

Пётр Жгулёв

СЕРИЯ «REAL-RPG»

ЕРЕТИК КНИГА II

RUGRAM

Москва
2022

УДК 82-31
ББК 84(2Рос-Рус)
Ж41

Жгулёв, П.

Ж41 Еретик / П. Жгулёв. — М. : Т8 Издательские технологии / RUGRAM, 2022. — 464 с. — (Real-Rpg).

ISBN 978-5-517-06992-4

Путь в тысячу ли начинается с первого шага. Иван решает покинуть захваченную крепость, отправившись к центру развалин, в районы, занятые могущественной нежитью. Именно там расположен алтарь павшего бога гоблинов. Шанс для Земли противостоять нацелившимся на наш мир внешним богам. Шанс для героя — обрести свободу от ограничений Системы. Вот только пока это лишь разведка.

Возвращение не приносит желанной передышки — на этот раз полем боя становится и наш мир. Вот только в борьбе с монстрами и пришельцами уже недостаточно меча и магии. Требуется нечто более совершенное, тяжелое и, желательно, крупного калибра...

УДК 82-31
ББК 84 (2Рос=Рус)
ВІС FC
BISAC FIC000000

ISBN 978-5-517-06992-4

© Жгулёв П., 2021
© Корнев Д., оформление, 2021
© Копченев П., карта, 2021
© RUGRAM, 2022
© Т8 Издательские технологии, 2022

ГЛАВА 1

ФАРМ

Пройти кольцо оцепления оказалось несложно — для невидимки, само собой. Гоблины держали под наблюдением стены и основные подходы, но стоило миновать их посты, как угроза обнаружения практически исчезла. Конечно, по городу сновало немало отрядов, однако большая их часть охотилась в противоположной стороне.

Удалившись достаточно, я укрылся в одном из домов и, наконец, вышел из *невидимости*. Большую часть пути пришлось бежать, так что отдых был нелишним. Задумчиво покачивая в ладони изрядно полегчавший кристалл, я убрал его в сумку. Позволять им рассыпаться в пыль, используя до упора, было нерационально. Теоретически такие кристаллы можно заряжать или даже создавать за счет собственной магии, но для этого требовалось немалое умение и контроль. Ну, или соответствующий навык...

5, 4, 3, 2, 1...

Таймер отсчитал последние секунды, и *окно* захлопнулось. Все, теперь передумать и сбежать уже не получится. Не сегодня. Даже трудно сказать, чего было в этой мысли больше — разочарования или облегчения. Я бы соврал, если бы сказал, что не испытывал соблазна сбежать...

— Что ж, настало время перекусить, — резюмировал я, вытаскивая сухой паек. Само собой, о провизии я позаботился, учтя тот факт, что разводить костер будет не лучшей идеей.

Торопиться мне по большому счету было некуда. Город огромен, дорога предстоит долгая, только и времени у меня с избытком. Особенно с учетом того, что лезть к храму я, на этот раз, не собирался. В принципе, мой план был разбит на множество этапов и отличался немалой вариативностью.

По карте в четвертом кольце стен не было проломов, лишь ворота, расположенные в противоположной от меня части города. Что, собственно, и позволило образоваться здесь своеобразной буферной зоне, где западная половина кольца принадлежала гоблинам, а восточная — нежити.

Первой точкой, до которой я должен добраться, были эти самые ворота. Если, конечно, я не решил бы проверить свои навыки скалолазания и не попробовал взобраться по стене. Мелкие отряды гоблинов обычно так и делали, но я не собирался рисковать. Или торопиться. Чем позже я окажусь в следующей зоне, тем меньше у меня останется времени, чтобы там сдохнуть.

— Да я просто чертов оптимист...

В любом случае добраться туда сегодня нечего и думать, а поскольку я собирался максимально растянуть дорогу, то и завтра мне это не светит. Чем глубже в город, тем сильнее и многочисленнее нежить, так что именно пятое кольцо выглядело идеальным для прокачки по соотношению безопасности и выгоды...

* * *

Чего мне не хватало, так это какого-нибудь «сенсорного» навыка. Использовать *невидимость* постоянно я не мог, а гарантий, что без нее замечу противников первым, никаких. Нельзя списывать со счетов возможность наткнуться на гоблинов. Так что двигаться приходилось дворами — осторожно, а значит медленно. Ну, как я уже говорил, меня это устраивало... Пока что.

Основной проблемой являлись даже не враги, а природа. Город был заброшен уже довольно давно, и кое-где успели вырасти небольшие рощи. Во внешних кольцах деревья вырубали гоблины, но здесь в дровах никто не нуждался. Впрочем, по идее, Проклятие не только поднимало мертвых, но и потихоньку вытягивало силу из живых, так что могло быть и хуже...

— Твою же...

Пару умертвий я обнаружил в последний момент. Точнее даже услышал — когда перерожденные гоблины вылезли из густых кустов, где, похоже, провалялись «в засаде» немало времени. По крайней мере, одного из них успел обвить какой-то плющ...

Умертвие. Уровень 1

Второе, впрочем, мало чем отличалось. Я ушел в *невидимость*, и выскочившая парочка замерла и чуть пригнулась, крутя головой в поисках исчезнувшего врага. Весьма... любопытное зрелище. Сейчас умертвия напоминали скорее магических животных, чем равнодушных зомби из ужастиков. Возможно, разума у них и не было, но оставались инстинкты и, что важнее, божественное Проклятие. Поднятые, чтобы защищать город, они подчинялись вложенным

в них алгоритмам. Скажем, если эти двое засели именно здесь, то, вероятнее всего, они что-то охраняли. Правительственное здание, например. Или улицу...

Я достал лук и спокойно выпустил в каждого из умертвий по стреле. Системной, само собой. Мертвяки пошатнулись, закрутились на месте, но ожидаемо не сделали даже попытки вытащить стрелы.

Не став дожидаться результата, я прошел мимо них, оказавшись в здании. Как я и думал, когда-то здесь располагалась какая-то государственная служба — кабинеты, столы, полуистлевшие бумаги с какими-то отчетами и прошениями... Ничего особо интересного, если не считать висящего на стене портрета гоблина в короне. Подписи не было — вероятно предполагалось, что правителя все должны знать в лицо.

Убедившись, что поблизости не видно других представителей «альтернативно живой части гоблинов», я вышел из *невидимости* и сел под портретом, прислонившись спиной к стене. Полностью проверять дом было неэкономично, а в такой позиции я мог гарантировать, что никто не подберется незаметно. Причем слух тут, пожалуй, был даже полезнее зрения...

Таймер в углу тикал, отсчитывая секунды. Благодаря проведенным в крепости опытам, я неплохо представлял, сколько времени нужно, чтобы упокоить умертвие. Так что спустя пятнадцать минут я вернулся к парочке и убедился, что на этот раз им на меня, да и вообще на все на свете, совершенно плевать. Как и положено мертвецам. Уровень у них был лишь первый, так что я получил свои восемь **ОС (18/140)** и очередную карту-пустышку. Ну... не так уж и плохо.

Больше с оборванцев взять было нечего, после многих месяцев, а то и лет, проведенных «в гармонии с природой»,

их одежда едва прикрывала наготу. Впрочем, не стоило забывать о стрелах...

— Как говорили древние, за все нужно платить, — пробормотал я. — Причем за халяву — вдвойне.

Я надел перчатки и, стараясь не морщиться, принялся вырезать стрелы. Хотя, надо признать, нежить была неплохо «законсервирована» и практически не воняла, но эта процедура была самой грязной и опасной частью охоты. Не хотелось бы стать новым «героем нашего времени»...

* * *

Хотел бы я сказать, что уже опробованная схема принесла мне гору опыта, но, увы, большую часть времени я тратил просто на то, чтобы найти новую жертву. Точнее, кругами двигаясь в нужном направлении, старался заметить врага первым...

За следующие четыре часа мне встретилось трое первоуровневых умертвий, что принесло еще двенадцать единиц опыта (**30/140**) и две карты-пустышки. Последний мертвяк едва меня не подловил, появившись откуда-то со спины и практически беззвучно. К счастью, «чуть» не считается.

Тем не менее бонусом к добыче шла усталость, нервный тик и, вполне возможно, ранняя седина — зеркало я из крепости прихватить не догадался. Не говоря уже о ненависти к деревьям, среди которых так легко не заметить притаившегося врага.

— Кажется, я понимаю, как чувствовали себя американцы во Вьетнаме... — пробормотал я.

В итоге я просто плюнул на осторожность и вышел на дорожку — там хотя бы не было деревьев. Так получалось даже безопаснее. Я уже отошел достаточно далеко, чтобы шанс нарваться на засаду гоблинов стал скорее теоретическим, а вот нежить на открытом пространстве заметить заранее ку-

да проще. И то, что меня, скорее всего, заметят раньше, тут ничего не значило. Стрелкового оружия у мертвяков нет, а уйти в *невидимость* я всяко успею до того, как они до меня доберутся.

По сути, я собирался ловить нежить на живца, сам же и выступая в качестве приманки.

* * *

Модернизированная тактика принесла плоды. Теперь я двигался гораздо быстрее, и в последующие часы мне удалось встретить еще двоих умертвий и троих «воинов-скелетов». С весьма предсказуемым для них концом **(50/140)**.

— Четверых... — поправил я себя. Вслух, стесняться тут было некого.

Из дома справа вышел очередной костяк и, резко ускоряясь, побежал в мою сторону. Оружия у него не было, но когти и костяные шипы вполне его заменяли. Самый большой шип, растущий из правой руки, вполне мог сойти за стилет.

Стоило мне исчезнуть, как скелет замер, не зная, что делать дальше. Как я уже успел выяснить, если его не трогать, то он, скорее всего, вернется к тому, чем занимался прежде.

— Не в этот раз.

Я медленно обошел скелета по широкому кругу, высматривая оптимальную точку для удара. Затем ударил копьем и, отпустив древко, резко отскочил назад, не дожидаясь ответной реакции. Хотя разума у скелетов нет, но догадаться, с какой стороны прилетело копье, и броситься наугад они вполне способны. Впрочем, на этот раз удар был точен, и *маническое сердце* рассыпалось пылью, а скелет, дернувшись, распался на части. Частично распался — поднялся он давненько, и значительная часть каркаса успела срастись.