



Книги Павла Корнева  
в серии  
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК**

**ПОВЯЗАННЫЙ КРОВЬЮ  
МЕЖСЕЗОНЬЕ  
ПОСЛЕДНИЙ ГОРОД  
ПЯТНО  
ПУТЬ КЕЙНА  
ДИВИЗИОННЫЙ КОМИССАР  
БЕЗ ГНЕВА И ПРИСТРАСТИЯ**

Цикл «ПРИГРАНИЧЬЕ»

**ЛЕД  
СКОЛЬЗКИЙ  
ЧЕРНЫЕ СНЫ  
ЧЕРНЫЙ ПОЛДЕНЬ  
ЛЕДЯНАЯ ЦИТАДЕЛЬ  
ТАМ, ГДЕ ТЕПЛО  
ЛЕД. ЧИСТИЛЬЩИК  
ЛЕД. КУСОЧЕК ЮГА**

Цикл «ЭКЗОРЦИСТ»  
**ПРОКЛЯТЫЙ МЕТАЛЛ  
ЖНЕЦ  
МОР  
ОСКВЕРНИТЕЛЬ**

Цикл «ДОРОГА МЕРТВЕЦА»  
**МЕРТВЫЙ ВОР  
ЦАРСТВО МЕРТВЫХ  
СВИТА МЕРТВЕЦА  
ПОВОДЫРЬ МЕРТВЫХ**

В соавторстве  
с Андреем Крузом  
**ХМЕЛЬ И КЛОНДАЙК  
ХОЛОД, ПИВО, ДРОБОВИК  
ВЕДЬМЫ, КАРТА, КАРАБИН  
КОРОТКОЕ ЛЕТО**

Цикл «СИЯТЕЛЬНЫЙ»

**СИЯТЕЛЬНЫЙ  
БЕССЕРДЕЧНЫЙ  
ПАДШИЙ  
СПЯЩИЙ  
БЕЗЛИКИЙ**

Цикл «НЕБЕСНЫЙ ЭФИР»

**РЕНЕГАТ  
РИТУАЛИСТ  
(в двух томах)  
РЕВЕНАНТ  
РУТИНЕР**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

ПАВЕЛ КОРНЕВ

# ПОВОДЫРЬ МЕРТВЫХ



РОМАН

Москва, 2021  
**Э**АРМАДА  
&  
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
К67

Серия основана в 1992 году  
Выпуск 1260

Художник  
**М. Поповский**

**Корнев П. Н.**

К67 Поводырь мертвых: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2021. — 281 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-3223-3

Умереть в виртуальном мире — хорошего мало, но гораздо хуже подставиться под пулю в неумолимой реальности. Едва ли при столь паршивом раскладе спасение от гибели в обмен на ответную услугу в цифровой вселенной покажется такой уж сомнительной сделкой. Игра — это всего лишь игра. Вот только игры, затеянные спецслужбами, проходят по несравнимо более жестким правилам, и отсутствие выбора служит плохим оправданием тем, кто угодил в жернова подковерных интриг.

Впрочем, выбора у меня и в самом деле не было, а плата за спасение не показалась чрезмерной. Войти в игру, стать некромантом, сбросить с хвоста охотников на малефиков, пройти отсев, найти человека. Кого? Как? Зачем? Неправильные вопросы. Задать следовало совсем другой: почему — я? Почему именно Джон Доу?

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Корнев П. Н., 2021  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2021

ISBN 978-5-9922-3223-3

## ПРОЛОГ

### *Офлайн*

Хочешь заглянуть в бездну — взгляни в ствол пистолета. Нет, не при чистке в нарушение всех требований безопасного обращения с оружием, а когда тот зажат в чужой руке и направлен тебе... Ну примерно в переносицу он и был мне направлен.

В нем — тьма, за ним — смазанный силуэт человека. Взгляд попросту не фокусировался на злоумышленнике, намертво прикипев к дульному срезу глушителя. Намертво — воистину подходящее определение, иначе и не скажешь...

Внутренности стянуло узлом, и лишь когда ствол легонько качнулся вниз, я сумел преодолеть оцепенение и послушно утопил кнопку на ручке двери. С тихим шорохом поползло вниз боковое стекло электромобиля — моего электромобиля, припаркованного на арендованном мной месте на техническом этаже высотки, где располагался мой офис...

Моего, мной, мой! А потянет сейчас палец спусковой крючок, и не останется ничего моего, да и меня самого не останется тоже. Безжизненное тело — это ведь буду уже не я. Это просто мясо и кости, мозги — и те вышибет...

Стекло опустилось до упора, его привод перестал негромко гудеть, воцарилась тишина.

— Привет от Когана, — произнесло бесцветным голосом размытое пятно, которое я так и не смог заставить себя разглядеть, и — вспышка!

Жахнуло так, словно взорвалась граната, будто граната взорвалась прямо в голове! Из всех цветов остался один толь-

ко белый, вся реальность стала сплошным белым ничем, а потом меня выдернули из машины и в это самое белое ничто уволокли.

Но не душу из тела выдернули, да и на прижизненное вознесение на небеса происходящее нисколько не походило! Пусть я толком ничего не видел и совсем ничего не слышал, какие-то смутные ощущения подсказали, что меня ухватили под руки и тащат по бетонному полу, а едва различимые тени перед глазами — черные берцы. О, вот и зрение возвращается начало...

Тут-то меня и забросили в фургон или микроавтобус, а потом, судя по легкой дрожи, со всего маху захлопнули боковую раздвижную дверь. Ну, так мне показалось. В ушах звенело, перед глазами плыли белые круги, и лишь тактильные ощущения вернулись в полном объеме — пальцы уловили шершавую жесткость ворсового покрытия. И я лежу на нем в своем костюмчике за много-много денег...

Стоп! Плевать на костюм! Меня что — похитили? И если так, то лучше ли это пули в голову или вовсе даже наоборот?

Тут все зависело от намерений бандитов, а фамилия «Коган» ясно давала понять, что дело отнюдь не в желании получить выкуп. И фунтом плоти отделаться тоже не получится — это не кредиторы. Тварь! Да как же так?! Столько лет прошло!

Я же все продумал! Уехал на другой конец страны, поменял сферу деятельности, не светился в социальных сетях и даже завел новую страховку! Ну как же так?! Вот чего Когану надо? Пусть его и засадили на восемь лет во многом благодаря моим показаниям, так что с того? Он ведь уже вышел условно-досрочно за хорошее поведение и на Землю обетованную укатил! На кой черт ему ворошить прошлое? Уверен, что не вычислят, или рассчитывает, что не выдадут?

Выдадут — не выдадут, мне-то какая разница?! Уж лучше бы сразу пристрелили...

Сквозь мерзкий звон в ушах донесся звук отъехавшей в сторону двери, и на этот раз удалось более-менее разглядеть одного из похитителей. Городской камуфляж, разгрузка, оружие, шлем с респиратором и непрозрачным лицевым щитком. На обычного бандита нисколько не похож. А подряжать

на мое похищение какое-нибудь частное охранное предприятие — это уже откровенный перебор. Слишком много чести! Значит, силовики? Но это же бред ничуть не меньший!

Меня взяли под руку, подняли и усадили в автомобильное кресло. Потом установили откидной столик и устроили на нем ноутбук.

— Когда будешь готов, просто подними крышку, — сказал человек в камуфляже. — Понял?

Моего слабого кивка ему показалось недостаточно, и он переспросил:

— Ты меня понял?

После взрыва свето-шумовой гранаты в ушах продолжало звенеть, но речь собеседника звучала отчетливо, и потому, не желая провоцировать незнакомца на более решительные действия, я выдавил из себя сиплое:

— Да.

Прозвучал ответ откровенно жалко, но тормозить меня боец больше не стал, выбрался из лишенного окон фургона с наглухо отгороженным от водителя пассажирским отделением и спешно задвинул за собой боковую дверцу.

Я же поднимать крышку ноутбука повременил, вместо этого откинулся в кресле и несколько раз с силой сжал веки, пытаясь избавиться от мельтешивших в глазах белых пятен. Зрение понемногу восстановилось, тогда с опаской пробежался пальцами по мощному обрезиненному корпусу явно собранного по спецзаказу устройства, немного поколебался, затем все же решил и дальше себя неизвестностью не изводить, откинул крышку.

Ожидал увидеть что угодно, даже ухмыляющуюся физиономию бывшего работодателя, но на черном фоне медленно вращалась эмблема игровой вселенной «Башни Власти».

Что за бред?! Я в который уже раз за последние пять минут разинул рот от изумления, а потом открылся канал связи и возникло лицо не реального человека, но игрового персонажа. И да — тоже не человека.

Резкие черты, сероватая кожа, пепельного цвета волосы, остроконечные уши, вертикальные зрачки черных, с багряными искорками глаз. Общаться со мной пожелал темный

эльф. Точнее, эльфийка. Изабелла Аш-Ризт. Или кто-то, пытающийся выдать себя за нее, — все мои совместные дела с этой не самой приятной в общении особой закончились еще четыре года назад.

Но нет — никакого подлога.

— Привет, котик! — знакомо поприветствовала меня эльфийка, в реальной жизни — сотрудник управления информационной безопасности одного из силовых ведомств; уж не знаю, какого именно. — Давно не виделись!

— Сгинь! — только и вырвалось у меня.

Эльфийка — хотя какая она, к черту, эльфийка, но надо же как-то называть! — залиvisto рассмеялась.

— И это после того, как мы спасли тебе жизнь?

Да сейчас! В голове прояснилось достаточно, чтобы заподозрить подвох, и я немедленно выдал в ответ:

— Можно подумать, это был не спектакль!

Изабелла покачала головой.

— Отрицание, агрессия, торг, — начала она загибать тонкие пальцы с длинными черными ногтями, — равно как и депрессия, не помогут. Переходи уже сразу к принятию. Увы, котик, твой бывший работодатель оказался злопамятной сволочью. И тебе еще повезло, что посредник засветился, подыскивая исполнителя. Подвести к нему своего человека мы не успели, пришлось действовать слегка... прямолинейно.

— Ты тут при чем? — прямо спросил я. — Не твой же профиль!

— У нас к тебе деловое предложение.

В ушах мерзко звенело, в голове тикало, и сдерживать эмоций я не стал:

— Да неужели? А знаешь, где я ваши предложения видел? Точнее даже — на чем их вертел?

— Как насчет участия в программе по защите свидетелей? Новое имя, биография, при желании — внешность. Подъемные прилагаются. Ты не бедствуешь, и все же денег много не бывает. Как считаешь?

Бочка меда была слишком большой, чтобы не скрывать в себе пару ведер дегтя, но с ходу отметать предложение я не стал, задумался о нем всерьез.



— Все просто, котик, — продолжила увещевать меня Изабелла. — Либо ты сейчас выходишь наружу, даешь показания и продолжаешь жить до следующего покушения...

— А оно будет?

— Не мне судить об упорстве господина Когана, ты его знаешь лучше! — отмахнулась эльфийка. — Либо прими наше предложение и официально умри здесь и сейчас. Техническую сторону вопроса мы берем на себя.

Я задумался. Все мои активы хранились на цифровых счетах, доступ к ним я сохранял при любом раскладе, семьей за последние годы так и не обзавелся и даже близко ни с кем не сходил, подспудно опасаясь чего-то подобного сегодняшнему покушению. Жить в вечном страхе не слишком-то приятно — что есть, то есть.

А Коган не успокоится. Точно нет, если уж решил отомстить. В его упорстве я был уверен на все сто, именно поэтому и забился в дыру на другом конце страны... Программа защиты свидетелей — это выход. Но какова цена?

— Что взамен? — нехотя спросил я, прерывая свои тяжелые раздумья.

— Два месяца твоей жизни. Или даже меньше, если справишься раньше. В идеале надо уложиться в месяц.

— Уложиться с чем?

— Найдешь для нас одного человека. — Изабелла прервалась, слишком уж явно проявилось на моем лице недоумение, и вскинула руку. — В Сети, котик! Для начала его придется отыскать в Сети! Слышал что-нибудь о мультиплатформе «Глубокий сон»?

— Бред какой-то, — пробормотал я, совершенно сбитый неожиданным предложением с толку. — Зачем вам я?

— Поверь, котик, без тебя никак не обойтись. А теперь прочитай соглашение и приложи к сканеру большой палец...

### *Онлайн*

Темнота. Тишина. Безмятежность. И сразу — ослепительные всполохи, сливающиеся в безумное мельтешение стробоскопа, скрип, скрежет, уколы электрических разрядов.

Я бы точно сорвал с головы шлем, если б за миг до того не утратил контроль над собственным телом, а так не смог даже заорать. Оно и к лучшему: уже пару мгновений спустя вспышки света померкли и стихла какофония, сознание вновь кануло в беспредельную тьму.

— Внимание! — произнес бесполоый голос у меня в голове. — Начинается калибровка оборудования. Мысленно представьте белый квадрат.

Я представил — и несколько даже удивился, когда во тьме замерцала созданная моим воображением геометрическая фигура. Стоило только ей обрести должную стабильность, последовала новая команда:

— Трансформируйте квадрат в круг.

И вновь сделать это не составило никакого труда, как и поменять цвет с белого на зеленый. Затем я превратил круг в ромб и раскрасил левую его часть синим, а правую — красным, на этом калибровка и завершилась.

Оборудование готово к использованию.

Тьма дрогнула, ее судорога стерла двухцветный ромб, на смену ему пришла эмблема разработчика. Меня закрутило, будто угодившую в водоворот щепку, сознание рухнуло в окаймленный пламенем портал, но свободное падение тут же перешло в планирование, а кроличья нора обернулась беспредельной ширию космоса. Во мраке начали одна за другой загораться звезды, они приближались, становились ярче, превращались в иконки виртуальных миров.

Выберите точку входа. В будущем ее можно будет изменить.

Взгляд заметался, пытаюсь выискать нужное окно, а потом я опомнился и отдал мысленный приказ:

— «Запределье»!

И — сработало! Одна из виртуальных иконок начала стремительно увеличиваться в размерах, я нырнул в нее и полетел по тоннелю к безумно далеким отблескам света. А впереди — решетка!

Идет проверка действующих блокировок...

Выскочившее системное сообщение заставило непроизвольно сжаться в ожидании удара о ржавые прутья решетки с шипами цвета запекшейся крови. Не уверен, что их таковыми запрограммировали, скорее уж злую шутку сыграло возбужденное воображение. Страшно!

Обнаружена бессрочная блокировка «Башен Власти»...

Я осознал, что сейчас меня вышвырнут в реальность, будто нашкодившего котенка, и мысль о неминуемом вылете из программы по защите свидетелей нагнала такого ужаса, что неизбежное столкновение со стремительно приближающейся преградой враз перестало казаться пугающим или даже просто неприятным.

Глобальная блокировка мультиплатформы «Глубокий сон» отсутствует.

Блокировка «Запределья» отсутствует.

Доступ разрешен!

*Офлайн*

Вот так сразу за предложение о сотрудничестве я не ухватился, заинтересовался деталями. Дьявол всегда кроется именно в них, а мне отнюдь не хотелось угодить в виртуальное рабство. И хорошо, если только в виртуальное!

Но нет, соглашение оказалось сухим и прямолинейным; никаких подводных камней, двояких формулировок и мелкого шрифта. От каждого по способности, каждому по потребности и все такое прочее. От меня требовалось создать персонажа в игровом мире «Запределья» и на протяжении двух месяцев оказывать консультационные услуги министерству юстиции в лице неназываемой «следственной группы», а по истечении этого срока я получал новую личность и подъемные для обустройства в любой точке страны по собственному усмотрению.

Разумеется, включение в программу по защите свидетелей не осуществлялось в автоматическом режиме, для этого требовалось локализовать местонахождение некоего не указанного пока объекта; все инструкции я должен был получить непосредственно в игровой реальности. Провал задания никакими особыми санкциями не грозил, но в этом случае мне полагалась лишь не слишком значительная компенсация, а дальше я оказывался предоставлен самому себе, и о новом пакете документов речи уже не шло.

— Почему именно я? — повторил я самый главный в этой ситуации вопрос.

— Что ты знаешь о «Глубоком сне»? — вопросом на вопрос ответило изображение Изабеллы на экране ноутбука.

Я озадаченно пожал плечами.

— Семейство виртуальных проектов. Резко пошли в гору пару лет назад, когда во время пандемии нейровируса сумели сертифицировать игровое оборудование в качестве медицинских приборов. Деньги к ним потекли рекой, но вроде это лишь развитие разработки двойного назначения, рассекреченной военными. Начальный комплект стоит на порядок дешевле капсул виртуальной реальности прежнего поколения, к тому же появилась возможность подключаться по ночам с компенсацией времени сна. Но имеются и продвинутые системы для бессрочного пребывания в Сети.

Разумеется, никакого нейровируса не существовало, это было бытовое название вируса с заковыристой аббревиатурой, который мутировал почище гриппа, передавался воздушно-капельным путем и, поражая деятельность центральной нервной системы, превращал людей в подобие овощей, но при этом не приводил к полному прекращению мозговой активности. За несколько лет число заболевших в мире превысило двести миллионов, и если в странах третьего мира проблему ухода за ними решила повсеместно легализованная эвтаназия, то среди заболевших из «золотого миллиарда» оказалось немалое количество людей состоятельных или даже просто богатых, не говоря уже о тех, кто обладал расширенными медицинскими страховками; аналогично складывалась ситуация и в странах с государственным финансирова-

нием медицины. Уход в виртуальную реальность стал настоящим прорывом: многие компании перевели туда работу целого ряда подразделений, и некоторое количество заболевших оказалось даже способно обеспечивать себя, продолжая обычную трудовую деятельность. Ну а остальные получили бесплатную подписку к виртуальной реальности от страховых компаний и министерств здравоохранения, благо оборудование начального уровня и в самом деле стоило недорого.

Люди — и далеко не только обездвиженные нейровирусом! — получили возможность работать, общаться в частных пространствах, путешествовать по цифровым копиям памятников архитектуры и целых городов и конечно же играть. Не нужно было никуда ехать с риском подхватить неизлечимое заболевание, и все больше и больше совершенно здоровых людей предпочитали не покидать чистых зон, не тратиться на авиабилеты и гостиницы, а просто оплачивать цифровую подписку. Кто-то погружался в виртуальность на восьмичасовой рабочий день, кто-то покупал оборудование более продвинутого уровня и уходил туда на недели или даже месяцы. Некоторые переселялись в цифровую реальность навсегда, и не только по состоянию здоровья. Таких газетчики даже окрестили «новыми лишними людьми».

Изабелла молчала, словно ждала от меня продолжения, и я добавил:

— В этой технологии для обработки информации не задействуется головной мозг, он получает уже готовый сигнал. Это позволяет фильтровать ощущения, и никто не умирает от болевого шока даже при многомесячном погружении в виртуальность.

— Все так, котик, — кивнула эльфийка. — Ты упустил только один факт: мультиплатформа «Глубокий сон» принадлежит VRL Inc., базируется на серверах «Башен Власти» и в немалой степени с ними интегрирована. Хочется тебе того или нет, но пришло время для Джона Доу два-ноль. Ты должен будешь создать игрового персонажа, максимально схожего со своей прежней дохлятиной. Уж постарайся при этом не наломать дров.

— Но зачем?!  
— Узнаешь в свое время, котик. А теперь будь добр, приложи палец к сканеру...

*Онлайн*

Доступ разрешен!

Системное сообщение погасло, и ржавые прутья разошлись в стороны. Я не врезался в них, а, мысленно матерясь и обливаясь виртуальным потом, беспрепятственно понесся дальше. Но виртуальный пот — это не страшно, как бы мое тело от таких нервных потрясений вполне реально не обделалось. Я ведь на медицинском ложементе сейчас пребываю, не в автоматизированной капсуле длительного погружения. Стыдоба...

Постепенно полет начал замедляться, и выскочило очередное оповещение:

Идет проверка гендерной идентичности...

Замелькали оповещения о доступе к медицинской карте, социальному реестру и страницам в социальных сетях, но испугаться я толком не успел, поскольку почти сразу вспыхнула надпись:

Вероятно, вы — трансгендерный мужчина.

Пол в игре: мужской\*.

[Принять/Внести изменения]

\*Мультиплатформа «Глубокий сон» не приемлет никаких дискриминаций, в том числе на гендерной основе. При сохранении должной индивидуальности пользователей каждый из них вне зависимости от расы и пола может добиться выдающихся результатов на выбранной стезе.

Ниже шла простыня текста с извинениями в случае неверной идентификации пользователя, какие-то ссылки, сноски и пояснения, призванные предотвратить судебные претензии к разработчикам, но я их читать уже не стал, мысленным усилием подтвердил результаты анализа и полетел дальше.

Выберите расу!

Новое требование заставило задуматься и вспомнить о наставлениях Изабеллы. От меня требовалось создать персонажа, максимально приближенного к покойнику Джону Доу, но поиск «нежити» по представленному списку рас результатов не дал. И, надо сказать, я этому обстоятельству только порадовался. Вновь становиться мертвецом мне откровенно не хотелось. Как вспомню, так вздрогну.

Я мысленно провалился в список, и вновь возникло оповещение о всеобъемлющем равенстве прав, но на этот раз оно сопровождалось предупреждением, что мой гендер делает невозможным выбор некоторых рас, а посему они скрыты из перечня, но на текущем этапе генерации персонажа еще сохраняется возможность изменить пол... «на условиях полного отказа от претензий к разработчикам из-за дискомфорта, который может причинить в связи с этим игровой процесс».

Ничего менять я не стал, как не стал и просматривать длиннющий перечень, сразу остановил свой выбор на «человеке». Такая вот я шовинистическая свинья. И от предложения оформить премиум-подписку для доступа к дополнительному функционалу, в том числе и расширенному набору рас, тоже отмахнулся. Еще и прижимистый, ага.

По умолчанию система предложила использовать имя персонажа из мира «Башен Власти», и я с усмешкой подтвердил, что желаю войти в игру как «Джон Доу». А вот к следующему разделу генерации персонажа подошел с куда большим вниманием.

Выберите класс!

Вот тут я и задумался. Кем мне быть? Какой из предлагаемых вариантов ближе к мертвому жулику со способностями к некромантии? Отчасти порадовала приписка, что текущий выбор определит лишь стартовые навыки, а в рамках игрового процесса игроки вольны развивать персонажа, как им вздумается, но полностью эти заверения меня не успокоили. Иные ошибки крайне непросто выправить, мне ли не знать!

И я решил не спешить, а для начала пройти по списку, благо был тот не слишком обширен из-за предварительной группировки классов в блоки.

Бойцы, варвары, берсеркеры — не то.

Стрелки, рейнджеры, егеря — не то.

Жулики, воры, убийцы...

Тут я задумался, поскольку изначально в мире «Башен Власти» мой герой создавался именно жуликом, но все же выбирать эту группу не стал. Слишком многое в прошлом персонаже было завязано на магию смерти. Отказаться от нее было бы по меньшей мере опрометчиво.

Клерики, монахи, паладины — не то.

Колдуны, маги, чародеи... Да! Мне сюда!

Стоило только активировать эту строчку, как на фоне черного полотна системной бездны отобразился горящий круг, следом проявились языки пламени, и фигура стала напоминать циферблат. Места, предназначенные для отображения трех, шести, девяти и двенадцати часов, соединили хорды, и у вершин вписанного в круг квадрата проявились символы стихий — земли, воды, воздуха и огня.

Следующий четырехугольник связал алхимию, ментальную магию и магию крови, а также искусство создания големов. Последний, смещенный еще на одну позицию, объединил целительство, экзорцизм, некромантию и демонологию.

Огонь.

Алхимия. Демонология.

Целительство. Големостроение.

Воздух. Земля.

Ментализм. Некромантия.

Экзорцизм. Магия крови.

Вода.

Выбор направления тайного искусства осуществлялся вращением круга, и в зависимости от предпочтения какой-либо магической школы изменялась интенсивность свечения остальных. Профильный путь прокачки начинал сиять, соседние с ним продолжали гореть ярко, а вот дальше свечение



становилось все тусклей, пока окончательно не гасло в противоположном квадранте.

Меня так и подмывало стать пироманом, дабы на поле боя жечь врагов потоками огня, но столь опрометчиво отклоняться от способностей прежнего персонажа конечно же не рискнул и остановил свой выбор на некромантии.

И тут же круг школ превратился в объятые безжизненным белым пламенем костяное колесо, в центре которого возник череп. Его пустые глазницы уставились на меня в немом ожидании, возникла надпись:

Подтвердите выбор!

Я торопиться с принятием окончательного решения не стал, вместо этого открыл описание профессии и обнаружил, что некромант не ограничен одной только магией смерти и может с небольшими штрафами использовать заклинания соседних школ земли и крови за исключением наиболее мощных из них. Дальше — хуже: в искусстве построения големов и школе воды закрытыми оказывались уже три верхних ранга, в экзорцизме и демонологии — шесть; росли и штрафы. Преуспеть в пиромании и телепатии мне и вовсе не светило, в этих направлениях некроманты могли использовать лишь самые примитивные чары. Магия воздуха, целительство и алхимия оставались полностью закрыты.

Досадно, но ладно. Некромант! Я — некромант.

Стоило только подтвердить выбор, как немедленно высочило системное предупреждение, будто развернулся свиток с написанными кровью письменами.

На значительной части территорий мира «Запределья» некроманты находятся вне закона. Помимо стражей порядка вас станут преследовать члены ряда организаций и адепты некоторых религий. Найти наставников будет чрезвычайно непросто: школа смерти — закрытый клуб для избранных.

Внимание! При выборе данной специализации игровой процесс может доставить дискомфорт пользователям, которые

не готовы отыгрывать социопата-одиночку, окруженного гниющими мертвецами.

[Принять/Изменить]

Принять! Конечно же — принять! Будто у меня есть выбор!

*Офлайн*

Требование Изабеллы о создании игрового персонажа, максимально приближенного к мертвому вору со способностями к некромантии, ошеломило ничуть не хуже взрыва свето-шумовой гранаты.

— Что за чушь?! — выдал я с нескрываемым раздражением. — Я же там...

— Ты заблокирован по медицинским показаниям в «Башнях Власти», не в «Глубоком сне», — заявила эльфийка, словно прочитав мои мысли. — Ты уникален, котик. При переходе действующих пользователей на новое оборудование подгружаются их текущие профили, но твой заморожен и не подлежит правке, поскольку имеет статус экспериментального. Мы проверяли, это точно. Таким образом, чисто теоретически ты сможешь задействовать определенные незадокументированные возможности игры. Слегка ее... взломать.

— Звучит не очень привлекательно. И абсолютно незаконно.

— Просто выследишь для нас одного нехорошего человека. Пока будешь находиться в нашей юрисдикции, тебе ничего не грозит.

— И как я его найду?

— Там же написано, — впервые проявила раздражение моя собеседница. — Инструкции получишь по достижении двадцатого уровня, когда станет ясно, оправдались наши предположения или нет. По этой причине на первоначальном этапе задействуется стандартное медицинское оборудование без использования капсулы длительного погружения. Дальше все будет зависеть от предполагаемых временных за-

трат. А теперь — прекращай полоскать мне мозги и подписывай соглашение!

Я молча приложил к экрану подушечку большого пальца правой руки, приняв предложенные условия. Почти сразу отъехала в сторону боковая дверца. Боец в камуфляже — тот самый или другой, разобрать не получилось, — передал ноутбук кому-то оставшемуся на улице, затем сказал:

— Наклоните голову, надо извлечь медицинский чип.

Я послушно прижал подбородок к груди, последовал укол обезболивающего, но даже так присосавшееся к коже устройство резануло на редкость неприятно.

Дальше мне кинули два мешка, один пустой, в другом лежали оранжевая роба и обувь на мягкой подошве.

— Сдайте одежду и личные вещи.

С обреченным вздохом я скинул в мешок все персональные цифровые устройства — будто разом от прошлой жизни избавился, — отдал его бойцу неведомого спецподразделения, а когда закрылась дверь и микроавтобус тронулся с места, уже без всякой спешки переоделся в робу. Вот ведь угодил в переплет...

Но лучше уж так, чем пуля в лоб. Только это соображение и помогло сдержать истерику. Оно да не отпустивший толком шок. Опять же инъекция. Такое впечатление — вкололи мне отнюдь не одно только обезболивающее. Как-то слишком уж резко потянуло в сон. О-о-ох...

### *Онлайн*

На следующем этапе я дал согласие создать персонажа на основании данных моей медицинской карты и фотоархива социальных сетей, просто решил не терять время попусту и не переводить генерацию внешности в ручной режим. Разве что на финальном этапе полностью убрал с головы волосы, прибавив тем самым себе малую толику брутальности.

А иначе совсем уж унылым получался результат: за исключением трепетавшего вокруг кистей белого пламени мой обнаженный персонаж оказался попросту никаким. Средний рост, средний вес, средняя мускулатура. Все среднее, базовая комплектация. Да значения характеристик так и гласили: «база».

Разница между базовыми и максимальными значениями характеристик соответствует разнице между усредненным индивидуумом и мировым рекордсменом в соответствующей области. При каждом повышении уровня будет начисляться четыре очка: два из них система распределит автоматически в зависимости от игровой активности, еще два вы сможете разнести по собственному усмотрению.

Я озадаченно хмыкнул, но забивать себе голову особенностями игровой механики на этом этапе не стал и обратился к характеристикам, набор которых оказался вполне стандартным.

Сила: база.

Ловкость: база.

Телосложение: база.

Интеллект: база.

Восприятие: база.

Воля: база.

Никак повлиять на значения этих параметров я не сумел, а потому и вчитываться в их описание пока не стал, зато воспользовался предложением оценить их влияние на внешний вид персонажа. Сдвинул вправо ползунок силы, и в один миг стал перекачанным до невозможности культуристом на пике соревновательной формы. Во всем теле не осталось не только жира, но и просто мяса, лишь бугрились обвитые венами мышцы.

Меня передернуло, и я вернул этот параметр к базовому значению, после чего до предела увеличил телосложение и сделался великаном с необъятным брюхом и мясистыми руками толщиной с бедро базового аватара. Этот результат порадовал ничуть не больше, но передвигать обратно в исходное положение ползунок телосложения я не стал, вместо этого вновь увеличил силу и превратился в подобие Арнольда Шварценеггера в его бытность «Мистером Вселенная». А прибавка ловкости сместила акценты в сторону бойцов-тяжеловесов. Разница с базовой формой оказалась воистину ра-

зительной. Было бы к чему стремиться, будь я нормальным игроком. Ну а в моем положении...

Я подавил тягостный вздох и перешел к следующему этапу формирования персонажа, на котором предлагалось выбрать одно из трех базовых заклинаний магии смерти. Изучив скудное описание, я сразу отбросил «Могильный прах», который окутывал цель облаком пыли и снижал восприятие, но не наносил урона, и принялся оценивать плюсы и минусы «Могильных червей» и «Костяного обломка».

Первое отправляло во врага до трех червей, второе — единственный осколок кости. Урона тот наносил меньше, но летел дальше и точнее, да еще отличался существенно большей пробивной способностью, и все же я предпочел ему «Могильных червей». Опыт подсказывал, что на начальном этапе противники в броне станут встречаться не так уж и часто, да и мой слабосильный некромант точно не сможет удержать их на дальней дистанции, ближнего боя при всем желании избежать не получится. А с лучниками и арбалетчиками и самому придется сблизиться во избежание скоропостижной кончины.

[Принять!]

В следующий миг я очутился посреди эпической битвы и невольно присел, прикрыл руками голову, но сразу понял, что это всего лишь вступительный ролик, и усилием воли его воспроизведение прервал. На миг вернулась уже знакомая беспредельная чернота, а потом вспыхнуло очередное предупреждение:

Внимание! Для более комфортного включения в игровой процесс вплоть до достижения десятого уровня ваш персонаж будет находиться в локации, недоступной другим пользователям. Из-за тонкой настройки игрового оборудования не исключено появление визуальных и звуковых артефактов. Заранее приносим извинения за возможный дискомфорт.

А дальше тьма забралась в мою голову и сознание померкло. Ну, погнали...

## Часть первая

### СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ

#### ГЛАВА 1

Очнулся в гробу. По счастью, еще не закопанном и даже не заколоченном. Да и царивший вокруг мрак оказался вовсе даже не могильным. И это определенно был не склеп: по дощатой крыше стучал дождь, близкая вспышка молнии высветила раму закрытого ставнями окна.

Я лежал в гробу со скрещенными на груди руками, и у меня болела голова. Но главное — я дышал, а сердце билось. И стоило только мысленно вызвать системное меню, оно тут же возникло перед мысленным взором. Я отыскал пункт выхода, и мое пристальное внимание даже слегка продавило его, но покидать игру, разумеется, не стал. Пока все шло по плану.

Ухватившись обеими руками за стенку гроба, я уселся в нем и на какое-то время замер, переживая головокружение. Потом перевалился через край, не устоял на ногах и рухнул на пол. От удара лбом о половицы в голове вспыхнуло почище всполохов молний за окном, но зато стало понятно извинение разработчиков за возможный дискомфорт.

Головокружение, темнота, резкие вспышки молний и оглушительные раскаты грома — это, сто к одному, и есть та самая «тонкая настройка игрового оборудования», ну или точнее — ее проявления.

Но на один лишь произвол разработчиков слабость спisać не получилось: затылок ныл как-то слишком уж пронзительно. Я ощупал его и обнаружил только-только начавшее запекаться рассечение. Вызвал статистику персонажа и понял, что в гроб меня уложили вполне обоснованно.

Жизнь: 5/50. Регенерация: 5% в час.

Выносливость: 13/50. Регенерация: 20% в час.

Энергия: 17/50. Регенерация: 10% в час.

Крепенько меня по тылке приложили, ничего не скажешь! Знать бы еще, кто и за что. Но едва ли за увлечение некромантией — в этом случае сожгли бы и прах по ветру развеяли.

В отвесах проникавших через щели ставен молний удалось худо-бедно изучить обстановку помещения, и я доковылял до стола, на котором лежали нож, кремь и погрызенный мышами огарок свечи.

Нож — это хорошо. Пусть базовый урон минимальный, всего от одного до трех, но оружие есть оружие, пригодится.

Тут я вспомнил, что, в отличие от простых смертных, обладаю магическими способностями, и попытался активировать заклинание. Получилось это на удивление легко: просто вдруг ощутил, что в ладони начинает копошиться некая мерзкая субстанция. Чары потянули энергию, стремясь превратиться в осклизлых холодных червей, и я спешно их развеял.

Вновь накатило головокружение, колени подогнулись, но на пол я на сей раз не свалился, уселся на колченогий табурет. Замер так ненадолго, прислушался. По крыше стучал дождь, стены царапали ветви раскачиваемых ветром деревьев, что-то шуршало и скреблось под полом. Стало совсем уж не по себе. Погружение в виртуальность — полнейшее, ничуть не хуже, чем в «Башнях Власти».

Наверное, именно гнетущая атмосфера и заставила вспомнить, что нож — это не только оружие, но и универсальный хозяйственный инструмент. Негнущимися пальцами я установил перед собой огарок свечи, а потом принялся стучать обухом клинка по кусочку кремня. Тот раз за разом сыпал искрами, и некоторое время спустя фитиль начал дымиться, а потом на его конце затеплился маленький огонек. Я выждал, когда он окрепнет, и с облегчением перевел дух.

На самой грани видимости что-то мелькнуло, я встревожился и весь обратился во внимание, но волновался напрасно: это проявилась и вновь скрылась полоска опыта. Она

только-только начала заполняться, и пришлось повозиться с настройками оповещений, чтобы привести их к привычному виду и разобраться в конкретных цифрах. Заодно поднял игровой лог и обнаружил, что десять очков были начислены за успешное воспламенение свечи с помощью подручных средств.

Джон Доу, колдун/некромант.

Уровень: 1. Текущий прогресс: 10/100.

Пока разбирался с системным меню, успела немного восстановиться выносливость, а вот здоровья прибавилось лишь самую малость, и мне пришло в голову обыскать хижину на предмет целебных средств.

Без толку! Внутри было хоть шаром покати. Но совсем уж впустую я время не потерял. Отыскал драную рубаху и штаны с заплатами на коленях, поменял на них свой саван. Никаких бонусов новая одежда не дала, но хоть перестал выглядеть выбравшимся из могилы покойником.

Еще нашел лопату — тяжелую и неудобную, с налипшими комьями грязи. Эта находка и подсказала, что моей точкой входа в игру стала сторожка при погосте.

И кладбище это совершенно точно было лесным. По крайней мере, когда приоткрыл дверь и выглянул наружу, то очередной всполох молний высветил одни только деревья; те вставали в десятке шагов настоящей стеной. К ним уходила размокшая от дождя тропинка, но у меня и мысли не возникло покинуть свое убежище.

На улице было темно, как в... В общем, очень-очень темно там было. Слишком темно для меня.

Задвинув щеколду, я вернулся к столу и решил, что без ночного зрения в игре с моей специализацией делать нечего. Некроманты — это ночь и подземелья, будет не слишком-то приятно вечно ощущать себя слепой курицей. Да и согласно рекламным проспектам для отдыха пользователям требовалось от двадцати минут до трех часов сна, а темное время суток тут как минимум часов шесть, если не больше. И еще —



сумерки. И все те же подземелья. Нет, без ночного зрения никак!

Здоровье восстанавливалось как-то совсем уж неохотно, и я вновь прошелся по сторожке, закинул в очаг несколько полешек, с помощью запаленной от свечи лучины развел огонь, и в помещении сразу прибавилось уюта. Свет и тепло — великое дело.

Я выставил табурет на середину помещения, уселся на него, постарался расслабиться и отрешиться от шороха дождя и вспышек молний. Неужто игроки начинают свой путь только с рубахой, штанами и ножом? Нет, ерунда! Должно быть что-то еще.

Тайник?

Едва ли базового уровня восприятия могло хватить для обнаружения захоронки, и я не стал бездумно пялиться в полумрак помещения. Вместо этого пошевелил мозгами, взобрался на стол и принялся шарить руками по балкам. Почти сразу пальцы наткнулись на что-то железное, а потом на пол с громким лязгом рухнул меч.

И какой меч! Упертый в доски острием, яблоком противовеса на конце рукояти он достал мне до подбородка, а ржавый клинок оказался волнистым. Фламберг! Будь я проклят, если это не мой собственный фламберг!

И точно — вызванное описание меча не оставило в этом никаких сомнений.

Ржавый фламберг Доу.

Базовый урон: 10—18.

Базовое пробитие: 40.

Увеличенный шанс нанести критический урон и кровоточащие раны.

Состояние: ржавый. Вероятность снижения урона и пробития: 20%.

Уникальный. Неотчуждаемый. Неразрушаемый.

Мелькнуло сообщение, что пользователю «Башен Власти» вручен случайный предмет из его имущества, и я не сдержался, выругался в голос. Случайный! Как же, как же! Зуб даю,

программный балансирующий выбрал самый бесполезный в нынешнем положении предмет, толку от которого в игре попросту не будет. Некромант с двуручником!

Но с паршивой овцы хоть шерсти клок, и я перестал костерить разработчиков, вновь забрался на стол и продолжил поиски. Увы, больше ничего на балках не обнаружилось. Уселся тогда на табурет, устроил на коленях фламберг, усмехнулся.

Поразительное дело, но даже при наличии колдовских способностей острая железяка самым решительным образом подняла уверенность в собственных силах. Это было насквозь неправильно, но ничего с собой поделать я попросту не мог. Быть может, разработчики именно на такой эффект и рассчитывали? Как говорится, пустячок, а приятно. Психологи, понимаешь...

Где-то в ящиках мне попался точильный брусок, я сходил за ним и начал приводить в должное состояние клинок фламберга. Ничего иного попросту не оставалось: дождь и не думал стихать, небо затянули тяжелые тучи и не было ни малейшего намека на рассвет.

Пока орудовал бруском, счищая ржавчину с железа, вызвал описание своего невеликого магического арсенала, решив заранее понять, на что могу рассчитывать в схватке.

«Могильные черви», базовое.

Количество в комке: от 1 до 3.

Урон каждого: от 2 до 3.

Пробитие: 1.

Предельная дистанция: 10 шагов.

Расход энергии: 5.

Утроенный урон нежити (за исключением костяных креатур).

Шанс вызвать у цели рвоту и панику.

В моем нынешнем состоянии заклинание наносило от двух до девяти единиц урона, и это заставило с уважением относиться к параметрам именного фламберга. Впрочем, на текущий момент урон у чар был именно что базовым: при увеличении воли будет расти и он.

Вновь мелькнула и пропала шкала опыта, на этот раз заполненная уже на треть. За очистку клинка от ржавчины мне накинули еще двадцать очков, а сам фламберг избавился от дополнительных шансов снижения урона.

Я отставил меч к стене и прошелся по комнате, решая, чем заняться дальше. Вот уж действительно — симулятор реальной жизни, скука в комплекте идет! Нет, оставалась возможность покинуть сторожку, но я нисколько не сомневался, что в этом случае очень скоро вновь возникну в гробу, и возвращение в него едва ли будет таким уж безболезненным. Проще поскучать до рассвета.

Еще не давала покоя мысль, что рваные штаны и рубаха вкуче с ножом и подарочным фламбергом несколько недотягивают до стартового набора некроманта. Должно быть что-то еще. Возможно, не в самой сторожке, а где-то неподалеку, в одной из могил, но — должно.

Под полом вновь заскреблись, и я стал куда осторожней наступать на половицы, заодно прислушался к их скрипу. Одна из досок определенно прогибалась сильнее остальных, и я опустил на колени, сунул в щель острие ножа, надавил и обнаружил тайник — крысиную нору.

Одновременно с оповещением об очередном начислении опыта снизу ринулась какая-то тварь; пасть с множеством мелких острых зубов едва не оттяпала пальцы, а если б не встал за свечой, то и оттяпала бы! До невозможности разжиревшая крыса начала выбираться из подпола, застряла, стала ворочаться и царапать коготками соседние половицы. Я вмиг позабыл обо всех своих магических талантах, схватил представленный к стене фламберг одной рукой за рикассо, а другой — за рукоять и ткнул им в крысу, будто копьем. Насадил гадину на волнистый клинок, для надежности провернул его, и тут же по сторожке разошлась мерзкая вонь тухлятины.

Дохлый крысиный король убит!

Опыт: +30.

Дохлый? И точно — стоило только выдернуть насаженную на меч крысу из лаза, как в отсветах камина сразу углядел

следы разложения и грубые стежки, которыми сшили воедино куски мертвой плоти. Определенно это была работа некроманта.

Быть может, даже моя собственная? Быть может, это страж моего собственного тайника?

Кривясь от омерзения, я сунул руку в крысиный лаз и вскоре нашарил там небольшую шкатулку. Та оказалась незаперта, а внутри помимо кошель с пятью мелкими серебряными монетами обнаружился амулет в виде уже знакомого костяного колеса и черепа, да еще несколько свернутых в трубочку листов.

Увы, никакими магическими свойствами амулет не обладал и, судя по всему, был цеховым символом некромантов; я немного поколебался, но все же повесил его на шею. После в неясном мерцании свечи начал изучать записи. На небрежных рисунках оказались запечатлены расчлененные животные, тут же шли какие-то пояснения, только, увы, прочитать их не вышло.

Проверка интеллекта провалена!

Требуемый уровень: +5.

Я выругался, но без особой досады. В конце концов, сложности для того и существуют, чтобы их преодолевать. Куда больше расстроила невозможность убрать записи в инвентарь. Сделать это не получилось из-за банального отсутствия сумки или вещевого мешка. Проклятье! Да у меня не было даже заваливающей котомки!

Пришлось вернуть листки в шкатулку и упрятать ту обратно в крысиный лаз. После я вернул на место половицу и задумался, как быть с ножом. В итоге заткнул его за веревку, заменявшую в штанах ремень, только подтянул ее сильнее, чтобы оружие не провалилось в штанину. Потом вытащил дохлого — теперь уже окончательно и бесповоротно дохлого! — крысиного короля за дверь и отшвырнул его подальше от крыльца. Вонь разлагающейся плоти подействовала на нервы угнетающе, и невольно возникло сомнение, тот ли путь развития я выбрал.

Но лишь вздохнул и выбросил эту блажь из головы. Не развлекаться сюда пришел. Достигну двадцатого уровня, узнаю задание, выполню его — и здравствуй, программа защиты свидетелей!

Дрова в очаге прогорели, алые угли почти не давали света, да и огарок свечи начал мигать, поэтому я воспользовался последним шансом обыскать сторожку, но никаких новых открытий сделать не сумел. Если тут и были другие тайники, моего уровня восприятия для их обнаружения определенно не доставало. А потом на улице забрезжил рассвет, и пришло время отправляться на поиски приключений, опыта и добычи. Ну и всего остального, что заготовила для меня фантазия разработчиков...

## ГЛАВА 2

Наверное, столь нелепого некроманта этот мир еще не видел. Босой, в драной рубахе и портках с заплатами, я стоял на крыльце сторожки, закинув на плечо увесистый фламберг, и с подозрением озираю окрестности лесного погоста. Именно окрестности: визит на само кладбище в мои ближайшие планы определенно не входил. Там меж покосившихся надгробий в лучах рассветного солнца серебрились клочья тумана, а по мере удаления от ограды они сгущались до состояния молочной пелены, из которой едва-едва проглядывало зловещее строение склепа.

Интуиция подсказывала, что там меня не ждет ничего, кроме быстрой и болезненной кончины. Не маленький — прекрасно знаю, почему фунт лиха. Прежде чем в подобные места соваться, надо для начала хоть немного прокачаться.

Прокачаться — да. Только как? Единственным живым существом в округе оказался крупный черный ворон на крыше сторожки; там его было не достать. Впрочем, не важно. Если есть тропа, куда-то она меня да приведет. Местность разведую, заодно и опыта подзаработаю. Это же игра!

Я двинулся в путь, шлепая босыми ступнями по холодной грязи, и почти сразу послышался шорох в кустах, на полянку

выбрался небольшой полосатый кабанчик. Он возмущенно хрюкнул, но, прежде чем кинулся на меня — если, конечно, собирался это сделать! — я перехватил фламберг двумя руками, молодецки ухнул, крутанулся на пятке и скинул тяжеленный меч с плеча. Оружие свистнуло, рассекая воздух, и точно так же должно было развалить надвое подсвинка, но рукоять невесть с чего провернулась в ладонях, и клинок ударил в розовый пяточок плашмя.

Животину отбросило обратно в кусты, а я не сумел удержать равновесие, инерция закрутила, и острое вспахало дерн, глубоко засело в земле. И тут же сильнейший удар в колено заставил подломиться ногу. Не повалился на землю лишь чудом.

Получен урон: 20.

Критическое повреждение левого колена!

Подвижность ограничена!

Системное сообщение промелькнуло и сгнуло, словно его и не было, а вот атаковавший меня кабанчик никуда пропадать не собирался. Он отступил, готовясь вновь пустить в ход торчащие вверх клыки, и тут уж я не сплеховал, выкинул в его сторону левую руку и мысленно потянулся к своим магическим способностям. Пальцы заледенели, словно запустил их в потроха мертвеца, энергия потекла через них, осклизлый комок сорвался с ладони и угодил прямиком в распахнутую пасть подсвинка.

Нанесен урон: 8.

Кабанчик замер как вкопанный, задрожал, отрыгнул червей и какую-то красную слизь. Добить его не успел: из кустов уже выбрался тот поросенок, что получил фламбергом в самом начале схватки. Из ноздрей распухшего пяточка сочилась кровь, но настроен лесной обитатель оказался более чем решительно. Он с ходу взял неплохой разбег, и я не сумел и не успел высвободить из дерна фламберг, да еще и завалился на бок, ладно хоть отгородился от подсвинка воткнутым в землю клинком. И подсвинок не разочаровал, со всего маху налетел

на волнистое лезвие, распорол о него брюхо и поплелся прочь, а из страшной раны начали вываливаться потроха.

И тут же мне прилетело под ребра! Отрыгнувший могильных червей кабанчик скакнул вперед, ударом в бок сбил на землю и мотнул головой, распарывая плоть клыками. Я в ответ саданул его ножом в шею. Хлестанула кровь, зловредная тварь отшатнулась, завалилась на траву и принялась поддерживать ногами.

Получена кровотокающая рана!  
Критическое состояние!

На ноги подняться я уже не смог. Только оперся ладонями в землю, и внутренности пронзила столь резкая боль, что был вынужден завалиться на спину и зажать ладонями рваную рану в боку. Горячая кровь продолжила бежать через сомкнутые пальцы, и вместе с кровью из меня потекла сама жизнь.

На последних пунктах здоровья боль утихла, и я впал в оцепенение, не в силах пошевелить ни рукой, ни ногой. Тогда-то и послышалось хлопанье крыльев. Слетевший с крыши сторожки ворон уселся на плечо и одним решительным движением выклевал мне глаз.

Ах ты тварь! Да я из тебя суп сварю, курица драная!

Небольшим утешением послужили сообщения о погибших от кровотечения подсвинках, начисленном опыте и поднятном уровне, но мне было уже все равно. Я умер.

Вы погибли, но это не страшно!

Поначалу системное сообщение показалось откровенной издевкой разработчиков, слишком уж неприятные ощущения довелось испытать, но дальше вывалился ворох оповещений о снижении пиковой чувствительности нервной системы, балансировке обоняния и улучшении слуха. Как видно, тонкая настройка игрового оборудования еще продолжалась, и смерть — а точнее, чрезмерные болевые ощущения, сопутствовавшие ей, — стала поводом для внесения правок в установленные по умолчанию параметры.

## СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пролог</i> . . . . .	5
Часть первая. СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ . . . . .	22
Часть вторая. ОТСТОЙНИК . . . . .	89
Часть третья. ФИЛЬТР . . . . .	197