

Ночное небо было затянуто темными тучами, давящими на лес, как крышка гроба. Прогрохотал гром, когда хлынул проливной дождь, постепенно превращая мягкую почву в грязь. Мутная дождевая вода непрерывно стекала по утесам, покрывая камни слоем прыгающей водяной пленки.

Даже под проливным дождем монстры высокого уровня все еще выходили из своих пещер. У солдат-скелетов не было плоти и крови, поэтому их нельзя было использовать в качестве полуночного перекуса, но в этом Сюй Юэ не был уверен - возможно, какой-нибудь кошачий монстр поиграл бы с его черепом как с мячом.

Сильный дождь заглушал все звуки, делая ночь еще более опасной. Но когда у кого-то был статус "Автоматическая смерть при солнечном свете", то в действительности у него не было большого выбора.

Среди грохочущего грома очки жизни Сюй Юэ быстро уменьшались.

[НР: 60/81]

[НР: 51/81]

[НР: 39/81]

....

В этот момент его голова была обмотана ветками кустарника, и он быстро катился вниз по склону. Сюй Юэ стиснул зубы, следя за тем, чтобы толстые ветки кустарника у него во рту не обломились. Несмотря на то, что он принял меры, чтобы смягчить падение, повреждения от падения все равно были пугающими.

Но у него не было другого выбора. Для солдата-скелета это был единственный возможный способ спуститься с горы...

Попрошавшись со своими соседями, Сюй Юэ решил отправиться в ближайшую деревню новичков. "Ближайшая" - красивый термин, но на самом деле это было не так.

Деревня новичков называлась "Тройная развилка". Три королевства Гемино, Инато и Шидина выбрали хребет Драконьих гор в качестве своей границы, а деревня Тройная развилка находилась на перекрестке глубоко в горах. По мере того, как игроки повышали уровень, они иногда могли наблюдать великолепное зрелище драконов, летящих по небу.

Однако драконье гнездо находилось на скалистых вершинах, в то время как деревня Тройная развилка находилась во впадине между горами. Чтобы предотвратить блуждание безрассудных игроков, территория вокруг драконьего гнезда была полна скал, свирепых зверей и часто

встречающейся плохой погодой - это могло бы стать самоубийством.

Сюй Юэ разобрал свои кости, аккуратно связав их виноградными лозами, как вязанку хвороста, затем обернул их ветками кустарника. Он скатил их вниз со скалы по пологому склону. Когда его тело по частям оказывалось внизу, он изо всех сил пытался собрать себя воедино.

Он проделывал это уже трижды за сегодняшний вечер. К счастью, скелет не чувствует боли.

....

[НР: 30/81]

[НР: 16/81]

[НР: 11/81]

Потеря здоровья постепенно прекращается. Ветки кустарника разлетелись в стороны, заставляя череп все медленнее и медленнее катиться по камням. Проливной дождь отмыл череп до мертвенно-белого цвета, отчего блуждающие огоньки в глазницах Сюй Юэ значительно потускнели.

"НР по-прежнему на уровне 11. Неплохо". - Его худшим показателем было 9, так что все по-прежнему в пределах ожидания...

Треск.

Под воздействием дождевой воды камень со скалы внезапно обрушился вниз, отчего земля издала зловещий звук.

Зрение Сюй Юэ дико затряслось: его череп упал в недавно образовавшуюся расщелину, подпрыгивая, как мяч на бильярдном столе, ударяясь об узкую каменистую тропинку и падая вместе с водой на землю.

[НР: 8/81]

Сюй Юэ: ???

[НР: 5/81]

Сюй Юэ:...!

[НР: 3/81]

...Такая смерть была бы слишком нелепой!

Все произошло так внезапно, что у Сюй Юэ не было времени хорошенько подумать, когда он упал на что-то мягкое.

[НР: 2/81]

Очки жизни Сюй Юэ, наконец, перестали мигать, останавливаясь на кроваво-красной цифре "2". За это время судьба действительно была к нему недобра.

Подождите минуту. Почему у него была мягкая посадка?

Как только возник этот вопрос, пара рук обхватила голову Сюй Юэ с обеих сторон и повернула его лицо в другую сторону.

Существа из некрономикона обладали ночным зрением. Прежде чем Сюй Юэ увидел лицо человека, сначала он заметил его волосы - серебристо-белые, распущенные, длинные.

Это были не седые волосы старика - они были гладкими и чистыми, мерцающими юношеским блеском, присущим только молодым людям. При движении длинные волосы мягко скользнули по груди человека, их мягкое отражение медленно покачивалось, как будто у них была своя собственная жизнь. И над этим всем было лицо - очень красивое лицо.

У него не было этих холодных нахмуренных бровей, не было в нем претенциозности и самомнения. Это лицо производило впечатление "красивый друг хорошего друга", заставляя подсознательно чувствовать себя дружелюбным и открытым к общению.

Собеседник выглядел моложе тридцати. На его лице все еще отражалось удивление, а светло-золотистые глаза были устремлены на... череп Сюй Юэ.

Игрок.

Сюй Юэ сразу же оценил ситуацию.

В левом ухе этого человека была золотая серьга, под которой висела маленькая квадратная эмблема - логотип игры "Мира Тахэ". Блуждающие огоньки в глазах черепа были здесь единственным источником света. Сюй Юэ уставился на серьгу. Знакомый логотип мягко мерцал в голубом свете.

К счастью, в разгар несчастья этот игрок не напал на Сюй Юэ немедленно. Он только держал череп и внимательно осматривал его очень мягкими движениями.

Сюй Юэ собирался попросить помощь, но рациональность остановила его в последний момент.

В дизайне "Мира Тахе" игроки должны носить золотые каффы для ушей, а не серьги.

Дважды коснувшись ушной каффы, игроки могли вызвать основной интерфейс игры. Учитывая эстетические различия между игроками, художники разработали каффы простыми и изящными, едва заметными. Если игроки были готовы доплатить, они могли даже стать невидимыми.

Однако эта каффа перед ним была показушной и безвкусной, поэтому Сюй Юэ не мог не подумать о бирках на ушах животных.

Время еще не пришло. Ему нужно было больше информации, прежде чем просить помощи. Более того, он еще не знал этого игрока: если бы характер оппонента был плохим, это принесло бы только больше неприятностей.

Как быстро сообразил Сюй Юэ, беловолосый молодой человек случайно нашел камень и поставил на него череп. Казалось, он рассматривал Сюй Юэ просто как осветительный прибор.

Сюй Юэ молчал и воспользовался возможностью осмотреть игрока с ног до головы.

На нем была свободная льняная рубашка с расстегнутым воротом, и ткань была покрыта пылью и травой. На грубом поясе висели старый охотничий нож, сумка для воды и матерчатая сумка размером с кулак. Темные брюки были похожи на охотничьи, чуть более облегчающие, чем рубашка, заправленные в забрызганные грязью сапоги.

Профессия его была неясна, но уровень казался низким. Вероятно, невезучий дурак, который бегаёт вокруг после того, как покинул деревню новичков.

Молодой человек нашел относительно сухое место и вытащил из сумки кусок вяленого мяса, неторопливо поедая его.

У этого парня определенно хватило смелости поесть наедине с черепом под землей глубокой ночью. Но к какому типу игроков принадлежал этот человек, или даже пол игрока, скрывающийся за красивой внешностью, Сюй Юэ не мог определить.

Но у него были свои преимущества.

- Приятно познакомиться, молодой человек.

После того, как игрок доел вяленое мясо, Сюй Юэ вежливо заговорил. Голос солдата-скелета был хриплым и неприятным, особенно скрипучим в маленьком пространстве.

Мужчина резко повернул голову, как зверь, готовый к нападению. Но когда он взял себя в руки, в его глазах осталось только вежливое любопытство, как будто говорящий череп был обычным зрелищем.

- Привет, - лаконично ответил игрок.

- Раньше я был магом. Как вы можете видеть, к сожалению, я стал нежитью, - Сюй Юэ сфабриковал ложь без колебаний. - Пожалуйста, отвезите меня обратно в мой родной город. Я мечтаю вернуться в это прекрасное место. Конечно, я щедро вознагражу вас.

Стандартный побочный квест, не слишком важный, но достаточный, чтобы возбудить любопытство.

Даже если собеседник не сможет получить подсказку о миссии, он воспримет это только как скрытое забавное задание. Кто бы сомневался в персонажах игрового мира?

Мужчина некоторое время молчал.

-Ты говоришь, что ты маг. - Затем он спросил как бы между прочим: - Как тебя звали?

- Нол, - быстро ответил Сюй Юэ.

"Нол" было вариантом "№ 1", именем, которое Сюй Юэ однажды использовал для тестового персонажа, символизируя, что он стал первым игроком "Мира Тахэ". На самом деле, он использовал его в качестве своего удостоверения личности в университете. Ему нравился подтекст "первый", и он действительно всегда был первым.

В такой ситуации к знакомому имени было легче приспособиться.

Игрок серьезно посмотрел на него и молчал еще дольше. Сюй Юэ довольно долго ждал, прежде чем получил второй вопрос.

- Я просто должен отнести твою голову назад?

- Нет, я случайно упал с горы, и мое тело осталось снаружи, - терпеливо объяснил Сюй Юэ. - Вам не нужно специально искать его. Если моя голова и тело будут разделены более чем на тридцать минут, мое тело сможет восстановиться.

Но как только тело регенерировалось, его здоровье снижалось до 1 в качестве штрафа. По соображениям безопасности Сюй Юэ обычно не использовал этот метод.

Но сейчас, когда его здоровье составляло 2, это соответствовало стандарту отчаянных мер*.

- Если вы возьмете меня с собой, это действительно может вызвать некоторые неудобства. Но я могу помочь вам справиться с некоторыми монстрами, поскольку знаю их слабые места, - добавил Сюй Юэ.

- Похоже, ты много знаешь о "монстрах", - задумчиво произнес мужчина.

- Когда я был жив, мне нравилось изучать различных монстров, - на самом деле это было правдой.

- Тогда ты, должно быть, знаешь о разных местах в мире. Маг, могу я уточнить, какой будет твоя "щедрая награда"?

- Уточнить? - этот парень был довольно хитрым. Немногие игроки стали бы оборачиваться и требовать награды перед выполнением поставленной задачи.

- Не волнуйся, мне не нужны деньги или сокровища, - мужчина улыбнулся. - Меня больше интересуют твои знания о монстрах и окружающем мире.

"Тогда ты пришел к нужному человеку", - подумал про себя Сюй Юэ.

Он не мог понять, зачем этому человеку понадобилась такая информация. Был ли он опытным игроком, торопившимся создать руководство по игре? Но он должен был признать, что это было хорошее предложение. Предоставлять знания в определенных пределах действительно было удобнее, чем иметь дело с золотыми монетами или редкими предметами.

- Договорились, - сдержанно заявил Сюй Юэ.

- Тогда, с этого момента мы компаньоны.

Молодой человек с белыми волосами улыбнулся и погладил череп по голове.

- Добрый вечер, Нол. Ты можешь называть меня Тист.

Его голос едва успел затихнуть, когда неподалеку раздался громкий шум осыпающихся камней, смешанный со звуком стремительного потока, бьющего в стены.

Верно, на улице шел сильный дождь, а это было русло пересохшей подземной реки.

Вода прибывала.

Сюй Юэ - теперь его следует называть "Нол" - как раз собирался предупредить компаньона, как Тист схватил череп и побежал в противоположном направлении от шума воды, в еще более глубокую темноту.

А в дальнем конце глубокой тьмы медленно открылась пара мутных глаз.

Сопровождаемые необоснованным чувством подавления, четкие системные подсказки одновременно прогремели в их головах.

[Вы вошли в скрытую область.]

[Вы запустили специальную миссию: Падший страж.]

[Лич Вальдорлок вот-вот проснется. Удачи.]

Автору есть что сказать:

Теперь позвольте мне привести фонетическое обозначение для всех: (□)□□ (ти)...

На самом деле, у первого персонажа такое произношение XD. В любом случае, это конец пролога! Мои главные герои всегда встречаются в прологе моих историй?)

Система: Удачи

Нол: Ржу до упаду. Удачи не было с самого начала!

Переводчику есть что сказать:

*Разбить разбитый горшок (□□□□ □) Идиома, описывающая ситуацию, когда кто-то отказывается от чего-то, потому что чувствует, что терять больше нечего.

Имя Тист по-китайски написано □□□ [Tè sī tè], что означает "тестер", на английский манер -

Teest.

<http://bllate.org/book/14248/1258746>