

□Игра «Сказка» подключение к системе...□

□Подключение завершено, создание персонажа — 1%□

□20%□

□50%□

.....

□100%□

Мин Шу открыл глаза. Поток свежего воздуха хлынул в ноздри, на мгновение вызвав головокружение.

Чувства постепенно обострились. Он поднял руку, прикрываясь от слепящего солнечного света.

Системные уведомления продолжали звучать одно за другим.

□Декорации подземелья расставлены□

□NPC на месте□

□Обнаружена новая подсказка по сюжету. Желаете просмотреть немедленно?□

.....Сюжет? Мин Шу, всё ещё пребывая в замешательстве, в нерешительности выбрал «Да» на системной панели.

□Подсказка по сюжету□□

□Это процветающая деревня, жители которой трудолюбивы, простодушны и доброжелательны. Однако в глубине густого леса скрываются опасные существа — оборотни.□

□Оборотни коварны, жестоки и кровожадны, они находят удовольствие в мучениях сельчан. Днем они прячутся среди людей в облике человека, а по ночам призывают стаи волков для нападений. Лишь в ночь полнолуния они сбрасывают маски, превращаясь в прямоходящих зверей с синими лицами, клыками, безграничной силой и телами, покрытыми густой черной шерстью...□

Подсказка состояла всего из этих двух абзацев. Мин Шу пролистал дальше, но там ничего не было.

Значит, это подземелье сюжетного типа?

Мин Шу попал сюда совершенно случайно. Он был новичком и еще не имел права самостоятельно выбирать подземелья.

В прошлом ему доводилось лишь играть роли массовки или второстепенных персонажей, обреченных на гибель — тех, что нужны лишь для создания атмосферы, чтобы заработать жалкие крохи очков.

Мин Шу огляделся и понял, что находится в лесу.

Повсюду заросли сорняков, тени деревьев колышутся от ветра, яркое солнце пробивается сквозь листву, а извилистая тропинка тянется от его ног вдаль.

Помимо Мин Шу, рядом был еще один человек.

Это был юноша лет восемнадцати-девятнадцати: статный, с красивым лицом, одетый в коричневый плащ-накидку.

В одной руке он держал сосновую шишку, в другой — грубую бамбуковую корзину. Он смотрел прямо на Мин Шу.

Это игрок? Или NPC?

Мин Шу решил поздороваться: Привет?

Их разделяло несколько деревьев. Услышав голос, юноша направился к нему.

Подойдя ближе, он приподнял уголки губ в улыбке: Привет.

В этот момент снова раздался сигнал системы.

□Задание подземелья активировано□

□Дзынь — получено основное задание□

□Задание 1: Пожалуйста, дайте волю своей натуре и повалите стоящего перед вами сельчанина!□

Холодный механический голос системы в сочетании с игривой интонацией звучал довольно странно.

Мин Шу растерялся. Дать волю натуре? Какой еще натуре?

Его внимание было приковано к внезапно появившемуся заданию, а в голове царило недоумение. Янтарные глаза затуманились, он выглядел совершенно сбитым с толку.

Юноша с бамбуковой корзиной невозмутимо разглядывал Мин Шу и спросил: Ты здесь один?

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

Основное задание состояло всего из одной фразы, но если он не ошибался, под сельчанином подразумевался этот самый юноша.

Судя по скудному опыту Мин Шу, этот парень был NPC, предназначенным для того, чтобы направлять игроков в начале сюжета.

Что же касается задания повалить сельчанина, Мин Шу не понимал смысла и решил пока выждать.

Юноша снова спросил: Откуда ты? Кажется, я тебя раньше не видел.

Это была стандартная фраза для NPC-проводника. Мин Шу наугад указал направление.

Юноша проследил за его жестом, тут же отвел взгляд, но в его глазах промелькнула настороженность и любопытство.

Чужак, появившийся в лесу в одиночку. На Мин Шу была самая простая одежда из грубой льняной ткани невзрачного серого цвета, но при этом у него было лицо, от которого захватывало дух.

Мин Шу не замечал этого и попросил: Не мог бы ты проводить меня в деревню?

Согласно подсказкам, карта подземелья должна находиться в деревне, и чтобы узнать больше, нужно найти там зацепки.

Юноша помолчал, затем кивнул: Хорошо.

Кажется, все идет гладко... Мин Шу облегченно выдохнул и улыбнулся юноше.

Тот опустил глаза и отвел взгляд: Идем за мной.

Он положил шишку в корзину и зашагал по тропинке, Мин Шу поспешил следом.

Здесь все было для него чужим. Он даже не знал, какой это тип подземелья — одиночный или командный.

Но из подземелья нельзя выйти до завершения, у него был только один путь: попытаться пройти его, получить награду и уйти, либо провалиться и принять наказание.

Награды и штрафы зависели от сложности. Мин Шу помнил, что перед входом система упоминала что-то о сказке...

Есть ли в библиотеке подземелий что-то связанное со сказками? Мин Шу не мог припомнить. Но по сравнению с названиями вроде Ночные ужасы или Поезд смерти, слово Сказка звучало довольно мирно.

К тому же, сюжетные подземелья обычно просты: нужно просто следовать сценарию и не сворачивать с пути.

К тому же, он всего лишь новичок с общим количеством очков меньше сотни, такие не попадают в сложные подземелья.

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

□Процент выполнения задания□: 0%

□Процент выполнения сюжета□: 2%

□Магазин□: откроется при 20% выполнения задания

Там также были разделы Карта, Детали персонажа, Список имен NPC и прочее, но

большинство из них были помечены как Ожидает исследования.

Мин Шу просмотрел панель и в самом нижнем углу нашел слово [Правила].

[Правила подземелья 1]

1. Успешное прохождение при выполнении задания более чем на 90% и сюжета на 100%.
Провал при обнулении очков жизни или совершении серьезной ошибки;
2. Раз в день можно бесплатно сохранить игру, время и место игрок выбирает сам;
3. Основные задания выдаются по расписанию, срок выполнения не ограничен. Если накоплено три и более невыполненных основных заданий, вычитается одно очко жизни;
4. Побочные задания активируются по сюжету, их нужно выполнить в срок. В случае провала или просрочки вычитается одно очко жизни;
5. Скрытые задания игроки должны находить самостоятельно;
6. За выполнение заданий начисляются очки, которые можно потратить в магазине (только в рамках этого подземелья);
7. Начальные очки жизни: 3.

Мин Шу обратил внимание, что правила озаглавлены как подземелье 1. Неужели это серия?

Начальные очки жизни — 3, значит, у него три жизни.

За выполнение заданий дают очки, а за провал отнимают жизни.

Мин Шу почувствовал, что подземелье может оказаться сложнее, чем он думал.

Он закрыл правила и открыл Детали персонажа.

[Имя] Мин Шу

[Пол] Мужской

[Возраст] 19

[Роль в подземелье] (Кажется, необычная, требуется подтверждение)

В деталях задания по-прежнему значился только один пункт, без ограничения по времени.

Мин Шу еще раз перечитал задание 1, но не нашел никакой полезной информации.

Он низко опустил голову, изучая панель, и не заметил, как юноша впереди остановился.

Мин Шу чуть не врезался в него. Подняв голову, он встретился взглядом с обернувшимся юношей.

Уже пришли? — Мин Шу огляделся и понял, что они все еще в лесу.

Скоро, — ответил юноша.

Он был выше Мин Шу. Его опущенные ресницы отбрасывали тень, а в темных зрачках отражалось лицо Мин Шу.

Как тебя зовут?

Начинается настоящий сюжет? Мин Шу помедлил: Мин Шу. Мин — как в слове светлый, Шу — как в слове уютный.

Юноша опустил корзину, сунул руку в карман плаща и неспешно произвел: Ты приезжий? Для входа в деревню нужен деревянный пропуск, у меня как раз есть лишний, я дам его тебе.

Глаза Мин Шу блеснули: Спасибо тебе.

Его реакция заставила юношу на секунду замереть. Затем он достал деревянную табличку размером с пол-ладони, на которой было вырезано: Деревня Сянкоу.

Мин Шу взял табличку, и в этот же миг вместе с ней ему в руку упал какой-то предмет.

Похоже, он случайно выпал из кармана юноши. Это было нечто вроде неровного камня, чуть больше кончика пальца, блестящее серебром на гладких участках.

Мин Шу не успел среагировать, как ладонь, коснувшаяся камня, пронзила острая боль, словно от ожога.

— Ссс... — он разжал пальцы, и табличка вместе с камнем упали в траву.

Мин Шу посмотрел на ладонь: кожа в месте соприкосновения почернела, но быстро восстановилась.

Что это такое? — он сжал запястье и в недоумении поднял голову.

В этот момент одно за другим посыпались уведомления системы.

□Вы разоблачены! Постарайтесь как можно скорее сбежать от сельчанина.□

□Обнаружена новая подсказка по сюжету. Желаете просмотреть немедленно?□

Мин Шу было не до подсказок. Он увидел, что лицо юноши стало холодным, а в глазах читались крайнее отвращение и ненависть.

Волк.

Он произнес это слово, сжимая в правой руке короткий нож.

Даже такой нерасторопный, как Мин Шу, понял, что юноша намерен его убить.

Он в панике отступил на шаг: Постой... может, это какое-то недоразумение?

Мин Шу открыл новую подсказку, желая узнать, что происходит.

□Подсказка по сюжету□□

□Сельчане, натерпевшиеся бед, решили дать отпор. Сначала дела шли неважно: оборотни наиболее уязвимы, когда нет полнолуния, но они идеально маскируются под людей, и их крайне трудно обнаружить.□

Механический голос системы звучал у него в ушах, а в это же время юноша с невероятной скоростью оказался позади и полоснул его ножом по горлу.

Мин Шу не успел даже дернуться. Боль и все ощущения были пугающе реальными, он даже слышал, как острый клинок рассекает кожу.

Хлынула кровь, перекрывая аромат лесных цветов.

□До тех пор, пока однажды Юань Чэнь, младший сын старосты, не спас в лесу говорящий гриб.□

□В благодарность маленький гриб рассказал ему, что оборотни боятся серебряных изделий: даже малейшее прикосновение причиняет им невыносимую боль.□

Юноша разжал руку и бросил Мин Шу на землю. Он не мог издать ни звука, а перед глазами все плыло.

Перед тем как окончательно потерять сознание, Мин Шу увидел кровь на траве и холодный взгляд юноши, который наклонился и поднял упавший серебряный слиток.

—

□Игрок потерял жизненные показатели, задание провалено□

□Вычтено одно очко жизни, выполняется откат□

□Точка сохранения не найдена, выполняется сброс подземелья□

□Декорации подземелья расставлены□

□NPC на месте□

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

Его колотило, он судорожно хватал воздух, а слезы сами собой катились из глаз.

Слишком реально... все было слишком реально. Казалось, он действительно умер, и шея до сих пор ныла от боли.

Мин Шу коснулся шеи, ладони были влажными от холодного пота, а страх смерти вызывал тошноту.

Он всего лишь неопытный новичок. В прошлых подземельях ему максимум приходилось пугать

других игроков, он никогда не получал таких опасных заданий.

Разве это не сказочное подземелье? Почему все совсем не так, как он представлял?

Мин Шу вытер лицо рукавом, заставляя себя успокоиться.

Перед смертью система выдала подсказку о том, что оборотни боятся серебра.

Вспомнив тот серебристо-серый предмет и жжение на коже, Мин Шу окончательно все понял.

Его роль — оборотень.

Значит, задание дать волю природе означало раскрыть свою сущность оборотня.

Послышались шаги. Кто-то встал перед ним, и раздался знакомый голос: Ты...

Мин Шу поднял голову и инстинктивно отпрянул.

Это был тот самый юноша, который только что его убил.

Из-за смерти Мин Шу подземелье сбросилось, и он снова оказался в лесу.

Сброс и откат работают одинаково: юноша не помнит того, что произошло.

Но Мин Шу помнил все. Этот сельчанин, секунду назад такой дружелюбный, в следующую же мгновение перерезал ему горло.

Времени между смертью и возвращением было слишком мало, Мин Шу не успел прийти в себя. Глядя на руки юноши, он заставил себя не вспоминать тот момент и дрожащим голосом произнес: Я...

Увидев это, юноша опустил корзину и присел на корточки.

Это сократило дистанцию, и Мин Шу затаил дыхание, отступая, пока спина не уперлась в дерево.

Из-за внешности Мин Шу выглядел моложе своих лет, лет на семнадцать-восемнадцать.

Он был красив, изящен, с бледным лицом, на котором блестели слезы. Он крепко сжимал в кулаках одежду, его глаза покраснели, а взгляд был полон испуга и смятения.

В прошлый раз Мин Шу был беззаботен, вел себя свободно и не проявлял осторожности, оказавшись в опасном лесу.

А сейчас он выглядел напуганным, страх и робость были написаны на его лице — это выглядело очень убедительно.

Казалось, он пережил что-то ужасное. Юноша слегка нахмурился и смягчил тон: Не бойся, я не причиню тебе вреда.

Мин Шу дрогнул ресницами, но промолчал.

Ты почему здесь один? — спросил юноша. — Где твоя семья?

Мин Шу не знал, что ответить. Он все еще опасался юноши и просто молча покачал головой.

Его реакция выглядела так, будто он был в таком сильном шоке, что не мог говорить.

Юноша снова спросил: Вы потерялись? Или...

До деревни было далеко, в лесу водились дикие звери, да и оборотни бродили где-то поблизости.

Мин Шу выглядел чужаком, возможно, он просто проходил мимо. Но на нем не было следов крови, и было непонятно, что с ним случилось.

Мин Шу снова покачал головой. Юноша взглянул на небо и задумался.

Скоро стемнеет, — решил он и попытался коснуться руки Мин Шу. — В лесу небезопасно. Давай я провожу тебя в деревню, хорошо?

Еще недавно Мин Шу просил его проводить, а теперь юноша сам предлагал помощь.

Мин Шу смотрел на протянутую руку: длинные пальцы с четкими суставами, мозоли на ладонях и подушечках.

Именно хозяин этой руки, удостоверившись в его личности, хладнокровно убил его.

Если он снова пойдет с ним, юноша наверняка снова попытается проверить его серебром.

Но если отказаться, не вызовет ли это подозрений?

Мин Шу не хотел умирать во второй раз, но оба варианта казались ему опасными.

Он промолчал. Юноша убрал руку и полез в карман, словно собираясь что-то достать.

Мин Шу, чьи нервы и так были на пределе, снова напрягся, но увидел, что юноша достал чистый платочек.

Юноша снова протянул руку и осторожно вытер слезы с лица Мин Шу.

Мин Шу замер. Наконец он понял: возможно, его реакция заставила юношу сделать неверные выводы.

Он предстал в образе слабого, и отношение юноши изменилось.

Мин Шу украдкой открыл системную панель. Данные в Деталях персонажа обновились.

Имя Мин Шу

Пол Мужской

Возраст 19

Роль в подземелье Оборотень

Он оборотень, и первое задание сейчас точно не выполнить — с этим сельчанином шутки плохи.

В отсутствие других зацепок, лучший выбор — пробраться в деревню и действовать по обстоятельствам. А так как Мин Шу оборотень, ему нужно маскироваться.

Сейчас был самый подходящий момент. Мин Шу медленно взял платок из рук юноши и, собравшись с духом, кивнул.

<http://bllate.org/book/21796/2255182>