

Система «Игра в сказки» подключается...

Подключение завершено, создание персонажа — 1%

20%

50%

.....

100%

Мин Шу открыл глаза, и в нос хлынул поток свежего воздуха, вызвав у него легкое головокружение.

Органы чувств постепенно приходили в норму, и он поднял руку, заслоняясь от яркого солнечного света.

Системные подсказки продолжали звучать.

Декорации подземелья расставлены.

Житель деревни на месте.

Обнаружена новая подсказка сюжетной линии. Желаете просмотреть её немедленно?

.....Сюжетная линия? Мин Шу всё ещё пребывал в растерянности и, колеблясь, нажал на панели заданий Да.

Подсказка сюжетной линии:

Это богатая деревня, её жители трудолюбивы, просты, добры и дружны, однако в глубине горных лесов скрывается опасное создание — оборотень.

Оборотни коварны, вероломны, кровожадны и жестоки, они находят удовольствие в истязании жителей деревни. Днем они прячутся среди людей в человеческом облике, а с наступлением ночи призывают стаю волков для нападения на селение. Лишь в ночь полнолуния они сбрасывают личину и превращаются в свирепых человекоподобных зверей с синими лицами, клыками и огромной силой, чье тело с головы до ног покрыто черной шерстью...

Подсказка содержала всего эти два абзаца, и как бы Мин Шу ни листал дальше, там больше ничего не было.

Значит, это подземелье с упором на сюжет?

Мин Шу угодил сюда совершенно неожиданно. Он был новичком и еще не обладал правом самостоятельно выбирать подземелья.

В прошлом ему доводилось играть лишь массовку, пушечное мясо и незначительных второстепенных персонажей, чья роль сводилась к созданию атмосферы для антуража подземелья, за что он получал лишь жалкие крохи очков.

Мин Шу огляделся и понял, что находится в лесу.

Здесь буйно разрослась трава, тени деревьев покачивались на ветру, яркое солнце пробивалось сквозь листву, а из-под ног уходила вдаль извилистая тропинка.

Поблизости, кроме Мин Шу, был еще один человек.

На вид ему можно было дать лет восемь-девятьнадцать, у него была стройная фигура и красивое лицо, а одет он был в темно-коричневую накидку с капюшоном.

В одной руке он держал сосновую шишку, а в другой — грубую плетеную бамбуковую корзину, и как раз смотрел в эту сторону.

Это игрок? Или житель деревни?

Мин Шу попытался поприветствовать его:

— Привет?

Их разделяло расстояние в несколько деревьев. Услышав голос Мин Шу, юноша сделал шаг и направился к нему.

Подойдя ближе, юноша приподнял уголки губ в улыбке:

— Привет.

В этот момент снова раздался голос Системы.

Задание подземелья активировано.

Динь-дон — Основное задание опубликовано.

Задание 1: Пожалуйста, отпустите на волю свою истинную природу и повалите стоящего перед вами жителя деревни!

Холодный механический голос Системы в сочетании с чуть приподнятой интонацией звучал довольно странно.

Мин Шу растерялся: отпустить на волю истинную природу? Какую еще природу?

Его внимание привлек внезапно появившийся квест, полный непонятного и озадачивающего смысла. Янтарные глаза потеряли фокус, и весь его вид выражал абсолютную растерянность.

Юноша с бамбуковой корзиной невозмутимо оглядел Мин Шу и спроектировал вопрос:

— Ты здесь один?

Мин Шу пришел в себя и первым делом закрыл системную панель:

— Угу.

Основное задание состояло всего из одной этой фразы, но если он не ошибался, под жителем деревни подразумевался стоявший перед ним юноша.

Судя по скудному прошлому опыту Мин Шу, этот парень, скорее всего, был местным жителем, который на входе в подземелье должен направлять игроков и запускать сюжет.

Что же до фразы из первого задания «отпустите на волю истинную природу и повалите жителя деревни», Мин Шу не понимал её значения и решил пока выждать.

Юноша снова спросил:

— Откуда ты? Кажется, я тебя раньше не видел.

Это, похоже, была излюбленная фраза всех NPC-проводников, и Мин Шу наугад указал направление.

Юноша проследил за его жестом взглядом, но тут же отвел его, задержавшись на лице Мин Шу

с ноткой бдительности и пытливости.

Незнакомец, в одиночку объявившийся в лесу, одетый в самые простые, ничем не примечательные серо-бурые грубые льняные одежды, но при этом обладающий поразительной внешностью.

Мин Шу не замечал этого и поинтересовался:

— Не мог бы ты проводить меня в деревню?

Судя по подсказкам, карта подземелья должна была находиться именно в селении, а чтобы добыть больше информации о сюжете, нужно было войти туда и поискать зацепки.

Юноша на мгновение замолчал и кивнул:

— Хорошо.

Всё прошло как-то подозрительно гладко... Мин Шу вздохнул с облегчением и улыбнулся юноше.

Юноша слегка опустил ресницы, отводя взгляд:

— Следуй за мной.

Он положил шишку в корзину и зашагал по тропинке вперед, а Мин Шу поспешил следовать за ним.

Всё здесь было для Мин Шу чужим. Ему приходилось лишь догадываться, к какому типу относится это подземелье, одиночное оно или многопользовательское, он тоже не знал.

Но после входа в любое подземелье пути назад не было — оставалось лишь попытаться пройти его, успешно получить награду и покинуть локацию, либо потерпеть неудачу и понести наказание.

Награды и штрафы обычно зависели от сложности подземелья. Мин Шу помнил, что перед самым перемещением смутно слышал, как Система упоминала что-то о сказках...

Есть ли в библиотеке подземелий те, что связаны со сказками? Мин Шу не мог припомнить, но по сравнению с какими-нибудь Ночными ужасами или Похоронным экспрессом подземелье со словом «сказка» в названии звучало весьма мирно и безмятежно.

К тому же сюжетные подземелья чаще всего были довольно простыми: нужно лишь следовать сюжету и не сворачивать в неверном направлении.

К тому же он — новичок, чей общий счет очков не дотягивал даже до трехзначного числа, так что в высокие сложности его бы и не пустили.

Мин Шу открыл другие вкладки панели, пытаясь найти еще какие-нибудь подсказки.

Степень выполнения задания: 0%.

Снято одно очко жизни, скоро произойдет откат.

Точка сохранения не обнаружена, будет произведен сброс подземелья.

Декорации подземелья расставлены.

Житель деревни на месте.

Мин Шу снова открыл глаза. Он еще не до конца отошел от прошлой смерти и беспомощно рухнул на землю.

Его колотила дрожь. Он судорожно и мелко дышал, всё еще не оправившись от пережитого ужаса, а из глаз непроизвольно катились слезы.

Слишком реально... Всё было до ужаса реально, казалось, он действительно умер, а шея до сих пор ныла от боли.

Мин Шу коснулся своей шеи — ладони покрылись холодным потом, а страх перед лицом смерти был столь силен, что его едва не тошнило.

Он всего лишь неопытный новичок, и в прошлых подземельях от него требовалось разве что пострадать других игроков страшными рожами, а опасных заданий он никогда не получал.

Разве это не сказочное подземелье... почему всё оказалось совсем не так, как он себе представлял поначалу?

Мин Шу вытер лицо рукавом, заставляя себя успокоиться.

Перед самой смертью Система зачитала новую сюжетную подсказку, упомянув, что оборотни боятся изделий из серебра.

Вспомнив тот серебристо-серый камень и жгучую боль при соприкосновении с кожей, Мин Шу практически во всем разобрался.

Его роль в подземелье — оборотень.

А значит, под «отпусанием на волю истинной природы» в основном задании подразумевалась волчья натура.

Послышались приближающиеся шаги. Возле Мин Шу замерла чья-то фигура, и раздался слегка знакомый голос:

— Ты...

Мин Шу поднял голову и инстинктивно вжался в землю.

Это был тот самый юноша, который убил его мгновением ранее.

Из-за гибели Мин Шу подземелье сбросилось, и он снова вернулся в тот же самый лес.

Сброс и откат действовали одинаково: сейчас юноша не должен был помнить о том, что произошло раньше.

Но Мин Шу помнил, как этот самый «житель деревни», секунду назад бывший с ним так мил, в следующее мгновение взмахнул ножом и перерезал ему горло.

Промежуток между смертью и возвращением в подземелье оказался слишком коротким, не оставив Мин Шу времени прийти в себя. Наткнувшись взглядом на руки юноши, он насильственно заставил себя отбросить воспоминания и дрожащим голосом произнес:

— Я...

Заметив это, юноша опустил плетеную корзину и присел на одно колено.

Такое положение сократило расстояние между ними до минимума. Затаив дыхание, Мин Шу снова немного отпрянул назад, пока спина не уперлась в стволы деревьев.

Из-за своей внешности Мин Шу выглядел моложе своих лет — на вид ему было семнадцать-восемнадцать.

Он был невероятно хорош собой: утонченные, изящные черты лица, на бледных щеках еще блестели следы от слез, пальцы судорожно сжимали ткань одежды, покрасневшие глаза

испуганно и неуверенно глядели на юношу.

При их первой встрече Мин Шу вел себя беспечно и бесстрашно, появившись в одиночестве в опасном лесу без малейшего намека на осторожность.

Теперь же он выглядел совершенно растерянным, а страх и робкая боязнь читались на каждом дюйме его лица, что делало его невероятно убедительным.

Выглядело так, будто он только что пережил нечто ужасное. Юноша слегка нахмурился, смягчая голос:

— Не бойся, я не причиню тебе вреда.

Мин Шу слегка затрепетал ресницами и промолчал.

— Почему ты здесь один? — осведомился юноша. — Где твоя семья?

Мин Шу не знал, что ответить: он по-прежнему опасался юноши и молча покачал головой.

Его реакция больше походила на реакцию человека, пережившего тяжелейший шок и потерявшего способность говорить.

Юноша продолжил расспросы:

— Вы потерялись или...

До деревни отсюда было недалеко, в окрестностях время от времени шныряли хищники, не говоря уже о зловещих оборотнях.

Лицо незнакомца было ему незнакомо, и, возможно, он был странником из других мест, случайно забредшим сюда.

Но на его одежде не было крови, и оставалось загадкой, с чем именно он столкнулся.

Мин Шу снова покачал головой. Юноша бросил взгляд на небо и на мгновение задумался.

— Скоро стемнеет, — быстро приняв решение, он попытался протянуть руку и коснуться плеча Мин Шу. — В лесу небезопасно, давай я сначала провожу тебя в деревню, хорошо?

Не так давно это Мин Шу просил юношу указать дорогу, а теперь тот сам испрашивал его

согласия.

Мин Шу уставился на протянутую руку: длинные пальцы с отчетливыми суставами, на кончиках и ребрах ладоней виднелись мозоли.

Именно обладатель этой руки, едва удостоверившись в его личности, без малейших колебаний лишил его жизни.

Если он снова пойдет с юношей, тот наверняка опять станет испытывать его серебряными слитками.

Но если отказаться, не заподозрит ли парень чего-нибудь неладного?

Мин Шу не улыбалась перспектива умирать во второй раз, и любой выбор казался ему смертельно опасным.

Не произнося ни слова, юноша убрал руку и запустил её в карман одежды, будто собираясь что-то достать.

И без того хрупкие нервы Мин Шу снова натянулись, но он увидел, как юноша извлек на свет чистый носовой платок.

Юноша снова протянул руку и мягко, бережно стер со щек Мин Шу следы слез.

Мин Шу на миг замер, внезапно осознав: возможно, его реакция на появление юноши заставила того о чем-то заблуждаться.

Он предстал в образе слабого существа, и отношение юноши к нему изменилось.

Мин Шу украдкой открыл системную панель — вкладка «Информация о персонаже» уже обновилась.

Имя: Мин Шу

Пол: Мужской

Возраст: 19

Роль в подземелье: Оборотень

Он — оборотень, и задание 1 выполнить сейчас точно не получится, ведь стоящий перед ним «житель деревни» — орешек явно не по зубам.

За неимением других зацепок, затесаться в деревню и действовать по обстановке было лучшим решением, а поскольку Мин Шу — оборотень, ему необходимо было маскироваться.

Сейчас казался самый подходящий момент. Помедлив, Мин Шу робко перехватил платок из рук юноши и, пересилив себя, кивнул.

<http://bllate.org/book/20950/2124196>