» не сочетается, то есть изучить я её никак не смогу.

Ладно, откладываем в сторону этот свиток и достаём второй. Бумага развернулась, открывая ещё один сложный рисунок в светло-фиолетовых тонах, тут же продублированный системным сообщением:

«„Малый экзорцизм" – снимает слабые проклятия. Стоимость каста – 10 очков маны. Не действует на нежить и механические создания. Для использования необходима „Магия Жизни 1"».

Н-да, это уже даже не смешно. Сейчас в третьем обнаружится «Духовная броня», вот сто пудов.

«„Малая каменная кожа” – уменьшает получаемый физической урон в ближнем и стрелковом бою на 10 % в течение 1 минуты. Стоимость каста – 15 очков маны. Для использования необходима „Магия Природы 1”».

Бинго! Вот эта штучка мне действительно нужна и, что называется, ещё позавчера. Поднимаю правую руку ладонью вверх и мысленно вызываю свою Книгу Знаний. Тяжёлый фолиант материализуется в воздухе и падает в раскрытую ладонь, как обычно норовя свалиться на пол. Раскрываю переплёт и пролистываю до девственно чистого раздела «Магия Природы», теперь кладём внутрь свиток и… – вуаля! Тот истаивает, а на странице под ним проступает тот же самый светло-зелёный рисунок «Малой каменной кожи». Проверяем интерфейс… Всё верно, стало доступно новое заклинание. Отлично.

Спелл тут же был опробован на себе и ещё на двух скелетах – не бог весть какая тренировка, но на большее маны не хватило, восстанавливается она у меня печальными темпами, и с этим ещё долго придётся мириться.

Выставив охранение, я приказал проводнику похозяйничать в доме на предмет приготовления еды, а сам занялся упражнениями с клинком. Увы, характеристики капать уже не спешили, и как бы я ни тужился, ни одной единички никуда выжать так и не получилось. Между тем ночь вступала

в свои права, и, скромно поужинав какой-то пресной кашей с овощами, пришлось идти спать.

Глава 4

На этом моменте я решил временно покинуть игровую реальность и, так сказать, размять старые кости, да и поесть в реальности не мешало, а то ещё желудок атрофируется на внутривенном питании. Кроме того, после пресной каши на воде, приготовленной мобом, среди характеристик которого кулинария явно значилась на очень второстепенных ролях, **очень** хотелось чего-то существенного. Можно даже химического, насквозь из ароматизаторов и усилителей вкуса, «идентичных натуральному», лишь язык радовался бы.

Растянувшись на лежанке, я вызвал меню и потянулся к кнопке выхода… В глазах погасло, тело ощутило мгновение дезориентации, и через секунду капсула открылась, выпуская меня из плена виртуала. Игла покинула вену, попутно обрабатывая кожу заживляющим средством, благодаря которому уже через пару минут на месте укола не будет даже пятнышка, и я неторопливо встал, с наслаждением потягиваясь.

Следующие полчаса были заняты обычной холостяцкой рутиной: сходить на кухню и включить чайник, бросить уже слегка несвежее бельё в стирку, голым вернуться на кухню и залить порцию лапши быстрого приготовления кипятком, то же самое проделать с пакетиком чая и, пока ужин бла-а-ародного Рыцаря Смерти имеет честь доходить до кондиции, забраться в благословенный горячий душ. Ка-а-айф…

Скромная трапеза проходила под бормотание старенького жидкокристаллического ящика на стене. Раритетная вещь, однако! Давно можно было бы заменить на что-то поновее, но я смысла не видел, для кухни он самое то – звук есть и ладно, а остальное – излишества, только отвлекающие от приёма пищи.

В мире всё было как обычно: где-то кто-то кого-то ограбил, где-то кого-то сделали козлом отпущения и, плюя на все законы о «до решения суда», уже на все лады расписывали, какой он негодяй и пожиратель невинных девственниц, учёные получили какой-то интересный результат в опытах по плазменной энергетике, и умный профессор честно пытался объяснить тупому журналюге, чего они такого добились и чем вообще занимаются, естественно, две трети выступления вырезали, а потом мымра с напрочь отчищенными от следов высшего образования глазами, не знающая значения половины слов, которые произносит, пыталась объяснить народу, чего такого сказал дяденька, по ходу дела переврав всё напрочь. Тоска, одним словом. Так и посидели.

Утро я встретил в кровати, выспавшийся и довольный. По большому счёту, смысла в подобном отдыхе не было – пребывание в капсуле более чем заменяет обычный сон, и после выхода из неё тело пребывает в бодром и полном энергии состоянии. Если до этого я не забыл пополнить блок с питательным раствором, разумеется, но это не про меня. Конечно, периодически нужно делать перерыв и давать организму

отдохнуть предусмотренным природой способом, но сроки там несерьёзные – раз в месяц-полтора большинству людей более чем достаточно. Питаться нормальными продуктами требуется куда чаще. И тем не менее лично я любил время от времени выспаться по старинке, кроме того, и у пребывания в виртуале есть ограничения. Нельзя сидеть там сутки напролёт и оставаться бодрячком – разум перенапряжётся. Не мозг, а то, что сейчас модно называть «ментальной оболочкой», как бы на это упрощение ни ругались товарищи профильные академики. А в результате такого перенапряжения умная автоматика заставит прочувствовать весь спектр ощущений, вынуждающих человека «уйти на перезагрузку», сиречь заснуть уже в виртуальной реальности. Хочешь этого избежать? Выходи в реал и будь там свеж, бодр и радостен, благо та область «ментальной оболочки», через которую идёт подключение к капсуле, в обычной жизни не нужна. Не хочешь? Ну тогда спи в виртуальной реальности, никто не мешает…

Позавтракав очередным сублиматом, я проверил электронную почту и, ожидаемо, не обнаружил там ничего заслуживающего внимания. Спама, конечно, было… Но не будем о грустном.

Возвращение в капсулу прошло буднично, как и вход в игру. Судя по логам, за прошедшую ночь тут ничего не изменилось – никто больше из агро-зоны к нам на огонёк не заходил, внезапных налётов не случалось, впахивающие в ка-

честве разведки духи никаких рейдов инквизиторов и прочих антисоциальных элементов на моих землях не встретили. Зато Могильный холм в интерфейсе управления Замком уже значился как построенный, открывая мне найм зомби и пару следующих в ветке строительства зданий. А так как наличие доступных, но не нанятых войск, а также простой строительных работ – есть грубое упущение, его следовало срочно исправлять.

Итак, зомби…

«Интеллект: 3

Сила: 16

Выносливость: 21

Ловкость: 2

Сила магии: 1

Устойчивость к откату: 1

Ментальная выносливость: 1

Умения:

„Владение одноручным мечом 1” *– умеет пользоваться одноручным мечом на начальном уровне.*

„Нежить” *– невосприимчивость к ядам, болезням и проклятиям, не подвержены усталости. Урон, получаемый от заклинаний „Магии Света” увеличен на 20 %.*

„Мёртвая плоть” *– получаемый физический урон снижен на 10 %.*

Цена: 150 золотых.

Доступно 8 единиц».

Жмём на иконку «Творца» и получаем пять очков характеристик, четыре пихаем в Ловкость и одно в Интеллект. Вот, теперь эти ребята реально на голову опаснее скелетов. Цена – 1320 золотых. У меня сейчас 8406: дневной доход тоже успел капнуть. Нанять. Сразу хватаем вышедший из здания отряд курсором и отправляем их ко мне.

Далее… Гильдия магов наконец-то сияла в интерфейсе зелёным, показывая, что её можно начать строить, что мы немедленно и осуществим.

«„Гильдия магов 1” – позволяет покупать книги заклинаний подчинённым. После этого они могут изучать заклинания, доступные игроку, и использовать их. Также позволяет осваивать в Академии тёмной магии второстепенные магические умения.

Цена: 2000 золотых, 5 мер дерева, 5 мер камня».

Контуры выбранной мной на мини-карте площадки вдоль дороги к деревне на миг высветились белым, и началась привычная картина роста нового здания. На этом управление Замком пока можно было отложить и заняться более насущным вопросом, а именно – поиском ресурсов для Академии тёмной магии, которая стоит ни много ни мало 3000 золотых, 10 мер камня и 10 мер серы. Сера и золото у меня были, первой – так вообще аккурат нужное количество, а вот с камнем намечались проблемы, нынешними темпами мне его добудут только через четыре дня, а это недопустимая трата времени, следовательно, надо было изыскать резервы. Пом-

нится, по словам Дирика, дальше, за уже работающей каменоломней, и воздушная разведка призраков это подтверждала, должны быть ещё, но местность была плотно оккупирована всевозможным диким зверьём, а значит, её надо чистить. Так, что у нас со скелетами? Угу, из 20 отправленных с барахлом более-менее восстановить очки жизни успели только 11, плюс 6 уже сидевших в Замке… Перераспределяем – и вот 17 самых целых отправляются во главе с Мардором на зачистку, а 9 остаются сидеть гарнизоном в Замке. Добавим к отряду ещё пяток костяков, сидевших на кладбище, и пару ближайших призраков-патрульных, и того, где-то через часдва, отряд в 22 скелета и 3 духа соединится, начав выполнять приказ. Мало, конечно, но с мелкими стаями зверей должны справиться, не зря же я Мардору интеллект качал, ну и на крайний случай я всегда могу взять прямое управление боем через интерфейс.

Начавшееся столь чудесно утро столь же чудесно продолжилось, конечно, слегка поднадоевшая порция вяленого мяса с водой (игровому персонажу тоже надо есть, если он, само собой, не нежить) – это не господский завтрак в деревеньке, а жёсткая кровать отшельника – не мягкая перина с симпатичной крестьянкой под боком, зато Замок с уровня снят, и больше мне ничего не мешает выполнить квест, дочистить деревеньку и попрактиковаться в «Некромантии». Так что после завтрака и небольшой разминки (увы, опять ничего не капнуло), к которой я привлёк и Джона, ибо не дело прохла-

ждаться, пока хозяин потом обливается, я приказал скелетам, оставленным у логова гноллов, взяться за верёвки. Последовал сильный рывок – и балка с печальным «хрусть» вышла из пазов, а следом за ней обрушилось перекрытие. После повторения манёвра у двух других входов, мне пришло сообщение об уничтожении логова и обещанных опыте вместе с новым уровнем, а рядом с обвалившимися входами проступили кучки ресурсов. Так-то лучше.

Так, очко талантов тратим как обычно (можно кричать «Ура!» – первая сотня маны достигнута, я теперь, типа, великий чародей!), и что там предлагают?.. Взглянув на иконки выбора умений, я устало потёр глаза.

Нет, этот искин меня точно за что-то невзлюбил! Или я когда-то наступил на мозоль Богу Корейского Рандома? Нет, ну это же форменное издевательство. Система на выбор предложила мне взять новую ступень в «Благородстве», что добавило бы мне прирост войск в Замке уже на 17,5 % или… да-да, она опять вернулась! «Тактика 1»!

Мой палец потянулся к кнопочке «Благородство», но застыл на полдороге, законы я свято чту. Особенно законы Мерфи, и что-то мне подсказывает, что, откажись я от этого навыка ещё раз-другой, и уровня до 50-го его больше не увижу, к тому же у меня в войске уже скоро появятся некроманты, а вот ими командовать и задавать схемы действий уже было бы неплохо, так что да, настало твоё время! И быстро, пока не передумал, я выбираю соответствующий навык. Не

поменялось ли чего с прошлого раза, когда я его брал?

Как выяснилось, не поменялось: всё то же «Увеличение скорости и координации войск», что по факту было ну совсем крошечным ускорением всех действий солдат, процента эдак на три, и чуть более адекватными действиями юнитов в группе, плюс уменьшение времени отклика на команды, а главное – возможность строить тактические схемы, командовать манёвры, устраивать засады. В общем, вещь полезная, но только при условии, что управляющий войсками командир умеет что-то большее, чем просто «Абыр!» и давить всех массой в лоб. Лично я далеко не Суворов, Кутузов или Багратион, но кое-что умею – нахватался, пока выбирал расу, да и режим обучения в современных стратегиях некоторые люди на полном серьёзе сравнивают с офицерскими курсами, порой не в пользу последних.

Но что-то я отвлёкся. Итак, уровень взят, навык получен, пора двигаться дальше, а дальше у нас – дозачистка деревни, заодно и опробуем одну из схем.

Приказав одним скелетам топать с грузом в Замок, а другим собирать по пути куски тел вчерашних нападающих и тех, кого я буду добивать прямо сейчас, я обнажил меч и двинулся вперёд.

К деревне мы подошли, имея с собой запас в 15 окончательно мёртвых зомби, хотя, если быть совсем точным, то в 5 целых и 10 серьёзно порубленных, впрочем не думаю, что навыку это будет критично важно. Итак, тела в кучке… Ак-

тивация! Кучка уже привычно испарилась, оставив вместо себя трёх скелетов первого уровня без оружия и доспехов. За них мне дали 90 очков опыта, и ещё 1000 я заработал, добивая вчерашних подранков.

– Отряд, разбиться по пятёркам. Состав: один высокого уровня, один чуть ниже. Остальные – первого.

Не прошло и десятка секунд, как отряд поделился на 3 группы, пардон, уже на 3,5, но в половине были те самые три новоподнятых безоружных скелета, так что её за группу не считаем. Эх, шустро они всё-таки, уж чего-чего, а дисциплины у мертвецов не отнять.

– Задача: обследование деревни. Группа входит в дом и осматривает его. При обнаружении живых – эвакуировать, мёртвых – вытаскивать и складировать перед домом, активных мёртвых – отступать на улицу, окружать и уничтожать. Далеко друг от друга не отходить, в случае обнаружения более одного противника отступать на соединение с другими пятёрками. Выполнять!

Отряды скелетов шустро зашагали в сторону деревеньки. «Тактика» всё же сильно упрощает жизнь. Я поспешил присоединиться к своему истлевшему войску – команда командой, но тремя группами они деревню будут чистить до вечера, а мне ещё надо навестить серное месторождение.

Истребление дикой нежити шло довольно спокойно. Учтя вчерашнюю ошибку, я не стал сразу углубляться в сожжённое поселение, а очень аккуратно стал чистить крайние дома,

тщательно проверяя все дыры и завалы. Разумеется, агро-зона местных мертвецов и не думала уменьшаться, так что стоило потревожить одного зомби, как из всех подвалов начали вылезать по два-три, но, как я уже сказал, чистили мы аккуратно и, сагрив слишком большую группу, тут же отступали, пользуясь преимуществом скелетов в скорости, после чего я уже спокойно выносил растянувшуюся вереницу медлительных преследователей. При разнице показателя Ловкости в 9 раз это было совершенно не сложно.

Как только шкала опыта достигла цифры в 23 000, меня поздравили с получением девятого уровня. Очко талантов отправилось в Ментальную выносливость, а вилка представляла собой выбор между «Военачальник 3» (опыт, получаемый войсками увеличен на 22,5 %) или «Некромантия 3» (возможность поднять 25 % убитых врагов в виде скелетов или зомби). Тут всё было очевидно, и я взял улучшение возможности поднятия мертвецов. Однако отвлекаться на созерцание подросших параметров было некогда, скорее наоборот.

Всё было хорошо ровно до момента, как мы приблизились к центру поселения. Если по краям деревни в засадах сидело по одному-два неупокоенных крестьянина, то тут уже из подвалов и сарайчиков лезло сразу по пять – семь, и так с нескольких домов разом. Мои же 15 скелетиков уже порядком истрепались – то один, то другой зомби всё-таки успевали кого-то ударить, и от этого никуда не было деться, так что

постепенно мои поисковые пятёрки приходилось тасовать, отводя мобов с критически малым количеством хп в тыл. На данный момент у меня в строю было ещё 7 более-менее целых бойцов, но помощи от них уже ждать не приходилось, скорее, наоборот – нужно было отвлекаться на их сохранение. Но даже это, в принципе, проблемой не являлось: оставил бойцов в конце улицы – и работай один в своё удовольствие, время от времени притаскивая к ним «на буксире» раненых зомби с полоской жизни буквально на один тычок. А что? Если есть возможность без риска войска качнуть, то этим надо пользоваться. Риска же тут мне не было, даже в соотношении 1 к 10. Будь дело в узкой пещере, там да – я упарился бы и с крайне высокой вероятностью склеил бы ласты, также, будь я магом, давно потратил бы всю ману и стал лёгкой добычей, а так кругом столько препятствий и мест, куда можно запрыгнуть, путая и разбивая порядки тупых мобов, что получается даже не бой, а избиение. И всё бы хорошо, но тут показался «босс».

Выглядел он как облачённый в рваную накидку мертвец, опирающийся на простой деревянный посох, когда-то аккуратная борода и волосы, явно являвшиеся предметом гордости этого деда, сейчас были всклокочены, спутаны и заляпаны грязью вперемешку с засохшей кровью. Подпись передо мной гласила: «*Мёртвый знахарь. Ревенант 1-й ступени. Уровень 8*».

И должен заметить, ревенант – это плохо. По местной ми-

фологии, ревенант – это самостоятельно поднявшийся мертвец, ведомый чувством ненависти и мести к своему убийце… Ну и ко всему живому до кучи. В принципе, первая ступень – это моб чуть сильнее призрака, ранг у него где-то 3,5, по сути тот же зомби, только куда шустрее и умнее, но неприятность в том, что ревенант сохраняет большую часть своих навыков, причём в том же виде, что они были при жизни. Иначе говоря, я напоролся на кастера восьмого уровня с живучестью весьма крепкого милишника. Для понимания ситуации стоит отметить, что я сам имею всего девятый уровень, и я **только** милишник.

– Ты, видимо, Гунарр, местный знахарь? – озвучиваю очевидное, срубив голову очередному мёртвому крестьянину и отскакивая от остальных. Отскочил я для того, чтобы можно было или убегать, или сократить расстояние до старика, по ситуации. А разговор начал в надежде на «Дипломатию». Не то чтобы я очень верил в возможность переманить ревенанта, но попытаться стоило, в конце концов, мы из одной фракции, он должен был сохранить разум, и я убил его убийцу. – Я убил того демона, что сделал это с тобой и твоей деревней! Нам незачем сражаться!

– Незачем? – приглушённо просипел немёртвый. – Ты жив, а я – нет! Мне не нужно больше причин!

– Я – Рыцарь Смерти и новый повелитель этих земель! Мне служит нежить, и энергия Смерти струится по моим жилам не меньше, чем у тебя! Присоединяйся, и ты сполна смо-

жешь отомстить демонам!

Слова банальны, но других и не надо, наоборот, если буду слишком усложнять, моб может не понять. К тому же на разглагольствования и времени нет, зомби-то останавливаться и не помышляют, так что приходится бегать.

– Присоединяться? Ты сам скоро присоединишься ко мне!

Он взмахнул посохом, и пробившиеся из-под моих ног побеги вьюна их очень шустро оплели. Вот же сволочь! Записи в интерфейсе тоже не порадовали:

«Использование умения „Дипломатия" – провал.

На вас наложено заклинание „Путы" – Ловкость понижена на 6 единиц. Время действия – 2 минуты».

И словно произошедшего было мало, эта тварь начала вешать на зомби «Каменную кожу»… Что ж, в какой-то мере это было ожидаемо, так что действуем. Рывок навстречу ревенанту, одновременно отдавая скелетам приказ проваливать подальше – мне от них помощи сейчас всё равно ноль, и отвлекаться на управление я в ближайшее время не смогу, если же их перебьют пролезшие где-то сбоку мертвяки, будет жалко.

Путь пытается преградить мёртвый крестьянин и замахивается какой-то мотыгой, но слишком медленно – косым ударом сверху вниз сношу ему голову и плечо. Ещё пять метров, три… Глобальный кулдаун с заклинаний знахаря ещё не спал, и навстречу моему мечу поднимается посох. Быст-

ро, но бессмысленно, так как удар был обманным, и в боку противника возникает глубокая рана. Подныриваю под ответный взмах древка и вспарываю мертвецу живот, одновременно выходя за спину. Ещё удар – и опять попал, но сил перебить позвоночник не хватило, и клинок увяз в стыке шеи, едва не вывернувшись из рук вместе с поворотом ревенанта. Потерю времени пришлось компенсировать, жёстко блокируя щитом дубину противника, но щит выдержал, позволив мне полоснуть бывшего знахаря по руке.

Если бы мы были одни, то я его сделал бы без труда. Пусть сила и скорость у нас были почти равны, но я элементарно техничней и опытней, но проблема в том, что мы не одни и с каждой потраченной на поединок секундой окружающие нас зомби всё приближались. Одного-двух я ещё переживу, но стоит им зайти со всех сторон, тут мне и конец – задавят.

Потому, нанеся ещё несколько порезов, ни один из которых так и не стал критическим, я поспешил разорвать дистанцию и вырваться из почти сомкнувшегося кольца. Полоска здоровья ревенанта застыла на половине от максимума, но на улицу, где шёл бой, уже выползли порядка трёх десятков зомби, и игнорировать их уже было нельзя.

Шаг в сторону наиболее тонкой цепочки трупов, и, отведя щитом удар дубины, срубить держащую её руку. Пропустить мимо торса тычок кочергой от его соседа и в повороте, возвратным движением, чиркнуть ему по лицу кончиком меча. Вновь шаг, и удар по спине первому с разрывом дистанции

– останавливаться нельзя, только темп.

Подлючий знахарь не преминул воспользоваться передышкой, и буквально из ниоткуда на меня налетел рой ос, призванные магией насекомые бросались на лицо, лезли в глаза и рот, отвлекая внимание и вызывая невольное матоизвержение. К счастью, у меня хватило мозгов не останавливаться, так что затоптать меня не смогли. Правда, пришлось весело, всё-таки бег с препятствиями по сожжённой деревне, когда тебя то и дело норовят ужалить в глаз, то ещё удовольствие.

Дальше всё было весьма муторно и долго. Подтянувшиеся уже со всех развалин зомби пытались до меня добраться, я же пытался не позволить им этого, постепенно сокращая число преследователей по принципу «ударил – убежал». Мана у ревенанта кончилась минут через десять подобных развлечений, к счастью, ничего страшнее замедления и пчёлок в его арсенале, как видно, не нашлось, и тем не менее, исчерпав запасы, эта сволочь решила отступить и отсидеться, загородившись оставшимися зомби.

К тому моменту я уже слегка запыхался, пусть общая усталость тела в игре регулируется параметром выносливости, да и ощущения наливающихся свинцом частей тела намного слабее, чем в реальности, равно как и болевые ощущения (ещё бы, будь боль «неотключаемой» и не настраиваемой, и попадание в Камеру пыток дроу или демонов могло бы привести игрока к сумасшествию, а администрацию и авторов –

на скамью подсудимых), но увлекательный паркур по деревне в сопровождении добрых пчёлок всё-таки изрядно утомил, да и постоянные укусы во все открытые части тела радости не добавляли, даже с учётом лежащей на мне первое время «Каменной кожи» было неприятно.

В общем, когда число противников сократилось достаточно, чтобы можно было прекратить скакать кузнечиком, на оставшихся зомби пошёл очень злой, недовольный и слегка опухший Рыцарь Смерти, страстно желающий добраться до одного недобитого пасечника. И вот мы остались наедине. Знахарь и я в замкнутом пространстве, из которого ему некуда деваться – не стоило гаду забираться в подвал одного из разрушенных домов.

– Я всё ещё предлагаю тебе присоединиться ко мне. Ты показал, что вполне разумен и можешь грамотно распоряжаться отведёнными ресурсами. Подумай, под моим началом ты смог бы добиться куда большего!

Знаю, что вряд ли сработает, но просто так взять и зарубить заклинателя, способного вешать баффы на войска, не позволяет жадность, даже несмотря на крайнее раздражение. Вот когда он откажет, можно и душу отвести…

Вместо ответа, ревенант достал из рукава колбу с ярко-алой жидкостью, встряхнул её и начал замахиваться.

«Твою …!» – не то подумал, не то вслух выругался я, рысью выметаясь из подвальчика, куда успел спуститься за знахарем.

В логах даже вспыхнуло *«Ловкость +1»*. М-да, взведённый и готовый к применению «*Жар Ада*», эдакий магический аналог старого доброго нитроглицерина, окрыляет. С громким «бух» подвальчик сложился, погребая в себе этого шахида-самоучку и мои возможные трофеи.

– Скотина! – пинаю ближайшую головешку и только потом обращаю внимание на всплывшие системные сообщения:

«Вы очистили разорённую деревню от монстров.

Награда: 1000 опыта.

Доступно задание „Найти выживших". Не все жители деревни находились в своих домах, когда её постигло несчастье, возможно, вы сможете найти их по ближайшим лесам.

Награда: 1—10 жителей поселения.

Штраф за отказ / провал: Нет».

Дочитав сообщение, вздыхаю и присаживаюсь на ближайший подходящий предмет. Им оказалась опрокинутая и слегка грязная колода для рубки дров, но меня это мало волновало.

Итак, поиски… Принимаем, куда деваться? Что у нас дальше? Смотрим логи, угу. Бой оказался довольно насыщенным, принёсшим мне в общей сложности аж 3 единицы Выносливости (пчёлки и бег по сложной местности), 3 – Ловкости (две всё за ту же сложную местность и одна за красивое выпрыгивание из подвала), ну и единичка Силы обло-

милась.

Всего у меня теперь было 28 689 очков опыта – девятый уровень, и до следующего оставалось 311. Правда, дневной лимит я опять исчерпал и уже чувствую, чем мне это грозит.

Раскидав приобретения «духовные», я перешёл к приобретениям «материальным». Очистить-то деревню я очистил, но её ещё следовало «захватить». Ожидающие за границей поселения скелеты получили приказ двигаться ко мне и собирать тела в кучу, я же пошёл искать остатки Дома старосты. Пришлось слегка поплутать, но в итоге я обнаружил их. В доме старосты сохранилось даже крыльцо, при прикосновении к которому Кольцом Лорда в логах всплыл очередной текст:

«Поселение захвачено. Внимание! Деревня разрушена, и в ней нет жителей, но вы можете её восстановить и заселить крестьянами, тогда она вновь станет приносить доход.

Цена: 5000 золотых.

Желаете начать строительство? Да / Нет».

Пять тысяч… У меня всего сейчас 5086… Но вторая деревня нужна: это внутренняя торговля, плюс какая-никакая пристань с лодками и, возможно, дополнительный найм крестьян. Последнее особенно важно. Что ж, ладно, жмём «Да» и наблюдаем, как обугленные брёвна домов вокруг начинают сбрасывать с себя сажу и наращивать объём до изначальной величины, провалившиеся крыши поднимаются на свои ме-

ста, обрастая соломой, поднимаются упавшие заборы и наливаются зеленью сгоревшие плодовые деревья. Завершился процесс появлением над домом старосты флага с моим гербом.

На мини-карте моих владений также появилась новая пометка с гордым названием «Речная», потенциальным доходом +500 золотых в день и +3 меры самоцветов в неделю, последнее, видимо, добыча жемчуга? Неплохо. Плохо то, что вся эта радость заработает, когда в деревне появятся жители, минимум 50, сейчас же население мигает мне ноликом. К счастью, как я и надеялся (и чуть-чуть рассчитывал, всё-таки у меня высшая сложность карты), тут была возможность найма, но бегунок уныло показывал, что доступно для найма 0 из теоретически возможных 25, то есть крестьян здесь я смогу нанять только на следующей неделе, увы. Надо будет поскорее отловить выживших и, может, прислать кого-то из подручных Дирика. Кстати, и оставить тут гарнизон, а то ещё налетит кто.

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.