

Я Цин услышал автомобильный гудок, донесшийся откуда-то из глубины леса.

Этот звук стал для него спасением... он почти заблудился в этом бескрайнем лесном массиве.

Подземелье Могильщика класса D. Хотя это всего лишь уровень D, таких подземелий насчитываются сотни, а система постоянно обновляет список, добавляя новые.

Конечно, Я Цин не мог пройти их все. Подземелье Могильщика было одним из тех, где он никогда не бывал, поэтому местность была ему незнакома.

Я Цин попал сюда не обычным путем. Изначально он хотел выбрать хорошо знакомое подземелье, но ситуация была критической, времени на раздумья не оставалось, и ему пришлось впопыхах войти в первое попавшееся.

Без подсказок, без системной навигации, даже обычная карта в таких условиях становится настолько сложной и запутанной, что вызывает головную боль даже у такого опытного игрока, как Я Цин.

К счастью, хотя он и не был здесь раньше, ему доводилось читать прохождение этого подземелья.

Значительная часть игроков в Адском Саду Вечности занималась созданием гайдов.

Всякий раз, когда игрок успешно проходил подземелье, он мог записать и смонтировать видео своего прохождения, а затем выложить его в Зал Игроков для всеобщего обозрения.

Все такие видео система автоматически оценивала. Даже если автор не хотел взимать плату, система принудительно устанавливала цену.

Стоимость зависела от уровня сложности: чем выше ранг подземелья, тем дороже видео. Другие игроки могли просмотреть лишь первые шесть минут, а для доступа к полной версии требовалось заплатить внушительное количество очков.

Автор получал половину вырученных очков, а вторую половину забирала система.

Несмотря на такой «налог», прибыль от гайдов была очень высокой, и многие игроки тратили массу сил на создание качественных видео, лишь бы заработать побольше очков.

Для Я Цина, чьи очки исчислялись суммами, которые невозможно потратить, это было неважно. От нечего делать он просто скупил все доступные в Зале Игроков гайды.

Видео по подземелью Могильщика он тоже купил и мельком просмотрел.

Но это было давно, когда Я Цин только начинал свой путь. Он уже не был новичком, но и до ветерана ему было далеко, поэтому он часто смотрел гайды, чтобы набраться опыта. Сейчас в этом не было нужды.

Прошло много времени, и Я Цин давно забыл детали, сохранив в памяти лишь смутные очертания начальных этапов.

Впрочем, неважно. В этот раз он пришел сюда вовсе не ради прохождения.

По пятам за ним все еще следовали многочисленные Посланники N. Прятаться в этом маленьком подземелье вечно не получится, нужно найти способ оторваться от преследования... во что бы то ни стало он должен выжить, пока не добьется своей цели.

Как уже упоминалось, Адский Сад Вечности по своей сути остается игрой, а там, где есть игра, есть и баги.

Я Цин неоднократно использовал их, совершая поступки, недостойные «хорошего игрока».

Но какая разница? Адский Сад Вечности — не самое приятное место, и Я Цину плевать на чувства системы, тем более что никаких чувств у нее нет.

Обнаружить этот баг ему удалось благодаря подземелью под названием Звездное Мёртвое Море.

Звездное Мёртвое Море — подземелье в жанре научной фантастики с космическими кораблями, инопланетными формами жизни и мертвой звездной системой.

Сюжет был таков: в далеком будущем космический корабль случайно попадает в неизведанный сектор и подвергается нападению неизвестных существ.

Задача игрока — помочь кораблю отбиться от атаки и уничтожить пришельцев.

Среди захватчиков был финальный босс — Квазар.

Победив его, игрок открывал запись в Бестиарии. Там говорилось, что Квазар — это сверхсущество, эволюционировавшее из звезды и обладающее силой, близкой к божественной.

Я Цин не знал, зачем системе понадобилось помещать в подземелье монстра с такой бесконечной мощью.

Возможно, сюжет должен был быть иным, но Я Цин случайно активировал ошибочный скрипт, что привело к результату, полностью выходящему за рамки сценария.

Поскольку Квазар был сверхсуществом, возникшим из звезды, то, если отбросить сложную терминологию, он оставался маленькой звездой. А звезды... имеют свойство взрываться.

Сила взрыва заставила его сколлапсировать в микроскопическую червоточину, которая пробила границы подземелья.

В то же время разрушение пространственных границ разорвало слои декораций Сада Вечности, позволив Я Цину заглянуть за кулисы.

Сад Вечности — это огромный игровой мир, состоящий из бесчисленного множества подземелий. Каждое из них — отдельное пространство со своими правилами времени и пространства.

Столь огромное количество наложенных друг на друга пространств неизбежно вызывало сбои. Это как в обычной игре: при перегрузке данных она начинает тормозить или вылетать.

Квазар стал тем самым огромным пакетом данных, чье существование и последующий взрыв обрушили пространство Звездного Мёртвого Моря.

Я Цин, будучи игроком, выпал из этого мира вместе с рушащимся пространством, попал в разлом между подземельями и именно там получил... этот баг.

Следуя за звуком автомобильного гудка, Я Цин вышел из леса на дорогу.

Он был ранен и истекал кровью, но его тело, закаленное бесчисленными тренировками и прокачанное по всем параметрам, обладало феноменальной способностью к регенерации. Пока раны не были смертельными, они заживали сами собой после непродолжительного отдыха.

У него оставалось немного времени. Хотя Посланники вскоре настигнут его, запас был.

Я Цин подготовил себе путь к отступлению. Он предвидел, что система загонит его в угол, и заранее подготовил предмет.

Этот предмет назывался Карта Смерти: Смена Костей и Кожи.

Это была особая карта, созданная им с помощью бага.

В обычном Адском Саду Вечности таких предметов не существовало. Даже если перерыть весь

Системный магазин, ничего подобного не найти — система никогда не допустила бы существования столь имбового артефакта.

Однако, используя баг, Я Цин смог скомбинировать функции существующих предметов, добившись мутации и создав нечто совершенно новое.

Карта Смерти: Смена Костей и Кожи помогала владельцу обрести новую личность. Она расщепляла всё, чем вы обладали, и с помощью эквивалентной материальной энергии мгновенно перерождала вас в новом теле. Но чтобы ее использовать, нужно было принести Смерти жертву.

Карта была абсолютно черной, без узоров и украшений, не отражала свет, словно маленькая черная дыра, поглощающая всё вокруг.

Я Цин вертел карту в пальцах.

Имея ее, он мог сбросить всё старое и начать жизнь заново. Он сам мог выбрать себе новую роль: стать NPC подземелья, монстром-боссом или другим игроком.

Его старый аккаунт был аннулирован системой за нарушения и использование багов.

Теперь Я Цин был лишь призраком, скитающимся по Саду Вечности и преследуемым Посланниками N.

Чтобы прекратить охоту, лучшим вариантом было обрести новую личность, которая позволит ему легально существовать внутри системы.

Затаиться, не привлекая внимания, начать всё сначала под видом обычного игрока и ждать момента для ответного удара.

И Я Цин знал, что в подземелье Могильщика как раз появился такой новичок.

Подземелья класса D обычно служили испытанием для новичков и были одиночными.

Одиночный режим — это защита для новичков, ведь если они сразу попадут в групповое подземелье, хитрые ветераны легко могут подставить их и погубить.

Игроков в Саду Вечности было не так много. И хотя новички прибывали ежедневно, смертность среди них была пугающе высокой. Если так пойдет и дальше, все просто вымрут.

Кому нужна игра, в которой нет игроков?

Система принимала меры, чтобы сохранить популяцию и повысить выживаемость новичков.

Одиночный старт был одной из таких мер. Я Цин помнил, что несколько лет назад, когда он сам начинал, никакой защиты не было — игровая среда тогда была куда более жестокой.

Впрочем, в глазах нынешнего Я Цина эта защита была лишь способом загнать жертву в ловушку.

Этот новичок, запертый в подземелье Могильщика, был для него лишь агнцем на заклание.

Я Цин прошел по пустынной горной дороге. Поместье Гасколл было уже недалеко. Он мог бы добраться туда быстро, чтобы найти единственного игрока в этом подземелье.

Но прежде чем забрать личность новичка, нужно было подготовиться.

У каждого игрока в Саду Вечности есть Часы игрока, обычно на левом запястье. Снять их невозможно никаким способом — даже если отрубить руку, они появятся в другом месте.

Это удостоверение личности, доказательство связи с системой и инструмент слежки.

Если Я Цин просто подойдет к новичку, его часы синхронизируются и передадут сигнал системе.

Его тут же вычислят, и ближайшие Посланники N окажутся на месте в считанные секунды. Действовать в лоб — значит добровольно лезть в петлю.

Нужна маскировка.

Я Цин подождал немного под проливным дождем на дороге.

Как он и ожидал, вдалеке, разрезая тьму, показались фары черного седана. Я Цин поднял руку, останавливая машину.

Темный лес, пустынная дорога, проливной дождь, мигающие фонари и одинокая фигура на обочине.

Владелец седана, привлеченный видом Я Цина, притормозил и остановился рядом. Стекло опустилось, и показалось лицо водителя.

Молодой человек в белой рубашке и темно-синих джинсах, не старше тридцати. Типичный европеец: каштановые вьющиеся волосы, карие глаза, правильные черты лица — весьма

симпатичный парень.

Я Цин знал, как его зовут. Джоб, NPC подземелья Могильщика.

По сюжету Джоб был подлым мерзавцем, скрывающимся под маской порядочности.

Джоб был владельцем номера телефона, заканчивающегося на 3570. Он был другом Тана еще со школы. В глазах Тана Джоб был открытым, общительным и надежным парнем.

Но, к сожалению, Тан никогда не знал своего друга по-настоящему.

Настоящий Джоб был бездельником, подлецом и жадным вором. Он рано бросил школу, связался с сомнительными личностями и несколько лет сидел на наркотиках.

Пять лет назад, под кайфом, Джоб ворвался в дом Тана и, возжелав его девушку Монану, воспользовался отсутствием друга и надругался над ней, замучив до полусмерти.

Когда действие наркотиков закончилось, Джоб, осознав содеянное, запаниковал.

Боясь разоблачения и тюрьмы, он решил замести следы. Положил потерявшую сознание Монану в чемодан, вывез в лес, выкопал яму и заживо закопал ее, после чего в спешке скрылся.

Самое ужасное, что он так и не понес наказания.

В то время в городе Мартин орудовал серийный убийца по прозвищу Могильщик, который использовал тот же почерк — закапывал своих жертв живьем.

Тело Монаны нашли, но полиция решила, что это дело рук Могильщика. Они охотились за маньяком, никто не заподозрил Джоба, и он вышел сухим из воды, дожив до сегодняшнего дня.

Но жить ему оставалось недолго.

<http://bllate.org/book/20570/2055296>