

«Подземелье тайн» приятно отличалось от тех игр, в которые играли мои внуки. И дело было не в том, что эта был мир-симулятор, куда попадало сознание. В старых играх двигались аватары или образы персонажей, которых игрок выбирал себе сам. Люди двигали картинки на самом деле. В современных виртуальных играх с помощью новых технологий создаётся цифровое тело, куда переносится сознание или же его часть, позволяя тем самым людям почувствовать на себе все эмоции и ощущения, что даёт им испытать игра.

Благодаря технологиям «Подземелья тайн», если я правильно понял слова Софии, здесь все мои движения передаются моему телу, то есть, если я напрягаю мышцы здесь, то и там мои мышцы работают, тем самым приводя тело в тонус и, как минимум, возвращая прежнюю физическую форму. В лучшем случае намного улучшая её. И это был несомненный плюс. Однако в данный момент я шёл и радовался более банальной вещи.

Мои внуки ругались, что создавая персонажа, им приходилось сначала терпеливо фармить или попросту убивать всяких монстров, выполнять задания и одевать его, так как изначально маленький рисованный человечек, эльф или кто-то ещё в игре появлялся слабым и в дешёвых одеждах, которые не давали никакой защиты. Я же был одет в неплохой комбинезон с защитой рук, ног, спины и шеи. Двигаться было удобно. Оружие тоже было, хотя назвать таковым на полном серьёзе небольшой нож было сложно. Он скорее годился для нарезки фруктов. Я несколько раз подбросил его в руке, прокрутил и удивился, что впечатление от него было обманчивым. Нож был прекрасно сбалансирован и комфортно чувствовался в руке. Ещё он был настолько острым, что разрезан даже толстые ветки легко, словно бумагу. Убить им медведя было трудно, но... Хотя нет. Точно нет. А вот...

На меня сверху, откуда-то из ветвей большого дерева, прыгнуло что-то мохнатое и громко кричащее. Я крутанулся, пытаюсь сбросить со своих плеч того, кто туда без спросу приземлился. Это что-то имело длинные когти и противный голос. Оно верещало и махало лапами, пытаюсь, кажется, выдрать мне глаза. Прикрыв рукой лицо, я попытался ухватить зверюгу за шкуру и отцепить от себя, но он слишком крепко вцепился когтями задних лап. Странно, но боль от царапин на руках я чувствовал вполне даже отчетливо. Система сообщала мне о каждом нанесённом уроне. Пока только мне.

Выхватив нож, попытался ударить зверя снизу по задней лапе. Ещё более громкий визг сообщил мне, что рану я нанёс. Ещё один удар, порез и снова ужасно неприятный визг. Однако отцепляться мой мелкий, но кусачий враг не собирался. Я резко двинулся назад, с разгона ударяясь спиной о ствол дерева в попытке оглушить своего противника. К моему счастью, этот манёвр мне удался. Я смог стащить не прошенную ношу со своих плеч, и не глядя всадил нож в тело зверя. Тут же система сообщила о приобретении очков опыта. И присвоила мне первый уровень.

Я выдохнул и посмотрел вниз. Да. Фантазия у кого-то буйная. На тропе ничком лежала помесь белки-переростка и крысы с длинными когтями, челюстями с острыми зубами и буро-коричневой шерстью. Ни пушистой беличьей шерстки, ни милой мордочки. Это что нужно было выкурить забористое, чтоб такое придумать. Я покачал головой и пошёл дальше. Урон мне древесный монстр причинил небольшой. Лишь царапины да и ущерб от них был скорее моральный, чем физический. Я расслабился и забыл, что вовсе не на весёлой прогулке. Позабыл инструкции Софии о том, что на меня будут нападать монстры разного уровня, а мне следует попросту уничтожать их, получать очки опыта и тем самым поднимать свой уровень. А

также развивать свои навыки.

Выругался на самого себя и свою беспечность. Решил ведь поискать себе приключения, но позабыл, что они всегда сопряжены с риском. Даже в детстве, идя с друзьями пошалить, всегда ведь помнил, что мог легко получить на орехи. Любые шалости – тоже риск. Я весело засмеялся такому сравнению, но дальше пошёл уже более внимательно следя за обстановкой. По пути к первым руинам на меня свалилась ещё парочка крысобепок, но с ними я разобрался намного быстрее, заодно подняв навык холодного оружия. Это начинало мне нравиться. Я чувствовал, как адреналин начинает бежать по моим виртуальным венам и снова наполнять азартом ожидания тело.

Первые руины оказались небольшими. Что-то вроде сторожевой башни с полуразрушенными воротами. Если окинуть взглядом местность, то кучи камней подскажут, что когда-то в этом месте была первая линия обороны замка. Как человек, что за свою жизнь побывал в разных точках мира и видел многое, могу сказать, что руины выглядели вполне даже реальными. Но... в них не было кое-чего, что всегда отличало старые строения от новых. Не было духа старины, чувства, что когда-то кто-то в этих руинах действительно обитал, жил, любил или умирал. Они просто придуманы. Я всегда нравилось в каждом новом месте, куда меня для съёмок заносила судьба, изучать место. Замки или особняки имели свой дух, который иногда мог что-то шептать, если уметь слушать. Это были не слова, скорее, отголоски чувств. И вот именно этого в виртуальных руинах и не было.

Но всё же нужно было признать, что все детали были учтены, вплоть до мелких камешков и царапин от оружия на старых остатках некогда крепких стен. Я подошёл ближе, коснулся шершавой стены, затем прошёл под высокой аркой ворот, опасливо посмотрев на замершую высоко проржавевшую решетку. И ещё раз удивился детализации. Даже мне, более чем взрослому человеку было интересно учиться играть, что уж говорить о молодом поколении. Но... в каждом из нас внутри живёт ребенок или озорной подросток, иногда его нужно просто отыскать и выпустить на волю.

Во мне разыграло любопытство, и я стал внимательно осматривать стены. В каждом уважаемом замке, даже придуманном, точнее, особенно в таком вот придуманном для игры и приключений, наверное, обязан быть тайник. Внизу ничего не привлекло моё внимание, поэтому я стал осторожно подниматься по полуразрушенной лестнице вверх одной из привратных сторожевых башен. Когда я шел, вниз осыпались маленькие камешки, и даже поднималась пыль, что невольно вызывало улыбку на моём лице. Похоже, моя рациональность не позволяла мне полностью отрешиться от реальности и поверить в пусть идеальную сказку, но... всё же сказку.

Когда я поднялся на второй этаж, меня встретило ясное голубое небо. Улыбнулся плывущим облакам, снял с лица тонкую паутинку и решил более внимательно осмотреться. Ужасно хотелось что-нибудь отыскать. Наверху уцелела небольшая площадка, часть толстой стены и узкое окно с подоконником, под которым виднелся каменный узор. Такой же я видел внизу. Я присел рядом и присмотрелся. Те же листья и ветви на каменном квадрате. Узор напоминал небольшой барельеф, но являлся частью общего узора, что тянулся вдоль уцелевшей стены.

Он казался точно таким же, как тот, что я изучил на остатках первого этажа, но что-то было не

так. Я ещё более внимательно стал изучать барельеф и, наконец, заметил небольшую дырочку, напоминавшую формой замочную скважину. На моих губах снова непроизвольно появилась улыбка. Предчувствие не обмануло. Но... ключа у меня не было. Да и где бы я его взял. Зато у меня был навык Взлом. Наследие буйной юности, когда мне приходилось иметь дело с ребятами из банд. Они были не так плохи, просто жизнь была непростой и иногда она не давала другого выбора, как пойти по кривой дорожке. Но именно такие ребята научили меня защищаться, драться и... взламывать замки. Хотя я научился этому просто из любопытства. Да и до профессиональных воров мне было очень далеко.

Я вытащил свой тонкий и удивительно прочный нож. Покрутил его в руке, затем сел более удобно и принялся аккуратно шевелить кончиком в замочной скважине, прислушиваясь к каждому звуку. Прошло всего несколько минут, и я услышал первый щелчок, затем ещё один и... Барельеф сдвинулся с места. Я потянул его чуть в сторону, и перед моими глазами открылась длинная ниша, в которой что-то лежало, закутанное в старое тряпье с вышивкой, возможно, когда-то бывшей гербом. Аккуратно потянул свою находку. По ощущениям я уже мог с полной уверенностью сказать, что нашёл я оружие. Под моими пальцами чувствовались изгибы рукояти и холод металла.

Бережно положил свою находку на колени и раскрыл старый материал. И у меня перехватило дыхание. Форма оружия была мне не знакома, хотя я в своё время достаточно много успел изучить всего, что касалось холодного оружия. У меня были наставники, которые были помешаны на своём любимом деле. Длинный узкий клинок из синеватого металла был одновременно похож на меч и шпагу, такого в реальном мире не было однозначно. Его нельзя было классифицировать в привычном смысле. Похоже, его кто-то придумал. Когда я коснулся металла лезвия, система выдала мне, что я нашёл «Жало Цеорана» среднего ранга. Относительно Жала было вполне всё понятно, если судить по форме лезвия, то это название вполне подходило, а вот кто или что такое Цеоран.

– Это летающий монстр из Подземелий бронзового уровня, – подала голос София. – Особи более высокого ранга есть и в других Подземельях. Из их жал изготавливают холодное оружие. Оно очень острое. И прочное.

– Спасибо, София.

Моя помощница снова замолчала, а я встал и, сжимая в руке Жало, снова отправился дальше. Вдалеке высились руины замка. Там, наверняка, будет веселее. Замок выглядел довольно величественным, несмотря даже на свой плачевный вид. Высокие стены, пара почти целых башен и пустые высокие окна. Однако перед этим следовало как-то обойти пруд, заросший высокой травой. Подойдя ближе, я хмыкнул. Похоже, здесь меня ждало ещё одно испытание.

Да, обойти пруд с тёмной водой у меня не получилось бы. Он с одной стороны был окружён высокой травой, очень густой и далеко не такой шелковистой, как казалось издали. Трава была жесткой, частично скрывала в себе корни давно высохших деревьев. Только узкая тропа позволяла подойти к воде. А вот там... Другая сторона пруда подходила вплотную к стенам замка. Точнее, парадный вход напомнил мне о дворцах Венеции, где несколько ступеней спускались к самой воде. Так было и здесь, но в отличие от итальянской жемчужины на воде, в этом месте никаких лодок вокруг не наблюдалось. Зато была дорожка из круглых камней,

которые почему-то не тонули. На них сидели очень большие лягушки ядовитого желто-зелёного цвета с красными наростами на головах. Впечатляюще длинными языками они ловили насекомых и смотрели на меня так, словно я для них тоже добыча. Забавно. Никогда не думал, что мне придётся сражаться с лягушками.

– Вашими лапками можно было бы накормить целый полк солдат, но... Похоже, вы несъедобны. Удачной мне охоты, – пожелал я сам себе, Жало удобно лежало в моей руке, а в крови играл адреналин.

Взросшая ловкость и сила пригодились очень кстати. Лягушки оказались очень прыгучи, несмотря на свои весьма приличные размеры. Да и их языки использовались не только для ловли еды. Они ими хлестали и пытались ловить такую юркую цель, как я. А мне приходилось не просто пытаться пройти мимо, но и охотиться, ибо необходим был опыт для роста. София несколько раз напоминала мне перед выходом в игру, что я должен поднять десятый уровень и все свои навыки, как минимум, до восьми-деяти пунктов, если хочу закончить реабилитацию и покинуть мир «Подземелья тайн». А так как я точно не собирался проводить здесь годы, то решил приложить все силы, а не только весело провести время.

В итоге я объединил приятное дело с полезным. Сначала я почти виртуозно изворачивался и почти танцевал на берегу, пытаюсь понять алгоритм действий своего противника, чтобы затем найти уязвимые места лягушек. Как оказалось, это были глаза и языки. Одновременно их оружие и слабость. Язык лягушки был длинным и очень гибким, а заодно и очень липким чувствительным. Именно он первым касался жертвы и, так сказать, оценивал её на вкус. Заодно смазывал липкой ядовитой субстанцией, заставлявшей жертву замирать и не двигаться. Поэтому я старался не касаться открытыми участками кожи лягушек вообще. И из-за этого сражаться с ними было ещё сложнее. Я всё ещё не мог серьёзно воспринимать тот факт, что сражаюсь с нереальными лягушками, но... мне было весело, во мне кипе адреналин и горела такая давно забытая жажда приключений.

Жало было больше колющим клинком, чем режущим. У него были две слегка острые грани, однако до полноценно режущего оружия ему было далеко. Тем не менее с его помощью я неплохо справлялся с заданием, что мне выпало, ведь на него неплохо можно было ловить быстро выстреливающий из пасти лягушки язык, а уж потом в ход шёл мой острый нож. Я отхватывал части языка, тем самым заставляя лягушек приходить в бешенство от боли и прыгать в мою сторону. А вот здесь и шло в бой Жало.

Оно легко протыкало скользкую тушку насквозь. Вот так я и сражался, перепрыгивая с одного камня на другой, пока не дошёл до ступеней замка. Оглянувшись, понял, что моё приключение закончилось. Камни переправы были пусты, лишь местами покрыты зелёной слизью, что была у лягушек вместо крови. И сами тела моих противников исчезли, а может, кто из обитателей пруда, если они там были, успели их утащить, пока я переводил дух.

Система сообщила мне о полученном опыте. До следующего уровня осталось совсем немного. К тому же, у меня неожиданно поднялся навык танцев. Похоже, мои увертки от лягушек были засчитаны системой столь неожиданным образом. Подросли снова характеристики силы, ловкости, гибкости и выносливости. Шкала энергии понизилась до половины, хотя я лично никакой усталости не чувствовал. Однако небольшая колонка зеленого цвета была заполнена

меньше, чем на половину своей высоты. Пришлось сесть прямо на ступени и медленно выдохнуть. София говорила, что медитация и правильное дыхание должны помогать восстанавливать энергию. Медитация была мне очень даже знакома, некогда одна особа сумела меня научить этому процессу. Хорошо, исследование замка немного подождёт.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://bllate.org/book/14828/1320681>