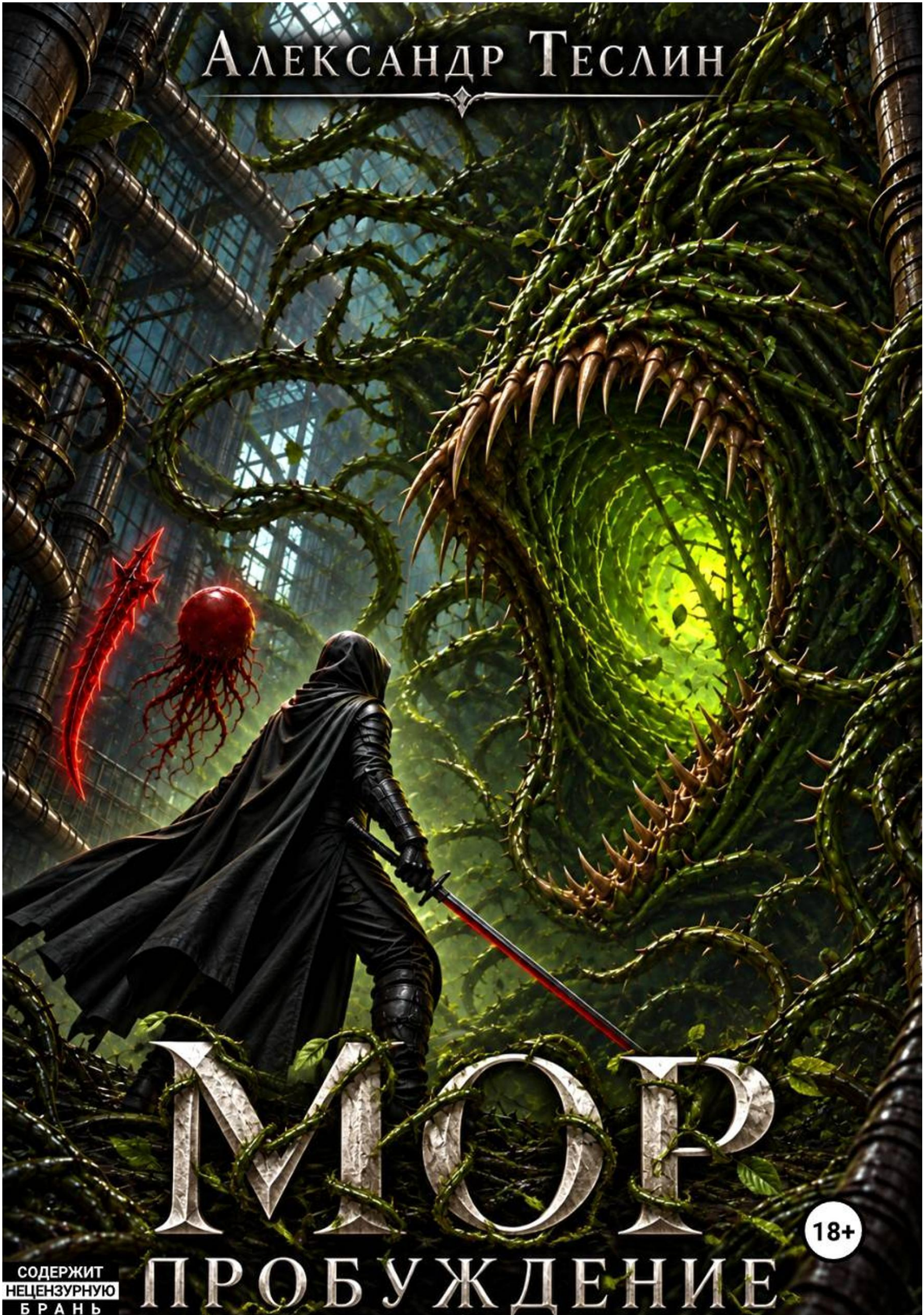

Александр Теслин
МОР
ПРОБУЖДЕНИЕ
18+
СОДЕРЖИТ НЕЦЕНЗУРНУЮ БРАНЬ

Александр Теслин

Мор. Книга 1. Пробуждение.

«Автор»
2026

Теслин А.

Мор. Книга 1. Пробуждение. / А. Теслин — «Автор», 2026

Более двух лет назад нагрянула Великая катастрофа, и привычный нам мир перестал существовать. Цивилизация рухнула, города превратились в руины, а мёртвые заняли место живых. Те, кому удалось пережить первые дни апокалипсиса, были вынуждены забыть о прежней жизни и приспособиться к новому, жестокому миру.Но история героя, который ещё недавно был одним из множества мертвецов, начинается только сейчас. Вернувшийся разум не принёс ни воспоминаний, ни имени, ни ответов.Вместо них появилась Система, открывшая перед ним путь, которого, возможно, вообще не должно было существовать. Ведь смерть не стала концом, а возвращение разума не сделало его человеком.Теперь придётся заново знакомиться с миром, разбираться в его правилах, выяснять, кем же он стал, и попутно стать сильнее. Потому что слабые здесь долго не живут. Даже если они уже мертвы.

© Теслин А., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Пролог 6
Глава 1: Пробуждение 9
Глава 2: Мир не стал добрей, но стал понятней 17
Глава 3: Разбор лога 26
Интерлюдия: Ксар’дэн Велир 43
Глава 4: Подготовка и инвентаризация 52
Глава 5: Первая охота 62
Глава 6: Громила 71
Г 84
Конец ознакомительного фрагмента. 85

Александр Теслин
Мор. Книга 1. Пробуждение.

Пролог

Ночь была глухой. На парковке у небольшого двухэтажного фитнес-центра не горел ни один фонарь. Тишина казалась абсолютной, и лишь где-то вдали шелестела листва.

Внезапно воздух сжался, будто втянулся сам в себя, и пространство едва заметно дрогнуло. На миг вспыхнула тьма. Не свет, а нечто противоположное ему. Тёмная волна скользнула над асфальтом, словно сама ночь на мгновение моргнула. Воздух похолодел, пространство исказилось и тут же пришло в норму, оставив после себя лишь слабый запах озона.

На месте вспышки лежал небольшой артефакт. Чуждый, словно выброшенный сюда из другого времени и другого мира. В его центре тускло пульсировал свет, будто сам предмет ещё не до конца понял, где оказался.

Он напоминал нечто среднее между механизмом и магическим сосудом, сплетённым из шестерёнок и трубок, заключённых в гладкий корпус из неизвестного металла с голубым оттенком. Размер артефакта позволял ему уместиться на ладони человека. В его сердце вращалась гексаграмма. Линии узора втягивались внутрь, поглощая сами себя, как бесконечный механизм. Казалось, что он жил собственной жизнью и внутри него действовали совсем иные законы пространства.



С каждой секундой свет в центре артефакта разгорался всё ярче, пока не стал напоминать раскалённый уголёк. Вслед за светом пришёл звук. Едва различимое шарканье, будто кто-то медленно брёл по асфальту.

Шум постепенно усиливался и распространялся всё дальше. Так продолжалось пару часов, пока шарканье не начало стихать. Вскоре в радиусе пятисот метров вновь воцарилась тишина. Шаги исчезли. Остался только редкий шелест листвы на ветру.

И тут пространство вновь дрогнуло. Но на этот раз гораздо мощнее. Воздух задрожал, и тьму рассекла вторая вспышка. Сама она была беззвучной, но следом пространство наполнил низкий гул, напоминающий вибрации трансформатора. Сгусток тьмы развеялся, а на его месте возник силуэт.

Перед артефактом стоял молодой парень лет восемнадцати. Он будто вырос из самой ночи. Его красные глаза излучали холодную решимость и едва сдерживаемое раздражение. Черты на мраморно-бледном лице были острыми и правильными, словно природа выточила его без права на ошибку: резкий подбородок, тонкие скулы, заострённые уши и белые волосы с лёгким пепельно-серым оттенком.

Ростом он был около полутора метров. Его экипировка тёмно-красных и чёрных оттенков напоминала произведение искусства маготехнологий. Алый плащ ниспадал с его плеч, словно стекающая по клинку кровь. Чёрная футуристичная броня с красными элементами, выполненная из неизвестных композитов, напоминала сверхтехнологичный скафандр. Пояс был стянут ремнём, а на чёрной цепочке висел медальон. Всё в нём говорило о том, что он чужд этому миру.

Незнакомец опустился к артефакту и, взяв его в руки, принялся за настройку. Полминуты спустя он поднялся и осмотрелся. Убедившись, что поблизости никого нет, направился к ближайшему зданию, держа устройство на ладони.

Глава 1: Пробуждение

Темно-серый цвет. Не было ничего. Ни мыслей, ни желаний, ни каких-либо чувств. Только темно-серый цвет. Я не знаю, как долго смотрел на него, прежде чем в голове появилась первая мысль: «Где я?»

Но, как внезапно эта мысль возникла, так же мгновенно она и исчезла. Будто эхо, эти два слова кружили у меня в голове, не вызывая понимания. Я не знал, что они значат. В голове не было ни одной связной мысли. Только эти два слова. И темно-серый цвет.

Спустя неизвестно сколько времени, может, пять минут, а может и пять часов, промелькнула новая мысль: «Кто я?»

Но и она тут же растворилась, оставив за собой словно послевкусие всё те же два слова. И всё тот же темно-серый фон.

Прошло ещё какое-то количество времени. На этот раз казалось меньше, чем раньше. В голове появилось нечто иное. Даже не мысль, а скорее, инстинктивное желание, осознать себя в пространстве. Но я не чувствовал ничего. Вестибулярный аппарат не подавал ни малейшего сигнала. Я не знал, сижу ли, лежу, стою или... существую вообще.

Почти наугад, не понимая, как это делается, я дёрнулся. И вдруг привычный темно-серый цвет сменился. Я понял: всё это время я смотрел в потолок.

Осознание пришло резко. Как будто что-то в голове щёлкнуло, и с этим щелчком в меня ворвался поток мыслей. Первое: я понял, что лежу. Второе: пришёл ответ на мой самый первый вопрос «Где я?». Ответ простой — на полу.

Дальше понеслись вопросы: «Кто я?», «Что я здесь делаю?», «Почему я ничего не чувствую?» Я попытался начать рассуждать. Но мысли приходили тяжело, словно продирались сквозь вязкую тьму. Если я смог пошевелиться, пусть и наугад, значит, возможность двигаться у меня есть. Это уже что-то.

Я стал пытаться повторить этот «подвиг». Хоть как-то пошевелиться снова. И, спустя каких-то пару десяток попыток, мои старания были вознаграждены: я начал понимать, как управлять телом. Как бы странно это ни звучало, оказалось, что достаточно просто захотеть. Я не ощущал работы мышц. Я не чувствовал напряжения. Но стоило только пожелать подняться, и я начинал подниматься. Когда человек хочет встать, он ведь не просчитывает, как именно это сделать. Как и какие мышцы при этом задействовать. Нет, он просто встаёт. Вот к такому принципу я и пришёл за это время. И это было странно. Словно я заново учился управлять телом.

Следующим шагом я решил заняться зрением. Попробовал помахать рукой перед лицом, и сделал несколько выводов. Во-первых, качество зрения оставляет желать лучшего. Я различал силуэты пальцев, но никаких мелких деталей. Всё было расплывчатым. Во-вторых, отсутствие цвета. Всё, что я видел — это оттенки серого. Множество оттенков. И наконец, в-третьих, самое странное — изображение двигалось не плавно. Будто зрительный сигнал поступал в мозг с задержкой. Вместо видеопотока я наблюдал последовательность кадров, словно смотрел слайды с интервалом в полсекунды.

Осмотреться толком не получилось. Но даже через это странное восприятие я понял, что нахожусь в довольно большом и почти пустом помещении. Прямо передо мной, небольшой стол. А на нём, чёрный куб, по видимому являющийся каким то технологическим девайсом. Остальное терялось за серой пеленой. Мой обзор ограничивался радиусом в пять-шесть метров.

С трудом встав, обернулся назад и увидел диван с лежащим на нём человеком. Сразу же пришла мысль растолкать его и попросить у него помощи, а, возможно, ещё и ответы на мои вопросы. Дотронувшись рукой до его груди, начал потихоньку его расталкивать, но результата

это не приносило: он просто игнорировал мои старания. А это были именно старания, потому что пока я пытался его разбудить, пару-тройку раз чуть не присоединился к нему. Не став на этом останавливаться, я подошёл к его голове, чтобы осмотреть его внимательнее, и увидел следующую картину: кожи на его лице практически не было, вплоть до скальпа, как и приличного куска шеи.

Да уж, теперь понятно, почему он не реагировал. Пришёл я к вполне логичным выводам, мысленно вычеркнув этого парня из списка потенциальных игнорщиков. А в том, что это именно парень, я убедился, пока пытался его растолкать.

Продолжив его осмотр, увидел, что на шее у него висела цепочка, на которой был круглый диск, похожий на большую монету. На нём было какое-то изображение, но с моим зрением что-то разобрать, не удалось.

Он был облачен в необычную одежду, похожую на мантию, но самым странным оказалось то, что на нём были элементы брони. Хотя нет, не элементы, а весь костюм представлял собой какой-то технологический скафандр. Интересно, зачем? Тем более что, как оказалось, он не особо-то ему и помог. Больше ничего необычного разглядеть не получилось.

Скинув его ноги с дивана, на котором он лежал во весь рост, я уселся рядом с ним и решил обдумать свои дальнейшие действия. И тут меня осенило: рядом со мной лежит мёртвый человек, а я не испытываю абсолютно никаких чувств. Меня даже не испугало моё состояние, хотя я прекрасно осознаю, что до нормального ему, мягко говоря, очень далеко.

Нужно найти помощь. Хоть какую-нибудь. Сам я, в нынешнем состоянии, со всем разобраться точно не смогу. Встав, решил крикнуть, вдруг есть кто поблизости.

— Ахгхахгхахгххгхааа… — только это и смог глухо и сипло выдавить из себя.

Так. Ещё одна проблема нарисовалась. Нужно разбираться. Произнесение слов — это довольно сложный механизм, который включает в себя работу мозга, дыхательной системы, голосовых связок и артикуляционного аппарата. Мозг подаёт сигнал, воздух из лёгких поднимается через трахею, в гортани начинают вибрировать голосовые связки, создавая звуковой сигнал. А дальше дело остаётся за артикуляционным аппаратом: язык, губы, нёбо и челюсть формируют конкретные звуки. И что-то мне подсказывает, что проблемы у меня именно с последним пунктом, а если конкретнее, то с языком.

Как я это определил? Достаточно просто. Пока всё это обдумывал, я пытался произносить разные звуки и смог выговорить букву «м», а для этого нужна работа челюсти и губ. Но вот букву «н» выговорить уже не получилось, потому что там задействован язык. Возможно, просто нужно больше практики, ведь встать я тоже смог не с первого раза. Ещё, кстати, что меня удивило, откуда у меня вообще такие познания в анатомии. Но пока не стал на этом зацикливаться и решил попробовать расшевелить свой язык.

Я сел обратно на диван, ведь, во-первых, как говорят, в ногах правды нет, а во-вторых, мне сейчас понадобится максимальная концентрация, так как чтобы просто стоять и не упасть, уходит основная часть моей мозговой мощности. Хотя пока слова «мощь» и «мой мозг» кажутся понятиями несовместимыми.

Судя по тому, как туго я соображал, можно сделать вывод, что мозгами в моих мощах точно не пахнет. Тьфу ты, точнее наоборот. Ну, в принципе, что и требовалось доказать. Ведь на то, чтобы всё это осмыслить, ушло довольно-таки много времени. Нужные идеи хоть и приходили в голову, но с трудом. Словно мозг пробирается через трясину, и каждое размышление требует усилий, а мысли приходят притуплённые и с запозданием.

В итоге спустя двадцать минут я так и не добился успеха. И тут меня осенило. Судя по последним вводным, а конкретнее, той вводной, которая лежит со мной на диване, свесив с него свои короткие ножки, можно сделать вывод, что в данной местности отсутствие каких-либо частей тела может оказаться нормой. И что если у меня язык просто-напросто отсутствует? Эту теорию нужно как-то проверить. Почему «как-то»? Да потому, что я понятия не

имею, как можно понять это, ничего не чувствуя. Ведь даже если и получится нащупать его рукой, я этого просто не узнаю.

Решил встать и пройтись по помещению в поисках зеркала. Но пара минут обхода не дала искомого результата. Да и сомневаюсь, что смог бы что-то рассмотреть. Поэтому довольно-таки скоро я вернулся и сел обратно на своё место. Да, в помещении ещё было три таких же дивана, но всё же я решил выбрать уже пригретое местечко. К тому же тут была хоть какая-никакая, но компания.

Задумался. Может, я как-то связан с медициной? Ведь картина, расположившаяся справа от меня, вообще не вызывала никаких чувств. Хотя у меня вообще ничего не вызывало никаких чувств. Странное состояние: одновременно какая-то пустота и… наверное, лёгкость.

И тут мне пришёл в голову отличный план как проверить наличие у меня во рту языка. Можно просто засунуть пальцы в рот, сделать хватательное движение и вытянуть руку, словно в автомате с игрушками, которые часто стоят в торговых центрах. И если голову потянет за рукой, значит, язык всё-таки присутствует. Правда, с первой попытки может не получиться, нужно будет сделать несколько повторений этого действия. Но план однозначно рабочий. Господи, да я просто гений.

На деле проблемы появились сразу же, как я только приступил к исполнению задуманного. Просто чтобы попасть пальцами в рот, в первый раз у меня ушло больше минуты и пять попыток. Но, как говорится, кто копает, тот докопается, даже если сначала не туда. А может, так и не говорится. Неважно. Главное, что процесс пошёл.

Интересно, если кто-то зайдёт в помещение и увидит, чем я занимаюсь, не покажется ли это ему странным? Ну, не суть. Необычное и непонятное поведение может сделать мужчину даже загадочнее. Да и лежащий рядом пацан с обглоданным лицом должен немного снизить градус моей странности. Хотя может и наоборот, вызовет дополнительные подозрения.

Спустя каких-то десять минут очередная попытка неожиданно принесла успех, и голову чуть-чуть повело за рукой. О да! Всё-таки клюнула рыбка! Всего-то на семнадцатой попытке. Кто-то может сказать, что за десять минут семнадцать попыток — это очень мало, или наоборот, слишком долго для такого количества повторений. Но я считаю, что в моём состоянии это просто отличный результат. Ведь, как по мне, некто с алкоголизмом на последней стадии, имея тремор, при котором его так трясёт, что он не может попасть даже в дверной проём алкомаркета, имел бы больше шансов на более скорый успех. Осталось только разобраться, почему я не могу управлять языком.

За этими размышлениями я случайно обратил внимание на то, что над непонятным чёрным кубом, стоящим на журнальном столике рядом с диваном, что-то словно мелькает в воздухе. Приблизившись, я смог внимательнее рассмотреть находку, и с трудом, но разобрал, что это были цифры. Точнее сначала мне показалось, что там были незнакомые мне символы. Но спустя всего пару секунд они словно перестроились, и я увидел такие родные глазу цифры: **01:03:37, 01:03:36**… Последнее значение менялось каждую секунду.

Этот таймер меня серьезно озадачил, и проблема с коммуникацией сразу ушла на второй план. В голове тут же начали всплывать новые и новые вопросы. Что будет через один час и три минуты? Что если это бомба? И самое главное: как я ко всему этому причастен?

Очень надеюсь, что я не какой-то там террорист, а рядом мой сообщник. Бывший сообщник. И мы просто несчастные жертвы. Так! Однозначно нужно валить отсюда. Прости, парень, кем бы ты там ни был, взять тебя с собой не смогу. Я и сам с трудом ноги волочу, а тебе уже все равно.

Выйдя из здания, я оказался на совершенно пустой парковке, которую окружали… вроде бы деревья. Видимость была совсем ни к чёрту. Не стал особо выбирать направление, всё равно ничего не видно, и просто пошёл прямо от здания. Ну, «пошёл» — это громко сказано. Ско-

рее поковылял. Но, в свою защиту скажу, что выжимал максимум из того, что мог дать мой, оставляющий желать лучшего, организм.

Пройдя метров двадцать пять когда показался край парковки и стали чётче различимы деревья за ней, случилось что-то странное. Я уже говорил, что вижу всё как бы картинками. Так вот, последовательность была такой: картинка: вижу границу парковки и деревья; картинка: вижу размытые кроны и серое небо; картинка: вижу только серое небо. И что это за приход я сейчас словил? Или я споткнулся?

Привстав, я заметил, что нахожусь метрах в трёх от того места, где был секунду назад. Посмотрел на асфальт, там вроде бы ничего. Встал, решил повторить попытку сбежать подальше и снова на том же месте всё повторилось. Так, возможно, дело не во мне.

Попробовал обойти и выйти в другом месте, но и это не дало результата. В течение следующего получаса я предпринимал различные попытки выбраться, но цели так и не достиг. Однако удалось выяснить следующее: вокруг здания, скорее всего, существует некая невидимая стена, образующая круг с центром примерно в холле здания, где я и очнулся. При соприкосновении она откидывала назад любой физический объект. Голова у меня на плечах не только для того чтобы в неё кушать, поэтому после того как меня откинуло второй раз, я вернувшись в здание, нашёл в раздевалке обыкновенную вешалку с плечиками, и следующую разведку проводил, держа её перед собой.

Что же за напасть-то такая, одни проблемы: то руки из жопы, то мир кривой. Откуда вообще взялась эта стена, и как через неё пройти? Может её создаёт тот куб? Может по истечению таймера я смогу выйти? Или наоборот нас тут заперли и это конец? Эх… Вопросов рой, ответов хрен с горой. Не имея идей, как пройти через эту стену, решил вернуться в здание и осмотреться там.

Зайдя в помещение, первым делом подошёл к кубу, чтобы проверить время на таймере. Оставалось ещё почти что двадцать минут на то, чтобы найти отсюда выход, а пока, стоит осмотреться. И как ни странно, повторный осмотр холла дал результат. Непонятно как, но в первый раз я не обратил внимания на огромную дыру в стене. Не возьмусь сказать её точную площадь, но пройти в неё я мог практически в полный рост.

За дырой оказалась туалетная комната. Мда… не лучшая дырочка для подглядывания, скажу я. В комнате, кроме кучи строительного мусора, судя по всему, бывших стен, унитаза и раковины с зеркалом, ничего не было.

Зеркало. Точно. Наконец-то смогу осмотреть себя. Но моим планам не суждено было сбыться, скорее всего, осколки стены разбили его и зеркала осталась только рама. Присмотревшись, понял, что на раковине не хватает приличного куска. Только унитаз особо не пострадал, он был на стене, смежной с дырой. Мда, всё странней и странней.

Попытался открыть дверь, но она оказалась заперта. Что более странно — заперта изнутри. Это что, тут проводили спасательную операцию по спасению запертого в туалете? Иначе просто не знаю, как объяснить всё происходящее.

С трудом открыв дверь и пройдя в неё, я оказался в небольшом предбаннике, в котором было три прохода. Первый, из которого я вышел, вёл в туалет, второй в душ, а третий в раздевалку. Выбрав третий вариант, я зашёл в раздевалку и, бегло осмотрев её, обнаружил несколько спортивных сумок. Странно. Неужто тут кто-то ещё есть?

Дверь из раздевалки была открыта настежь и вела в холл. Туда я и направился. И уже подходя к выходу, взгляд упал на рюкзак, лежащий на лавке, которая была слева от двери. И тут я, как ни странно, впервые что-то почувствовал после пробуждения. Чувство было странным, словно нечто среднее между эффектом дежавю и интуицией.

Я подошёл к рюкзаку и начал внимательно его осматривать. Странное ощущение становилось всё сильнее и сильнее, пока я не осознал, что это мой рюкзак. Я не знал почему, но в этом был уверен на сто процентов. Решив разобраться с этим позже, взял рюкзак в руки,

потому что чтобы его надеть, мне понадобится какое-то время, а давать его мне чёрная кубическая приблуда в холле, скорее всего, не будет.

Я вышел в холл. Прямо передо мной в паре метров была еще одна дверь, ведущая уже в женскую раздевалку, судя по рисунку женской фигуры, слева от двери. Причём дверь была, как и в мужскую, открыта настежь. Не знал даже, стоит ли туда заходить, но вспомнив про таймер и отринув сомнения, переступил порог.

Как и в мужской раздевалке, тут находилось несколько спортивных сумок, но никого не было. Дверь в туалет была открыта. Мельком заглянув туда, я собрался уже выходить и продолжать осмотр здания, но решил всё же заглянуть в душ и тут же столкнулся с очередным необъяснимым явлением. Нет, я не обнаружил там голую девушку. Хотя как сказать, на полу лежал женский скелет. И более обнаженного состояния я даже представить не могу.

Решил рассмотреть его поближе. Более тщательный осмотр позволил увидеть, что на нём в некоторых местах сохранились небольшие куски засохших или, скорее, мумифицированных мышц и внутренних органов, свидетельствующих о том, что его сюда подкинули явно не из кабинета биологии. Мда… плохи мои дела. Либо я в зоне охоты какого-то монстра-людоеда, либо, что не менее приятно, сам им и являюсь. Я поднялся и как можно быстрее направился в сторону выхода.

Снова выйдя в холл, я пошёл в противоположную сторону от выхода из здания. Там были две двустворчатые двери, за которыми находился зал с тренажёрами, а справа от них располагалась лестница на второй этаж.

Я поднялся на второй этаж, быстро, насколько позволяло, моё состояние, его осмотрел и, не обнаружив никаких признаков жизни, а также зацепок или хоть чего-то стоящего, вернулся на первый, к своему уже излюбленному месту. При этом всё время осмотра у меня не выходил из головы тот скелет. Нет, я не испытывал страха или каких-либо ещё эмоций по этому поводу, просто пытался собрать всё, что узнал, в единую картину.

И, как ни странно, этот труп помог немного прояснить ситуацию. Во-первых, судя по всему, в этом здании никого не было уже больше года. Вряд ли этот скелет решили не убирать по принципу “запас не роскошь” — мол, лежит себе и пусть, места много не занимает, есть не просит, авось пригодится. Во-вторых, это не просто скелет — это человек, которого явно сожрали. Может, год, а может, и два года назад. И вот что самое странное: мой рюкзак лежал в раздевалке со всеми. Получается, я здесь с того момента, когда это здание ещё было обитаемым. И, скорее всего, присутствовал в момент, когда в душе сожрали человека. И вот только сейчас я просыпаюсь, рядом с ещё одним мёртвым телом. Какая напрашивается логическая цепочка? Твою же мать… да я главный подозреваемый. Вряд ли неизвестный монстр покусал парня, а меня, лежащего рядом, не тронул. Кстати, еще один факт: брошенные в раздевалке вещи. Кто без причины оставит свои вещи? Правильно, никто. Значит, люди пытались выбраться отсюда как можно скорее.

Может, я какой-нибудь оборотень, которого заперли за невидимой стеной, а парень рядом смертник, отправленный принести бомбу прямо в центр, чтобы наверняка уничтожить меня? Звучит безумно. Слишком много в этой версии несостыковок и бреда. Но некоторые факты неоспоримы. Поэтому это один из самых логичных выводов на данный момент.

Точно! А что если это всё просто какой-то розыгрыш? Меня чем-то накачали, чтобы я не смог отличить реальное мёртвое тело от искусного манекена. Да, это бы всё объяснило. Но что тогда это за таймер? Приглядевшись, я увидел, что осталось всего две с половиной минуты. Что я планирую делать? Ждать. Ведь если это всё розыгрыш или, может быть, какой-то тематический квест, в котором нужно решить головоломку и выбраться, то ничего со мной не случится. А таймер, возможно, просто ограничение по времени на прохождение. А если верен бредовый вариант, в котором я являюсь каким-то монстром, а передо мной самая что

ни на есть настоящая бомба, то, может, будет даже к лучшему, если такая тварь перестанет существовать.

Тем временем таймер отсчитывал последние секунды.

22, 21, 20…

Интересно, если это всё же какой-то квест, какое тут должно быть решение?

16, 15, 14…

Может, решение в том, чтобы я понял, что я чудовище, и сам прекратил своё существование?

10, 9, 8…

Хм… Кажется, у меня даже чувство предвкушения появилось. Хотя нет, показалось. И всё же… кто я?

3, 2, 1, 0.

И ничего не произошло. Ни фанфар, ни взрыва, ни каких-нибудь знаков. Ну, хотя как сказать, отсутствие взрыва уже хороший знак. Но я рассчитывал на большее.

Для достоверности прождал ещё около получаса, но ничего так и не изменилось. После того как таймер обнулился, он просто пропал. Что-то должно же было случиться… Слишком уж большой этот куб для обычного таймера. Ну, как минимум, тут должен быть ещё секундомер и будильник. Как максимум… Ладно, не будем про максимум, а то снова мысли лезут про взрывчатку. Ну а если убрать шутки в сторону, то что мне теперь делать? До этого у меня был хоть какой-то ориентир, сейчас же, вообще идей нет. Может, нужно постучать по нему? Или он как-то открывается? А что если этот таймер был связан с невидимой стеной, которая меня не выпускала наружу?

Взял с журнального столика остатки вешалки, которой я проверял наличие невидимой стены. Почему остатки? Да потому что, пока до меня дошёл принцип действия отталкивающей стены, бедняга успела изрядно пострадать. А принцип оказался достаточно прост: эта стена, хотя правильнее называть её неким силовым полем, реагирует на кинетическую энергию объекта, который с ней сталкивается. Чем быстрее и тяжелее объект, тем больше его кинетическая энергия. Поле поглощает эту энергию и тут же выбрасывает её обратно, причём с утроенной силой, направляя в объект. Проще говоря, это что-то вроде резиновой стены: чем сильнее ударяешься о неё, тем сильнее тебя отбрасывает назад. Ну а я, в начале своей разведывательно-исследовательской миссии, просто шёл и махал этой вешалкой, из-за чего от утроенной отдачи половина была где-то утеряна.

И вот я уже рядом с местом, где меня первый раз отшвырнуло. Держа перед собой вешалку на вытянутой руке, я начал потихоньку продвигаться вперёд. Шаг, второй, третий, четвёртый, и ничего не произошло. Вешалка уже находилась дальше того места, где меня когда-то отбросило. Но я не лыком шит, поэтому продолжил движение вперёд, не став опускать вешалку.

Так, шаг за шагом, я дошёл до поребрика, где начинался тротуар, а за ним заросли травы и небольшой сквер. Даже с моим зрением видно, что за этим местом давно уже никто не ухаживал. Выбросив остатки вешалки, я решил пройти сквер насквозь, благо он в ширину был не больше шести метров. С другой его стороны был такой же тротуар, но уже прилегающий к автомобильной дороге, а за ней виднелся силуэт многоэтажек. В принципе, дальнейшее направление понятно. Сейчас главное найти людей и попросить помощи. А где ещё, как не у жилого комплекса, можно наверняка встретить человека?

Машин видно не было, но со своим зрением я не стал рисковать и решил найти ближайший пешеходный переход. И спустя пару минут движения по тротуару я увидел белые полосы поперёк дороги. Отлично. Убедившись, что светофор отсутствует, я перешёл дорогу и направился к ближайшему жилому зданию. Что странно, я до сих пор не заметил никаких признаков жизни. Ни людей, ни машин. Как будто город вымер.

Интересно, какой сейчас месяц? Проходя через сквер, я видел на одной из заросших клумб цветы, напоминающие тюльпаны. А значит, сейчас, скорее всего, поздняя весна или раннее лето.

Когда до ближайшего дома оставалось буквально метров сто, я разглядел первый человеческий силуэт. Наконец-то живой человек. Хух… я спасён. Ну что ж, давай познакомимся. Я ускорил своё ковыляние в его направлении и сразу же озадачился вопросом: как наладить с ним коммуникацию?

Не придумав ничего дельного, я решил притвориться глухонемым. Хотя… как притвориться? Я таким, по сути, и был. Звуки я конечно слышал, но очень приглушённо, словно у меня в ушах беруши, а сверху надеты накладные наушники. В общем, буду надеяться, что мне удастся сообщить о своей проблеме с помощью жестов. Мне вообще достаточно будет, если он просто вызовет скорую. Главное, чтобы правильную, а то я вряд ли смогу вырваться от санитаров из психиатрической больницы, упаковывающих меня в машину. Ведь, представив со стороны свою попытку изъясняться, я понял: человек вполне может решить, что мне нужна именно дурка, а не приёмный покой.

Неизвестным оказался мужчина примерно моего роста, может быть чуть ниже, с тёмными волосами. Постучал ему по плечу, чтобы дать о себе знать, ведь стоял я у него за спиной. Но он никак не отреагировал. Тогда решил потрясти его за руку, но реакции снова не последовало. И тут я заметил, что он очень странно шатается. В этот же момент в мою голову пришло осознание. Бухой, вывел я свой вердикт. Поняв, что он мне не помощник и уже решив продолжить свой путь во двор жилого комплекса, увидел ещё один силуэт примерно в шести метрах и направился в его сторону.

На этот раз это оказалась молодая девушка, может быть даже подросток. Она была ниже меня как минимум на голову. Подойдя к ней почти вплотную, я заметил, что она никак не отреагировала, а её голова была опущена. Странно. Я немного наклонился, чтобы наши лица оказались примерно на одном уровне, и положил правую руку ей на плечо и немного потряс её. Она медленно начала поднимать голову. Когда наши взгляды встретились, я просто не мог поверить в увиденное и решил, что это снова сбоит моё зрение. Передо мной стоял, мать его, настоящий зомби.

У неё были тёмные, неаккуратно свисающие волосы, лицо перемазанное, скорее всего, засохшей кровью, а щёки… Они оказались то ли сгнившими, то ли обгрызанными. Не смог точно разобрать. И если бы не этот явно бросающийся в глаза признак, я бы даже не смог разобрать, кто передо мной стоит.

Я поймал себя на том, что смотрю в её блеклые глаза, а она в мои. И что-то мне подсказывало, что это явно не есть хорошо. Так, тихо, девочка, тихо. Давай разойдёмся миром. Ты пойдёшь по своим зомбячим делам, а я по своим.

Аккуратно убрал руку с её плеча и сделал шаг назад. Увидел, как она уже собралась опустить голову, но вдруг остановилась. Мы не сводили взглядов друг с друга, и я заметил, как её глаза будто что-то разглядели в моих. Они начали разгораться краской, словно в глубине них зажёгся слабый огонёк. Он разгорался всё сильнее, будто кто-то раздувал пепел внутри мёртвого тела, заставляя его вспыхнуть. В этот момент мне стало понятно, что не стоит рассчитывать на мирный исход. К этому времени я уже делал второй шаг назад, и вдруг она шагнула ко мне навстречу, хоть и неуверенно, а её взгляд становился всё более заинтересованным. Я это не столько видел, сколько ощущал на интуитивном уровне.

Твою же мать. Дела начали обретать скверный оборот. Я начал увереннее пятиться назад, но моя новая поклонница решила не отставать. Она раскрыла рот и начала издавать какие-то хриплые звуки. Только бы это не был призыв подмоги. Только не призыв… пожалуйста, мысленно взмолился я. Вот блин, зашёл называется в чужой райончик…

Продолжая отходить назад, не сводя взгляда с моей новой знакомой, я неожиданно во что-то врезался. И тут же вспомнил: в нескольких метрах позади стоял мой первый знакомый, которому, возможно, я поставил не совсем верный диагноз. Скорее всего, он не бухой, а мёртвый. Хотя не исключено, что при обращении он находился в состоянии алкогольного опьянения. А в мёртвом теле, по идее, нельзя протрезветь, ведь там отсутствуют процессы жизнедеятельности. Поэтому, в теории, он может быть бухим зомбяком.

Так, стоп! Что вообще у меня в голове творится? Сейчас не время для глупостей. Нужно продумать пути отхода и варианты спасения, а не мусолить бесполезный бред. Тем более спирт за прошедшее время явно должен был уже выветриться, а мужик… Так, мысли снова уходят куда-то не туда. Я обошёл его, правда, для этого пришлось обернуться назад. А вернув взгляд к моей преследовательнице, я понял, что её интерес к моей персоне не только не снизился, но и, похоже, стал намного сильнее. Более того, мне показалось, что она начала ускоряться. А нет… не показалось. Если поначалу я успел оторваться от неё метра на четыре, то теперь этот разрыв начал постепенно сокращаться.

И вдруг я снова во что-то врезался. Даже не во что-то, а во вполне себе конкретную ограду, что обрамляла клумбу. Чёрт! И самое неприятное, что разглядел я ее уже лёжа на спине в этой самой клумбе. А преследовавшая меня симпатяшка, не стала упускать выпавший ей шанс и уже перешагивала через нее в том месте, где я упал. Прекрасно. Мне пи*дец.

Сразу попытался подняться, но было уже поздно. Я видел, как она тянется ко мне с раскрытым ртом. Оперативная, однако. Не знаю как, но я успел выставить правое предплечье перед её лицом, и она тут же вцепилась в него зубами. Ну вот такой я, на первом свидании не целуюсь.

Покойница тем временем опёрлась руками в моё укушенное предплечье, видимо, чтобы создать упор и попытаться вырвать кусок плоти. Ха, не тут-то было. Мы ещё поборемся. Мне удалось немного привстать и, схватив её левой рукой за правое плечо, потянуть на себя. Повалив её на бок, я понял, что она и не собиралась разжимать челюсти. Попытался встать так, чтобы оказаться сидящим на ней, при этом давя укушенным предплечьем ей в лицо, чтобы она не смогла отгрызть кусок моей плоти. И спустя секунд десять я таки оказался сверху. Благо она этому особо не противилась и просто продолжала вгрызаться в мою руку. Долго думать не стал. Выбраться живым из этой клумбы можно было только одним способом: прикончить эту тварь. Что мне известно про зомби? В разных источниках информация расходится, но везде есть нечто общее: нужно повредить мозг. А так как оружия у меня не было, зря выбросил остатки вешалки, ничего лучше, чем попытаться пальцами через глаза добраться до мозга, я не придумал.

Не буду описывать подробности, но скажу так: спустя пару минут я всё-таки докопался до цели, и её активность тут же прекратилась. Вытащив пальцы, я оглядел представленную передо мной картину. Мда уж… Ювелирной работой я бы это не назвал. А могли бы и разойтись миром…

Как только эта мысль проскочила в голове, случилось кое-что из ряда вон выходящее. Я почувствовал, как по правой руке, которая до сих пор оставалась в зубах у уже окончательно мёртвой девушки, побежало тепло, поднимаясь к центру груди. А прямо перед моими глазами появился текст:

Внимание! Получено 9 сигма-единиц. Текущее количество: 9 / 40 СЕ.

Глава 2: Мир не стал добрей, но стал понятней

Текст висел ровно по центру моего поля зрения, и даже когда я поворачивал голову в сторону, он оставался на месте. Но стоило мне его прочитать, как он тут же начал тускнеть, пока полностью не исчез.

И что это вообще было? Может, померещилось? Ладно, сейчас есть дела поважнее. Для начала нужно освободить руку. Просунул пальцы левой руки в пасть зомби, между зубами, в районе семёрок, и попытался разжать ей челюсть. Бесполезно. Даже после смерти эта тварь решила не отпускать добычу.

И тут я вспомнил ещё один немаловажный факт о зомби: они передают вирус через укус. Нужно срочно отрезать руку. Иначе стану такой же тварью… если уже не поздно. Но я даже разжать ей челюсть не могу. Твою же… Что делать? Что делать?! Нужно наложить жгут. Но у меня под рукой нет ничего, что могло бы его заменить.

Тут я вспомнил про рюкзак, который всё же успел надеть, когда шёл вдоль автомобильной дороги. С трудом скинул лямку с левого плеча, вытащил руку, перекинул рюкзак вперёд и положил его на голову мертвой девушки. Не знаю, каким чудом, но с первого раза удалось нащупать собачку молнии и, потянув за неё, открыть рюкзак. Я не стал в нем копаться и просто вытряхнул всё содержимое на примятую траву. Шорты, футболка, сменная обувь, полотенце, бутылка, тапочки… документы. О, документы — это хорошо, но в данный момент абсолютно бесполезно. Нужно найти какую-нибудь палку, чтобы создав рычаг, раздвинуть ей челюсть. Но вокруг ничего подходящего нет. Вот же чёрт…

Ладно, безвыходных ситуаций не бывает. Как там сказал Гиерону Архимед: “Дай мне точку опоры, и я переверну Землю”? С этой мыслью я снова засунул пальцы левой руки ей в рот, схватил за нижнюю челюсть, а пятку левой ноги поставил в район её правого глаза, создав упор в надбровную дугу, и начал запрокидывать туловище назад. Землю мне переворачивать не нужно, моя цель более приземлённая: просто раздвинуть челюсть. Но есть нюанс. Ведь в качестве рычага придётся выступать мне самому, а учитывая состояние моего тела, я бы скорее поставил на тонкую гнилую палку. Но спустя несколько секунд моих потуг произошло чудо — мне всё-таки удалось ослабить хватку, и я тут же вырвал правую руку из гнилой пасти. Аллилуйя. Я сразу же взглянул на укушенное место и, если бы мог что-то чувствовать, то испытал бы колоссальное облегчение: она не прокушена. Толстовка была промята, но осталась цела.

Я никак не мог выбросить из головы взгляд этой зомби-девушки. В нём чувствовалась ненависть. Будто она пыталась не просто сожрать меня, а именно убить. Навредить. Уничтожить, но не ради еды, а потому что я враг. Причём заклятый враг. Странно это. Но ладненько, как говорится, хорошо то, что хорошо заканчивается. А то, что она не смогла меня ранить, вообще замечательно.

Я быстро скинул свои пожитки обратно в рюкзак и, уже собираясь встать, решил всё же ещё раз проверить руку на наличие ранений, но теперь под толстовкой. И почему сразу об этом не подумал? Закатив рукав, я начал всматриваться в кожу и заметил какие-то отметины то ли ран, то ли… следов разложения. В этот момент у меня в голове будто что-то щёлкнуло и пришло понимание. Я тоже… тоже зомби.

Кто-то другой, возможно, впал бы в шок, устроил истерику, но я… я просто завис. Не знаю, насколько, но по ощущениям не меньше пары минут. А потом просто пришло принятие. Словно мозгу нужно было время, чтобы усвоить новую информацию.

Первая мысль, которая пришла в голову, когда я пришёл в себя: “Всё сходится”. Ведь и правда всё сходится: моё состояние, то, как я провёл столько времени в том фитнес-клубе, и

то, что стало с тем парнем… кажется, его схомячил именно я. А после этого каким-то образом вернул разум. Интересно, почему он не стал зомби от моего укуса?

Информации катастрофически не хватает. И ещё, что за текст я увидел? Слишком уж много сопутствующих событий, чтобы принять это за обычный глюк. Я убил зомби, почувствовал исходящее от него тепло через прикосновение, и тогда появился текст. Более того, он исчез после того, как я с ним ознакомился. Словно я в какой-то игре. Но нет. Не знаю почему, но я уверен, что всё вокруг реально. А ещё я понял, что не помню содержимое текста. Было ли там что-то важное? Однозначно. Сейчас важна каждая крупица информации. Нужно попробовать упокоить ещё одного зомбаря. Хаха, подумал зомбарь, довольно иронично. Не думаю, что у меня с этим возникнут особые проблемы. Судя по последним событиям, зомби реагируют на меня только если видят моё лицо, а точнее глаза. Возможно, они как-то могут разглядеть в них то, что я обрёл разум. Наверное, для них я стал вроде как предателем. Ну уж извиняйте, ребят…

Однако мне всё же стоит найти какое-нибудь оружие. Точно. Тот парень, который «случайно» погиб от моих рук… Хотя, наверное, правильнее будет сказать: от моих зубов. Так вот, наверняка он имел какое-то оружие. Причина, по которой я его не обнаружил, скорее всего, в том, что я напал на него во сне, и он просто не успел его достать. А в то, что у него не было способа защититься, верится с трудом. По-моему, во время зомби-апокалипсиса отсутствие оружия выглядит как моветон.

Я встал, перешагнул через ограду, кинул напоследок прощальный взгляд на свою новую знакомую, хотя, наверное, уже старую, и направился обратно в сторону фитнес-клуба. Пока шёл, размышлял, чем же этот пацан так уникален, что после его убийства я смог вернуть разум, и почему он не превратился в зомби. Может, зомби-вирус передаётся как-то иначе? Нет, вряд ли… Здесь дело в чём-то другом. А вот в чём ещё предстоит выяснить.

После этого я снова начал размышлять об увиденном тексте, пытаясь вспомнить, о чём там говорилось. Вроде бы я что-то получил, и было какое-то ограничение… ну или что-то в этом роде. Ладно, главное, я знаю, что нужно сделать, чтобы снова увидеть этот текст, и в следующий раз буду внимательнее.

Так, не спеша, в раздумьях, я добрался до места, с которого всё началось. Тут ничего не изменилось: всё та же пустая парковка, а в холле всё так же лежал мой самый первый после пробуждения знакомый. Ну-с, приступим к осмотру.

Решил начать с пояса, вдруг сразу удастся найти оружие. Но, как и в первый раз, ничего не обнаружил. Подумал, что стоит перевернуть его и проверить со спины. Однако сделать это на диване оказалось не так-то просто, поэтому я просто сбросил его на пол, решив продолжить поиски уже там. Когда тело с грохотом упало на грязную плитку, на диване осталось два больших пятна: одно в районе головы, а второе… да, в районе пятой точки. Вот жеж. Парень, да ты никак обоссал мой любимый диван. Хотя, может, и не только обоссал… Ладно, впрочем, это уже не имеет никакого значения. Возвращаться сюда в будущем я всё равно не планировал.

В этот раз решил начать осмотр с головы и практически сразу заметил кое-что, что словно резануло мой взгляд. Внимательно приглядевшись, я нашёл нечто необычное, его уши. Они отличались от человеческих заострённым верхом, словно у какого-то сказочного персонажа. Так… и что это всё значит? Либо пока у меня отсутствовал разум, с людьми произошли какие-то изменения, либо он не с нашего мира. Второй вариант мог бы объяснить многое. Например, почему он не превратился в зомби или как я обрёл разум. Хотя без достоверных доказательств это всё просто притянутые за уши объяснения.

Одежда у него тоже была какая-то странная, словно чуждая этому миру. Она больше походила на скафандр, только без шлема, но с плащом и капюшоном. При этом она была достаточно пластичная. А на шее, с виду на обычной цепочке, висела какая-то медаль (другого названия мне в голову не пришло).

Решил внимательнее разглядеть, что же там изображено, и стал вглядываться в рисунок. С моим текущим зрением что-то разглядеть было сложно, но как только удалось уловить отдельные очертания, произошло то, чего я никак не ожидал. В центре моего поля зрения, как и в прошлый раз, появился текст:

Пространственный Амулет Дома Ксар'Моран
Ранг:E
Тип:шея
Привязка:Дом Ксар'Моран
Пространственный объём:1 $м^3$
Дополнительные свойства:
+1 к силе
+1 к ловкости
+1 к выносливости
+1 к восприятию
+1 к живучести
+1 к интеллекту
+1 к духу
Описание:
Редкий амулет, созданный арканистами древнего Дома Ксар'Моран. Герб, выгравированный на его поверхности, служит не только знаком благородства, но и якорем пространственной магии. Хранилище внутри амулета стабильно и не требует энергии для поддержания. Способен незначительно усиливать носителя по основным параметрам.
Ограничения:
Может быть использован только представителями Дома Ксар'Моран.
При разрушении амулета всё содержимое хранилища теряется безвозвратно.
Прочность:700/700

Я несколько раз перечитал высветившийся текст. Возможно, до обращения я был заядлым геймером, ведь появившаяся информация воспринималась довольно легко. Да, есть вопросы: что это за Дом Ксар'Моран и кто такие арканисты? Но и тут можно выдвинуть некоторые версии. Судя по тому, что это артефакт, а сделали его арканисты, скорее всего “арканистами” называют либо артефакторов, либо кого-то, чья профессия связана с похожим ремеслом. А Дом Ксар'Моран, видимо, какой-то знатный род пришельцев, членом которого, вероятно, и был этот мертвец.

Ещё меня очень заинтересовала информация о пространственном объёме и увеличении основных параметров. Здесь представлено семь видов: сила, ловкость, выносливость, восприятие, живучесть, интеллект и дух. Судя по описанию "способен незначительно усиливать носителя по основным параметрам", именно они и являются основными. Что из этого следует? Во-первых, если написано "основные", значит, существуют и "неосновные" или дополнительные, не суть. А во-вторых, если эти параметры считаются основными, значит, они должны быть у каждого и, вероятно, выражены численно. Ведь здесь ясно указано «+1 к такому-то параметру», а значит, показатели как-то отображаются в числах. Вопрос теперь в том, как узнать эти параметры?

Ещё я обратил внимание, что как только отвёл взгляд от амулета, его описание пропало. А когда снова на него посмотрел, ничего не произошло. И в чём же тут дело? Прокрутив в голове события последних минут, я вспомнил, что в прошлый раз старался разглядеть черты амулета. Но после пары минут вглядываний описание так и не появилось. Значит, должно быть

что-то ещё. Но что? И тут меня озарило. В первый раз, когда я его рассматривал, я желал получить информацию о предмете.

Попробовал снова начать в него вглядываться, но при этом пожелал увидеть информацию о нём. И вуаля, практически сразу появился текст с описанием. Я даже не успел разглядеть отдельных деталей амулета. Тогда решил попробовать узнать таким же способом свои параметры.

Сев на диван, я стал размышлять. Проблема заключалась в том, что я не знал, чего конкретно желать. Попробовал перебирать различные варианты, мысленно их проговаривая. Начал с отдельных параметров, подставляя к ним разные вспомогательные слова: “значение силы”, “количество силы”, “параметр силы” и так для каждой характеристики. Потом решил обобщить: “основные параметры”, “основные характеристики” и так далее. Пока мне не пришла в голову мысль: если всё это напоминает игру, значит и подходить к этому нужно соответственно. Пожелал увидеть меню персонажа и каким-то чудом смог добиться желаемого с первой попытки.

Имя:(Неизвестно)
Идентификационный номер: 10W549Y0000000001
Раса:некроморф [разумная нежить]
Ранг: F [примитивный]
Статус:герой
Возраст:0 (25) лет
Пол: [заблокирован]
Класс:[отсутствует]
Уровень:1 (0/20 сигма-единиц)
Доступно сигма единиц:9/40 СЕ
Ресурсы:
магическая энергия: 115/115 единиц магии (ЕМ)

Основные характеристики:
Сила: 3/7
Ловкость: 2/7
Выносливость: 5/7
Живучесть: 3/7
Восприятие: 1/7
Интеллект: 3/7
Дух: 1/7
Свободные очки: 5

Дополнительные характеристики:
Интуиция: 9 (8 + 20%)
Известность: 9
Удача: 3

Усиления:
Магия крови: 10%

Сопротивления:
Магии смерти: 10%
Ментальной магии: 5%

Ядам: 5%
Биологические инфекции 100%

Уязвимости:
Магии жизни: 10%

Системные и уникальные навыки:
В системе [вне ранга]
Системный взгляд [вне ранга]
Системный переводчик [вне ранга]
Системный магазин [ранг А (мифический)]

Навыки мастерства:
Практик Крови [ранг Е (1/5)]

Таланты:
Интуиция [ранг D (редкий)]
Магия крови [ранг С (эпический)

Достижения:
Сбой найден
Нулевая реакция
Первый

Титулы:
Пробужденный
Единственный представитель
Проныра

Мда… не ожидал я увидеть настолько подробные данные. Более того, некоторые из них мне ни о чём не говорили. Итак, начнём по порядку. Первая строка:

Имя:(неизвестно)

Это достаточно обидно… было бы, если бы я мог чувствовать эту самую обиду. А так — ну нет и нет. Хотя всё равно неплохо бы его знать. Я пытался посмотреть свои данные в документах, которые лежат в моём рюкзаке, но максимум, что смог разглядеть после тщательного вглядывания — это силуэты отдельных строчек.

Идентификационный номер: 10W549Y0000000001

Кроме того, что у меня есть какой-то уникальный идентификационный номер, эта строчка мне больше ничего не говорит. Хотя, если вглядеться и попытаться разбить его по частям, можно предположить следующее: есть какой-то **10W**, в котором находится **549Y**, а уже в нём **0000000001**, которым, возможно, и являюсь я.

Ну что тут скажешь? Во-первых, номер, хоть и состоит не из одних семёрок, но всё же достаточно блатной. Блатной… фу, какое слово. Видимо, сказывается низкое значение интеллекта. Но всё равно, чтобы такой приобрести у какого-нибудь оператора сотовой связи, пришлось бы душу продать. Во-вторых, может, здесь нет никакой уникальности, и первые две

позиции указывают на координаты или что-то ещё, обозначающее достаточно малую зону, в которой я мог быть просто единственным. Ну а в-третьих, я могу заблуждаться по всем версиям, и это вообще может ничего особого не значить. Хотя что-то мне подсказывает, что разделил я его правильно. Итак, следующая строка.

Раса:некроморф [разумная нежить]

Ну, о чём-то таком я уже и сам догадался. Очень интересно было бы узнать, как я обрёл разум, но ещё интереснее, как стал нежитью. Начнём с самого названия “некроморф”. Если я не ошибаюсь, то “некро” переводится как смерть или что-то в этом роде, а “морф” — как форма. И на выходе получаем “форма смерти”. Ну, как-то так. И как бы странно это ни выглядело, но с этим названием на данный момент я абсолютно солидарен.

А насчёт обретения разума нежитью нужно будет обязательно выяснить. Не знаю, правда, пока как, но чувствую, что это связано с чем-то очень важным. Хотя должны же где-то остаться живые люди. Нужно будет найти их и попытаться как-то выйти с ними на контакт, при этом стараясь, чтобы меня ещё издалека не упокоили. Далее.

Ранг: F [примитивный]

И это довольно-таки интересная информация. Само наличие слова “Ранг” уже говорит о том, что его можно как-то повысить. Нужно будет выяснить, по каким критериям он вообще оценивается. Возможно, для его повышения требуется совершить определённое действие, а может, его выдают за какие-то заслуги. В общем, этот вопрос также отправляется в копилку к остальным.

Сейчас мой ранг F, и что-то подсказывает мне, что я не очень далеко ушёл по расовой карьерной лестнице. Если я не ошибаюсь, буквенные обозначения A, B, C, D и F используют как оценочный показатель, где “A” — это высшая оценка, а “F” — низшая. Но я могу и ошибаться, потому что, насколько помню, букву “E” обычно не используют как оценку. Однако ниже было написано “ранг E”, и, возможно, буква в обозначении ранга является некой аббревиатурой. Хотя, может, я просто ограничен в информации и где-то букву “E” действительно применяют как оценку. В общем, достоверной информации и тут нет.

Статус:герой

Как бы пафосно не выглядела эта строка, сомневаюсь что под ней подразумевается какой-либо мессия или спаситель мира. Я очнулся несколько часов назад, а до этого был обычным зомбарём. Из всех моих похождений можно выделить два значимых события: упокоенная мной зомби-девушка и загрызанный пришелец. Да, есть доля вероятности что этот неизвестный в броне-скафандре был злодейским злодеем, и мои действия спасли мир, но верится в это с трудом. Скорее дело здесь в другом — мир стал подобен какой-то игре, а во всех играх ты являешься героем каких-то событий. Именно так, герой, с маленькой буквы — обычный персонаж, а не спаситель мира с возложенной на него великой миссией. Но это всё просто предположения, по факту нужно больше информации чтобы разобраться. Так, что там дальше? А дальше идёт возраст.

Возраст:0 (25) лет

Тут всё предельно понятно. Ноль — это мой возраст с момента пробуждения, а 25 реальный, с момента рождения моего тела. Или как еще говорят костный возраст. Я что-то такое

и предполагал. Вопросы? Вопросов нет. Какие-нибудь выводы? Ну разве что только то, что я уже вряд ли подрасту и скоро можно будет начать искать у себя седые волосы. Ха-ха, надеюсь, что у меня вообще есть хоть какие-нибудь волосы. В общем, это пока что самая приятная глазу строка: никаких подвохов, всё кристально ясно.

Кстати, о приятном глазу. Я только сейчас осознал, что, в отличие от всего вокруг, текст интерфейса, если его так можно назвать, я вижу идеально. Тут мне пришла в голову одна догадка: а связан ли вообще этот текст со зрением?

Закрыл глаза. А нет, не закрыл. Ха-ха. Не получается закрыть глаза. Я что, всё это время вообще не моргал? Попробовал ещё пару раз, но ничего не вышло. Ладно, потом разберусь. Закрыл глаза рукой, и вуаля, я по-прежнему вижу меню персонажа без каких-либо ухудшений.

Опаньки, кажется, я обнаружил ещё одну странность. Я не могу понять, какого цвета текст? Пока глаза были открыты, я почему-то думал, что он чёрный, но как только закрыл их руками, в поле зрения стало абсолютно темно, а текст я видел так, словно он был написан чёрным по белому. Когда же пытался разглядеть цвет текста, он словно в последний момент ускользал. Как ускользающая мысль, которая на мгновение всплывает в сознании, но тут же теряется. Особенно если внимание переключается. Ты пытаешься её вспомнить и даже ощущаешь, будто совсем рядом, но никак не можешь ухватить. Хм, очень забавно. Ладно, примем это как данность. Возможно, позже я пойму, как всё это устроено.

Мысленно пожелав, я свернул “меню персонажа”. Кстати, после того как вызвал его в первый раз, управление интерфейсом стало интуитивно понятным, словно я всегда умел это делать. Итак, решил провести ещё один эксперимент.

Встав, я подошёл к лежавшему на груди мёртвого парня амулету и мысленно запросил его описание. Как только появился текст, я закрыл правой рукой глаза, и он тут же пропал. В принципе, всё логично: раз нет предмета в поле зрения, то и нет его описания. Как говорится, “нету ручек — нет вкусняшек”. Да, шутка черновата, но я вообще труп, так что уж извиняйте, мне можно. “Черновата”... хаха, звучит как чёрная вата.

Господи, что за плоский бред мне в голову лезет. Возможно, здесь замешан мой низкий показатель интеллекта. Всё, сосредоточились. В общем-то, проверить я хотел другое. Взял в левую руку амулет, правой закрыл глаза и запросил справку о предмете в левой руке.

Да! Сработала, родимая. Я увидел текст описания амулета в полном объёме. Получается, информацию о предмете можно получать и при тактильном контакте. Это знание очень полезно. Ведь оно, в определённых ситуациях, когда, к примеру, будет ограничена видимость, может спасти жизнь.

Хаха… спасти жизнь мертвецу. Наверное, правильнее будет сказать — существование. Хотя… мертвец ли я? Можно ли вообще нежить назвать живой или мёртвой? По сути, нежить не живёт, а существует. В чём разница между этими понятиями? Точно не знаю, но предполагаю, что в наличии разума или свободы выбора. И в таком случае можно сказать, что я именно живу. А это уже какой-то оксюморон. Я сел обратно на диван. Ладно, пока остановимся на экспериментах. А на повестке у нас следующая строка в “меню персонажа”.

Пол: [заблокирован]

Ну и как, скажите мне, это понимать? Немного подумав, я откинулся на спинку дивана и оттянул резинку штанов. Да, моей зоркости далеко до того, чтобы подстрелить летящего в километре воробья, но чтобы проверить наличие своего хозяйства — вполне хватает. И могу с уверенностью доложить: всё на месте, согласно описи. И замков я тут никаких не вижу. А то "[заблокирован]", видишь ли. Хоть бы написали "Пол: [мужской / временно заблокирован]".

Ну ладно. В принципе, "[заблокирован]" звучит так, словно не всё потеряно. А как говорится, "надежда умирает последней". Думаю, в будущем будет возможность уладить эту проблему. Едем дальше.

Класс:[отсутствует]

Тоже ничего не понятно. Какой класс? Восьмой Б? Неясно. Он что-то классифицирует, показывает принадлежность к чему-то, а может, вообще означает нечто иное. Неясно, какие вообще существуют классы. И вроде простое слово, но, как бы иронично это ни звучало, для меня это самая сложная в плане понимания строка. Возможно, тут виновата моя нехватка знаний терминологии.

А на очереди следующая строка, хотя, думаю, лучше сразу разобрать две.

Уровень:1 (0/20 сигма единиц)
Доступно сигма единиц:9/40 СЕ

Итак, что мы имеем? На первой строке написано “уровень 1”, а это значит что? Правильно: где есть один, там есть и два, и три, и так далее. Следовательно, повышать здесь можно не только ранг. Более того, здесь предельно ясно указано условие для повышения уровня. Вот почему везде так нельзя сделать? Для перехода на второй уровень нужно вложить в него 20 сигма-единиц (СЕ). Пока что вложено ноль СЕ.

На второй строке тоже всё предельно понятно. Там говорится о том, сколько у меня есть СЕ и каков предел их хранения. Имеется 9 СЕ. Вообще, как только я прочитал фразу “сигма-единиц”, сразу вспомнил, что увидел оповещение о получении именно этих 9 СЕ, когда убил ту девушку-зомби. Поэтому как минимум один способ их получения я уже знаю. Не исключено, что есть и другие.

Ну так вот, всего я могу хранить на данном уровне 40 СЕ. Да-да, именно на данном уровне. Непонятно откуда, но теперь я знаю, что дальше объём хранилища СЕ будет увеличиваться, как и необходимое их количество для повышения каждого последующего уровня.

Более того, у меня появилось знание о том, как перенести СЕ из хранилища в шкалу уровня. Делать этого я не стал, так как в обратную сторону процесс не работает, а мало ли, вдруг они мне ещё пригодятся. Тем более, если хранилище полностью заполнится, СЕ начнут поступать в шкалу уровня автоматически. В свою очередь, когда шкала уровня заполнится, произойдёт его повышение. Уровень так же всегда повышается автоматически при заполнении шкалы СЕ.

Но и это ещё не всё. Оказалось, что присутствует возможность материализовать СЕ, что я сразу же и воплотил на правой ладони. Тут же от груди к руке промчался едва заметный холодок, и на ладони появился маленький предмет. Затрудняюсь описать его внешний вид: вроде бы белый, размером, наверное… с горошину. Сразу же запросил его описание.

Астрий.Номинал: 1СЕ.

И всё. Ну, в принципе, тут и так всё понятно. Пожелал его поглотить, и произошёл обратный процесс. Только теперь от правой ладони к груди пробежало тепло.

Вот почему не дать такое же знание и по остальным пунктам? Хотя, мне кажется, это из-за того, что данная информация завязана на базовую механику. Я вообще заметил, что у меня уже нет никаких проблем с использованием интерфейса. Жаль, что сразу после пробуждения я не знал о его существовании. Хотя… если бы я тогда знал про интерфейс, то, возможно, не пошёл бы сюда обыскивать мёртвого парня и не узнал про пришельцев. Так что, как говорится,

“нет худа без добра”. Интересно, а есть ли тут какая-нибудь история оповещений? Как только я об этом подумал, то сразу понял, что есть. И даже узнал, как запросить эту историю, или, как её ещё называют — лог. Хм… а вдруг есть оповещение, которое я мог пропустить?

Запросил логи. И тут произошло то, чего я никак не ожидал: передо мной высветился огромный текст, который полностью не умещался в мой обзор. Мда… кажется, я всё-таки что-то пропустил.

Быстро пробежал взглядом по строчкам, стараясь делать это осмысленно, на что у меня ушло несколько минут. Дочитав, я откинулся на спинку дивана. Хаха. Мда… теперь многое мне стало гораздо понятнее.

Глава 3: Разбор лога

Итак, думаю, стоит на время отложить “меню персонажа” и сначала разобраться с истоками, то есть с логами. Почему я их так называю? Да потому что, как оказалось, всё, связанное со мной с момента пробуждения, прописано именно там. Не буду изобретать велосипед и просто начну разбор с первой строки, двигаясь по порядку вниз.

Внимание! Начинается регистрация нового пользователя.
Поиск носителя…
Идентификация носителя…
Ошибка!
Идентификация носителя…
Ошибка!
Идентификация носителя…
Ошибка!
Начат анализ ошибки…
Сканирование…
Анализ состояния тела…
Внимание! Несовместимый носитель. Статус: отсутствие разума.
Аномалия обнаружена! Несанкционированное поглощение незарегистрированной Искры Пробуждения!
Параметры совпадают с ядром Эволюционной Эссенции класса: [Высшая Эссенции Астра]

Видимо, убив этого “обосанца”, что лежит сейчас у моих ног, и съев часть его плоти, я попутно умудрился схомячить какую-то Искру Пробуждения. Хотя почему “какую-то”? Вполне конкретную. Вот как тут и написано — незарегистрированную. А пацан-то, похоже, контрабандист. Более того, поглотил я её несанкционированно. Ха-ха. Видимо, для кого-то или даже для чего-то это оказалось настоящим сюрпризом.

Понятия не имею, что такое “ядро Эволюционной Эссенции класса [Высшая Эссенция Астра]”, но, судя по логам, оно как-то связано с Искрой Пробуждения. Название ещё такое пафосное — Искра Пробуждения. Хотя, справедливости ради, разум она мне пробудила, так что в каком-то смысле название говорящее.

Для кого она предназначалась, для меня загадка. Но точно не для таких, как я. Каких таких? Да всё просто. Если представить, что я нахожусь в игре, то до пробуждения я, на игровом сленге, был обычным мобом. Неразумным системным существом, которого уничтожают ради получения опыта — в нашем случае сигма-единиц (СЕ). И, как я понял, быть в Системе и быть зарегистрированным в Системе — это две кардинально разные вещи. Зарегистрированный пользователь может пользоваться всеми её благами. А Искра, похоже, была предназначена для кого-то из выживших людей.

Но тут и обнаружилась лазейка. Поскольку Искра была незарегистрированной, её смог поглотить обычный моб, то есть существо, не обладающее разумом. И Система столкнулась с дилеммой, мол: “Как его регистрировать? Он же без разума!” И это ещё не всё. Ситуация накалилась, когда в логе появилось следующее сообщение.

Внимание! До распада Эволюционной Эссенции: 59, 58, 57…

Эта самая Эссенция — Искра Пробуждения, не сумела найти подходящего носителя, то есть разумное существо, и начала распадаться. Что предприняла Система?

Активация экстренного протокола восстановления разума…

Похоже, Искра для Системы как драгоценное дитя для заботливой матери. Ради её спасения она пошла на крайние меры — одарила меня разумом. Или, проще говоря, сделала из моба полноценного пользователя. Следующая строка.

Внимание! Условно восстановлена работа кровеносной и дыхательной системы!

Всё логично. Чтобы «завести двигатель», нужно как минимум обеспечить его горючим. Правда, есть вопрос по поводу слова «условно». Возможно, это потому, что для существования мне не требуются дыхательная и кровеносная системы. По крайней мере, пока. Хотя как-то же котелок у меня варит. И ладно у меня хоть работоспособны эти функции, но если у обычных зомби мозг не подпитывается, то как он вообще работает? С одной стороны, про них не зря говорят «безмозглые создания», а с другой — как они управляют телом? Что подаёт импульсы для сокращения мышц и за счёт чего они вообще двигаются? Хотя, возможно, их мозг питает что-то другое. Может, какая-то некротическая энергия? Типа органика на духовном аккумуляторе. Впрочем, не суть. Главное, что после этого наконец появляется судьбоносное оповещение.

Внимание! Разум восстановлен!

И вот с появлением этой строки, можно сказать, я родился. Хотя, наверное, правильнее будет, возродился. Не, тоже не подходит, я же нежить. Наверное, «вернулся» — самое подходящее слово. Да, в этот момент я вернулся. Хоть и не совсем в презентабельном состоянии. Но ничего, выкрутимся. После этого последовали новые оповещения.

Когнитивные функции: частично восстановлены.

Насколько я знаю, когнитивные функции — это ментальные и психические процессы, с помощью которых человек воспринимает, обрабатывает, хранит и использует информацию. К ним относятся внимание, память, мышление, восприятие, речь, воображение и обучение. Откуда я это знаю? Понятия не имею. Но думаю, стоит поблагодарить за это те самые «частично восстановленные когнитивные функции». Хотя следующее оповещение уже было не столь радужным.

Личностные воспоминания: утрачены.

Вот это уже плохо. Ведь обычно, когда упоминается слово «утрачено», подразумевается, что безвозвратно. Получается, моей надежде вспомнить, кто я, не суждено сбыться. Именно поэтому я помню много чего, но при этом ничего о себе самом. Возможно, где-то есть мои родные и близкие люди, про которых я теперь вообще ничего не знаю. Ладно, даже если и встречусь с тем, кто меня узнает, буду всё валить на амнезию.

Хорошо хоть информация о мироустройстве, языке и прочих базовых вещах осталась при мне. Это пока самое главное. По сути, утрачены только личные воспоминания, то бишь

моя личность. Не зря в основном возрасте у меня прописано ноль лет. Как личность, я, можно сказать, родился заново.

С другой стороны, может, оно и к лучшему. Новый мир — новая личность. Не хотелось бы знать о том, что все родные и близкие погибли, что ты никогда не сможешь вернуться домой и что всё уже не будет как прежде. Можно сказать, я просто избавлен от этого тяжкого бремени.

Хотя… не особо-то я и переживаю сейчас об этом. У меня вообще нет никаких переживаний. Ладно, идём дальше.

Но прежде чем разбирать следующие строки в логе, думаю, сначала стоит вернуться в «меню персонажа», а конкретнее, в раздел основных характеристик, так как следующая информация завязана именно на них.

Основные характеристики:
Сила: 3/7
Ловкость: 2/7
Выносливость: 5/7
Живучесть: 3/7
Восприятие: 1/7
Интеллект: 3/7
Дух: 1/7
Свободные очки: 5

Как оказалось, чтобы узнать, что означает та или иная характеристика, достаточно, взглянув на неё, пожелать увидеть её описание. И вот что мне удалось узнать:

Сила:отвечает за физическую мощь персонажа, определяет его способность наносить физический урон и справляться с тяжёлыми нагрузками.

Ловкость:отвечает за координацию движений и скорость реакции, влияет на точность атак, уклонение и скорость передвижения.

Выносливость:отвечает за способность персонажа долго сохранять активность и сопротивляться усталости в бою и при различных нагрузках.

Живучесть:отвечает за устойчивость организма к ранениям, ядам, болезням и другим разрушительным воздействиям. Определяет скорость восстановления тела, порог боли, продолжительность жизни и способность выживать в критических условиях.

Восприятие:отвечает за чувствительность и внимательность, влияет на способность замечать врагов, ловушки и скрытые объекты.

Интеллект:отвечает за уровень мышления и понимания, определяет способность к обучению, решению задач и использованию магии. 1 единица интеллекта увеличивает запас энергии на *(ранг × 5)*единиц магии.

Дух:отвечает за внутреннюю силу воли и моральный стержень, влияет на устойчивость к стрессу, магическим воздействиям и способность к самовосстановлению. 1 единица духа восстанавливает *(ранг × 5)*единиц магии в минуту.

Описание такое, словно эти характеристики предназначены только для сражения. А вдруг я хочу быть кондитером? Некро-кондитером, хаха. Даже страшно представить, с чем были бы мои пирожки. Да, бред, но всё же Система словно склоняет к агрессии. Хотя если опустить этот нюанс, то, в принципе, почти всё в этих описаниях предельно ясно.

Да, небольшой вопрос вызывают характеристики интеллекта и духа. Во-первых, здесь появляется слово «магия». А для меня оно сразу вызывает ассоциации с какими-то сказками. Но, учитывая всё, что я уже успел узнать, даже если бы мог, всё равно бы не удивился. Во-вторых, здесь упоминается «запас магической энергии». В принципе, тут всё просто. В меню персонажа уже встречался этот ресурс:

Магическая энергия: 115/115 единиц магии (ЕМ)

Он показывает количество единиц магии. Единицы магии, в свою очередь, необходимы для сотворения этой самой магии. В принципе, тут вопросов тоже нет. Ну и в-третьих, что бросилось в глаза в этих двух характеристиках — это «(ранг × 5)». Но стоило пожелать узнать, в чём тут дело, как сразу всё стало понятно: мой ранг F — он является первым. Следующий ранг Е, второй, и так далее. В общем, это простейшая формула: вместо слова «ранг» подставляешь числовое значение своего ранга. В итоге получается, что за 1 единицу в характеристике «интеллект» я получаю (1 × 5) единиц магии к своему запасу. Сейчас у меня 3 единицы интеллекта, значит, мой запас магической энергии увеличен на 15 единиц. С характеристикой «дух» ситуация аналогична. Итак, с основными характеристиками разобрались, можно вернуться к разбору логов.

Координация: нарушена (для полного восстановления необходим показатель ловкости ≥ 5 единиц).

Воспроизведение речи: недоступно (для полного восстановления необходим показатель интеллекта ≥ 5 единиц).

Зрительное восприятие: искаженное (для полного восстановления необходим показатель восприятия ≥ 5 единиц).

Звуковое восприятие: снижено (для полного восстановления необходим показатель восприятия ≥ 5 единиц).

Эти четыре оповещения просто не могут не обнадёживать. Ведь тут ясно сказано, что я смогу восстановить координацию, зрение, слух и речь. А я-то ломал голову, почему не могу ни слова произнести. Руку в рот совал… Мда, глуповато вышло. Зато теперь всё стало ясно, и эти строки не только закрыли несколько вопросов, но и подарили надежду на восстановление.

Восприятие вкуса: заблокировано (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

Восприятие запахов: заблокировано (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

Осязание: заблокировано (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

Половые функции: заблокированы (возможна разблокировка на следующих этапах эволюции)

Здесь уже интереснее. И, как ни странно, первое, что мне резануло глаз в каждом из этих четырёх оповещений, это слово — эволюция. По всему выходит, что я могу стать чем-то новым. Мда, старик Дарвин бы сейчас в гробу перевернулся от такой новости, если на это, конечно, у меня не уйдут тысячелетия.

Что по итогу можно сказать из информации в этих строках? Заблокировано, есть возможность разблокировать, и на том спасибо. Тем более закрылся вопрос как вернуть себе пол. А пока потерплю. Я бы зрение с координацией хотел сначала восстановить, а то сейчас словно слепой котенок. Такой же незрячий и беспомощный.

Эмоциональные состояния: заблокированы (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

Радость, грусть, злость и страх. В принципе, не критично. Главное, что есть возможность всё вернуть, а там разберёмся.

Эмоциональный фон: заблокирован (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

Угрюмость, веселье, подавленность и так далее. Думаю, что пока переживу. Хотя, как и в случае с эмоциональным состоянием, возможно, на данном этапе это даже к лучшему. Не знаю, насколько я был стрессоустойчивым и собранным человеком, но явно не смог бы принять происходящее вокруг так же спокойно, как в текущем состоянии.

Социальные/моральные чувства: заблокированы (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

Любовь, зависть, сострадание и прочее. Тут тоже всё понятно. Я посмотрел на лежавший на полу труп. Даже не надейся на сострадание, мелкий «обоссанец». Хотя, может, он мелкий не из-за возраста, а просто это нормальный рост для его расы. Впрочем, какая разница. Для меня он всё равно мелкий. Мелкий и обоссанный.

Пока не встречу живых людей, социальные и моральные чувства будут для меня только балластом. Можно без зазрения совести убивать зомби и не задумываться о том, что это когда-то была чья-то мать, дочь, сын и так далее. Как в песне: «ни любви, ни тоски, ни жалости». И неважно, что я недавно был одним из них. Хороший зомби — мёртвый зомби.

Кратковременные сильные реакции: заблокированы (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

Если я не ошибаюсь, то это аффекты, вроде вспышки гнева или паники. И вот их я бы вообще предпочёл никогда не разблокировать. Обычно это никогда не приводит ни к чему хорошему. Интересно, а можно ли самому выбирать что восстановить, а что нет? А то чувствую, если это рандом, то в первую очередь ко мне вернется все самое худшее из того чем обладает человек.

Общее внутреннее состояние: заблокировано (возможна частичная или полная разблокировка на следующих этапах эволюции)

А здесь вопрос спорный. Сюда входят усталость, тревога и опустошение. И если рассмотреть на примере усталости, то, с одной стороны, хорошо её не чувствовать, но с другой отсутствие чувства не означает, что я действительно не устаю. Что если в самый неподходящий момент, например во время боя, тело достигнет предела своих возможностей и просто откажет? Я ведь просто-напросто свалюсь без сил, и тогда мне точно придёт конец. Это как ездить на машине с неисправным датчиком бензина, приходится подзаправляться наугад. Так и мне нужно будет постоянно следить за своей активностью и устраивать периодические передышки.

Интересно, а нужен ли мне сон? Сомневаюсь, что зомби спят. Но они ведь неразумны, а у меня котелок теперь работает. Возможно, ему, как и у любого другого человека, необходим отдых. Нужно будет потом найти безопасное место и попробовать уснуть.

Когнитивно-эмоциональный отклик: заблокирован (для восстановления необходим показатель интеллекта ≥ 3 единиц).

Он отвечает за юмор и чувство юмора. Туда входит смех, ирония, сарказм и всё остальное. И тут у меня появилось сразу несколько вопросов. Во-первых, написано «заблокирован», но я уверен, что это не так. Потом понял, что он разблокируется при трёх единицах интеллекта, которые у меня уже имеются. Видимо, изначально их было меньше. Отсюда сразу вытекает во-вторых: почему, чтобы вернуть речь, нужно пять единиц интеллекта, а для того чтобы угарнуть всего три?

Получается, я как местный дурачок на районе: мозгов не хватает даже слово сказать, зато улыбаюсь и хохочу с любой тупой шутки, хаха. Вот жеж, у меня даже этот факт вызывает смех. Да уж, спасибо тебе, Великая Система. Зато теперь я примерно понимаю свой текущий статус — мёртвый идиот. Звучит как-то грубовато… по крайней мере по отношению к себе. Может, шут? Мёртвый шут. Да, это название определённо лучше. Ладно, посмотрим, что там дальше по оповещениям.

Внимание! Возобновлен процесс регистрации нового пользователя!

Начинается идентификация носителя…

Внимание! Идентифицирован неизвестный носитель!

Начато сканирование носителя…

Обнаружены совпадения ДНК: 74% — находящийся в процессе регистрации вид «Человек», 26% — зарегистрированный вид «Санг'Ралир».

Внимание! Обнаружена принадлежность к клану «Дом Ксар'Моран».

Итак, Система восстановила мне разум и некоторые функции организма и смогла продолжить мою регистрацию. Но столкнулась с дилеммой: что за существо она регистрирует? Ведь, вернув разум, она не сделала меня снова человеком. Поэтому решила просканировать меня, чтобы узнать, что во мне вообще присутствует и от чего ей отталкиваться. А после, проведя это самое сканирование, она уже вывела свой вердикт.

И вот тут у меня возникли вопросы. Почему я на 26% состою из ДНК какого-то неизвестного мне вида “Санг'Ралир”? Но, прочитав последнюю строку, у меня появилась догадка. Я точно не мог принадлежать к Дому Ксар'Моран, но это название я уже видел. Оно присутствовало в описании амулета у паренька, лежавшего рядом с моими ногами. И, по всему выходит, что именно он является представителем некой расы Санг'Ралир и к тому же членом клана “Дом Ксар'Моран”.

Видимо, его ДНК оказалось во мне после того, как я немного… поел его. Да, звучит странно, но не суть. Система же, в свою очередь, не стала разбираться, где и что у меня находится, а просто просканировала меня со всеми потрохами, в прямом и переносном смысле. И после анализа решила, что я принадлежу к его расе и клану. Но вопрос теперь в другом: почему на 26%? Да у него от силы отсутствует пару килограммов плоти. На этот вопрос я так и не нашёл ответа. Не уверен, что Система могла ошибиться. Точнее так: я уверен, что Система не могла ошибиться. Думаю, этому есть объяснение. Возможно, в будущем я его узнаю.

Следующее, что удалось выяснить из этих уведомлений — это то, что люди сейчас проходят регистрацию. Как долго уже идёт этот процесс мне неизвестно. Но ясно, что не особо-то и быстро. Возможно, он начался одновременно с зомби-апокалипсисом. И вот, спустя какое-то время, в наш мир является пришелец из расы Санг'Ралир и приносит с собой некую Искру Пробуждения, с помощью которой можно пройти регистрацию за считанные часы, а может, даже и минуты. И, скорее всего, просто так он бы её не отдал.

Внимание! Обнаружен незарегистрированный вирус! До возникновения необратимых последствий (потери разума) 17 минут 48 секунд!

Начат поиск решения…

Внимание! Обнаружено сходство незарегистрированного вируса с ДНК зарегистрированного вида Санг'Ралир.

Внимание! Начата полная очистка организма…

Внимание! Очистка завершена!

Внимание! Возобновлен процесс регистрации нового пользователя.

Если пробежаться по этим уведомлениям, выясняется следующее: Система оживила меня, но вирус никуда не делся и начал снова уничтожать мой мозг. Чтобы не потерять Искру Пробуждения и чтобы потраченные усилия не оказались напрасными, она провела полную очистку организма от вируса и продолжила регистрацию. В принципе, ситуация предельно ясна. Если бы не одно но: информация о том, что вирус схож с ДНК расы этого мелкого крысёныша. Выходит, что его раса и является источником этого зомби-вируса. Неужели эти Санг'Ралир виновны в этой катастрофе? Возможно, они создали его специально для захвата нашего мира. И интуиция просто вопила мне, что я на правильном пути рассуждений. Вот жеж твари… Как же мне повезло, что я не способен на эмоции, иначе даже не могу представить, что бы со мной произошло.

Посему выходит, что они незаконно создали вирус, заразили им мой мир, а через пару лет вернулись, пока не завершилась регистрация, чтобы предложить спасение. Но, разумеется, не бесплатно. Они собирались что-то потребовать взамен. Вот только что? Судя по полученной информации, они не пытаются нас уничтожить. Их цель — поработить мой мир. Ослабить нас и сделать своими рабами. Ха-ха, твари… План хороший. Вот только что-то пошло не по плану. Да, мелкий крысёныш?

Интересно, сколько вообще осталось живых людей? Очевидно, что мало. Очень мало. Да и те, кто выжил после двух лет в этом аду, вряд ли остались прежними. Я не могу испытывать чувств и эмоций и просто решил, что приложу все усилия в будущем, чтобы эти твари за всё ответили. Да, это не очень рационально, но любому разумному необходима цель. Возьмём спасение человечества и месть пришельцам за глобальную цель.

Вопрос теперь следующий: один ли прибыл в наш мир этот «засанец»? Точнее, «засланец», хотя по отношению к этому трупу в мокрых штанишках актуальны оба слова. Нужно выйти на контакт с людьми и аккуратно предупредить их. А пока посмотрим, что там дальше.

Внимание! Анализ завершён! Вы являетесь потомком находящегося в процессе регистрации вида «Человек» на 74%, зарегистрированного вида «Санг'Ралир» на 26%. Так как степень родства каждого вида более 25%, вы имеете право на расовый талант обоих видов:

Таланты находящегося в процессе регистрации вида «Человек»:

Воля к жизни [ранг E (необычный)]: с рождения открывает сопротивление к негативным эффектам болезни, страху и проклятия на 5%. Предоставляет особенность “Последний шанс” (с вероятностью 10% может один раз в сутки выстоять при смертельной атаке).

Интуиция [ранг D (редкий)]: с рождения открывает дополнительную характеристику “интуиция” и предоставляет 5 единиц данной характеристики. Предоставляет особенность “проницательность” (увеличивает базовый параметр интуиции на 20%).

Таланты зарегистрированного вида «Санг'Ралир»:

Теневая магия [ранг D (редкий)]: с рождения открывает доступ к теневой магии и повышает ранг владения теневой магией на одну ступень. Предоставляет особенность “родство с тенью” (увеличивает эффективность теневой магии на 10%).

Магия крови [ранг С (эпический)]: с рождения открывает доступ к магии крови и повышает ранг владения магией крови на одну ступень. Предоставляет особенность “родство с кровью” (увеличивает эффективность магии крови на 10%).

Из первого оповещения можно вынести то, что Система окончательно отнесла меня к расе этих захватчиков. Видимо, если ты хотя бы на четверть относишься к кому-то или чему-то, для Системы этого достаточно, чтобы считать вас роднёй. Дальше не менее интересно. Я понятия не имел, что у каждой расы есть два дарованных Системой таланта. Прочитав изначально описание талантов, мне показалось, что у людей они более полезные и сильные. Но посмотрев на их ранги, понял: либо я недооцениваю магию, либо это просто такая особенная магия крови и тени. Интересно, почему у их талантов ранг выше, чем у людей? Кто вообще определяет эти таланты? Какой-то вселенский рандом?

Выберете два таланта, но учтите, из талантов зарегистрированного вида «Санг'Ралир» вы можете выбрать только один, так как наличие совпадения ДНК этого вида более 25%, но менее 50%. Время на принятие решения 5 минут, если вы не сделаете выбор, он будет произведен автоматически.

Отлично. И почему эти уведомления приходили, пока я был в отключке? Прямо какая-то иллюзия выбора. «Можешь пойти направо или пойти направо, ну в крайнем случае направо». Спасибо!

Внимание! Осталась одна минута на принятие решения!
Внимание! Осталась тридцать секунд на принятие решения!
Внимание! Осталась десять секунд на принятие решения!
Внимание! Вы не успели принять решение, выбор будет произведен автоматически!

Да быть такого не может!

Внимание! Выбраны следующие расовые таланты:
Интуиция [ранг D (редкий)]: с рождения открывает дополнительную характеристику “интуиция” и предоставляет 5 единиц данной характеристики. Предоставляет особенность “проницательность” (увеличивает базовый параметр интуиции на 20%).
Магия крови [ранг С (эпический)]: с рождения открывает доступ к магии крови и повышает ранг владения магией крови на одну ступень. Предоставляет особенность “родство с кровью” (увеличивает эффективность магии крови на 10%).

Ну, в принципе, вариант хорош. Сначала я решил, что из человеческих талантов лучший **— Воля к жизни [ранг Е (необычный)]**, но потом подумал и понял, что, возможно, многих ответов я добился только благодаря полученной интуиции. И думаю, дальше она мне будет не менее полезной.

Что насчёт второй способности? Я не знаю, на что способна магия крови, и будь я сейчас обычным человеком, возможно, вообще не хотел бы иметь ничего общего с расой, уничтожившей неизвестно сколько моих сограждан и, скорее всего, моих родных и близких. Но в данном состоянии рациональность берёт верх. А талант **Магия крови [ранг С (эпический)]**является самым редкий из предложенных. И, возможно, эта комбинация, которая мне по итогу досталась, действительно лучшая. Ну тут, как говорится: «поживём — увидим».

Внимание! Процесс регистрации новой расы практически завершен, выберете название расы. Время на принятие решения 5 минут, если вы не сделаете выбор, он будет произведен автоматически.

Внимание! Осталась одна минута на принятие решения!

Внимание! Осталась тридцать секунд на принятие решения!

Внимание! Осталась десять секунд на принятие решения!

Внимание! Вы не успели принять решение, выбор будет произведен автоматически!

Очень демократично. Чувствую себя свободным и независимым.

Внимание! Вам присвоена раса: некроморф [разумная нежить]. Ранг разумного: F [примитивный].

Внимание! Раса Некроморф [Разумная нежить] является темной, и имеет следующие особенности:

Уязвимость к магии жизни увеличена на 10%

Сопротивление магии смерти увеличено на 10%

Внимание! Вам присвоен статус: искатель.

Ну, это я уже видел в “меню персонажа”, хотя информация про уязвимость и сопротивление новая. Но вполне логичная. А, ну и статус не бьется с имеющимся, но об этом позже. Так что, едем дальше.

Внимание! Регистрация нового вида «Разумная нежить» завершена! Вы получаете базовые навыки:

Система [вне ранга]

Системное опознавание [вне ранга]

Системная речь [вне ранга]

Ну вот, теперь меня можно считать новым, законопослушным гражданином Великой Системы. Ещё мне выдали три базовых навыка, которые позволят пользоваться благами этой самой Системы. Если попросить описание навыков, то его можно тут же узнать. Кстати, благодаря одному из этих же навыков. Но сделаю я это позже. Пока проверим дальше логи.

Внимание! Добавлена дополнительная характеристика «интуиция» (расовый талант).

Внимание! Получено 5 очков «интуиции» (расовый талант).

Внимание! Получен навык «ученик крови [ранг F (1/3)]» (расовый талант).

Внимание! Увеличен ранг навыка «ученик крови [ранг F (1/3)]» до «практик крови [ранг E (1/5)]» (расовый талант).

Тут ничего полезного — это я и так уже знаю. Просто Системе, видимо, нужно о каждом изменении уведомлять отдельно. А вот дальше пошли вкусняшки:

Поздравляем! Вы получили титул «Пробужденный»

Описание:

Ты первый из падших, кто отверг безмолвие смерти. Вопреки природе, вирусу и законам Системы ты вернул себе разум. Боль и голод больше не управляют тобой. Ты смотришь на мир

не пустыми глазами, а глазами воли. Ты исключение. Ты сбой. Ты надежда… или предвестник новой угрозы.

Эффект титула:

+1 к известности

+1 к удаче

Увеличение сопротивления к ментальной магии на 5%

Существенно снижает влияние инстинктов нежити (жажда плоти, крови и безумие).

Возможность открывать уникальные пути эволюции, недоступные другим.

Повышение системного статуса на одну ступень.

Внимание! Вам присвоен системный статус: чемпион.

О да… Всю жизнь к этому шёл. Сколько же сил на это было потрачено… Хаха. Ну а вообще, всё равно приятно. Даже несмотря на то, что для этого мне не пришлось и пальцем пошевелить.

Прочитав описание, я невольно усмехнулся. Вот жеж Система стелит красиво: «первый из падших, кто отверг безмолвие смерти». Хаха, да, я такой. Ладно, это всё хорошо, но самое вкусное в эффектах: +1 к известности и удаче. Посмотрим их описание. Заодно гляну описание интуиции.

Известность: уникальная характеристика, отражающая влияние личности на галактическом уровне.

Интуиция: отвечает за предугадывание скрытых угроз, позволяет находить нестандартные решения, повышает шанс на критические успехи в нестабильных ситуациях.

Удача: отвечает за благоприятные случайности и неожиданные повороты судьбы, влияние персонажа на вероятность положительных исходов, удачные находки и избежание опасностей.

Ну, в компетенции интуиции я даже не сомневался. Удача тоже хороша, она точно лишней не будет. Странно только то, что она может измеряться в числах. А вот насчёт известности есть некие сомнения. Во-первых, описание практически ни о чём не говорит, кроме того, что характеристика работает на галактическом уровне. А вот что именно она делает, неясно. Отсюда же выходит во-вторых. Я бы вообще не высовывался, пока не окрепну. Как по мне, на данном этапе моего развития лучше быть тише воды, ниже травы. Надеюсь, эта характеристика никак меня не демаскирует.

Третий эффект от титула, как по мне, очень важный. Я, который только вернул себе разум, как никто другой могу понять его ценность. Повышение устойчивости к ментальным воздействиям поможет не дать захватить контроль над моим разумом. А то, что в новом мире такая возможность есть, не поддаётся сомнению.

Следующий эффект снижает жажду плоти и безумие. С одной стороны это хорошо, с другой я рассчитывал, что у меня их вообще нет. Прислушался к себе и понял, что желание полакомиться плотью у меня напрочь отсутствует. Да и по поводу безумия… разве не вирус за это отвечал? Скорее всего, это уведомление запоздало. Я ведь не мог получить их во время регистрации в Системе, а в процессе был избавлен от вируса полностью. Кстати… это что же выходит? Зомби могут меня заразить, если укусят? Получается, с той девушкой-зомби я чуть снова всё не потерял. Опасно.

Предпоследний эффект «возможность открывать уникальные пути эволюции» мне пока не особо понятен. То, что они уникальные, конечно, хорошо, но так как про эволюцию я пока ничего не знаю, буду просто иметь данную информацию в виду.

Ну и финальная награда — повышение системного статуса. Интересно, на что он вообще влияет и сколько их всего есть? Изначально я был искателем, после получения титула Пробужденный статус поднялся до чемпиона, а сейчас я являюсь героем (позже будет пояснение этого). Выходит, существует как минимум три статуса, и я уверен, что это не предел.

По логике, личный статус является неким показателем моей персоны в обществе, а точнее (так как это системный статус) в Системе. Но пока что никаких конкретных пояснений у меня нет, только догадки. И, как выяснилось, первоначальная версия его значимости оказалась неверной. Ладно, поживём — увидим.

Внимание! Добавлена дополнительная характеристика «известность».

Поздравляем! Вы первый в вашем мире смогли открыть дополнительную характеристику «известность». Награда: +1 к известности.

Внимание! Добавлена дополнительная характеристика «удача».

Поздравляем! Вы первый в вашем мире смогли открыть дополнительную характеристику «удача». Награда: +1 к удаче.

Ну круто, ничего не скажешь. Такой мини-бонус от Системы за скорость. Хотя странно, почему это я оказался первым. Неужто их так сложно получить? Или это по причине того, что человечество ещё не завершило регистрацию? Хотя возможны оба варианта. Но на этом подарочки не заканчиваются.

Внимание! Вы помогли Системе обнаружить и устранить уязвимость несанкционированного поглощения незарегистрированной Эволюционной Эссенции.

Поздравляем! Вы получили достижение «Сбой найден»

Описание:

Совершенство не в безошибочности, а в умении признавать ошибки. Ты стал частью процесса.

Награда:

+2 к известности

+2 к интуиции

+2 к интеллекту

Повышен шанс обнаружения скрытых закономерностей.

Увеличение получаемого количества сигма-единиц на 10% (Внимание суммарное увеличение не может быть более 100%).

Спасибо, обращайтесь! Ну а если серьёзно, то думаю, комментарии по поводу достижения не нужны. Единственное плохо то, что Система закрыла эту лазейку. Теперь не получится таким же способом спасти кого-то ещё из моих сограждан.

А вот на последних двух пунктах награды я бы акцентировал внимание. Возможно, именно благодаря повышенному шансу на обнаружение закономерностей вкупе с моей интуицией я смог самостоятельно прийти ко многим выводам. И надеюсь, большинство из них верны. Ну и +10% к получаемым СЕ — это просто невероятно шикарный подарок. Насколько я успел догадаться, помимо усиления, СЕ может быть ещё и универсальной валютой. А как говорится, деньги правят миром. И возможность получать их на 10% больше — это значит стать на 10% могущественнее. И раз всё вокруг принадлежит Системе, то способ получения СЕ, скорее всего, как-то систематизирован. Уверен, есть некая формула, по которой она выдаёт СЕ за убийство того или иного существа. Думаю, что в скором я смогу вычислить ее экспериментальным путем.

Внимание! Ваш интеллект достиг 3 единиц! Разблокирован когнитивно-эмоциональный отклик.

Спасибо этим 3 единицам интеллекта за возвращение моего чувства юмора. Что бы я без него делал? Отсутствие интеллекта вкупе с чувством юмора превращают меня в отличный генератор тупых шуток. Вот где кроется причина того, что я недавно чуть не размотался от слова “черновата”. Ладно, главное, что прогресс не стоит на месте, чувствую что я стану скоро тем еще гением. Идем дальше.

Внимание! Вы помогли Системе обнаружить незарегистрированный вирус критической степени угрозы! Вирусу присвоен класс «Убийца миров»! Вирус признан вне закона! Впредь, создание и распространение данного вируса карается мгновенной смертью!

Поздравляем! Вы получили достижение«Нулевая реакция»

Описание:

Когда вирус приходит, ты — как мертвая зона. Иммунная тишина.

Награда:

+1 к известности

Увеличение сопротивления ядам на 5%

Полный иммунитет к биологическим инфекциям (100% сопротивление биологическим инфекциям)

Увеличение получаемого количества сигма единиц на 10% (Внимание суммарное увеличение не может быть более 100%).

А вот это шикарная новость! Во-первых, теперь Системе стало известно о существовании данного вируса. Хотя остаётся загадкой, как Санг'Ралир его скрывали. Во-вторых, есть вероятность, что они получат обратку, и Система выкосит хоть какую-то часть их расы. Ведь она же смогла определить в нём совпадение с их ДНК. Ну или как минимум прикроет их деятельность.

Теперь о наградах. Частичная устойчивость к ядам это хорошо, лишним не будет. Но она и рядом не стоит с полным иммунитетом к биологическим инфекциям. Потрясающе. Всё-таки теперь мне не страшен зомби-вирус. И можно больше не переживать о том, что я снова превращусь в зомби… точнее, в неразумного зомби. Ну а остальное уже разобрано. Поэтому идём дальше.

Поздравляем! Вы первый разумный прошедший регистрацию в мире с идентификационным номером 10W549Y! Вы получили идентификационный номер: 10W549Y0000000001.

Внимание! Система учла ваш вклад в нее при регистрации! Награда за уникальное достижение «Первая Искра» будет увеличена, ранг уникальной способности будет повышен на одну ступень!

Поздравляем! Вы получили уникальное достижение «Первая Искра»

Описание:

Ты стал первым разумным существом, официально зарегистрированным в Системе. Пока остальные пребывают во тьме, ты уже отмечен светом Системы. Первый сигнал. Первая запись. Первая Искра.

Награда:

+3 к известности

5 свободных очков характеристик

Получена уникальная способность **«Системный магазин [ранг А (мифический)]»**

Увеличение получаемого количества сигма-единиц на 30% (Внимание суммарное увеличение не может быть более 100%).

Повышение системного статуса на одну ступень.

Примечание:

Иногда, чтобы стать героем, достаточно просто быть первым.

Внимание! Получен уникальный навык «Системный магазин [ранг А (мифический)]» (награда за достижение «Первая Искра»).

Внимание! Вам присвоен системный статус:герой.

Афигеть. Я первый в мире! Простой моб смог обогнать всех людей. Невероятно. Во-первых, свой идентификационный номер я разложил правильно. Правда, не думал, что значение 0000000001 относится к масштабу всей планеты. Во-вторых, становится понятно, почему я первым получил дополнительные параметры удачи и известности. Без регистрации можно иметь только основные параметры, а дополнительные только если они предусмотрены талантами. Ведь бонуса за получение интуиции первым у меня не было. Значит, его забрал кто-то другой. Какой из этого можно сделать вывод? Правильно, нужно постараться быстрее нахапать всяких бонусов, пока отсутствует конкуренция.

Второе оповещение тоже радует глаз. Не знаю, что там было бы в награде без улучшения, но итог шикарен. Далее описание. «Ты стал первым, бла-бла-бла»… Несколько строк пафоса, и переходим к основному, к наградам.

Уникальная способность. Не знаю пока, чем она отличается от обычной, но эта навык ранга А. Ещё и приписка: «мифический». Да мой внутренний зомби-хомяк так сильно потирает свои загребущие лапки в предвкушении, что я словно чувствую тепло от их трения. Системный магазин. И кажется, я знаю, какая валюта там в обороте. Только недавно размышлял над ценностью СЕ. Так что запрашиваю справку с описанием способности.

Системный магазин [ранг А (мифический)]:напрямую выстраивает связь с ядром Системы и предоставляет доступ к Системному магазину. Стоимость активации: 300 единиц магии (ЕМ). Стоимость поддержания навыка: 100 ЕМ в минуту. Ограничение на использование: 3 часа в сутки.

Внимание! Навыки ранга “мифический” огромная редкость, обладание данным навыком является не только великим даром, но и великой опасностью!

Мда, вот меня и осадили. Видимо, маловат я пока для такого. Чтобы просто активировать способность, мне нужно в интеллекте 20 единиц. А ещё нужно поддерживать её работу. Ну ладно, есть к чему стремиться. Ещё и предостережение это про великую опасность… Видимо, Система, зная о моём интеллекте, решила намекнуть, что о таком лучше держать язык за зубами. Учтём. Спасибо.

Далее увеличение получаемого количества СЕ на 30%. Круто. До этого было два раза по 10%. Получается, что в сумме мой бонус уже составляет 50% из 100% возможных. Что тут ещё сказать, хорошо идём. Стоило-то всего лишь удачно сожрать одного обоссанца.

Последний пункт — пояснение моего текущего системного статуса: герой. И из неупомянутого остались +3 к известности и 5 свободных очков характеристик, которым добрый дядя некроморф скоро обязательно найдёт новый домик. Ладно, следующее оповещение.

Поздравляем! Вы получили титул «Единственный представитель»

Описание:

Ты исключение из правил, ошибка, которую мир не может исправить. Ты не рождён, ты пробуждён. У тебя нет проторённой дороги. Но именно в этом твоя сила. Ты волен идти туда, куда другие не смогут даже взглянуть.

Эффекты титула:

+1 к известности

Упрощённый доступ к адаптации расовых талантов и эволюций.

Скрытая уникальность: позволяет скрывать от системных навыков и сканеров твою истинную расу и природу.

Интересное описание. Особенно фраза: «ты волен идти туда, куда другие не смогут даже взглянуть». Да я сам пока что могу взглянуть максимум на шесть метров вперёд, и то не факт, что смогу отличить человека от дерева.

Так, что у меня тут по наградам… Снова известность, понятно. Я так понял, её каждый раз дают за достижение или титул. Вопрос только в количестве. Второй пункт смутно, но всё же понятен. Мне будет проще освоиться с моими расовыми талантами, по типу имеющейся магии крови. Ну или с новой эволюцией. Захочу я, к примеру, отрастить себе хвост, как у скорпиона, а нужно же научиться им пользоваться, чтобы себя не покалечить, тут на помощь и приходит эта особенность к адаптации.

А вот третий пункт для меня просто спасение. Теперь, если я скрою свою внешность, во мне невозможно будет определить мертвеца. Вот за этот подгончик, Система, тебе огромное спасибо. Ведь мою некро-природу придётся скрывать особенно тщательно. Одна ошибка, и на костёр. Люди существа такие, им проще уничтожить что-то непонятное, чем разобраться. Ну а лог на этом не заканчивается.

Внимание! Вы умудрились получить уникальную способность мифического класса, удачно воспользовавшись случайной чередой событий.

Поздравляем! Вы получили титул «Проныра»

Описание:

Ты не обманул систему, ты просто заметил лазейку. Система не одобряет… но вознаграждает.

Эффекты титула:

+1 к известности

+1 к интуиции

+1 к удаче

Улучшение базового системного навыка **«Система [вне ранга]»**до версии **«В системе [вне ранга]»**

Улучшение базового системного навыка **«Системное опознавание [вне ранга]»**до версии **«Системный взгляд [вне ранга]».**

Улучшение базового системного навыка **«Системная речь [вне ранга]»**до версии **«Системный переводчик [вне ранга].**

Внимание! Базовый системный навык «Система [вне ранга]» улучшен до версии «В системе [вне ранга]» (эффект титула Проныра).

Внимание! Базовый системный навык «Системное опознавание [вне ранга]» улучшен до версии «Системный взгляд [вне ранга]» (эффект титула Проныра).

Внимание! Базовый системный навык «Системная речь [вне ранга]» улучшен до версии «Системный переводчик [вне ранга]» (эффект титула Проныра).

Ну что тут скажешь, могём. Как молвил старик Чжуан-цзы: «Случайности не случайны». А вообще, слишком уж много на меня хорошего свалилось. Как бы судьба не потребовала за это плату. Хотя, может, это наоборот откуп за мои годы, проведённые в качестве безмозглого умертвия. Ну в любом случае, поживём увидим. Я и так оказался не в лучшем состоянии и не в лучшее время. И без всего, что мне прилетело, я, возможно, долго бы вообще не протянул.

Ладно, подробнее о наградах. Из новенького — улучшение трёх базовых навыков.

В системе [вне ранга]: открывает доступ к интерфейсу Системы и меню управления персонажем, а также делает их интуитивно понятными. Позволяет пользоваться навыками Системы и предметами Системы до ранга, равного рангу персонажа +2 ранга включительно.

Внимание! Системные и уникальные навыки, а также таланты являются независимыми и могут быть любого ранга.

Для начала мне стало интересно, что означает **[вне ранга]**, и Система любезно предоставила информацию: в этом случае ранг способности равен рангу персонажа. Из описания ясно, что сейчас, пока я на ранге F, могу пользоваться способностями и предметами Системы вплоть до ранга D. До улучшения этой способности ограничением был ранг E. Ну и ещё, теперь понятно, почему в интерфейсе я чувствую себя как рыба в воде. После улучшения способность сделала его интуитивно понятным.

В приписке в конце сказано, что хоть все способности и делятся на ранги, системные и уникальные, а также таланты имеют классификацию, а не уровни, как обычные. И классифицируются они следующим образом:

Вне ранга:ранг равняется рангу персонажа.

Ранг F (обычный):повсеместный, часто встречается. Малый эффект.

Ранг E (необычный):встречается реже. Обладает полезными свойствами.

Ранг D (редкий):ценный, имеет ощутимое влияние на развитие персонажа.

Ранг C (эпический):редкость высокого порядка. Часто уникален в пределах региона или эпохи.

Ранг B (легендарный):талант, о котором ходят легенды. Может менять стиль жизни или судьбу персонажа.

Ранг A (мифический):почти невозможен к получению, дар старших богов, древних или самой Системы.

Вот как-то так. Неизвестно, правда, есть ли что-то выше ранга A, потому что предел получения информации ограничен самой высокоранговой способностью. Проще говоря, если бы я не получил уникальную способность **«Системный магазин [ранг A (мифический)]»**, то сейчас в информации был бы ограничен рангом C. Теперь вторая способность.

Системный взгляд [вне ранга]:позволяет полностью увидеть описание любых предметов и существ Системы до ранга, равного рангу персонажа +2 ранга включительно, если оно не скрыто каким-либо способом. Позволяет полностью увидеть скрытое описание любых предметов и существ Системы до ранга, равного рангу персонажа. Позволяет частично увидеть скрытое описание любых предметов и существ Системы до ранга, равного рангу персонажа +1 ранг.

Хуууух… Пришлось прочитать три раза, чтобы разобраться. Получается, сейчас, на ранге F, я могу видеть описание существ и предметов до ранга D, если они не скрыты. До улучшения способности пределом был ранг E.

Скрытую информацию я могу увидеть только у предметов и существ своего ранга и ниже. До улучшения я вообще не мог видеть скрытую информацию в полном объёме, даже если бы существовали предметы и существа ниже моего ранга.

Ну и теперь могу частично видеть скрытые описания предметов и существ, которые выше меня на один ранг. На данный момент это ранг Е. Что же, отлично. Думаю, сразу можно взглянуть на описание третьего системного навыка, причем начиная с его изначального варианта.

Системная речь [вне ранга]:Позволяет понимать и использовать единую речь Системы.

Системный переводчик [вне ранга]:Позволяет понимать и использовать речь и письменность всех разумных видов, зарегистрированных в системе.

Итак, если коротко, изначальный вариант навыка обучил меня некоему единому языку Системы. Насколько я понимаю, он должен быть универсальным и позволять общаться между собой всем разумным существам, зарегистрированным в Системе, независимо от их родного языка и мира происхождения.

Улучшенная версия пошла ещё дальше. Теперь я смогу понимать не только единую речь Системы, но и местные языки различных миров, населённых разумными существами, зарегистрированными в Системе. Причём, судя по описанию, речь идёт не только о разговорном языке, но и о письменности.

Получается, где бы я ни оказался и с представителем какого бы разумного вида ни столкнулся, языкового барьера у меня возникнуть не должно. По крайней мере, если этот вид зарегистрирован в Системе. Ну, думаю, лингвистам теперь придётся искать новую работу.

Из нерассмотренных остался всего один навык мастерства, который был получен благодаря расовому таланту **«магия крови [ранг С (эпический)]»**и сразу повышен с **«ученик крови [ранг F (1/3)]»**до **«практик крови [ранг Е (1/5)]»**. Причём, решив проверить его описание, я увидел, что можно посмотреть информацию и по предыдущим уровням. Благодаря этому, стала понятна прогрессия улучшений.

Ранг F: ученик магии крови

Уровень 1: позволяет ощущать кровь как источник энергии, повышена чувствительность к её движению и пульсации.

Уровень 2: увеличена точность восприятия крови и стабильность управления энергией.

Уровень 3: контроль над энергией крови становится увереннее, повышена устойчивость к истощению.

Ранг Е: Практик магии крови

Уровень 1: позволяет контролировать кровь с базовой стабильностью. Контроль остаётся ограниченным. Позволяет слышать биение чужой крови.

Я не то что не могу услышать биение своей или чужой крови, я с трудом услышу, если рядом со мной взорвётся граната. И у меня нет каких-либо пониманий, как и что делать. Я даже не чувствую ни магию крови, ни энергию в крови. Возможно, виноваты мои ограничения. Это всё равно что немому дать талант к вокалу. Ну а возможно, тут просто нужна практика. И наконец-то последняя строчка в логе.

Внимание! Получено 9 сигма единиц. Текущее количество: 9/40 СЕ.

Тот самый текст, что появился передо мной после упокоения девушки-зомби. Вот так я восстановил некоторые свои пробелы. Довольно-таки полезная вещь этот лог. Приятно иметь свой личный чёрный ящик. Надеюсь только, что доступ к нему, кроме меня, никто получить не сможет. Хотя… кто её знает, эту Систему? Но думаю, что даже если и есть способ узнать логи другого разумного, то должен быть и способ от него защититься.

Ради интереса направил взгляд на мёртвого парня и запросил о нём справку. И тут у меня в памяти появилась дополнительная информация по навыку **«Системный взгляд [вне ранга]»**. Во-первых, личную информацию об убитом существе можно запрашивать ещё в течение суток после его смерти. Но после улучшения навыка у меня этот срок увеличился до двух суток. Во-вторых, улучшение позволяет дополнительно узнать о существе его расу, возраст и пол. До этого навык предоставлял информацию только об уровне, ранге, имени, клане (если он не скрыт) и титуле (если он выставлен на показ).

Кстати, я тоже могу выставить свой титул на показ. Хотя сомневаюсь, что стоит так подставляться, выделяясь из толпы. Но по всему выходит, что навыки могут иметь скрытые особенности. Или просто уровня моего интеллекта недостаточно, чтобы увидеть их полное описание. Ну, вернёмся к нашему подопечному.

Ксар’дэн Велир. Искатель. Представитель Дома Ксар'Моран
Раса: Санг'Ралир[гуманоид]
Ранг:E [смертный]
Статус:мёртв
Возраст:19 лет
Пол:мужской
Уровень:10

Ну что же, Ксар’дэн Велир из Дома Ксар’Моран. Ты оказался выше меня и по рангу, и по уровню, при том что на шесть лет младше. Хотя… кто его знает, сколько уже лет твой мир подключён к Системе. Может, вас там вообще с пелёнок тренируют. То, что пол у тебя мужской, я и так понял. Хм. И здесь ты меня обставил. У меня его, пока что, вообще нет. Ну а то, что ты смертный, теперь и так видно.

Забавно, да, как иногда складывается жизнь. Вот ты пришёл сюда в отличном снаряжении. Кстати, его тоже нужно будет проверить, тебе-то оно уже ни к чему. И вот, со всем твоим превосходством, ты был сожран, возможно, одним из самых слабых существ, при этом дав ему шанс спасти свой мир. Ну а мне остаётся только по полной воспользоваться этим шансом.

Интерлюдия: Ксар’дэн Велир

Сутки назад

Ночь была глухой. На парковке у небольшого двухэтажного фитнес-центра не горел ни один фонарь. Тишина казалась абсолютной, и лишь где-то вдали шелестела листва.

Внезапно воздух сжался, будто втянулся сам в себя, и пространство едва заметно дрогнуло. На миг вспыхнула тьма. Не свет, а нечто противоположное ему. Тёмная волна скользнула над асфальтом, словно сама ночь на мгновение моргнула. Воздух похолодел, пространство исказилось и тут же пришло в норму, оставив после себя лишь слабый запах озона.

На месте вспышки лежал небольшой артефакт. Чуждый, словно выброшенный сюда из другого времени и другого мира. В его центре тускло пульсировал свет, будто сам предмет ещё не до конца понял, где оказался.

Он напоминал нечто среднее между механизмом и магическим сосудом, сплетённым из шестерёнок и трубок, заключённых в гладкий корпус из неизвестного металла с голубым оттенком. Размер артефакта позволял ему уместиться на ладони человека. В его сердце вращалась гексаграмма. Линии узора втягивались внутрь, поглощая сами себя, как бесконечный механизм. Казалось, что он жил собственной жизнью и внутри него действовали совсем иные законы пространства.

С каждой секундой свет в центре артефакта разгорался всё ярче, пока не стал напоминать раскалённый уголёк. Вслед за светом пришёл звук. Едва различимое шарканье, будто кто-то медленно брёл по асфальту.

Шум постепенно усиливался и распространялся всё дальше. Так продолжалось пару часов, пока шарканье не начало стихать. Вскоре в радиусе пятисот метров вновь воцарилась тишина. Шаги исчезли. Остался только редкий шелест листвы на ветру.

И тут пространство вновь дрогнуло. Но на этот раз гораздо мощнее. Воздух задрожал, и тьму рассекла вторая вспышка. Сама она была беззвучной, но следом пространство наполнил низкий гул, напоминающий вибрации трансформатора. Сгусток тьмы развеялся, а на его месте возник силуэт.

Перед артефактом стоял молодой парень лет восемнадцати. Он будто вырос из самой ночи. Его красные глаза излучали холодную решимость и едва сдерживаемое раздражение. Черты на мраморно-бледном лице были острыми и правильными, словно природа выточила его без права на ошибку: резкий подбородок, тонкие скулы, заострённые уши и белые волосы с лёгким пепельно-серым оттенком.

Ростом он был около полутора метров. Его экипировка тёмно-красных и чёрных оттенков напоминала произведение искусства маготехнологий. Алый плащ ниспадал с его плеч, словно стекающая по клинку кровь. Чёрная футуристичная броня с красными элементами, выполненная из неизвестных композитов, напоминала сверхтехнологичный скафандр. Пояс был стянут ремнём, а на чёрной цепочке висел медальон. Всё в нём говорило о том, что он чужд этому миру.


FITNESS CENTER

Незнакомец опустился к артефакту и, взяв его в руки, принялся за настройку. Полминуты спустя он поднялся и осмотрелся. Убедившись, что поблизости никого нет, направился к ближайшему зданию, держа устройство на ладони.

Внутри царила такая же тьма, как и снаружи. Лишь редкие отблески гексаграммы скользили по стенам холла. Пыль, покрывавшая кожаные диваны и стойку ресепшена, говорила о том, что это место давно пустует.

Ксар'дэн направился к ближайшему дивану, стряхнул с журнального столика ворох пожелтевших буклетов и рекламных листовок, затем аккуратно поставил артефакт посреди столешницы. Не спеша сел напротив и замер.

Прошло около семи минут. Свет в центре устройства начал пульсировать всё ровнее, пока не перешёл в чёткий ритм. В этот момент вокруг артефакта на расстоянии пятидесяти метров активировался силовой купол, рассчитанный на сутки. Он был полностью невидим глазу, но ощутим на тонком уровне восприятия. Купол мгновенно охватил здание, изолируя его от внешнего мира.

Ксар'дэн подошёл к устройству и быстро выполнил несколько действий. Свет в центре погас, и в ту же секунду артефакт исчез из его ладоней. На его месте возник другой предмет: идеально ровный, матовый, чёрный куб с гранью в двадцать сантиметров.

Он поставил куб туда же, где стояло предыдущее устройство, и, не колеблясь, приступил к активации. Его пальцы быстро касались верхней плоскости, словно он набирал текст на невидимой клавиатуре. Под каждым прикосновением на миг вспыхивали алые символы.

Минуту спустя над кубом возникла красная голограмма: таймер обратного отсчёта.

— Двадцать четыре часа, — выдохнул он, опускаясь обратно на диван. — Вот жеж дерьмо кхуна, как же не вовремя там оказался этот старый болван.

Его голос сочился раздражением.

— Но ничего. Когда я вернусь, отец узнает обо всём. Старик получит по заслугам. Как он вообще посмел отправить меня, Ксар'дэна Велира из Дома Ксар'Моран, одного из трёх Великих родов Империи, работать доставщиком? Да ещё и в этот отсталый мир заражённых аборигенов!

Он сжал кулак.

Ксар'Моран не зря называли Кровью Ветров Ночи. Древний род прорицателей и астромантов, чьи башни были увиты тенями, а лунный серп, пронзающий звезду, веками служил символом их власти. Представители Дома читали судьбу по узорам крови и гордились происхождением так же сильно, как своими способностями.

И Ксар'дэн не был исключением.

— А я должен возиться с этим… отродьем? — Он скривился. — И всё из-за двух выскочек: Вайрэна Тар'мориса и Лиары Тен'эрис. Они ещё ответят. И пусть хоть сто раз будут гениальны, простолюдин остаётся простолюдином. Даже если его ранг временно выше, он не имеет права указывать высокородному.

Он откинулся на спинку дивана.

Впрочем, гордиться Ксар'дэну было чем не только из-за рода. Он принадлежал к Санг'Ралир, древней расе полутеневых эльфов. В их языке «Санг» означало кровь, а «Ралир» — тень, что как нельзя лучше отражало природу самой расы. С рождения Санг'Ралир были связаны с магией крови и теней. Бледная кожа, светлые волосы и характерный взгляд выделяли их среди многих других народов, но настоящую славу им принесли способности. Среди них рождались выдающиеся маги, воины и особенно теневые ассасины.

И именно его, представителя такой расы и потомка великого Дома Ксар'Моран, отправили выполнять работу посыльного.

Ксар'дэн прикрыл глаза, снова прокручивая в голове случившееся.

— За это точно кто-то ответит, — процедил он. — Да, старый ублюдок?

Изначально он рассчитывал, что старика, заставшего его перепалку с двумя выскочками из простолюдинов, ждёт неминуемое наказание. Всё сходилось: у старика был лишь ранг магистра первой ступени, тогда как отец Ксар'дэна — архимаг второй ступени и брат главы Дома. И всё же…

— Этот старый хрыч не простой преподаватель, — мрачно вспомнил он. — Он лично знаком с главой Академии. Ходят даже слухи, что они старые друзья.

А глава Академии — фигура почти мифическая. Даже Ксар'дэн, с его происхождением, видел его лишь однажды, при поступлении. По слухам, в их мире нет никого сильнее, кроме самого Императора. И если старик действительно его близкий друг, никто не осмелится наказать его. Даже отец.

— Вот почему он единственный простолюдин, кто за всю историю стал старшим преподавателем в Академии Тёмного Сердца, — процедил Ксар'дэн сквозь зубы.

Он вздохнул. Размышления только злили его. Над ладонью вспыхнул чёрный энергетический шар. Вспышка, и он швырнул его в стену. Взрыв. Грохот. Камень разлетелся, оставив в бетонной кладке дыру размером в два дверных проёма.

— Хорошо, что заранее поставил купол. Иначе сюда сбежались бы заражённые со всей округи, — проговорил он уже вслух.

Барьер, возведённый первым артефактом, не пропускал ни звук, ни физические объекты. Без него в этом мире было бы слишком опасно, а так здесь ещё не зародились твари, способные его преодолеть.

Гнев схлынул. Пришла усталость. Ксар'дэн понял, насколько истощён. Слишком много времени ушло на подготовку: инструктажи, адаптацию, изучение обычаев, географии и физиологии местной разумной расы. Хотя… особого рвения он не проявлял. Просто пробежался по отчётам, выданным отрядом обеспечения.

Роль у него была несложная: сыграть спасителя, посланника высших сил, явившегося в гибнущий мир. Сыграть для местных аборигенов, которые даже не догадываются, кто он на самом деле.

Главное в этой миссии — Астра. Так во всей галактике называют основную форму магической энергии, присущую всем расам, подключённым к Системе.

В Академии часто говорили: «Астра — то, что осталось от дыхания Первых. Мы зовём её энергией возвышения, а они — душой».

Это не перевод с языка Предтеч, а скорее образное выражение, передающее отношение к ней. По слухам, слово «Астра» на языке Предтеч действительно означает «душа», но сам язык давно утрачен и доступен, возможно, только самой Системе.

На первом этапе своего существования Астра называется Искрой Возвышения. По мере роста и эволюции она проходит новые стадии и на каждой получает новое имя, отражающее уровень силы и пробуждения.

У всех разумных рас, подключённых к Системе, Искра присутствует с рождения, но остаётся запечатанной вплоть до достижения двадцатилетнего возраста. Почему именно так, неизвестно. Это не зависит от биологического возраста расы: даже если у долгожителей двадцать лет считается детским возрастом, правило остаётся в силе. Это неизменный закон Системы.

Пока Искра капсулирована, разумный ограничен в использовании магии и может активировать лишь самые простые артефакты. Например, наручи, которые носил Ксар'дэн, были очень редким парным артефактом, способным создавать теневые сгустки. Однако после двадцатилетия они станут ему бесполезны, так как он сможет самостоятельно использовать более продвинутую магию.

Говорят, Систему невозможно обмануть. Но её законы можно изучить настолько хорошо, чтобы найти в них лазейки. И Санг'Ралир были одной из немногих рас, которым это удалось.

Втайне и вопреки законам они научились извлекать Искру Возвышения из одного разумного, очищать её от расовой метки, превращая в нейтральную, а затем пересаживать другому. Правда, цена такой процедуры была абсолютной. Изъятие Искры неизбежно убивало прежнего носителя. Вместе с ней разумный терял и душу, а подключённое к Системе существо могло окончательно лишиться своей Искры только одним способом: умерев. Это считалось одной из фундаментальных аксиом Системы. Но именно это свойство и делало нейтральную Искру настолько ценной.

У разумных, не достигших двадцатилетнего возраста, собственная Астра ещё неактивна и остаётся капсулированной. Если поместить в такое тело нейтральную Искру, она также перейдёт в капсулированное состояние и сможет находиться там, не вступая в конфликт с организмом. Позже, когда пробудится собственная Искра носителя, чужая просто исчезнет, не мешая процессу инициации. Благодаря этому молодых разумных можно использовать как временные сосуды для транспортировки Искры между мирами.

Но настоящая ценность этой лазейки заключалась в другом. Если нейтральную Искру передать разумному старше двадцати лет, принадлежащему к расе из мира, который только начал проходить регистрацию и потому ещё не получил собственную Астру, ситуация менялась. Чужая Искра воспринималась Системой как его собственная, немедленно активировалась и досрочно завершала личную регистрацию носителя. Такой разумный становился первым зарегистрированным представителем своей расы, а вместе с этим получал возможность передавать Астру другим её представителям обычным прикосновением.

На этом и строилась вся схема Санг'Ралир.

Первой и самой сложной задачей было обнаружить подходящий мир. Особенно ценились так называемые закрытые миры, ещё не подключённые к Системе. Она намеренно скрывала их координаты до тех пор, пока местная цивилизация не достигнет необходимого уровня развития и не окажется готова к подключению. Однако даже скрытую информацию можно купить.

На чёрном рынке одного из крупнейших торговых миров галактики, третьего по могуществу среди всех известных, агенты Санг'Ралир скупали сырые координаты неизвестных систем. Часто это были лишь приблизительные данные без подтверждения наличия разумной жизни. Но иногда среди них находились именно те миры, которые Система ещё не внесла в открытые реестры.

После обнаружения подходящей планеты возникала следующая проблема: проникнуть внутрь. Полноценный переход в закрытый мир был практически невозможен. Система могла получить доступ куда угодно, если считала это необходимым, но для остальных подобные миры оставались изолированными. И всё же существовала ещё одна лазейка. Если перебросить туда не живое существо, а небольшой артефакт, ограничения можно было обойти.

Используя теневую магию и специальные устройства, Санг'Ралир отправляли в закрытый мир автономный сканирующий артефакт. Он был достаточно мал, чтобы пройти через нестабильный переход, и мог работать без постороннего вмешательства в течение нескольких лет. Сначала устройство наблюдало. Оно изучало местную разумную жизнь, уровень развития цивилизации, биологию основной расы и степень её приближения к естественному порогу подключения к Системе.

Если мир подходил, начиналась следующая стадия. Артефакт выпускал созданный Санг'Ралир вирус. Тот распространялся крайне медленно и не поддавался обнаружению. Он проникал в организмы разумных, встраивался в структуру их ДНК и передавался следующим поколениям. На этом этапе вирус почти никак себя не проявлял. Его единственной задачей было охватить как можно большую часть населения и ждать сигнала. Так могли пройти годы.

Когда сканирование показывало, что раса достаточно приблизилась к порогу системного подключения, артефакт активировал вирус. У значительной части заражённых практически одновременно подавлялся разум, а его место занимал один из древнейших инстинктов: голод.

Личность исчезала. Оставалось агрессивное существо, основной функцией которого становилось дальнейшее распространение заражения. Начиналась катастрофа. Именно этого Санг'Ралир и добивались.

Столкнувшись с угрозой полного исчезновения разумной расы, Система запускала аварийный протокол. Мир признавался находящимся на грани вымирания, после чего начиналось экстренное подключение и трёхлетний период регистрации. Формально Система спасала цивилизацию. Фактически она сама открывала Санг'Ралир следующую лазейку.

Сразу после начала аварийной регистрации они запускали вторую фазу операции. Специальное устройство перенастраивалось для однократного перехода через теневой план и позволяло переправить в ещё закрытый мир одного разумного. Посланника. Он заранее нёс в себе нейтральную Искру Возвышения, извлечённую ценой жизни какого-нибудь раба, которого Санг'Ралир сочли достаточно бесполезным, чтобы им пожертвовать.

После прибытия посланник не действовал сразу. Первые сутки он скрывался, пока вспомогательный артефакт анализировал обстановку и искал подходящего кандидата среди местного населения. Требования были достаточно простыми: возраст старше двадцати лет, подходящий склад ума и возможность склонить его к сотрудничеству.

Найденному разумному предлагали спасение. В обмен требовалась клятва верности и принятие покровительства Санг'Ралир. Если кандидат соглашался, в его тело переносили нейтральную Искру. Поскольку собственная Астра его расы ещё не была сформирована, Система принимала пересаженную Искру за естественную. Она немедленно активировалась, переходила на следующую стадию, Пламя Пробуждения, и досрочно завершала регистрацию нового носителя. Он становился первым официально зарегистрированным представителем своей расы, а вместе с этим получал способность передавать Астру другим её представителям через простое прикосновение.

Именно здесь начиналась цепная регистрация. Каждый новый инициированный мог передать Астру следующему, тот следующему, и так далее. При достаточном количестве участников процесс, который в обычных условиях растянулся бы на годы, можно было завершить за считанные дни. Однако скорость была лишь дополнительным преимуществом. Главной целью оставалась клятва.

Первый зарегистрированный разумный получал Искру только после того, как принимал условия покровительства Санг'Ралир. Его клятва фиксировалась самой Системой и не могла быть нарушена или обойдена. Дальше вступал в силу ещё один системный закон. Если более семидесяти процентов представителей новой расы получали Астру по одной и той же линии передачи, обязательства первого носителя распространялись на всю расу. Даже на тех, кто лично не приносил клятву и вообще не участвовал в процессе.

Так Санг'Ралир могли подчинить целый народ без единой официально объявленной войны. Стоило перейти установленный порог, и вся раса оказывалась связана договором подчинения на уровне самой Системы.

После этого оставалось лишь завершить регистрацию. Если необходимое количество разумных проходило инициацию до окончания установленного трёхлетнего периода, процесс считался завершённым досрочно. Мир переставал быть закрытым. Системные ограничения снимались, а межмировой доступ становился официально разрешённым.

И тогда Санг'Ралир возвращались. Уже не как захватчики. Как спасители.

В сиянии порталов они прибывали в мир, разорённый эпидемией и населённый выжившими, которые понятия не имели, кто на самом деле устроил катастрофу. С собой они приносили противоядие. Вирус изначально создавался на основе изменённой крови самих Санг'Ралир, поэтому их раса была к нему невосприимчива. Они же обладали и обратным кодом, способным полностью очистить атмосферу и остановить дальнейшее заражение.

Для местных всё выглядело просто. Мир оказался на грани гибели. Появились могущественные чужеземцы. Они остановили эпидемию. Они спасли остатки цивилизации. Никто не видел цепей, которые уже были закреплены самой Системой.

Противоядие не возвращало тех, кто окончательно лишился разума, да Санг'Ралир это и не требовалось. Заражённые превращались в огромные охотничьи угодья, с которых ещё долго можно было собирать СЕ. Оставшееся разумное население получало спасённый мир. Санг'Ралир получали новый вассальный народ, ресурсы, территории и источник СЕ. А цивилизация, ещё недавно не знавшая ни о Системе, ни о магии, ни о законах галактики, становилась частью Империи Тени и Крови.

Никаких армий. Никакого открытого вторжения. Никакой войны в привычном понимании. Только тщательно найденные лазейки в законах Системы, древняя магия, нейтральная Искра Возвышения и клятва, которую невозможно расторгнуть.

— Ладно… — пробормотал Ксар'дэн, чувствуя, как тело становится ватным. — Переход через теневой план вымотал меня сильнее, чем я ожидал. Надо немного отдохнуть.

Он ещё раз проверил барьер. Ни одной живой души под куполом, кроме него. Все системы защиты активны. На всякий случай Ксар'дэн проверил и выданное снаряжение. Оно было особым, созданным специально для посланников и насыщенным предустановленными защитными заклинаниями. Их задача заключалась в том, чтобы смягчить негативные последствия перехода через теневой план и на ограниченное время обеспечить непрерывную защиту от внешних воздействий. Всё работало исправно. Ни один из артефактов не выдавал сбоев. Всё штатно. Всё под контролем.

Из всего, что было на нём, только наручи и амулет принадлежали лично ему. Амулет с гербом Дома Ксар'Моран носили только истинные члены рода. Помимо того, что он подчёркивал статус владельца, это был простейший пространственный артефакт ранга E со скрытым хранилищем объёмом в один кубометр. На большее Ксар'дэн пока рассчитывать не мог. Артефакты с полноценными пространственными карманами начинались с ранга D, а использовать предметы выше собственного ранга до двадцатилетия было невозможно.

Наручи также имели ранг E, как и всё его снаряжение. Их Ксар'дэн зарядил сам, до отказа. Всё остальное представляло собой академическую экипировку, подготовленную отрядом обеспечения специально для этой миссии. Внешне форма почти не отличалась от стандартной, но была нашпигована защитными чарами, настроенными на автоматическую активацию во время перехода и при угрозе жизни.

Причём у этой экипировки имелась ещё одна особенность: пользоваться ею могли только ученики Академии Тёмного Сердца, да и среди них лишь те, кто прошёл предварительное согласование.

— Если кто-то и попытается напасть, — усмехнулся Ксар'дэн, — у него не будет и шанса. Пока враг пробьёт хотя бы базовые слои защиты, я уже разорву его в клочья.

Он расслабился, закрыл глаза и буквально через несколько секунд провалился в сон. Переход через теневой план даже при идеальной защите отнимал слишком много сил у тех, кто к нему не привык.

Боль. Нет, БОЛЬ! Резкая и всепоглощающая. Словно раскалённое копьё вонзилось в шею и одним рывком выдернуло Ксар'дэна из сна.

Он резко открыл глаза и замер. Над ним склонилось разложившееся лицо одного из местных заражённых. Дёргающаяся челюсть, рваная плоть, злобная пустота в глазах. Тварь жевала вырванный из его шеи кусок мяса.

Но даже это оказалось не самым страшным. Перед глазами Ксар'дэна висело системное оповещение, полупрозрачной тенью перекрывая часть обзора.

Внимание! На вас наложен паралич.

Под надписью медленно отсчитывались секунды:

55… 54… 53…

— Что… что за…

Он даже додумать не успел. Паника накрыла его с головой. Это невозможно. Снаряжение должно было нейтрализовать любой негативный эффект. Более того, оно вообще не должно было позволить этой твари приблизиться к нему, не говоря уже о том, чтобы укусить.

Ксар'дэн заставил себя сосредоточиться. Посланник не обычный ученик. Его готовили к работе под давлением. Мысленным усилием он открыл интерфейс экипировки и тут же почувствовал, как внутри всё похолодело.

Внимание! Все защитные функции отключены.Причина: недостаток энергии.

— Этого не может быть…

Снаряжение, выданное для такой миссии, не могло оказаться разряженным. Запаса энергии должно было хватить как минимум на три дня активной защиты. И тут его осенило.

Брат одной из тех выскочек, из-за которых он вообще оказался в этом мире, служил в отряде обеспечения. Именно он отвечал за подготовку экипировки Ксар'дэна. Значит…

— Они подстроили это. Решили избавиться от меня.

Если бы всё прошло по плану, он бы так ничего и не узнал. Защита могла ни разу не понадобиться за всю миссию, и Ксар'дэн вернулся бы домой в полной уверенности, что с экипировкой всё было в порядке. Но стоило произойти настоящему нападению, и выяснилось бы, что защищаться ему нечем. Именно как сейчас.

— Гениально… Ублюдки.

Собственной магической энергии оставалось немного. Её хватило бы всего на одну активацию, и ту он уже потратил в приступе ярости, когда разнёс стену. Скорее всего, именно через образовавшуюся дыру заражённый и проник внутрь.

Ксар'дэн лихорадочно перебирал всё, что у него ещё оставалось, пока не вспомнил о собственных наручах. На них было наложено **временное усиление регенерации**. Одноразовое и очень дорогостоящее зачарование, предназначенное лишь для самых крайних случаев, когда полученные раны напрямую угрожали жизни владельца. После активации оно использовало накопленную в наручах магическую энергию, а затем работало автономно до полного истощения внутреннего запаса.

Но был у него и серьёзный недостаток. После запуска регенерацию уже нельзя было остановить. Она продолжала работать до тех пор, пока в наручах оставалась энергия. Ни секундой меньше. Но выбора всё равно не было.

— Либо я сдохну от кровопотери… либо продержусь.

Стиснув зубы, Ксар'дэн активировал зачарование. Секундный отклик, и разорванная плоть на шее начала затягиваться прямо на глазах. Таймер паралича уже показывал сорок восемь секунд. Появилась надежда. Но едва Ксар'дэн подумал, что сможет продержаться, тварь дожевала кусок плоти и с рычанием вгрызлась в него снова.

— Нет! НЕТ! НЕ-Е-ЕТ!

Он кричал лишь внутри собственного сознания, не способный даже пошевелиться. Лицо чудовища приближалось всё ближе, заливая его шею тухлой слюной и кровью. Боль захлестнула его снова, но регенерация сработала почти сразу. Разорванная плоть начала восстанавливаться, и через несколько секунд рана почти закрылась. Но взгляд Ксар'дэна уже был прикован не к ней, а к таймеру.

59… 58… 57…

Отсчёт начался заново.

— Я… не могу… умереть так…

Очередной укус обнажил ключицу.

— Не здесь. Не от этого… грязного, тупого… мясного оружия…

Но тварь не останавливалась. С каждым новым укусом она становилась всё активнее и быстрее поглощала восстанавливающуюся плоть. Со вторым и третьим куском она справилась быстрее, чем с первым. Прошло каких-то пятнадцать секунд, и заражённый уже потянулся за следующей порцией.

Новый укус.

60… 59… 58…

Снова сначала. Ксар'дэн чувствовал, как тело постепенно теряет чувствительность. Регенерация продолжала работать быстро и точно, но каждый новый укус сводил весь её прогресс на нет. Запас энергии в наручах стремительно таял.

— Может, она... нажрётся и уйдёт... — с отчаянием подумал он. — Может… насытится…

Но он сам понимал, насколько бессмысленна эта надежда. Этот монстр не насытится. Вирус, созданный его собственным народом, не предусматривал сытости. Это не голод — это встроенная команда: распространяй. А значит, он будет есть, пока не заразит или не останется ничего.

Время потеряло смысл. Таймер опускался всё ниже, а затем очередной укус снова возвращал его к шестидесяти. Плоть восстанавливалась и вновь исчезала под зубами. За несколько минут Ксар'дэн словно пережил собственную смерть десятки раз, запертый в бесконечной петле боли и полного бессилия.

А потом регенерация начала слабеть. Сначала едва заметно. Раны затягивались чуть медленнее. Мелкие разрывы уже не успевали закрываться полностью. Каждый следующий укус оставлял после себя всё больше крови. Наручи иссякали.

— Наконец-то… — мелькнуло у него в голове.

В этой мысли была искренняя и мимолётная радость. Радость, что всё скоро закончится. Что боль не будет вечной. Что он больше не будет чувствовать, как из него вырывают куски плоти.

Но физическая боль была не единственной. Оставалось унижение. Он, Ксар'дэн Велир из Дома Ксар'Моран, потомок древней крови, умрёт здесь, в забытом мирке на краю цивилизации. И не в бою с достойным противником. Его заживо сожрёт одно из слабейших существ, порождённых его собственным же народом.

Когда последний заряд в наручах истощился, всё стало ясно. Очередной укус, и кровь больше не останавливалась. Шея не затягивалась. Глаза начали гаснуть.

И в эту последнюю секунду, когда сознание ещё цеплялось за бытие, Ксар'дэн увидел… взгляд. Глаза монстра. Но уже не совсем пустые. Там что-то менялось. Внутри этой тьмы просыпалось нечто… Нечто разумное.

Глава 4: Подготовка и инвентаризация

Разобравшись немного с теорией, я решил, что пора бы приступить и к практике. Хватит уже, как говорится, тянуть кота за его пушистые бубенцы.

Начать решил с распределения свободных очков характеристик. Вообще, нужно было сделать это сразу, как только узнал о такой возможности. Но подходить к делу, не разобравшись в нюансах, тоже не стоит.

Кстати, ещё один факт: в отличие от основных, дополнительные характеристики нельзя увеличить с помощью свободных очков, но, в свою очередь, они не имеют ограничений. Основные характеристики на моём ранге не могут превышать семи единиц. Взглянув на свои параметры, я начал размышлять, куда вложить свободные очки. На данный момент ситуация выглядит следующим образом.

Сила: 3/7
Ловкость: 2/7
Выносливость: 5/7
Живучесть: 3/7
Восприятие: 1/7
Интеллект: 3/7
Дух: 1/7
Свободные очки: 5

В первую очередь думаю, нужно поднять ловкость, восприятие и интеллект до 5 единиц. Но тут встаёт дилемма. По идее сейчас мне хватит свободных очков, чтобы догнать ловкость и интеллект, закрыв тем самым две проблемные характеристики из трёх. Но если подумать, мне просто жизненно необходимо вернуть зрение. Я хожу как слепой котёнок.

Более того, прокачав восприятие до 5 единиц, я верну не только зрение, но и слух, ведь в этом опасном мире это не менее важно. А вот возможность разговаривать мне сейчас особо-то и не нужна. Эх, координацию тоже бы неплохо вернуть. Было бы у меня сейчас 7 свободных очков… Ладно, чёт я губу раскатал. Эти и так на халяву достались, а я тут сижу и выпендриваюсь.

И тут я вспомнил, что амулет мёртвого паренька давал +1 ко всем основным характеристикам. Если я смогу его надеть, то мне как раз хватит очков, чтобы поднять ловкость и восприятие до 5 единиц.

Я встал и подошёл к голове мёртвого парня, взял в руку амулет и ещё раз запросил его описание.

Пространственный Амулет Дома Ксар'Моран
Ранг:E
Тип:шея
Привязка:Дом Ксар'Моран
Пространственный объём:1 $м^3$
Дополнительные свойства:
+1 к силе
+1 к ловкости
+1 к выносливости
+1 к восприятию
+1 к живучести

+1 к интеллекту
+1 к духу
Описание:
Редкий амулет, созданный арканистами древнего Дома Ксар'Моран. Герб, выгравированный на его поверхности, служит не только знаком благородства, но и якорем пространственной магии. Хранилище внутри амулета стабильно и не требует энергии для поддержания. Способен незначительно усиливать носителя по основным параметрам.
Ограничения:
Может быть использован только представителями Дома Ксар'Моран.
При разрушении амулета всё содержимое хранилища теряется безвозвратно.
Прочность:700/700

Единственное, что меня смущало, это ограничение: «может быть использован только представителями Дома Ксар'Моран». Но очень кстати Система при регистрации решила, что я являюсь его представителем.

Для начала решил разом вложить три свободных очка в восприятие, тем самым повысив его до 4 единиц. Как только я это сделал, мир вокруг словно погас. Я видел только сплошную темноту.

Тааак… и что это такое? Может, я сделал что-то не так? Проверил параметр.

Восприятие:4/7

Возможно, нужно время, чтобы организм смог перестроиться. Не придумав ничего лучше, я просто стал ждать. И спустя, наверное, минут десять тьма начала отступать, а я начал различать черты интерьера. Ещё спустя минуту я мог полностью разглядеть помещение, в котором находился, и смог понять, что на этом изменения окончательно завершились. Да, изображение было нечётким, цвета так и не появились, и видел я всё так же картинками. Но по сравнению с тем, что было до этого, разница колоссальная. Да так уже и жить можно. Картинки сменяли друг друга так быстро, что почти сливались в непрерывное динамичное изображение. Отлично. Теперь попробуем надеть амулет. Надеюсь, он меня признает.

Я взял в правую руку сам амулет, а в левую его цепочку и начал аккуратно, насколько мог, снимать его с мертвеца через голову. Без проблем справившись с задачей, не стал долго тянуть и надел амулет себе на шею. Сразу же увидел системное оповещение.

Внимание! Вы экипировали Пространственный Амулет Дома Ксар'Моран. Данный артефакт имеет ограниченный доступ. Производится проверка полномочий…
Внимание! Полномочия подтверждены. Допуск разрешён.

И сразу же с последней строчкой оповещения мир стал чётче. Но незначительно. Цвет не появился, и никаких уведомлений о снятии ограничений на зрение и слух не было. Да и произошло всё как-то слишком быстро. Я бы даже сказал, мгновенно. Проверил показатель в меню персонажа.

Восприятие:5 (4/7 +1)

Понятно. Значит, добавление характеристик от экипировки Система не учитывает как мои личные. Поэтому зрению даже не пришлось перестраиваться, как это было после вложения свободных очков. Скорее всего, эта сила считается заёмной. Тогда как характеристики,

полученные от Системы, как и свободные очки, после вложения меняют мой организм, и эту силу уже не отнять.

Плохо, конечно, что не получится добить ловкость до 5 единиц. Но зато теперь я знаю, что благодаря экипировке на ранге F можно иметь больше 7 единиц в значении основных характеристик.

Амулет решил всё равно оставить себе. Да и вообще, я его заслужил в честном бою, если это так можно назвать. Поэтому он принадлежит мне по праву… даже не знаю, по какому, но уж точно не сильнейшего. Скорее удачливого. Да, пусть будет так. У парня удача, если и была, то, видимо, где-то в отрицательных значениях.

Сев на диван, я решил уже наконец-таки поднять восприятие до 5 единиц. Вложил в него ещё 1 свободное очко, а последнее сразу закинул в ловкость, подняв её до 3 единиц. И мир снова погас.

В этот раз тьма начала расступаться где-то минуты через две. И как только это начало происходить, на фоне темноты возникло системное оповещение.

Внимание! Ваше восприятие достигло 5 единиц. Зрительное восприятие полностью разблокировано. Звуковое восприятие полностью разблокировано.

Отлично! Спустя ещё секунд тридцать тьма окончательно отступила. Я увидел окружающий мир в красках и невероятной чёткости. Было ощущение, словно я смотрел совсем другими глазами.

Первое, что я заметил, это то, как через панорамные окна фитнес-клуба в холл заглядывали летние утренние солнечные лучи, в которых вилась пыль. Мелкие частицы красиво переливались в свете, создавая впечатление живого воздуха. Невероятная чёткость. Далее я огляделся вокруг. Мда… не думал я, что помещение в таком печальном состоянии. Казалось, здание заброшено уже лет десять. Хотя, возможно, виной всему настежь открытые двухстворчатые входные двери.

Некогда белые стены были покрыты чёрными пятнами плесени и мха, местами они расползались целыми островами, будто здание медленно гнило изнутри. Углы затянуты пыльной паутиной, нити которой свисали клочьями и едва заметно колыхались от сквозняка. Потолок весь в трещинах, некоторые из них тянулись длинными зигзагами, словно кто-то пытался расколоть его изнутри. Пол выглядел не лучше: грязные разводы, следы старой влаги и мусор, занесённый ветром через настежь открытые двери.

После я перевёл взгляд на лежащее у моих ног мёртвое тело. Ну что тут сказать, зрелище, наверное, не из самых приятных. Хотя… поделом тебе, мелкий засанец.

Не знаю, каким было его лицо при жизни, но, глядя на то, что осталось, от человека он отличался не так уж и сильно. Разве что слегка заострённые уши да волосы. Они были средней длины и белыми, с холодным оттенком. Странное сочетание. Я бы назвал этот цвет пепельным. Ладно, пора тут заканчивать и убираться отсюда.

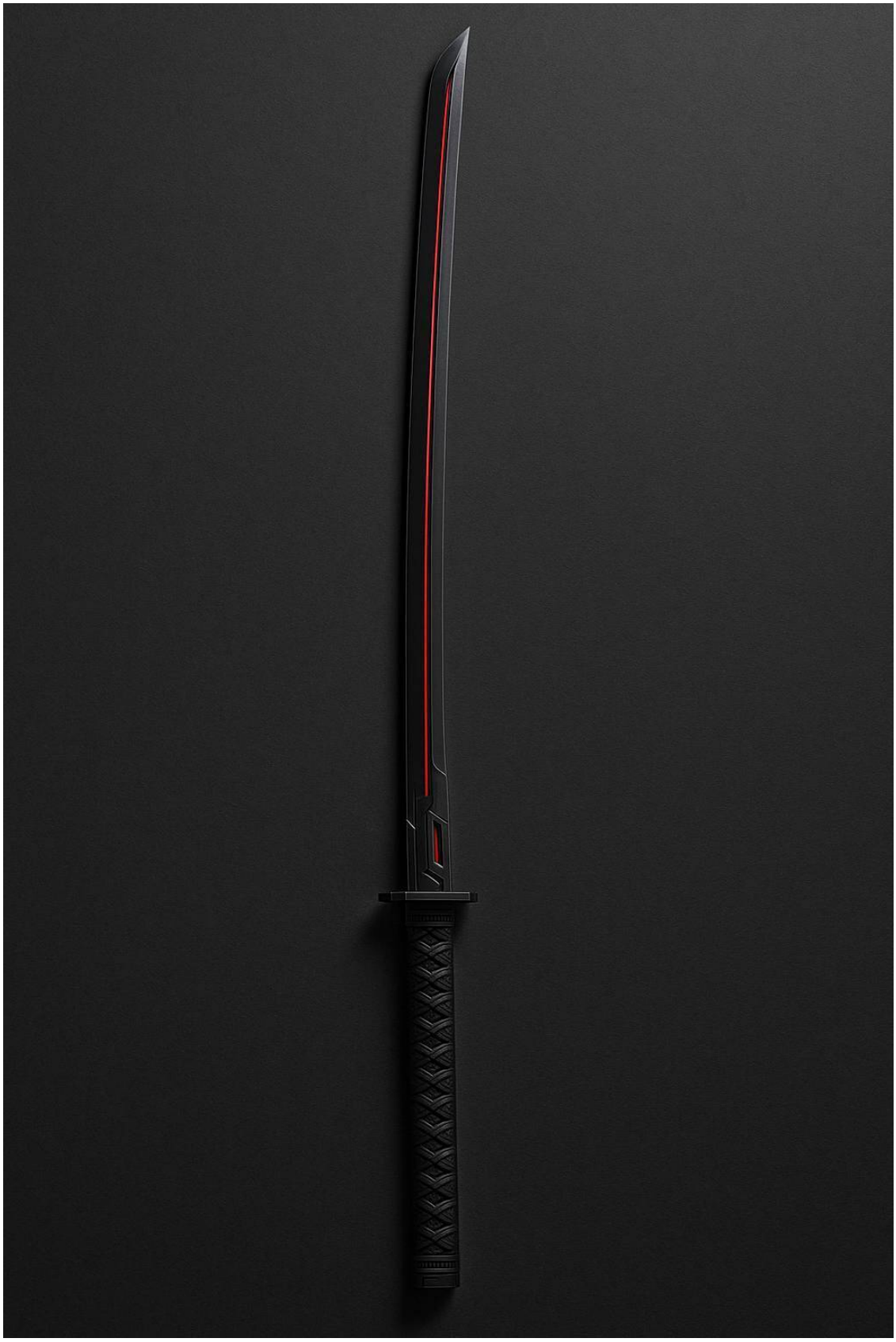
Мне не очень хотелось возиться с его экипировкой. Особенно с моей-то ловкостью. Но я был уверен, что его снаряжение довольно-таки ценное, чтобы оставить его здесь. Поэтому, присев на диван, стал размышлять, как его снять.

Никаких застёжек видно не было. Да и в общем костюм смотрелся каким-то цельным. Мда, вот бы с ним было так же просто, как с амулетом… Точно! Я совсем забыл, что у меня не простой амулет, а пространственный. Где-то там должен быть объём в один кубический метр.

Я сосредоточился на амулете у себя на груди и мысленно пожелал увидеть его пространственное хранилище. Сначала я не знал, как правильно сформулировать своё желание. Я точно понимал, что хочу, но не мог подобрать точные слова. Тем не менее понадобилось меньше минуты, чтобы получить требуемое. Причём произошло это достаточно неожиданно. Вот я

сижу на диване, мгновение, и часть моего сознания оказывается в небольшом чёрном кубе, в котором, как в невесомости, парили четыре предмета.

Первым предметом было то, что я очень надеялся здесь увидеть. Оружие. А если конкретнее, это был меч. Я не разбираюсь в холодном оружии, но, кажется, он похож на катану. Только выполнен в каком-то футуристическом стиле: с чёрным лезвием, по всей длине которого тянулась яркая красная линия, создавая резкий контраст с его тёмно-матовой поверхностью. Лезвие выглядело угрожающе, будто пульсировало скрытой мощью. Рукоять была чёрной, обмотанной каким-то неизвестным материалом, похожим на плотную, грубую кожу, возможно синтетическую.



В целом он выглядел очень эффектно, будто сошёл с обложки какой-то технофэнтезийной книги. Но, признаюсь, я надеялся обнаружить оружие дальней, ну или, на худой конец, средней дистанции. А в идеале что-нибудь из огнестрела. Сражаться в ближнем бою мне как-то

совсем не импонирует. Да и вообще, чем дальше ты от врага, тем лучше. Безопаснее как минимум. Особенно если ты в теле ходячего недоразумения. Эх, ладно… что-то я снова выпендриваться начал. Недавно только пальцами пробивался в череп зомби, а сейчас на хороший, хотя, скорее всего, даже отличный клинок нос ворочу.

Вторым предметом был какой-то небольшой круглый прибор с торчащими в разные стороны шестерёнками, тонкими трубочками и пентаграммой в центре. Выглядел он странно, как помесь магии и технологии. Было ощущение, будто это что-то сложное, важное и явно не для того, чтобы просто стоять на полке. Однако сомневаюсь, что я буду способен разобраться с чем-то подобным самостоятельно.

Третьим предметом оказался небольшой мешочек размером примерно с половину ладони. Он был сшит из чёрного, похожего на шёлк, материала, на котором вышит герб, точно такой же, что изображён на амулете пришельца. Символ принадлежности к Дому Ксар'Моран, скорее всего. Всё в нём говорило о качестве и статусе: от плотной ткани до аккуратной стяжки.

Ну и четвёртым предметом оказалась небольшая кожаная сумка. Простая с виду, но с ухоженными швами и крепкой фурнитурой. Выглядела не изящно, но надёжно и довольно-таки практично, как вещь, которой пользуются постоянно, а не носят для красоты.

Я мысленно представил, как беру меч в правую руку, и в то же мгновение он исчез из хранилища. Мда… интуитивно понятный интерфейс мне начинает нравиться всё больше и больше. Это тебе не стандартные рюкзаки из старых РПГ, где, чтобы достать меч, нужно пройти семь кругов инвентарного ада.

Мне очень повезло, что последний титул улучшил мои системные навыки, иначе, думаю, в одиночку я бы долго разбирался с этим амулетом и всей этой внутренней структурой. Хотя это немного странно — уметь пользоваться тем, что ты видишь впервые. Словно кто-то вложил мне инструкции прямо в голову.

Покинув сознанием пространственное хранилище, я тут же увидел два системных уведомления.

Внимание! Вы экипировали Клинок Безмолвной Крови. Данный артефакт имеет ограниченный доступ. Производится проверка полномочий…

Внимание! Полномочия подтверждены. Разрешён ограниченный доступ.

О как. Ограниченный, значит. И почему же? Взглянул на правую руку, в которой теперь находился тот самый чёрный меч, и сразу же запросил его описание.

Клинок Безмолвной Крови
Ранг:E
Тип:одноручный меч
Привязка:Академия Тёмного Сердца Империи Санг'Ралир
??????
Дополнительные свойства:
+1 к живучести
+2 к ловкости
??????
??????
Ограничения:
Может использоваться только представителями расы Санг'Ралир
Требуется доступ к магии тьмы или крови
Зачарование:
??????

Прочность:1200/1200

Я так понимаю, мне предоставлено частичное описание предмета, имеющего скрытое описание. Проверил свои характеристики в меню персонажа. Живучесть и ловкость действительно были увеличены на соответствующую величину. Однако больше никаких изменений не было. Хотя здесь должно быть ещё два каких-то свойства. Выходит, я могу пользоваться только теми из них, что мне открыты. Вот что значит «ограниченный доступ». Жаль, конечно. Но даже то, что я уже получил, это большой успех. Всего с помощью двух предметов я обзавёлся десятью единицами характеристик, а это, в свою очередь, почти столько же, сколько у меня было изначально.

Сделал пару пробных взмахов мечом. Мда… Если моя боеспособность и выросла, то очень незначительно. Я абсолютно не чувствую ни веса, ни инерции, вообще ничего. Как будто держу в руке не оружие, а голограмму. При этом на втором взмахе чуть не поранил сам себя, так как клинок движется куда угодно, но не туда, куда мне нужно. Ну да ладно, для моих целей и этого хватит. В конце концов, бесплатному мечу в гарду не смотрят.

Собравшись уже убрать меч обратно в пространственное хранилище, я заметил на гарде небольшой выступ. Он напоминал аккуратную кнопку. Решил попробовать нажать её и сразу краем зрения заметил изменение в мече. Сначала мне показалось, что лезвие стало очень толстым. Но после секундного замешательства понял, что это были ножны. Абсолютно гладкие, матовые, чёрные, без каких-либо узоров или украшений. Строгие и абсолютно функциональные.

Нажал на эту же кнопку повторно, и они снова пропали. Но вот что было странно: я не заметил сам процесс их исчезновения. Просто в одно мгновение они были, и их нет. Попробовал ещё пару раз вызвать и спрятать ножны. В конце оставил лезвие открытым. Если мне оперативно понадобится меч, времени на поиск кнопки может просто не быть. Ладно бы я мог её нащупать, но мне ведь придётся сначала найти её глазами, а потом ещё умудриться попасть по ней пальцем с первого раза. Тем более не зря же меч до этого момента хранился обнажённым. Видимо, как раз для того, чтобы быстро достать его и пустить в ход.

Убрав меч обратно в пространственное хранилище, я достал оттуда маленький мешочек. Попробовал узнать его системное описание, но у меня ничего не вышло. Запрос остался без отклика. Предприняв ещё пару попыток, пришёл к двум вероятным версиям: либо этот артефакт превышает ранг D, либо это просто обычный мешочек. И что-то мне подсказывает, что второй вариант более вероятен. Ну и ладно.

Чёрный шёлковый мешочек с вышитым гербом Дома Ксар'Моран был закрыт обычной шнуровой стяжкой. Мне не составило особого труда открыть его, достаточно было просто потянуть за края. Я решил высыпать содержимое на стеклянную поверхность стоящего рядом журнального столика. Аккуратно перевернув мешочек у самой кромки, увидел, как из него один за другим начали высыпаться разноцветные кристаллы. Всего их было девятнадцать штук: восемь белых, шесть жёлтых, четыре зелёных и всего один синий. Взял первый попавшийся белый кристалл и, запросив его системное описание, увидел знакомый текст.

Астрий.Номинал: 1CE.

Отлично. В принципе, именно это я и рассчитывал увидеть. Проверив каждый кристалл и определив закономерность, выяснил: цвет кристалла указывает на его номинал. И распределяется он по цветам следующим образом:

Белый: 1 CE

Жёлтый: 10 CE

Зелёный: 100 CE

Синий: 1000 СЕ

Каждый астрий, кроме белого, можно разделить на 10 меньших, а также объединить 10 в один более высокий. Итого, я стал богаче на 1468 СЕ.

На секунду появилось соблазнительное желание начать прокачивать себе уровни прямо сейчас. Но я тут же подавил эту мысль. Это ещё успеется. А вот если мне внезапно понадобится валюта, то брать её будет неоткуда. Немного подумав, я создал ещё 2 белых астрия и объединил их с уже имеющимися 8, получив 1 жёлтый, тем самым доведя мой капитал до круглого значения. Итого, у меня оказалось астрий на 1470 СЕ. Сложил всё обратно в мешочек и убрал его в хранилище.

Доступно сигма единиц:7/40 СЕ

После мешочка я достал из хранилища непонятный прибор круглой формы. Тот, что состоял из шестерёнок, трубок и какой-то сложной пентаграммы в центре. Запросил его системное описание, но отклика не последовало. Тем не менее в том, что это какой-то системный артефакт, я был уверен на все сто процентов. Следовательно, его ранг либо выше D, либо он равен ему, но описание скрыто, а может быть, оба варианта сразу.

Не стал долго ломать голову и убрал прибор обратно в хранилище, вытащив оттуда последний предмет, небольшую, на первый взгляд неприметельную, сумку. Запросил её описание.

Флаконница
Ранг:E
Тип:контейнер
Привязка:отсутствует
Вместимость:до 8 флаконов малого и среднего размера
Описание:
Компактный кожаный футляр с несколькими отделениями, предназначенный для безопасного хранения и быстрого доступа к зельям и эликсирам. Оснащён прочной застёжкой и ремешком для крепления на поясе. Внутри мягкая подкладка, предотвращающая повреждения стеклянных флаконов.
Прочность:200/200

А интересная вещица эта флаконница. Интересно только, почему он не держал её на поясе? Хотя больше меня заинтересовало существование зелий и эликсиров. Но сначала о самой флаконнице. Это была небольшая кожаная сумка, на вид совсем не тяжёлая, с кучей маленьких кармашков внутри. Снаружи имелась крепкая застёжка и ремешок, чтобы повесить её на пояс. Выглядит всё довольно-таки удобно. Внутри имелась мягкая подкладка тёмного цвета (почти чёрного), явно предназначенная для защиты стеклянных пузырьков с жидкостью от ударов. В общем и целом, всё очень практично.

Внутри оказалось восемь флаконов, каждый в своей ячейке. Достал первый попавшийся. Это был небольшой флакон каплевидной формы, объёмом в сто–сто пятьдесят миллилитров, точнее сказать затрудняюсь. В общем, достаточно классический пузырёк для какого-нибудь фэнтези. Внутри же находилась ало-красная жидкость, слабо светящаяся изнутри. Запросил его системное описание.

Малое зелье исцеления
Ранг:E
Тип: зелье

Особенность:восстановление здоровья

Описание:частично восстанавливает физическое состояние. Быстро останавливает капиллярное и умеренное кровотечение, облегчает боль, ускоряет заживление неглубоких ран, ушибов и трещин. Не влияет на тяжёлые повреждения внутренних органов или переломы.

Время действия:5 минут

Время между применениями:не менее 10 минут

Ну точно как в какой-то игре. Даже описание системное выглядит так, словно выдрано из интерфейса классической RPG. Твою же мать… во что превратился этот мир? Может, тут ещё респ имеется? Хотя это уже вряд ли. В таком случае не было бы смысла в апокалипсисе. Ладно, думать о высоком буду позже, в более уместной обстановке. Сейчас же стоит заняться более насущным делом, выжить. Выжить и собрать как можно больше актуальной информации, но для начала нужно закончить с инвентаризацией.

Проверив каждый бутылёк, выяснил, что всего во флаконнице было два вида зелья, по четыре штуки каждого. Первое — это малое зелье исцеления, описание которого я увидел у первого попавшегося бутылёчка. А второе тоже восстанавливало здоровье, но имело более продвинутый ранг.

Среднее зелье исцеления

Ранг:D

Тип: зелье

Особенность:восстановление здоровья

Описание:

Значительно восстанавливает физическое состояние. Быстро останавливает умеренное и обильное кровотечение, устраняет боль, ускоряет заживление глубоких ран, проколов, порезов и трещин в костях. Может стабилизировать состояние при повреждении внутренних органов, но не восстанавливает их полностью.

Время действия:10 минут

Время между применениями:не менее 20 минут

Сам флакон был похож на предыдущий, но внутри плескалась более насыщенная алокрасная жидкость. Помимо этого, в нём проглядывалась некая пульсирующая, мягким внутренним светом, энергия. Выглядело это не просто красиво, а завораживающе. Как будто держишь в руке заключённую в стеклянной тюрьме живую энергию.

Убрав флаконницу обратно в хранилище, так как цеплять мне её было пока некуда, подвёл итоги инвентаризации. Выводы неоднозначные, но в общем достаточно положительные, ведь белобрысый обеспечил меня вполне достойным стартовым набором. Осталось только проверить его броню и непонятный чёрный куб на журнальном столике.

Начать решил с брони мертвеца. Интересно, она цельная или разбита на отдельные элементы? Ведь сколько я не вглядывался, явных стыков так и не обнаружил. Было стойкое ощущение, что это что-то по типу костюма железного человека, пока я не попробовал сосредоточился на конкретной точке, при этом запросил системное описание.

Панцирь особого ученика

Ранг:E

Тип:грудь

Привязка:Академия Тёмного Сердца Империи Санг'Ралир

??????

Дополнительные свойства:

+2 к выносливости
??????
??????
Ограничения:
Может использоваться только членами Академия Тёмного Сердца Империи Санг'Ралир;
Требуется доступ к магии тьмы или крови.
Зачарование: ??????
Прочность:1350/1350

Я предполагал, что описание может оказаться частично скрытым. Но вот то, что появится ограничение, не позволяющее мне надеть эту броню, я не ожидал. Мда… как же быстро привыкаешь к хорошему. Особенно после того, как прошёл подтверждение допуска на двух предметах. Мысленно я уже был в этой броне и с мечом наперевес врезался в строй зомби, кромсая их направо и налево, не переживая, что мою защиту смогут прокусить. А тут… облом. Интересно, губозакатывательной машинки у пацана нигде не завалялось? Ладно. Не стал отчаиваться и решил проверить все остальные части его снаряжения, и спустя несколько минут тщательного осмотра удалось выяснить следующее: на нём находится восемь предметов, и ни один из них я, к сожалению, надеть не смогу.

Следующим предметом после нагрудника удалось выявить наручи — **Наручи младшего наследника Дома Ксар'Моран**. И, как понятно из названия, надеть их мог только этот самый наследник. Остальные семь предметов, судя по названию, являлись частью единого комплекта:

Панцирь особого ученика
Перчатки особого ученика
Пояс особого ученика
Поножи особого ученика
Сапоги особого ученика
И два одинаковых кольца:**Кольцо особого ученика**

Даже несмотря на ограничения и тот факт, что это снаряжение вряд ли кто-то из людей сможет использовать, оставлять это добро я здесь не собирался. Проблема заключалась только в одном: я не знал, как его снять. Никаких привычных креплений или застёжек обнаружить так и не удалось.

Немного подумав, решил поступить проще — спрятать тело в амулет. Сосредоточился на трупе и с первой же попытки смог целиком поместить его в пространственное хранилище. Возможно, позже разберусь, как его аккуратно разобрать по частям. А пока… я и так тут уже засиделся. Нужно скорее заканчивать и уходить.

Неопознанным остался только стоящий на столике непонятный чёрный куб. Я попытался запросить его описание, причём дважды, но безуспешно. Ни малейшего отклика. Плюнув на это дело, просто отправил артефакт за трупом в хранилище, при этом сразу же достав оттуда меч. Пора двигаться дальше, и что будет ждать впереди, непонятно, поэтому лучше держать оружие наготове.

Уже выходя из здания, я остановился у порога и развернувшись, ещё раз осмотрел помещение. При этом, взгляд на мгновение задержался на диване, на том самом месте, где всё началось. Здесь закончилась одна история. Здесь же начинается другая. Я развернулся и шагнул вперёд. Пора становиться сильнее. Да начнётся охота.

Глава 5: Первая охота

Двумя часами ранее

Клумба на заросшем пустыре вблизи многоэтажки была выворочена и залита тёмно-красной кровью. Цветы, некогда высаженные заботливыми руками, а ныне заросшие сорняком, теперь были перемешаны с плотью и грязью. Рядом лежало тело существа, что некогда было молодой, привлекательной девушкой, обращённой в жаждущего живой плоти безжизненного монстра. Теперь оно было окончательно мертво.

Странный молодой парень неподвижно стоял над ним, будто не до конца веря в то, что только что произошло. Мир вокруг был для него мутным и практически беззвучным. Он даже едва слышал звуки своей недавней схватки. Но кое-кто другой услышал их отчетливо.

***

Под землёй, на верхнем уровне подземной парковки, что-то отреагировало. Инстинкт. Зов. Шум наверху, удары, падение тела. Всё это слилось в одну простую команду: двигаться.

Парковка уже давно перестала быть местом для машин. Ржавые остовы автомобилей стояли, как мёртвые стражи, покрытые пылью, копотью и следами забытой паники. Где-то на стене всё ещё держалась выцветшая разметка «P2», но символы были обожжены, будто их облизал огонь. В потолке зиял разбитый стеклянный купол. Когда-то это был архитектурный жест в пользу естественного света на подземном паркинге. Теперь это была дыра, сквозь которую попадали дождь, грязь… и звуки.

Именно отсюда, через трещины и осколки стекла, он услышал бой. Из-за заваленного автомобиля, осевшего на бок, выскользнула тень. Неторопливо. Тяжело. Что-то большое поднялось с бетонного пола.

Один шаг. Глухой, с коротким грохотом. От него дрогнули висящие кабели, сорвался обгорелый клочок пластика. Второй. Где-то осыпалась старая штукатурка, обнажив треснувший провод. Пол заскрипел. Осколки стекла под потолком едва слышно звякнули от вибрации. Он не знал, что именно происходило наверху. Да и это было неважно. Он просто шёл. Потому что ему подобные всегда идут на шум.

Шаг. Шаг. Шаг.

Настоящее время

Я решил вернуться к тому же жилому комплексу, где пару часов назад убил своего первого зомби. На это у меня было две причины. Первая — это единственное место, которое мне уже знакомо. Вторая — это ближайшее жилое строение поблизости.

Фитнес-клуб, в котором я очнулся, находился на окраине города. С одной стороны от него, метрах в пятидесяти, была заправка, а с другой стороны находилось большое строение, похожее на склад. Перед клубом располагалась абсолютно пустая парковка, за которой тянулся длинный сквер, именно через его заросли я в прошлый раз пробивался. Сейчас же зрение позволило разглядеть выезд с парковки на дорожную трассу, что располагался метрах в двадцати от того самого места, и, не имея абсолютно никакого желания повторять предыдущий маршрут, я решил выдвинуться по нормальной дороге.

Жилой комплекс находился приблизительно в восьмистах метрах от фитнес-клуба. Хотя в прошлый раз мне показалось, что протопал я не меньше пяти километров. Видимо, низкий уровень параметра восприятия искажал даже восприятие времени.

Погода на улице стояла отличная. На небе пока не виднелось ни облачка. Солнце находилось ещё довольно низко, но уже было достаточно светло, а на траве всё ещё поблёскивали

капли росы. Я бросил взгляд на меч в правой руке. Интересно, не устанет ли рука таскать его? Я не чувствовал его веса, но это не значит, что он невесомый. Возможно, я могу выронить его и даже не заметить этого. Нужно держать уши на востре, благо слух теперь, как и зрение, позволял вполне адекватно оценивать ближайшую обстановку.

Поменял руку. Наверное, удобнее будет нести меч в левой, а сражаться, если придётся, правой. Точнее не если, а когда. Хотя лучше во время использования держать его двумя руками, конструкция рукояти это вполне позволяет: на ней спокойно уместились бы и четыре моих ладони. По крайней мере, пока не подниму силу, буду придерживаться этого варианта. Да, в описании сказано, что меч одноручный, но для меня он пока слишком тяжёлый. И хоть мне сложно сходу прикинуть свои возможности с этим мечом, интуиция подсказывает, что с одной рукой меня хватит только на несколько взмахов.

Пока иду без дела, решил обдумать тактику нападения. В принципе, в моём плане всё довольно просто: подойти со спины, чтобы случайно не поймать взгляд жертвы, и одним ударом снести голову. Главное попасть по шее, иначе сомневаюсь, что смогу сильно навредить зомби. А вообще желательно как можно скорее добыть солнцезащитные очки или что-нибудь похожее, чтобы скрыть мои глаза. После того как я ещё раз прокрутил в голове встречу с той мёртвой девушкой, окончательно убедился, что напала она на меня после того, как поймала мой взгляд. До этого я её вообще не интересовал и был для неё таким же мертвецом. Хотя я и сейчас мёртвец. Название расы «разумная нежить» говорит об этом предельно ясно.

Интересно, а что есть у обычного человека, которого Система считает живым, чего нет у меня? Чем я отличаюсь от живого? И что вообще тогда такое жизнь? Хотя не исключено и обратное, что у меня есть что-то, чего нет у обычного человека.

Рассуждая о высоком, я даже не заметил, как дошёл к той самой клумбе, где лежал труп уже окончательно мёртвой девушки. В этот раз удалось разглядеть её получше. У неё были чёрные волосы, подстриженные под каре. Лицо уже сложно описать, но кажется, что она была достаточно красива.

Ну не до того, как я её упокоил, нет… Некрофилия с обретением новой расы мне не передалась. Я имел в виду раньше, когда она ещё была жива.

Судя по одежде на ней: белой футболке, синим джинсам и бежевым лёгким кроссовкам, превратилась в зомби она, когда также стояло лето. Ну, может, и ранняя осень или поздняя весна, но точно было тепло.

Картина, представшая передо мной, напомнила мне какую-то сказку. То ли «Белоснежку», то ли «Спящую красавицу», где принцесса лежала в хрустальном гробу, усыпанном цветами.

Эту «принцессу», конечно, красавицей уже давно не назвать. Да и клумбе с ржавой оградой, в которой растут заляпанные тёмной кровью цветы вперемешку с сорняками, далеко до того хрустального гроба из сказки, но антураж определённо схож.

Да и сомневаюсь, что её можно пробудить поцелуем. Ха-ха, надеюсь, второй раз не восстанет.

Метрах в двадцати от меня, на том же самом месте, что и в прошлый раз, стоял слегка покачивающийся зомби. Думаю, дружочек, ты и станешь моей первой жертвой. Точнее второй. Хотя, если учитывать пришельца в фитнес-клубе, то уже третьей. На данный момент он был ко мне ближе всех, но дальше виднелись ещё покачивающиеся тела.

Сейчас я находился на дороге, ведущей от трассы во двор жилого комплекса. Она проходила между двумя двадцати этажными домами, которые находились от меня на расстоянии примерно ста метров. До внутреннего двора по этой дороге стояло одиннадцать зомби. А метрах в пятидесяти с левой стороны виднелся съезд вниз. Скорее всего, это был въезд на подземную парковку.

Для начала я решил попробовать запросить системную информацию о ближайшем зомби, а заодно проверить, с какого расстояния работает подобный запрос. Как только я сосредоточил взгляд на существе, уже собираясь вызвать интерфейс, над ним появилась надпись:

Умертвие. Уровень 2.

Ого. Получается, что можно видеть краткую информацию о существах даже без запроса системного описания? С одной стороны, это удобно. С другой — зачем? Я же всё равно могу получить полную информацию по запросу. Да, краткая быстрее, но разница не слишком существенная. Чувствую, тут есть что-то ещё. Ладно, разбираться буду позже. Запрашиваю полное описание.

Умертвие
Раса:зараженный гуманоид [нежить]
Тип:базовый
Ранг:F [примитивный]
Статус:обычный
Возраст:2 (39) лет
Уровень:2/15
Особенности:
Крайне низкие боевые характеристики
Реагирует на звук и движение
Может быть легко устранено в одиночку, но опасен в численном превосходстве.

Если сравнивать имеющуюся информацию с полученной от трупа пришельца, можно заметить явные отличия. Зомби не имеет строки полом, а также принадлежности к какому-либо клану (что в принципе вполне логично), однако здесь имеется дополнительная информация с указанием его типа — базовый. Видимо, будут и более продвинутые версии, имеющие свои особенности. А еще, благодаря строке с возрастом, можно узнать что апокалипсис начался не менее двух лет назад.

По уровню он от меня не сильно ушёл, и в принципе по силе мы должны быть примерно равны. Однако у меня есть меч и амулет, которые добавляют характеристики. Так что, возможно, в текущей обстановке я даже сильнее. Но всё же надеюсь, что до борьбы вовсе не дойдёт и дело решится одним взмахом меча. Главное это точно попасть мечом ему по шее, что может быть не так просто, как кажется.

Я подошёл ближе, на расстояние не более метра, и встал справа от него. Решил наносить удар сзади, чтобы лезвие сразу прошло по позвоночнику. Ведь если мне не хватит силы, чтобы с одного удара снести ему голову, то, возможно, хотя бы получится сломать шею.

Насколько я помню, в Средние века мечи чаще исполняли роль дробящего и иногда колющего оружия. Но это если говорить про европейские клинки. Мой же меч внешне больше напоминает японскую катану. А они славятся своей режущей, или, скорее, рассекающей способностью. Хотя… это относится скорее к более поздним изделиям. Изначально они были, наоборот, достаточно посредственными, так как изготавливались из металла низкого качества и зачастую ломались. Но имеющийся у меня образец внушал уверенность даже такому калеке, как я. Так что, надеюсь, у меня всё же есть шанс снести ему черепушку одним махом.

Я перехватил меч поудобнее и, взявшись за рукоять двумя руками, занёс клинок над левым плечом. Прицелился, прикинул траекторию движения лезвия и нанёс удар, попав прямо по шее… Хотел бы я сказать, но, естественно, промахнулся. Причём клинок пролетел сантиметрах в десяти над головой зомби.

Ладно. Попытка номер два. В этот раз я решил отнестись к процессу максимально серьёзно и после минуты выцеливания нанёс второй удар. И снова не попал по шее, но в принципе это не помешало добиться нужного результата. Удар пришёлся на основание затылка, но клинок разрезал черепную коробку так, словно вообще не встретил никакого сопротивления. Инерция меча даже немного потащила меня вправо, но я, хоть и с трудом, всё же сумел устоять на ногах.

Умертвие же просто осталось на месте. Через пару секунд после удара в нескольких метрах перед ним упала его верхняя часть черепа. И ещё спустя секунд пять после этого я наблюдал, как этот «кабриолет» сначала упал на колени, а затем рухнул вперёд оставшейся частью лица навстречу асфальту.Но ещё до того, как он начал заваливаться, я почувствовал, как по моим рукам от рукоятки меча к груди пробежало знакомое тепло. И перед глазами тут же появилось уведомление.

Внимание! Получено 7 СЕ. Текущее количество: 14/40 СЕ.

Ну что, процесс пошёл. Точно, я же забыл проверить дистанцию срабатывания системного взгляда. Я поймал глазами следующую цель. Умертвие стояло чуть дальше, чем предыдущий, метрах в тридцати. Некогда это был мужчина средних лет в тёмно-синем спортивном костюме с бритой наголо головой и аккуратной, но уже облезлой бородой.

Попробовал применить на него системный взгляд, но ничего не произошло. Не достал. Сделал шаг к нему навстречу и снова попробовал. Всё тот же результат — никакой реакции от Системы. Похоже, я нахожусь за пределами зоны действия. Продолжаю двигаться вперёд, медленно, шаг за шагом, не спуская с него глаз. И только на седьмом шагу, когда расстояние между нами сократилось примерно до двадцати метров, над его головой наконец-то появилась надпись:

Умертвие. Уровень 4.

Так. Значит, в текущем состоянии мой системный взгляд работает с максимальной дистанции примерно в двадцать метров. Это полезная информация. Нужно будет запомнить и проверить позже, можно ли как-то увеличить радиус действия за счёт характеристик или умений.

Далее действовую по уже проверенной схеме. Подошёл ближе, не привлекая лишнего внимания, и встал примерно на полшага позади него. В этот раз решил не торопиться и быть аккуратнее. Во-первых, чтобы не повторилась ситуация с излишней инерцией, когда меня чуть не повело за клинком, а во-вторых, чтобы меч не вылетел из рук при ударе. Тем более всего в четырёх метрах стояло ещё одно умертвие, и если я привлеку его внимание, всё может закончиться с неблагоприятными для моей псевдомёртвой… ну или псевдоживой тушки последствиями.

Я мысленно выровнял стойку, поднял меч, тщательно прицеливаясь, и ударил. Как назло снова промахнулся. Не полностью, конечно: лезвие попало не по шее, как планировалось, а ниже, в область лопаток. Клинок вошёл неглубоко, примерно сантиметра на два, может, три. И этого оказалось вполне достаточно, чтобы зомби начал реагировать на моё присутствие.

Я увидел, как умертвие медленно и, как мне показалось, угрожающе поворачивает голову в мою сторону. Без лишних раздумий дёрнул меч на себя, пытаясь выдернуть его из спины. Но не тут-то было. Лезвие не поддалось. Видимо, застряло в костях. Пришлось дёрнуть ещё раз, со всей силы, и только тогда клинок освободился.

Из глубокой рваной раны на спине, прямо сквозь порез в куртке, медленно выступила густая, вязкая чёрно-красная кровь. Но внимание зомби уже в полной мере переключилось на меня. Он почти закончил разворот, и пустой взгляд вот-вот встретится с моим.

Я понял, что не успеваю нанести повторный удар. И единственное, что успел сделать, резко опустить голову, стараясь не дать ему заглянуть мне в глаза. Риск. Но, судя по прошлому опыту, это может быть эффективно. И не будь я лишён чувств, мог бы не выдержать подобного напряжения. Сейчас же просто стоял и смотрел на него, в готовности ударить мечом наотмашь. Видел я при этом не выше его груди.

Он, видимо, повернув голову, начал поворачиваться всем телом в мою сторону. Я сильнее сжал рукоять. Он сделал ко мне шаг. Я начал готовить замах снизу, примерно пытаясь прикинуть траекторию движения лезвия так, чтобы удар пришёлся ему по голове. Время шло, но зомби больше никак не реагировал, продолжая стоять лицом ко мне.

Выждав так ещё около минуты, я решился и медленно отступил на шаг назад. Ноль реакции. Сделал второй шаг. Ничего. Так я постепенно отошёл ещё на пару метров, стараясь смотреть себе под ноги, дабы не повторить ошибку с падением в клумбу. Затем начал обходить его по дуге, и спустя ещё секунд тридцать я уже оказался у него за спиной.

Мда… Не будь у меня ограничения на эмоции, я бы сейчас тут, наверное, со страху помер уже окончательно. Но повезло, что он отключён Системой. При этом это не толкает меня на безумные действия. До сих пор не перестаю убеждаться в пользе этих ограничений, по крайней мере на этапе адаптации. Но в любом случае необходимо как можно скорее решить вопрос с координацией. А пока нужно закончить начатое.

Я подошёл на расстояние удара, занёс меч и нанёс сильный, чётко выверенный удар по шее. На этот раз попал точно в цель. Голова умертвия взлетела примерно на полметра в воздух и с глухим шлепком рухнула на асфальт, а вслед за ней повалилось и тело. Я почувствовал очередной приток тепла к груди. И тут же появилось уведомление.

Внимание! Получено 9 СЕ. Текущее количество: 23/40 СЕ.

Отлично! Но всё же нужно как можно скорее разобраться с координацией. Бить мечом практически наугад, в надежде, что лезвие само найдёт шею, удовольствие так себе.

Для снятия ограничения на координацию мне нужно ещё 2 единицы ловкости. Как получить свободные очки характеристик, я точно не знал, но что-то подсказывало, что выдаются они с повышением уровня. А у меня, кстати, как раз уже накопилось необходимое количество СЕ для перехода на второй уровень.

Закидываю 20 СЕ в шкалу уровня. Почти сразу меня окатывает волна тепла, будто кто-то вылил на меня ведро согревающего тумана, и мне даже показалось, будто я начал светиться изнутри. Но это было только ощущение, так как я прекрасно видел, что внешне со мной ничего не происходило. Продлилось это не больше 5 секунд, и как только тепло начало сходить на нет, перед глазами появилось новое уведомление.

Поздравляем! Вы получили 2 уровень!
Текущий уровень: 2 (до следующего уровня 0/30 СЕ).
Внимание! Вы получили 1 очко свободных характеристик!
Текущее количество: 3/60 СЕ.

Значит, я был прав. За повышение уровня действительно дают свободные очки характеристик. Это хорошо. Но дают только одно очко. И это тоже хорошо, так как один — это больше, чем ничего. Но, к сожалению, этого недостаточно. Мне необходимо ещё 27 СЕ, чтобы достичь следующего уровня, а идти выбивать их с зомби сейчас слишком опасно. Получается

небольшой парадокс: чтобы выбить СЕ, нужно уничтожить зомби, а чтобы уничтожить зомби, нужны СЕ. К счастью, у меня имеется запасной план.

Я достал из пространственного амулета чёрный мешочек и вытащил из него один жёлтый астрий номиналом 10 единиц. Положив его на правую ладонь, сосредоточился и начал процесс поглощения. Но ничего не произошло. Я начал пробовать снова, но спустя несколько минут жёлтый кристалл по-прежнему лежал в моей ладони, не собираясь поглощаться. Странно, вроде делаю всё правильно. Тем более я уже делал это, и в прошлый раз никаких проблем не возникало.

Я попробовал снова, но на этот раз накрыл его второй рукой и максимально сосредоточился на процессе, и спустя несколько секунд это принесло результат, к сожалению не тот, что нужен. Перед глазами всплыло уведомление, хотя я бы даже сказал, что предупреждение.

Внимание! Вы не можете поглотить данный объём астрий!

С чего это вдруг? Может, нельзя поглощать объединённый астрий? Возможно, ограничение связано с безопасностью или технической стороной процесса. Решил не рисковать дальше и разделил жёлтый кристалл на 10 белых, номиналом по 1 СЕ каждый, и пересыпал их в левую ладонь. Взял один из них в правую руку и активировал поглощение. Почувствовал, как по руке к груди пробежал лёгкий тёплый импульс.

Получена 1 СЕ. Текущее количество: 4/60 СЕ.

Значит, всё работает. Взял ещё один белый астрий в правую ладонь и тут же поглотил его.

Получена 1 СЕ. Текущее количество: 5/60 СЕ.

Долго так придётся мне качаться, но я, в принципе, никуда не спешу. Повторил процедуру, но в этот раз не смог поглотить белый кристалл. Зато увидел новое оповещение.

Внимание! Вы достигли суточного лимита на поглощение астрий!

Лимит? Я замер, пытаясь осознать, что это значит. Через несколько секунд в сознании всплыла нужная информация, будто Система сама решила подсказать. Оказывается, путём поглощения астрий в сутки можно получить не более 10% от максимальной шкалы СЕ текущего уровня. И 10% — это при условии, что у меня улучшенная версия системного навыка **В системе [вне ранга]**(ещё одна скрытая особенность улучшения). Без него лимит составляет всего 5%.

Сейчас на моём уровне шкала равна 30 СЕ. Соответственно, суточный лимит составляет 3 СЕ. Два я только что получил при помощи астрий, ещё один ранее, когда тестировал материализацию СЕ. Итого лимит исчерпан. Теперь ясно, почему не удалось поглотить третий кристалл, потому что он был четвёртым за сутки. И по всему выходит, что неудачная попытка поглотить жёлтый кристалл это не сбой, а ограничение, встроенное в Систему. И, в принципе, очень логичное ограничение, существующее, скорее всего, для того, чтобы никто не смог слишком быстро вырасти в силе, при этом не ударив палец о палец.

Мда… сглупил я. Нужно было сначала полностью разобраться в процессе, прежде чем приступать к материализации своих запасов. В итоге я потратил суточный лимит, не уйдя в плюс. Ведь ещё пару часов назад из своих запасов сделал два астрий. Ладно, 3 СЕ большой роли мне бы всё равно не сыграли. Если так задуматься, то я за убийство последнего умертвия сейчас получил 9 СЕ, а это на моём уровне трёхдневная норма поглощения кристаллов.

Вообще вырисовывается очень странная схема. На то, чтобы с помощью астрий поднять уровень, у меня уйдёт десять дней. А у тех, у кого лимит всего 5%, уйдёт и вовсе двадцать. Зачем тогда вообще нужен такой способ прокачки, если можно просто убить от трёх до пяти умертвий? Хотя, возможно, так могут прокачиваться мирные, не желающие брать в руки оружие люди. А зарабатывать астрий они могут с помощью профессий и оказания различных услуг. Да, думаю, так и есть. Хотя умертвия тоже не бесконечны, и когда они закончатся, если, конечно, люди не закончатся раньше, то где тогда брать СЕ? На этот случай кристаллы станут отличным подспорьем.

Закинул оставшиеся 8 астрий в мешочек и убрал его в пространственное хранилище. Ладно, пока что подниму ловкость на единицу и пойду дальше фармить. Приняв решение, сразу же открыл интерфейс и распределил свободное очко характеристик.

Ловкость: 7 (4/7 +3)

Как только подтвердил выбор, поднялся и двинулся в направлении ближайшего умертвия. Но стоило сделать первый шаг, как моё тело неожиданно стало сбоить. Ноги и руки практически перестали слушаться. Я и до этого их не чувствовал, но теперь управлять ими стало практически невозможно. Мои кисти не удержали меч, и он со звонким звуком упал на асфальт. Я начал заваливаться вперёд, но ноги, хоть и с трудом, всё же удержали меня от падения.

Продлилось это состояние около минуты, но и этого хватило, чтобы привлечь внимание всех ближайших умертвий на звук падения меча. Не прошло и минуты, как передо мной находилось шесть пар блеклых глаз, и ещё двое двигались в мою сторону. Только один из тех, кто был в пределах видимости, так и не сдвинулся с места. Он стоял метрах в семидесяти, на самом повороте во двор жилого комплекса, и, судя по всему, этого расстояния не хватило, чтобы он отреагировал на звук.

Так… теперь главный вопрос: и что это сейчас было? Начало потери контроля совпало с моментом, когда я поднял базовое значение ловкости. Видимо, как и со зрением, произошла перестройка организма, и связана она с частичной потерей координации, а может, что и хуже. Но в результате потери какой-либо чувствительности меня миновал весь спектр «наслаждений». И в прошлый раз, когда я поднимал параметр ловкости, я сидел на диване и не заметил этого состояния. Даже интересно, как бы меня сейчас корёжило, если бы я мог чувствовать боль? Хотя, если честно, не особо хочется это знать.

Пока я стоял, рассуждая о произошедшем с опущенным взглядом, к нашей импровизированной сходке подошёл ещё один зомби. Теперь передо мной их было уже семь. Восьмому оставалось пройти метров десять. И что мне теперь с вами делать? Встали как на параде, плотной стеной.

Я аккуратно наклонился и поднял выпавший меч. Надо дождаться, пока добредёт последний. Он еле волочил ноги, передвигался крайне медленно. Пригляделся повнимательнее и сразу понял, почему. Это было несложно: он был в чёрных коротких шортах, и его правая нога, мягко говоря, была сильно искусана. А если говорить прямо, то с неё, точнее с икры, кто-то сожрал почти всю плоть. Как он вообще ещё ходит?

Дождавшись, пока он доковыляет до места нашей сходки, я начал осторожно обходить эту толпу по дуге. Не прошло и минуты, как я уже оказался у них за спиной. И что же мне теперь с вами делать? Оценил ситуацию и пришёл к неутешительному выводу: с моей текущей координацией я их не перебью. Слишком плотно стоят. Ладно, делать нечего, придётся идти дальше. Возможно, позже я за вами вернусь. Не скучайте тут.

Я двинулся дальше по дороге, к последнему умертвию, что стоял неподвижно у поворота во двор. Когда до ближайшего дома оставалось метров тридцать, я оказался у спуска на подземную парковку. Подъёмные ворота были опущены, но рядом находилась обычная дверь на

лестницу, и она уже была открыта. Я остановился, рассматривая вход. Посетившая меня мысль спуститься внутрь и проверить подземку на наличие одиночных умертвий казалась заманчивой.

Немного постоял, обдумывая идею, но решил, что лучше пока фармить на открытой местности. Да, на улице могут прийти дополнительные умертвия на звук, и их здесь наверняка больше, чем под землёй. И да, на улице меня может кто-то заметить из людей, чего хотелось бы пока избежать. Но зато здесь я не стеснён в движениях, и самое главное, видимость тут значительно лучше.

Я, конечно, заметил стеклянные конструкции чуть дальше от дороги. Скорее всего, это прозрачный потолок, через который в подземку попадает дневной свет, и это дарит надежду на то, что видимость там не нулевая. Однако света там явно гораздо меньше, чем здесь, на поверхности. Окончательно отказавшись от идеи спускаться вниз, я продолжил движение к стоящему на повороте умертвию.

Он стоял ко мне правым боком. Я решил зайти с тыла и начал обходить его слева. Оказавшись ровно за ним, остановился в метре за его спиной, поднял меч над правым плечом, готовясь к удару, но прежде чем произвести взмах, бросил беглый взгляд в открывшийся за поворотом внутренний двор. И тут же замер.

Думаю, если бы я мог испытывать шок, то однозначно бы в него впал. В центре жилого комплекса раскинулся просторный двор. И в этом дворе стояло множество умертвий. Хотя слово «множество» тут не совсем подходит, я бы сказал — ахренетительнейшее множество. Орда. Сотни, может, даже тысячи мертвецов. Они покачивались, колыхались, словно поле пшеницы на ветру. Сплошная серая масса гниющих тел. Твою же мать, откуда вы тут взялись?

Сам двор представлял собой квадрат, замкнутый двумя угловыми домами. По внешнему и внутреннему кругу шла автомобильная дорога с примыкающей пешеходной. Сейчас я находился на одном из внешних углов этого квадрата, и отсюда открывался обзор на две его стороны. На внешнем периметре умертвий не было, только тот, что стоял рядом со мной. Зато во дворе они стояли настолько плотно, что, как говорится, яблоку негде упасть.

Плохой знак. Очень плохой. Пахнет засадами и неприятностями. Не знаю, что их туда заманило, но уверен, что лезть туда сейчас не самая лучшая идея.

Замах. Удар. Глухой стук упавшей на асфальт головы или, точнее, её большей части. В шею я снова не попал, но результат меня вполне устроил. Увеличенная на одну единицу ловкость хоть и не сняла ограничение, но контроль над телом стал заметно лучше.

Внимание! Получено 8 СЕ. Текущее количество: 13/60 СЕ.

Теперь у меня есть три варианта действий. Первый — пойти дальше по улице и искать новых умертвий, возможно, в других дворах кто-то да найдётся, если они все не собрались здесь. Второй — вернуться к подземной парковке и зачистить её, как минимум пока не наберу СЕ до третьего уровня. Ну и третий — войти во внутренний двор и выцеплять по одному самых крайних умертвий, что моя прокаченная интуиция категорически не советует.

Итак. Третий вариант отметаю сразу. Оставшиеся два неплохие. Но осмотреть остальные дворы я всегда успею, а подземка всего в тридцати метрах отсюда. Думаю, убью ещё двух-трёх мертвецов, подниму ловкость до пяти единиц, сниму ограничение с координации и, уже чувствуя себя намного увереннее, отправлюсь дальше.

На этой мысли я развернулся и собрался уходить, как вдруг что-то рядом с телом убитого мною умертвия резко привлекло внимание. Я подошёл ближе и наклонился над странным предметом.

Это был небольшой белый куб с гранями около пяти сантиметров, выполненный из полупрозрачного материала. Его поверхность мягко пульсировала, создавая ощущение скрытой силы. Трогать не стал, сначала решил узнать, что это такое. Запросил системное описание.

Куб Потенциала
Ранг:F (обычный)
Тип:активируемый предмет
Особенность:случайная добыча
Описание: одноразовый предмет, с определённой вероятностью формируемый Системой после уничтожения системного существа. При активации запускает процесс генерации случайного результата.
Активация: может быть активирован через интерфейс системы. Результат активации непредсказуем (возможно влияние некоторых характеристик на результат).

Понятно. Куб Потенциала это что-то вроде лутбокса. Описание не вызывает тревоги. Хотя фраза «результат активации непредсказуем» слегка настораживает. Может ли этот результат мне навредить? Интуиция подсказывает, что нет. Вероятно, худший исход это если ничего не произойдёт, то есть куб окажется пустым.

Я взял Куб в правую руку. Надеюсь, под фразой «возможно влияние некоторых характеристик на результат» имелась в виду открывшаяся у меня удача. Мысленно дал команду на активацию.

Глава 6: Громила

После мысленной команды на активацию по поверхности Куба Потенциала пробежала едва заметная рябь, и он просто исчез, а на его месте в тот же миг появилась необычная книга.

Её обложка была белой, сдержанной и простой, без ярких оттенков. Материал, из которого она изготовлена, был мне совершенно незнаком и не походил ни на дерево, ни на пластик, ни на металл и уж точно ни на бумагу. Поверхность гладкая. Я бы даже сказал неестественно гладкая, но при этом не глянцевая и не матовая. Видимых швов, застёжек или страниц обнаружить также не удалось. Обложка выглядит цельной, непрозрачной и без малейших намёков на способ открытия. Видимо ее нельзя вскрыть обычным способом. Значит, логично предположить, что её содержимое доступно только через особый механизм или системный интерфейс. Посмотрим, что скажет её системное описание.

Книга навыка: владения древковым оружием [ранг F (1/3)]
Ранг:F (обычный)
Тип:расходуемый предмет
Особенность:изучение навыка
Описание: одноразовый активируемый предмет. Эта книга содержит основы искусства владения древковым оружием. Она описывает начальные принципы стойки, техники удара и базовую тактику ведения боя с древковым оружием. После активации книги персонаж получит на свой выбор один из навыков владения древковым оружием [ранг F].

Заманчиво. Но вопросов больше, чем ответов. Сколько времени займёт изучение навыка? Какие именно навыки входят в это направление? И вообще, будет ли от этого толк? Главное это то, что сейчас он мне попросту бесполезен. Если не ошибаюсь, под древковым оружием подразумеваются копья, глефы, шесты и прочее подобное. А у меня есть только меч.

На самом деле я бы предпочёл сражаться чем-то дальнобойным. Чем дальше ты от врага, тем спокойнее. Древковое оружие предполагает среднюю дистанцию, и это неплохо, по крайней мере лучше, чем меч. Возможно, в будущем этот навык окажется полезным. Меч, конечно, считается «королём» среди холодного оружия, но идея ближнего боя меня не вдохновляет. Ведь он проигрывает копью по длине и универсальности. И если ограничений на количество изучаемых навыков нет, то, возможно, стоит рискнуть и изучить?

Я попытался уточнить у Системы, есть ли лимит на навыки, но ответа не последовало. Постоял ещё минуту, прикидывая все «за» и «против», а затем дал команду на активацию книги.

Внимание! Древковое оружие включает в себя оружие с длинными ручками или древками, которое используется для ударных, колющих или рубящих действий. Выберите один из доступных для вашего вида навыков древкового оружия для изучения:

Копьё— длинное оружие с остриём на конце, предназначенное для колющих ударов. Оно может использоваться как в ближнем, так и в дальнем бою.

Алебарда— древковое оружие с комбинированной головкой: копьё с добавлением топора. Это оружие используется для ударных и колющих действий.

Пика— очень длинное копьё, предназначенное для использования на дальних дистанциях, в основном для противостояния кавалерии.

Топор на древке— вооружение с тяжёлым металлическим топорищем, использующееся для рубящих ударов.

Коса— оружие с длинным изогнутым лезвием на конце древка, которое используется для рубящих ударов.

Джевелин— лёгкое метательное оружие, предназначенное для бросков на дальние дистанции. Это короткое копьё или дротик, бросается вручную.

Глефа— оружие с длинным древком и узким острым лезвием, предназначенное для колющих ударов. Используется для пробивания доспехов.

Боевой молот— тяжёлое оружие с головкой, предназначенное для разрушения щитов и пробивания брони противника. Часто имеет металлический наконечник.

Цвайхандер— двуручный меч с длинной рукоятью, используется для мощных рубящих ударов.

Кнут— длинный кожаный шнур или верёвка, прикреплённый к древку, используется для нанесения ударов на дистанции.

Палка— универсальное оружие, представляющее собой простую деревянную палку. Это простейший вариант древкового оружия.

Боевой посох— длинное оружие с металлическим наконечником или головкой, используется для ударов, блокировки и защиты.

Полотнопрядильный посох— вариация боевого посоха, использующегося для защиты и ударов. Часто имеет резные элементы на конце для дополнительной эффективности в бою.

Ятаган на древке— разновидность меча с кривым лезвием, прикреплённого к древку. Такой вариант используется для атаки и защиты.

Сариса— длинное копьё, имеющее длину до 6 метров и применяемое во фалангах для колющих ударов.

Мда… Мои познания в древковом оружии оказались, мягко говоря, ограниченными. Некоторые виды, вроде алебарды и пики, я знал, но напрочь про них забыл. Про кнут и боевой молот я вообще не подозревал, что они считаются древковым оружием. А добрая половина списка вообще была мне неизвестна. Хорошо хоть Система разродилась на примерное описание. Хотя что-то подсказывает, без моего недавно полученного системного навыка тут бы обошлось. Пятнадцать видов, и это только для моего вида. Значит, общий список ещё длиннее. Интересно.

Я дважды внимательно перечитал весь список. Выбор сузился до копья и боевого посоха. Но спустя пару минут размышлений решил остановиться на копье. Почему-то я сразу не подумал о его метательном потенциале. Спасибо Системе, что сделала это за меня. Да, одноразовый бросок оставит меня без оружия, но в критической ситуации это может спасти жизнь. Решение принято. Я подтвердил выбор. И тут всё вокруг погрузилось во тьму… и уже через несколько секунд я осознал себя в теле незнакомого мне молодого парня.

Я, или вернее тот, в чьём теле я находился, стоял в длинной очереди из таких же парней и девушек на огромной песчаной арене. Очередь медленно продвигалась вперёд и спустя несколько минут дошла и до нас. Человек в чёрном балахоне и устрашающей, лишённой эмоций маске, стоящий у входа, кивком головы указал в сторону стоек с оружием. Парень без слов двинулся к ним. Точнее, к одной конкретной стойке, где находилось множество копий разных видов. Поколебавшись всего пару секунд, он выбрал, как мне показалось, самое удобное из имеющихся копьё и направился к одной из групп, собравшихся на арене. В каждой из них стояли такие же новички, выбравшие схожее оружие.

Кадр сменился. Теперь мы стояли на другой арене. Она была поменьше, но всё такой же песчаной. Нас было много, и все с копьями, равномерно распределены по пространству арены. Перед нами стоял новый человек в чёрном балахоне. На этот раз он держал копьё. Я знал, это наш учитель.

Он выкрикнул непонятное слово. Толпа ответила в унисон. Видимо, это было местное приветствие. И с этого началась первая тренировка.

Пока я находился в теле этого парня, все его мысли будто становились моими. Я знал, что он чувствует. Знал, о чём думает. Знал, что происходит вокруг. И каждое занятие ощущалось так, словно я проживал его сам.

Прошло около тридцати тренировок. Как только одна заканчивалась, кадр менялся, и я уже стоял на старте следующей. Нас учили базовым стойкам и простейшим ударам. Я ощущал каждое движение. Тяжесть копья. Усталость. Жжение в мышцах. Боль в теле. Всё. Это был настоящий, живой опыт.

После очередного занятия всё снова погрузилось в темноту. Но на этот раз, когда она рассеялась, перед глазами было не начало новой тренировки, а небо. Не сразу, но я начал осознавать себя лежащим на асфальте, прямо на том месте, где решил изучить навык.

Жесть. Я сел осмотрелся по сторонам. Нужно понять, сколько времени я провалялся без сознания. Мой взгляд упал на труп последнего убитого мной умертвия, лежащий рядом. И вот что странно: из разреза на его голове всё ещё вытекала густая, почти чёрная кровь. Будто срез был сделан только что. Значит, прошло совсем немного времени. Поразительно. Внутренние ощущения говорили об обратном. Не меньше пары недель. А на деле едва ли несколько секунд.

Мысленно вернулся к пережитому видению. При должном усилии я мог вспомнить всё. Каждую тренировку. Боль в мышцах и каждый ушиб. Но воспоминания словно ушли на второй план, оставив только чистый опыт. Если бы не ограничения с координацией, я бы без труда воспроизвёл те же стойки и движения, что выучил в теле того парня. Невероятно. Значит вот как в Системе происходит изучение навыка. Стоило только подумать об этом, как на периферии зрения всплыло уведомление.

Внимание! Получен навык «ученик копья [ранг F (1/3)]» (книга навыков).

Я тут же открыл меню персонажа и перешёл в раздел навыков мастерства. Там появилась новая запись.

Ученик копья [ранг F (1/3)]: позволяет овладеть основами стойки и удара. Копьё остаётся тяжёлым и неудобным, удары неточные.

Нууу… хорошим воином меня это точно не сделало. Однако если копьё всё же окажется у меня в руках, теперь я хотя бы буду понимать, как им пользоваться. До этого я знал только, какой стороной направлять его на врага.

Жаль, подобными успехами нельзя похвастаться с мечом. По нему у меня вообще никаких знаний нет, кроме «замах — удар».

Интересно, почему с магией крови не было такого обучения? Никакого предложения пройти урок, никакой симуляции… Может, я пока что не подхожу по требованиям? Ладно. Разберусь с этим позже. Сейчас главное — стать сильнее.

С этой мыслью я развернулся и направился ко входу на подземную парковку. Лестничный пролёт за распахнутой настежь дверью утопал во тьме. Зайдя внутрь, я увидел слева от прохода схему паркинга.

Оказалось, что всего здесь было три подземных уровня. Третий этаж меня не особо интересовал. Да и второй поначалу тоже. Я думал, что дневной свет доходит только до первого. Но, вглядевшись в схему, понял, что ошибался.

Первый подземный уровень был не сплошным. В его центре находился вырез наподобие шахты или колодца, через который солнечный свет проникал и на второй этаж. Видимо, минус первый этаж был самым элитным: здесь больше всего освещения и шире парковочные места.

Второй этаж был менее презентабельным. А третий вообще был лишён дневного света и имел самое большое количество парковочных мест, при том что площадь всех этажей была одинаковой. Просто чем ниже этаж, тем теснее парковочные места. Хотя, если подумать… зачем вообще дневной свет на подземной парковке?

Примерно запомнив планировку, я начал спуск. Первый подземный уровень был отделён металлической дверью. Когда-то для её открытия требовался магнитный ключ, но сейчас, без электричества, магнитный замок не работал, и дверь была не заперта. Я начал как можно медленнее её открывать, стараясь избежать скрипа. Спустя секунд тридцать, с лёгким усилием, дверь всё же получилось открыть почти беззвучно.

Заглянул внутрь. Несмотря на то что сюда всё же проникал дневной свет, обстановка оставалась мрачной. Виной тому были несущие колонны и несколько хаотично разбросанных машин, препятствующих распространению света. Темновато, но глаза уже немного адаптировались, пока я спускался по лестнице. Главное — держаться подальше от глубоких теней, мало ли что там может скрываться.

Первое умертвие, которое я заметил, находилось примерно в тридцати метрах. Оно стояло у приоткрытой двери чёрного внедорожника и было одето в деловой костюм-тройку.

Не обнаружив больше других целей поблизости, я взял меч второй рукой, приготовившись к возможному бою, и осторожно двинулся вперёд, при этом постоянно оглядываясь. И не зря. Удалось заметить ещё одно умертвие на противоположной стороне парковки. Но оно было слишком далеко, чтобы представлять угрозу. Так, не спеша, я добрался до первой цели и остановился в метре от него.

Умертвие, Уровень 6.

Интересно, как они получают уровень? Не похоже, что это существо успело кого-то сожрать. Да и выглядело относительно аккуратно: костюм пусть и помятый, но без крови. Сомневаюсь, что он пользовался бы вилкой и салфеткой, если бы перед ним оказался человек, а значит, он тут с момента обращения, причём никого так и не сожрав.

Не стал долго ломать голову. Замах. Удар. Клинок прошёл ровно по шее. Глухой звук падения отсечённой головы, а через пару секунд и всего тела.

Внимание! Получено 10 СЕ. Текущее количество: 23/60 СЕ.

Довольно неплохо. Мне, по сути, осталось всего три таких убийства, чтобы получить третий уровень.

Быстро осмотрел тело на наличие возможного дропа. Ничего. Ну и ладно. Я развернулся и двинулся дальше. Пока шёл, заглядывал в машины, мало ли, кто-то прячется. Но всё было пусто. Зато, проходя мимо выезда на поверхность, заметил движение. Свет сюда почти не проникал, а из-за подъёма обзор был ужасный. Я осторожно вошёл в тоннель на пару метров, остановился и стал вглядываться в темноту. Спустя полминуты различил первый силуэт. Ещё через полминуты их уже было шесть. Причём стояли они лицом к воротам. Интересно, откуда они знают, где выход?

Похоже, почти все умертвия этого этажа собрались именно здесь. Значит, пробраться к ним по-тихому вряд ли получится. Придётся надеяться, что оставшийся где-то зомби даст мне достаточно СЕ для перехода на третий уровень.

Медленно, внимательно осматривая каждый угол и проходя мимо припаркованных машин, я добрался до своей следующей цели.

Умертвие, Уровень 5.

Этого должно хватить. Я нанёс удар. Пришёлся он немного выше шеи, но этого было достаточно. Тело упало, и я сразу увидел уведомление.

Внимание! Получено 8 СЕ. Текущее количество: 31/60 СЕ.

Отлично. Не теряя времени, я сразу же потратил 30 СЕ, влив их в шкалу уровня. На несколько секунд меня окутало приятное тепло. Как только оно начало отступать, появились строки оповещений.

Поздравляем! Вы получили 3 уровень! Текущий уровень 3 (до следующего уровня 0/40 СЕ).

Внимание! Вы получили 1 очко свободных характеристик!

Текущее количество: 1/80 СЕ.

Не стал тянуть время. Сел прямо там же, где и стоял, на бетонный пол, положив меч на колени. Вложил 1 свободное очко характеристик в ловкость и стал ждать. И уже спустя минуту я увидел долгожданные строки оповещения.

Внимание! Ваш показатель ловкости достиг 5 единиц. Координация восстановлена.

Я встал. И это далось мне на удивление легко. Пару раз присел. Прошёл пару кругов вокруг места, на котором сидел. Сделал пару точных взмахов мечом, и я не узнал самого себя. Потрясающе. Трудно передать, насколько изменился мой контроль над телом. Будто раньше я ехал на развалившемся велосипеде, у которого вместо руля гаечный ключ и всего одна педаль. А сейчас… сейчас я будто пересел на новенький, мощный мотоцикл.

Теперь я был уверен, что смогу разобраться с теми шестью умертвиями у ворот без особых проблем. С учётом экипировки моя ловкость достигла 8 единиц. Я даже превысил базовое ограничение на целую единицу. Но даже так я чувствовал, что чего-то всё ещё не хватает. И, кажется, эта нехватка связана с низким параметром силы.

При каждом взмахе меч будто продолжал тянуть меня вниз. И это при том, что я держал одноручное оружие двумя руками. Да, ловкость позволяла мне точно направлять клинок по нужной траектории. Но сама масса меча всё ещё ощущалась слишком тяжёлой. Особенно в затяжных схватках это может стать критичным.

Помимо ощущения тяжести, я заметил и кое-что другое. Чем выше уровень умертвия, тем сложнее его пробить. Убивая зомби шестого уровня, я ясно почувствовал, что меч с трудом прошёл через его шею. С таким же усилием он рассёк череп умертвия четвёртого уровня. А когда я ударил по голове умертвия второго уровня, сопротивления почти не было. Меч проскользнул сквозь плоть и кость так легко, что меня даже повело по инерции вперёд.

Если тенденция сохранится, то при встрече с умертвием десятого уровня и выше я рискую не одолеть его с одного удара. А значит, придётся либо наносить удары чаще, либо увеличить силу, которая, по описанию, отвечает за физическую мощь персонажа и определяет его способность наносить урон. Решено. Сила станет следующей характеристикой для прокачки.

Тем временем я, проверив последнее убитое умертвие на наличие дропа, уже шёл в сторону арки выезда на улицу. Там, у ворот, меня ожидала следующая порция СЕ. Я двигался осторожно, стараясь не шуметь, и как раз проходил мимо металлических перил, за которыми открывался вид на второй подземный этаж. Даже отсюда было видно, что света там гораздо

меньше. Непосредственно в зоне самого колодца видимость была приемлемой, но дальше, буквально уже метрах в пяти, возможность разглядеть что-либо отсутствовала.

Но даже так, пока была возможность, я решил осмотреть территорию сверху, на безопасном расстоянии. Однако после нескольких минут вглядывания и движения по кругу вдоль перил никого из зомби разглядеть в зоне видимости не удалось. Единственное, моё внимание привлекли лежащие на асфальте осколки стекла. Я поднял голову вверх, туда, где находился стеклянный потолок, через который проходил дневной свет, и заметил в нём дыру.

Странно. Разве потолки из такого стекла не должны быть особо прочными? Армированными или хотя бы ударостойкими? Мысль показалась тревожной. Но сейчас не время. Разберусь с этим позже. Пока что нужно закончить зачистку этажа.

Я подошёл ближе к выезду и остановился в тоннеле, ведущем наружу. Постоял пару минут, чтобы глаза привыкли к темноте, и двинулся вперёд. Вижу их. Шесть силуэтов, как и раньше. Двое четвёртого уровня, один пятого, двое шестого и… один восьмого. С последним нужно быть особенно осторожным. Если я не снесу его с одного удара, он может оказаться опаснее, чем всё, с чем я сталкивался до этого.

Вообще, я только сейчас, когда несколько умертвий выстроились в ряд и имели разный уровень, обратил внимание, что они отличаются в зависимости от его величины. Тот, что имел восьмой, ростом хоть и был не самым высоким, зато самым… полноценным? Даже не знаю, как это описать. Если вспомнить того, что был второго уровня, то он выглядел максимально классическим разлагающимся зомби. Те, что пятого и шестого уровня, выглядели более целыми, и ещё в них просматривались явные признаки трансформации. Руки длиннее, сутулость и, возможно, что-то ещё. В темноте сложно разглядеть. Да я, может, и не обратил бы на это внимания, если бы не тот, что восьмого уровня, телосложение которого заметно отличалось от человеческого.

Ладно, начнём. Подошёл к самому левому. Одно быстрое и чёткое движение. Меч прошёл точно по шее, отделив его голову от тела. Первый пошёл.

Внимание! Получено 8 СЕ. Текущее количество: 9/80 СЕ.

И тут я заметил некую странность. Проверил логи. Всё верно. Я стал получать меньше СЕ. Когда я был на первом уровне, за умертвие четвёртого уровня получил 9 СЕ, а сейчас за такое же только 8. Получается, что чем больше у нас с ним разница в уровнях в мою пользу, тем меньше СЕ я с него получу.

Какой из этого вывод? Нужно по максимуму заполнять хранилище СЕ до перехода на следующий уровень. Иначе потеряю часть выгоды. Но это работает только при фарме. Если цель — быстро прокачаться, то копить нет смысла.

Мда… Осталось только определиться, что для меня сейчас важнее. В любом случае, эту шестёрку я собираюсь уложить на текущем уровне.

Внимание! Получено 8 СЕ. Текущее количество: 9/80 СЕ.

…

Внимание! Получено 13 СЕ. Текущее количество: 62/80 СЕ.

Шесть обезглавленных тел лежали на асфальте. Как я и предполагал, шея умертвия восьмого уровня оказалась куда прочнее, чем у остальных. Пробить её получилось с первой попытки каким-то чудом. Не знаю, как обстоят дела с девятым уровнем, но в том, что десятый мне сейчас не по зубам, я почти уверен.

У меня уже достаточно СЕ, чтобы повысить уровень и увеличить силу на единицу. Но пока я не вижу в этом смысла. Врага соответствующего калибра ещё не встретил. И если появится такая необходимость, тогда и прокачаюсь по ходу.

Бросил короткий взгляд на тела и тут же заметил рядом с остатками умертвия восьмого уровня уже знакомый, тускло светящийся белый куб. Я поднял его и вызвал описание. Оказалось, что это точно такой же Куб Потенциала, как и в прошлый раз. Не стал пока его активировать, сразу забросив в пространственное хранилище. Открыть можно будет позже, как выберусь на поверхность или хотя бы найду безопасное место. Сейчас пора двигаться на минус второй этаж.

В этот раз дверь на следующий уровень поддалась куда легче. Сказывалась прокачанная ловкость. После того как я полностью её открыл, аккуратно заглянул внутрь.

Видимость здесь была никудышная. Хотя, если честно, на лестнице она была ещё хуже, и я уже успел привыкнуть к темноте. В пределах прямой видимости умертвий не было. Я решил продвигаться медленно, по спирали, с расчётом выйти в центр, где пробивался свет. Смысл такого передвижения в том, чтобы глаза, привыкшие к темноте, как можно дольше не встречались со светом. Так я минимизирую момент, когда зрачки, адаптированные к тьме, словят свет. Проще говоря, когда я выйду на свет и буду хуже видеть, что находится в темноте, мне это будет уже неинтересно, так как вся территория с плохой видимостью будет зачищена. Надеюсь.

Я двинулся вдоль стены по часовой стрелке. Ближайший поворот находился метрах в тридцати. Сама парковка представляла собой квадрат, по ощущениям примерно 100 на 100 метров. Арка выезда со второго этажа находилась на противоположной стороне. Каждый этаж паркинга был изолирован от других. То есть, чтобы выехать со второго этажа, нужно заехать в арку, открыть ворота, подняться по тоннелю и только потом открыть внешние ворота, ведущие уже на улицу.

Я тем временем уже прошёл второй поворот, но умертвий всё ещё не было видно. Впереди, в сорока метрах, уже виднелся тоннель выезда. Что-то подсказывало, что все они могут быть там, как и на первом этаже. Интуиция не должна подводить.

Я решил пока не соваться в тоннель, а продолжить обход. Проходя мимо, всё же заглянул внутрь, но ничего разглядеть не удалось. Кромешная тьма, будто поглощающая сам воздух.

Минут через пять, когда я почти завершал круг, мне наконец удалось найти первое умертвие. Оно сидело в машине, пристёгнутое ремнём безопасности, и имело пятый уровень. Ещё одно подтверждение того, что зомби могут прокачиваться, не убивая. Ну если он, конечно, не пристегнул себя ремнём уже после того, как сожрал несколько человек. Причём каких-либо ранений или укусов я у него не обнаружил. Я попробовал открыть дверь. Заперта. И что теперь?

Конечно, можно попробовать разбить стекло, но на звук сбегутся все зомби из тоннеля. Хотя… это ведь именно то, что мне нужно. Если они выйдут из тоннеля на свет, то я смогу перебить их по одному, не рискуя попасть в ловушку в узком тёмном проходе.

Я ещё раз взвесил риски и, одобряюще кивнув себе, разбил боковое стекло рукоятью меча. По этажу разлетелось эхо удара, а затем и звук осыпающегося стекла. Не тратя ни секунды, я тут же вогнал клинок прямо в глаз подвернувшегося ко мне умертвия.

Внимание! Получено 10 СЕ. Текущее количество: 72/80 СЕ.

Хранилище почти заполнено. Возможно, со следующего умертвия СЕ пойдут в шкалу уровня. Я заглянул внутрь машины через разбитое стекло — дропа не было. Развернулся и направился к тоннелю, откуда уже начали доноситься шаги.

Я быстро преодолел половину пути между разбитой машиной и аркой, затаился за бетонной опорой и стал наблюдать, как из тьмы один за другим начали выбираться мертвецы. Они шли медленно, с той самой шаркающей походкой. Хотя можно заметить, как некоторые дви-

гаются на шум более активно, и, судя по их внешнему виду, это особи более высокого уровня. На свет вышло уже пятеро. Странно… Они будто точно знали, куда идти. Эхо должно было их сбить, но, похоже, это уже не имело значения. Потому что я услышал кое-что другое.

Сначала один тяжёлый шаг. Потом второй. Глухие удары, будто кто-то кидал мешки, набитые песком. Воздух вибрировал. Что-то шло. И через пару секунд я увидел его…

Он появляется в проёме как воплощённый кошмар, оттесняя саму тьму своим присутствием. Огромный. Громоздкий. Ростом выше обычных умертвий раза в два. Тело массивное, будто вылепленное из плоти и камня. Мускулы неестественно гипертрофированы, а серо-мёртвая, натянутая и местами потрескавшаяся кожа тускло поблёскивает в свете. Из плеч, рук и спины торчат плотные костяные наросты. Но не случайные, а расположенные так, будто это природный панцирь или доспех, выросший для защиты и при должном использовании способный служить оружием.

Лицо этого монстра осталось достаточно человекоподобным, но искажённым. Тяжёлая челюсть, выступающие скулы, неподвижная маска грубой силы. Создаётся ощущение, что он не видит, а чувствует, неосознанно и инстинктивно. Глаза походят на чёрные провалы с тусклым светом где-то глубоко внутри. В них нет рассудка, только слепая ярость, спрессованная в холодную мощь.

Его руки огромны. Пальцы на массивных кистях заканчиваются длинными, изогнутыми когтями. Он выглядит как существо, созданное исключительно для разрушения.



Я стоял, затаив дыхание, не решаясь даже пошевелиться. Тем временем эта громадина медленно приближалась к машине с разбитым стеклом.

Те умертвия, что успели подойти первыми, начали спешно расступаться, уступая дорогу. Они словно инстинктивно понимали, с кем имеют дело. В их поведении не было страха, скорее неоспоримое признание силы.

Он остановился у машины и начал вертеть головой, будто пытался что-то учуять или уловить. И я знаю, кого именно он ищет.

Прошло несколько секунд, и, не найдя цели, он издал рёв, короткий, но оглушительный. После чего набросился на машину. Его массивные руки обрушились на кузов, сминая металл, словно он был сделан из фольги. Он рвал обшивку, ломал двери, вырывал сиденья, превращая транспорт в бесформенную груду железа.

Издевательство над автомобилем продолжалось почти две минуты. Монстр успокоился только тогда, когда от машины осталась лишь мятая и изломанная груда хлама. Он снова издал рык, короткий и зловещий, но уже не столь оглушительный, и направился в центр парковки, под стеклянный потолок.

Подойдя, он поднял голову вверх, будто прислушиваясь или чего-то ожидая. После этого опустил её и неподвижно застыл. Остальные умертвия, что были рядом, начали хаотично рассредоточиваться вокруг него и тоже остановились, лишь изредка покачиваясь в ожидании.

Я выждал ещё пару минут и тогда окончательно понял, что нужно убираться отсюда ко всем чертям. Выманил, называется, идиот. Хотя откуда мне знать, что существуют подобные твари. Я медленно двинулся в сторону выхода, стараясь не шуметь. И вот, когда уже почти дошёл до выхода, в голове вдруг всплыла одна дурацкая мысль: а сколько СЕ можно получить за убийство такой громадины?

Нет, нет и ещё раз нет! Нельзя думать о таком! Мне только-только вернули возможность пользоваться мозгами, и точно не для того, чтобы я на следующий день скосплеил тюбик зубной пасты, на который случайно наступили. С другой стороны, хоть мощи ему и не занимать, но он довольно-таки медлителен. Проклятье… Где мой страх, когда он так нужен? Верните мне хотя бы элементарный инстинкт самосохранения.

Нет, это точно плохая идея. Да эта образина даже не поцарапалась после того, как раскорёжила автомобиль. Мне его кожу точно не пробить, не говоря уже про кости. Ну… по крайней мере, не с текущим уровнем силы.

А если поднять силу на пару пунктов? Меч у меня тоже не простой и режет обычные кости как масло. Хотя у этой твари кости явно не обычные. Эх… не знаю. На этаже, кроме этого чудовища, находится ещё двенадцать умертвий. Если перебить всех остальных, то, возможно, я смогу получить достаточно СЕ, чтобы поднять ещё три, а может, даже четыре уровня. И если получится догнать силу до капа, то, возможно, у меня будет шанс.

Сейчас я обладаю огромным преимуществом в том, что на меня не реагируют мертвецы. Но как поведёт себя это существо, если я атакую его первым? Когда я не смог добить обычного умертвия с первого удара, он не стал нападать, просто стоял. Но этот… он другой. Он хоть и тупой, как и все остальные, но в нём словно пробуждаются зачатки интеллекта. Пусть и примитивного, похожего скорее на поведение не самого смышлёного зверя.

Эх. Слишком это рискованно. Рискованно, но… шансы есть. Ладно. Попробую сначала разобраться с мелочью. А там, если его не заинтересует моя мельтешащая поблизости тушка, уничтожающая его младших, тогда посмотрим.

Первое умертвие находилось всего в пятнадцати метрах от меня. Седьмой уровень. Решил начать с него и двигаться к следующему ближайшему.

Внимание! Получено 12 СЕ. Текущее количество: 80/80 СЕ. Уровень: 3 (4/40 СЕ).

…

Внимание! Получено 10 СЕ. Текущее количество: 80/80 СЕ. Уровень: 3 (40/40 СЕ).

Поздравляем! Вы получили 4 уровень! Текущий уровень: 4 (до следующего уровня 0/50 СЕ).

Внимание! Вы получили 1 очко свободных характеристик!

Текущее количество: 84/100 СЕ.

На пятом убитом умертвии удалось поднять уровень. Из всех, кого я уничтожил, один был третьего, два пятого, один седьмого и один восьмого уровня. Осталось ещё по два умертвия четвёртого, пятого и шестого уровней, а также один восьмого.

Кстати, говоря о здоровяке… Ему, похоже, вообще не было дела до того, что рядом с ним уменьшается поголовье его меньших сородичей. Никакой реакции. Стоял, как статуя. И это мне только на руку.

Я не стал терять времени. Как только тепло от повышения уровня начало покидать тело, сразу же принялся за дело.

Внимание! Получено 10 СЕ. Текущее количество: 94/100 СЕ.

…

Внимание! Получено 13 СЕ. Текущее количество: 100/100 СЕ. Уровень: 4 (50/50 сигма единиц).

Поздравляем! Вы получили 5 уровень! Текущий уровень: 5 (до следующего уровня 0/60 СЕ).

Внимание! Вы получили 1 очко свободных характеристик!

Текущее количество: 111/120 СЕ.

Уведомление о получении нового уровня появилось как раз после того, как я убил последнего зомби. И, как бонус, с него выпал ещё один белый куб. Я выждал несколько секунд, пока пройдёт эффект от получения уровня, после чего подобрал куб и сразу убрал его в пространственное хранилище.

Для прокачки силы я решил сесть спиной к одному из бетонных столбов, лицом к громиле, чтобы держать его в поле зрения на всякий случай. Расположившись поудобнее, не стал медлить, сразу вложив два очка в силу и подтвердив выбор.

Так же, как и с прокачкой ловкости, я ничего не ощущал. Но в течение следующих двух-трёх минут мои руки и ноги непроизвольно подёргивались, словно мышцы перестраивались и наращивались. После этого я выждал ещё пару минут и наконец решился встать.

Вроде всё в порядке. Никаких побочных эффектов, да и положительных тоже… Но всё изменилось, когда я нагнулся и поднял меч. Он ощущался гораздо, гораздо легче. Теперь я мог спокойно делать несколько взмахов одной рукой, без страха потерять контроль над оружием или выронить его. Отлично. Вот теперь с этим уже можно работать.

Пока моё тело адаптировалось к вложенным очкам силы, я размышлял о том, как именно атаковать громилу. Отрубить голову? Однозначно плохая идея. Даже с двумя дополнительными очками силы я не смогу перерубить его шею. Слишком массивная конструкция. Да и кожа, выглядящая словно камень, не внушала надежды на положительный исход. Значит, нужно искать альтернативу.

И тут в голове всплыло воспоминание: моё самое первое убийство умертвия. Точно. Глаза. Я повредил мозг, вогнав пальцы в глазницы, и это сработало. Значит, есть шанс, что и в этот раз сработает. Ведь это, по сути, единственное уязвимое место, что мне удалось обнаружить. Тем более что ничего лучше я так и не придумал. Поэтому, взяв меч в руку, я двинулся вперёд. Пора было претворять план в действие.

Подойдя к чудовищу на расстояние примерно десяти метров, я применил к нему навык системного взгляда.

Громила
Раса:зараженный мутант [нежить]
Тип:силовой
Ранг:E [изменённый]
Статус:редкий
Возраст:2 года
Происхождение: Силовая ветвь эволюции
Уровень: 12/30
Описание:

Крупный и физически мощный. Медленный, но обладающий разрушительной силой. Тело начинает покрываться плотными костными наростами, как зачатки естественной брони. Имеет увеличенную прочность кожного покрова. Движения резкие, однако достаточно предсказуемы.

Особенности:
Повышенная устойчивость к урону
Повышенный показатель силы
Слабость к ловким и бронебойным атакам

Значит, ты Громила. Что ж, приятно познакомиться, а меня зовут… Точно, нужно разобраться с именем. Хотя оставлю это на потом. Хех. Если выживу.

Так-с, что мы тут имеем. «Медленный, но обладающий разрушительной силой» — это в наличии. Лежащая неподалёку груда металлолома не даст соврать. Вот только я бы не сказал, что он медленный. Скорее неторопливый, но движения у него могут быть внезапно резкими.

Далее, «Увеличенная прочность кожного покрова». Тут тоже никаких сомнений. Весь его внешний вид говорит о том, что так и есть. Ну и я, в принципе, не собирался рассекать его пополам, по крайней мере пока он жив. Ну и остальная информация также вполне логична. Единственное, что не совсем понятно, — это фраза: «слабость к ловким и бронебойным атакам». Что конкретно считается «ловким» и насколько бронебойным должен быть удар? Ладно. Сейчас не время для теорий.

Я встал ровно перед ним, примерно в десяти метрах, и начал медленно приближаться, делая короткие, едва заметные шаги, стараясь при этом не смотреть ему в глаза, что, учитывая его рост, было не так уж и сложно. С каждым шагом напряжение внутри только нарастало.

Вот я уже почти рядом. Между нами не больше метра. Господи, какой же он огромный. Моя голова едва доставала ему до живота. Хорошо ещё, что он стоял с опущенной головой. Если бы смотрел прямо, не получилось бы достать до его глаз.

Я перехватил меч правой рукой так, чтобы лезвие смотрело вверх. Каждое движение было максимально медленным и плавным, чтобы не привлечь его внимания. Поднял голову исподлобья, всё ещё избегая прямого взгляда, и начал медленно поднимать меч, нацеливая его остриё прямо в глаз монстра.

Кстати… его глаза отличались от глаз обычных умертвий. В них была какая-то искра. Что-то неуловимое, похожее на тлеющий уголёк в кромешной пустоте. Не разум. Не эмоция. Но нечто живое. Нечто опасное. Может, это проявление зачатков разума? Хм, интуиция говорит, что это не так, но я близок в своих рассуждениях к истине. Странно.

Я продолжал поднимать меч. Когда между остриём и его глазом оставалось всего сантиметров пять, я остановился. Завёл левую руку под рукоять, ладонью вверх, чтобы вбить меч резким движением.

И вот, когда я уже был готов нанести удар, он поймал мой взгляд. Искра в его глазах начала разгораться. Словно что-то внутри него включилось. Но было уже поздно.

Левая ладонь резко ударила в основание рукояти, и лезвие без сопротивления вошло в глаз, прошло сквозь череп и с лёгким металлическим звоном вышло кончиком из затылка. Получилось.

Я тут же вцепился в меч двумя руками, дёрнул его назад и сразу же отпрыгнул в сторону. И вовремя, потому что буквально в тот же момент огромная туша рухнула на пол с грохотом, словно обрушился бетонный блок. От удара в некоторых местах потолка даже осыпалась штукатурка.

Я стоял, застыв, а по моим рукам от меча к груди прошла горячая волна. Тёплая, словно одобрение самой Системы. Этот приток разительно отличался от предыдущих. А вслед за ним на меня посыпалась череда системных уведомлений.

Г

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.