

- Нет. - Щелчок. - Нет. - Щелчок. - Нет. - Щелчок. - Нет! - Хизер откинулась назад на ступеньках склепа и прикрыла глаза рукой.

- Почему вся женская одежда такая открытая? - Крикнула она, ни к кому конкретно не обращаясь. Она посмотрела вниз, щелкнула по следующему изображению и увидела наряд, который был лишь немного шире, чем пояс, с шелковой набедренной повязкой и фиолетовым шарфом, небрежно прикрывающим грудь.

- А что, если подует ветер? - Фыркнула она, глядя на изображение. - Я же опозорюсь!

- Что ты делаешь? - Спросил Фрэнк, поднимаясь на вершину лестницы.

Хизер вздохнула и подняла свою панель. - Ищу, что бы надеть! Тот, кто придумал эти наряды, явно не считал, что женщины должны быть одеты.

- По-моему, это придумали женщины, - сказал он.

- Что?! - Возмутилась Хизер. - Какая женщина захочет бегать в одежде, не прикрывающей ничего, кроме плеч и лодыжек?

- Их много, - сказал Фрэнк. - Один из обычных классов - портной, и они могут создавать одежду для игроков. Вот откуда берется большая часть того, на что ты смотришь.

Хизер посмотрела на свою панель и нахмурилась. - Значит, все это придумали игроки?

Фрэнк кивнул, и Хизер поморщилась.

- Держу пари, что они все мужчины!

- Я знаю, что некоторые женщины были мужчинами, - сказал Фрэнк.

- Что? - Снова удивилась Хизер, садясь.

- Ты можешь выбрать свой пол, помнишь?

Хизер вспомнила предыдущий разговор и обдумала его.

- Значит, женщины, которые создают эти наряды, когда-то могли быть мужчинами?

- Некоторые из них - точно, - кивнул Фрэнк, почесывая голову.

- Тогда моя точка зрения остается в силе!

- Должен быть способ выбрать одежду по умолчанию, - сказал он. - Там есть наряды, которые добавили Посетители.

Хизер пришлось хорошенько поискать, но в конце концов нашла основные наряды. К сожалению, среди них был и ее сарафан.

- Не могу поверить, что люди считают этот наряд плохим, потому что он длинный, - вздохнула она.

- Какой наряд? - Спросил Фрэнк, спускаясь по лестнице.

- Сарафан, который был на мне. Эти три придурка смеялись надо мной за то, что я его надела.

- Мне показалось, что он выглядит старомодно, но тебе он очень шел, - сказал Фрэнк.

Она посмотрела на него с легкой улыбкой. - По крайней мере, хоть кто-то ценит простой стиль.

- Так что же ты ищешь?

- Что-нибудь такое, что я смогу надеть в город, и не выглядеть слишком доступной, - сказала она.

- Ты хочешь пойти в город?

Хизер улыбнулась. - Я хочу посмотреть, на что он похож. Я не задержусь там надолго.

- До города три дня пути.

- Что?! - Воскликнула она в третий раз. - Ты мне этого не говорил!

- Я не думал, что это имеет значение, - сказал он, пожимая плечами.

- Вчера ты собирался отпустить меня в город. Одна я бы потерялась. Или меня бы съели ниллаки.

- Я бы пошел с тобой, - сказал он.

Она остановилась и посмотрела в его желтые глаза.

- Seriously? Так далеко?

- Идти до города примерно как два раза до леса. Оттуда его можно увидеть, и ты могла бы пойти самостоятельно.

- И ты бы защищал меня всю дорогу туда?

- Наверное.

- Но, твое кладбище? - Спросила она. - Тебе не нравится слишком долго отсутствовать. Что, если бы с ним что-то случилось?

- Наверное, я бы его перестроил.

- Но ты так медленно приобретаешь опыт. Разве это не отбросит тебя назад?

Он снова почесал затылок и пожал плечами. - Думаю, немного, но по крайней мере ты будешь в безопасности.

Она снова повернулась к своей панели и закусил губу. - Спасибо, что был так добр ко мне.

- Всегда пожалуйста, - сказал он со вздохом, и прошаркал мимо нее, направляясь к туннелю.

Она наклонилась в сторону и попыталась взглянуть в темноту, когда любопытство взяло верх.

- Так...что там? - Спросила она.

- В туннеле?

- Да, - кивнула она, наклоняясь как можно дальше от лестницы.

- Еще две комнаты и еще одна лестница, ведущая в один из других склепов.

- И это все?

- Средняя комната - мое логово, - сказал он. - Если хочешь, можешь спуститься и посмотреть.

Хизер встала, отнесла свою панель и косу в арочный туннель и посмотрела вниз на извилистый коридор.

- Почему я могу здесь видеть? - Спросила она.

- Это волшебный свет. Он делает туннели мрачными, но освещает их.

- О, - сказала она, оглядываясь вокруг. Потолок туннеля достигал восьми футов в высоту и слегка выгибался посередине. Стены выглядели как утрамбованная земля, с которой местами свисали корни. Вдоль арки тянулась паутина, а на стене виднелись царапины, похожие на следы когтей. Когда туннель повернул, она оказалась в дверном проеме из каменных блоков.

- Так это твоя комната? - Спросила Хизер, входя в комнату.

Пол комнаты был отделан черным мрамором. По углам справа от нее стояли два металлических столба. У каждого наверху горело фиолетовое пламя, которое заливало комнату странным сиянием. Слева у стены стоял длинный деревянный стол, а справа - несколько больших керамических кувшинов вокруг одной из ламп. В самом центре комнаты находилась земляная яма с темной, затхлой почвой. Ключья белого тумана выползали из этой ямы и рассеивались в комнате.

- Так где же ты спишь?

- Вон там, в земле, - ответил он, указывая на яму.

- Ты спишь в земле?

- Я упырь, - напомнил он ей. - Мне вообще не нужно спать, но если я сплю в земле, то выздоравливаю быстрее. Если меня убьют на моем кладбище, здесь я оживу.

- И ты ложишься туда? - Спросила она, глядя на яму.

Он покачал головой. - Я зарываюсь в нее.

- Как ты дышишь?

- Я и не дышу, - сказал он. - Никто из нежити не нуждается в дыхании. Мы не можем заболеть, и на нас действуют очень немногие яды.

- Так ты совсем не дышишь?

Он кивнул.

- Значит, ты можешь оставаться под водой столько, сколько захочешь? - Спросила она.

- Я мог бы остаться под водой навсегда, - ответил он. - Но я не хочу этого делать.

- Хм, - ответила она, обдумывая преимущества нежити.

- Нежить также не очень восприимчива к жаре или холоду. Должно быть очень жарко или холодно, чтобы мы заметили это.

- Значит, огонь тебе не повредит?

- Огонь все еще сжигает нежить. На самом деле, некоторые виды нежити особенно уязвимы для огня. Но мы могли бы весь день гулять под солнцем пустыни и прекрасно чувствовать себя там, где человек рухнет.

- Ты имеешь в виду температуру, при которой человек может выжить в воде или теплой одежде.

- Да. Нам не нужна теплая одежда. Я мог бы ходить по снегу босиком. Большинство нежити гораздо более устойчивы к холоду, чем к теплу. Призраки вообще невосприимчивы к температуре.

- Значит, нежить довольно сильна? - Спросила она.

- Да, но никто не хочет играть за нее. Вначале нас было больше, но игроки открыли на нас охоту. Была группа игроков, которые играли за вампирское сообщество. Они смоделировали его после какой-то игры, в которую играли вместе. Но люди не переставали охотиться на них и убивать.

- Если они выбрали вампира, значит, они все еще вампиры, - заметила Хизер.

Фрэнк вздохнул. - Если твой персонаж убит достаточно раз, они позволяют тебе измениться.

- А они знают? - Спросила Хизер, теперь уже с любопытством.

- Я думаю, что это должно предотвратить такого рода проблемы. Если тебя убивают снова и снова, Посетители позволяют тебе стать тем, кого другие игроки не убьют.

Хизер видела в этом логику и очевидную проблему. Это только еще больше склоняло чашу

весов в пользу классов героев.

- Вот почему твое кладбище так далеко от города, - сказала она.

Фрэнк кивнул. - Если бы я был ближе, меня бы постоянно атаковали толпы игроков.

- Итак, если игроки не играют за монстров, с кем сражаются герои?

- В мире существует множество естественных рас. Ты даже можешь найти диких упырей. Каждая раса монстров имеет дикую версию того же рода. Итак, есть дикие вампиры, тролли, гоблины и драконы.

- Здесь есть драконы? - Спросила она.

Фрэнк кивнул. - Я никогда их не видел, но мне сказали, что они есть.

Хизер молча надеялась, что никогда их не увидит.

- Итак, герои сражаются против естественных монстров, потому что они изгнали всех игроков, - сказала она.

- Думаю, да. Я старался играть поближе к городу, но только несколько человек разговаривали со мной, а другие собирались большими группами, чтобы поохотиться на меня. Так я узнал о группе вампиров. Несколько дружелюбных игроков предупредили меня и сказали, что другие скоро придут искать меня.

- Потому что ты стоишь опыта, - сказала она, начиная понимать. - Таким образом, все герои только и занимаются тем, что третируют игроков-монстров.

- Герои иногда убивают друг друга, - сказал Фрэнк. - Они устраивают бои на арене или имитируют состязания, чтобы посмотреть, кто лучше.

- Это идиотизм, - она покачала головой.

- Почему? - Спросил он.

- Инопланетная раса приходит изучать нас, и мы показываем ей наши худшие качества, - сказала Хизер.

- Что ты имеешь в виду?

Хизер посмотрела на него и пожала плечами. - Что бы ты подумал об обществе, которое убивает себя снова и снова? Которое преследует тех, кто недостаточно красив для него? Что, если пришельцы уродливы по нашим меркам? Как ты думаешь, что они узнают о том, как мы будем относиться к ним?

Фрэнк оглядел комнату и покрутил пальцами. - Я никогда не думал об этом в таком ключе.

- А что, если они пытаются увидеть, как мыотреагируем на прямой контакт?

Фрэнк отвернулся и зашаркал по земляной яме. - Но это они сделали этот мир конкурентоспособным, - заметил он.

- Они основывали его на наших играх. А что, если они не понимают, зачем мы играем в них? - Предположила Хизер. - Они так отличаются от нас, что мы не можем понять, как общаться. Что, если они подумают, что наши игры - это общение?

- Они выяснили достаточно, чтобы мы поняли назначение этого мира, - сказал Фрэнк.

Хизер снова подумала об этом. Она вспомнила новость, когда выяснилось, что Посетители разговаривают через видеоигру. Она также помнила, что они много говорили в том тексте и что большая его часть все еще была не расшифрована. Приглашение к миру читалось примерно так: "Приходите, и мы научимся. Помогите нам узнать вас". - Теперь, когда она об этом подумала, это можно было бы воспринять по-разному.

- Я все еще думаю, что мы подаем им плохой пример, - сказала она, качая головой.

- Может, они тоже любят игры, - предположил Фрэнк. - Возможно, им нравится наблюдать за нами и смотреть, как мы соревнуемся.

- Может быть, - сказала Хизер.

Фрэнк вдруг поднял голову и начал поворачиваться

- Что такое?

- На кладбище кто-то есть, - сказал он.

- Мой знак сработал! - Воскликнула Хизер.

- Пойду посмотрю, кто это, - сказал он. - Не стесняйся, можешь исследовать другую комнату, но она больше похожа на первую.

Она смотрела, как он идет по туннелю, из которого они вышли, а потом начала бродить по комнате. На столе лежало оружие, с которым она была знакома только по фильмам. Одно из них, очевидно, было мечом, и там лежало еще несколько длинных ножей. Также она заметила топор с шипом на другом конце, а еще одна штука походила на бейсбольную битку, но имела металлические полосы с шипами.

- Наверное, он забрал это у игроков, - сказала она, проходя мимо керамических банок. Они были в половину ее роста высотой и выкрашены в выцветший синий цвет. Внутри она увидела монеты, золотые бусы и несколько украшений.

- А это золото, которое он у них забирает, - сказала она.

Хизер подняла голову, когда услышала крик, приглушенный слоями грязи. Она вернулась к банкам и попыталась выбросить из головы то, что должно было произойти.

Девушка решила рискнуть, пройдя по туннелю с другой стороны, и обнаружила пустую комнату, как и сказал Фрэнк. Она осторожно поднялась по каменным ступеням в верхнюю комнату. Мавзолей оказался пуст, но тяжелая деревянная дверь была открыта, и луч света проникал во мрак внутри.

Она подкралась к двери и выглянула наружу, когда ее сердце пропустило удар.

- Фрэнк? - Прошептала она.

<http://tl.rulate.ru/book/31484/695203>