

Ли Хуайхэн, едва сдерживая тошноту от исходившего от слизней зловония, сосредоточился на своих навыках. Пока в его арсенале значилась лишь «Техника огненного шара», но, следуя системным подсказкам, он упорно тренировался контролировать траекторию и выбирать идеальный момент для удара — именно так поступают маги высшего уровня.

Действовали они на редкость слаженно. К удовлетворению Цзюли, Хуайхэн ни разу не совершил глупости, запустив огненный шар в спину напарнику.

Несмотря на то что оба впервые оказались в виртуальном мире, благодаря феноменальной обучаемости они быстро освоились с механикой. Расправившись с положенным числом слизней — ровно двадцатью особями, — герои повернули обратно к Деревне Заходящего Солнца, чтобы отчитаться перед старостой.

Шёл третий день с момента запуска серверов. Народу в начальной локации поубавилось. Развитие в «Цзю Чжу» шло туго, однако ещё сутки назад нашлись смельчаки, которые после восьмичасового марафона и короткого отдыха сумели взять десятый уровень. Возглавив рейтинг, эти первопроходцы покинули деревню.

Список лидеров постоянно менялся. Те, кто вчера был на вершине, сегодня прозябали в безвестности, уступив места новым игрокам. Поток желающих выбраться из «песочницы» рос, а поскольку каждая деревня имела лимит вместимости и переставала принимать новичков при перенасыщении, в Деревне Заходящего Солнца стало заметно просторнее.

На поздних этапах игры прокачка обещала стать ещё суровее — на получение одного уровня мог уйти месяц непрерывной игры. Впрочем, такая сложность лишь подстегивала азарт любителей настоящих испытаний. К тому же вариативный сюжет и обилие скрытых задач давали исследователям повод задержаться в игре подольше. Прочие же, устав от погони за опытом, находили себя в мирных профессиях.

Большинство, разумеется, всё ещё гналось за уровнями и эффектными способностями. Баланс «Цзю Чжу» выгодно отличался от типичных поделок, где игрока с порога заваливали топовым снаряжением 999 уровня, оставляя единственное развлечение — бессмысленную резню.

Девять классов игры стали настоящим подарком для фанатов. В эпоху, когда от засилья боевых мехов и космических сражений уже подташнивало, «Цзю Чжу» предложила нечто иное. Приручители зверей, способные водить за собой целые отряды питомцев, вызывали искренний восторг. А магия, описание которой раньше можно было встретить лишь в пыльных древних манускриптах, теперь оживала в руках игроков. Тот факт, что разработчики сумели воссоздать столько уникальных заклинаний в мире, где само понятие магии давно кануло в лету, казался невероятным. Спустя всего три дня после открытия более триллиона жителей империи превратились в преданных фанатов новой вселенной.

Успех был настолько оглушительным, что вопрос о выходе «Цзю Чжу» на общегалактический уровень стал лишь делом времени.

— Приветствую, храбрые воины. Вижу, вы справились с поручением, — с улыбкой произнёс староста, обращаясь к напарникам.

Как только они передали трофеи, лицо старика омрачилось.

— В последнее время к юго-западу отсюда расплодилось слишком много волков. В деревне беспокойно, люди напуганы.

Староста старался сохранять спокойствие, но в его взгляде промелькнула тень — смесь печали и едва уловимого страха. Цзюли, привыкший подмечать малейшие детали, заметил это.

— Староста, в деревне случилось что-то ещё? — спросил он.

Обычный игрок, скорее всего, просто бросил бы: «Мы перебьем этих волков, не вопрос». Мало кто вникал в эмоциональное состояние NPC так глубоко.

Хуайхэн тут же подхватил мысль напарника:

— Окрестности стали опасны. Неужели рядом с нами объявилось какое-то чудовище?

При этих словах староста заметно побледнел. Он быстро взял себя в руки и нарочито холодно ответил:

— Идите и убейте волков. Если замешкаетесь, они могут напасть на мирных жителей.

[Задание: В течение часа уничтожьте 20 волков к юго-западу от деревни]

Услышав системное оповещение и увидев ограничение по времени, игроки вокруг поспешили в указанном направлении. Однако Хуайхэн и Цзюли не тронулись с места. Перед их глазами всплыло совсем другое сообщение:

[Скрытое задание: Раскройте тайну недавних бедствий Деревни Заходящего Солнца]

Тем временем староста потянулся и небрежно бросил:

— Уже полдень, пора бы и мне пообедать.

Другие игроки не осмелились его задерживать — все знали, что игровые скрипты неумолимы. Цзюли и Хуайхэн молча последовали за стариком в его дом и плотно прикрыли за собой дверь.

Зеваки, попытавшиеся войти следом, обнаружили, что дверь заперта наглухо. Пожав плечами, они отправились по своим делам — все знали, что обеденный перерыв у старосты длится не меньше часа.

Староста, казалось, ничуть не удивился присутствию «хвоста». Услышав щелчок замка, он обернулся и внимательно оглядел незваных гостей.

Хуайхэн поспешил развеять сомнения:

— Староста, мы не знаем, что здесь происходит, но если вы доверитесь нам, мы сделаем всё возможное, чтобы помочь.

— Эх... — старик тяжело вздохнул, словно решался на трудный рассказ. — Селяне думают, что это просто сезонный наплыв зверья. Но однажды ночью я услышал вой... это был не крик живого существа. Я вышел на разведку и нашёл вот это.

Он достал из-под ворота ожерелье на простом кожаном шнурке. Кулоном служил пожелтевший волчий клык.

«Просто клык? Вряд ли всё так просто», — пронеслось в голове у Хуайхэна.

— Не смотрите, что он выглядит обычно, — пояснил староста. — В нём таится мощная энергия смерти. Аура нежити.

«Аура нежити?»

В официальных базах данных об этом не было ни слова. Однако Хуайхэн вспомнил рассказы Тао Цзиньги. Тот, получив скрытый класс тёмного мага, «родился» в Темной Башне. Причём буквально: маги призвали его в этот мир младенцем с помощью тайных заклинаний, намереваясь вырастить из него великого чернокнижника.

Одной из первых дисциплин, которые изучал Таошэн, была некромантия. Создания смерти в этих землях считались табу — о них предпочитали вспоминать лишь в страшных сказках, чтобы пугать непослушных детей.

Таошэн делился с ними своими открытиями: история «Цзю Чжу» была куда масштабнее и мрачнее, чем описывали официальные брошюры. Эпоха, в которой оказались игроки, называлась «Новым веком», но что привело к гибели старого мира, им ещё только предстояло узнать.

— Вы подозреваете, что поблизости пробуждается нежить? — уточнил Цзюли. Несмотря на скудность информации, он мгновенно осознал серьёзность ситуации.

Хуайхэн твердо произнес:

— Поручите это дело нам. Мы во всем разберемся.

— Но... — Староста замялся. Он не сомневался в их честности, но сомневался в их силе.

— Не волнуйтесь, — отрезал Цзюли.

Как NPC, старик не понимал сути перерождения игроков. Для героев же провал задания был лишь поводом начать сначала.

Видя их решимость, староста не стал спорить.

— Будьте осторожны, воины. Легенды гласят, что нежить способна пожирать души. Не дайте ей себя обмануть.

Получив точные координаты, напарники попрощались и вышли. Когда любопытные игроки попытались выведать у них подробности разговора, Хуайхэн лишь молча покачал головой.

Отойдя на приличное расстояние, Цзюли начал планировать их дальнейшие действия. Стратегическое мышление не покидало его даже в игре.

— Сейчас наш приоритет — уровни. Скрытое задание наверняка закончится битвой с боссом. На втором-третьем уровне нам там делать нечего.

У задания не было жесткого таймера, а охота на волков отлично вписывалась в план по прокачке.

— Нужно собрать как можно больше информации о мертвецах. Игра идет всего три дня, и наверняка не один Таошэн столкнулся с силами тьмы. Нежить явно станет ключевым элементом сюжета «Цзю Чжу».

— И если выкроим время, я схожу к шахтам, — добавил Цзюли. — Нужно изучить ландшафт. Лишним не будет.

<http://bllate.org/book/17471/1694334>