

После убийства первого моба Рикки почувствовал себя увереннее, и дело пошло веселее. Перед тем как нанести удар, парень острил в адрес своих молчаливых врагов, тем самым концентрируясь на атаках. Эта методика была освоена им в детстве. Ещё будучи подростком, вступив в драку, он таким образом пытался раздражить противников, заставляя их вести себя неразумно. Как и учил его отец. Хотя, иногда это вспоминая, Рикки не совсем понимал, как ребёнок может вести себя разумно в драке? Разве что он посещает специальные спортивные секции?

Длинный вырубленный в скале коридор привел его в большую пещеру. На входе, где узкое горло тоннеля расширялось, сильно сквозило. Тянуло сыростью и плесенью. Освещение оставалось тусклым, поэтому противоположный конец пещеры тонул во мраке, и оценить масштаб опасности было сложно. Здесь скопление мобов было куда больше. То и дело слышалось шипение, которое издавали при ходьбе неповоротливые грибы, хруст щебня под их ногами и непонятный присвист, вероятно, так они общались между собой.

Парнем двигал азарт! Его глаза горели, по венам несся адреналин. Разве можно было сравнить тупую долбёжку по клавише, будь то выполнение квеста или простой гринд, и теперешнее полное погружение? Его охватило возбуждение и жажда узнать: что же дальше?

Время шло. Парень с каждой схваткой продвигался все дальше вглубь подземелья. Оно казалось просто огромным и от того нереальным. Кстати, тушки грибов не исчезали, как в игре, а продолжали валяться там, где их настигло скромное оружие Рика. Было похоже на то, что подземелье обновится лишь тогда, когда он его покинет. Единственное, что не нравилось Рикку, так это то, что с них не выпадало не то что дропа, но даже захудалого лута. Страдая синдромом мародёра, парень обычно собирал в играх всё подряд, радея за каждую монету и бесполезную шмотку наподобие сапогов новичка или ржавых гвоздей.

Одни пещеры сменяли другие. Некоторые были светлые, просторные, и запах в них стоял странный, но довольно приятный. Так пахнет в лесу после дождя: прелой листвой и свежестью.

Но встретились и пара пещер угрюмых и пугающих, да и смердело в них настоящим болотом. В процессе устроенного им гринда парень не замечал хода времени. Азарт гнал его к заветной цели. Лишь наваливающаяся усталость время от времени заставляла делать привалы и восстанавливать силы.

Это было, пожалуй, главное отличие от игры. Если в виртуальном мире ты мог положить полчища мобов, нажав кнопку мыши часами напролёт, и затекала у тебя от этого разве что спина и то место, что находится чуть ниже, то здесь вместо тыканья пальцем в мышку нужно было размахивать настоящим оружием.

Конечно, сил он прикладывал куда меньше, чем это потребовалось бы в реальном мире. Но всё же пришлось смириться с тем, что всё будет отнюдь не просто. Ведь нужно не только управляться с оружием, а ещё бегать, уворачиваться от ударов противника, совершая порой такие выверты, что позавидовал бы гимнаст. И будь сейчас здесь не его зеркальное отражение, а он сам, то Рикки вряд ли прошёл бы так далеко. Ведь он точно знал, что не способен на такое в реальной жизни.

Около десятка раз парень оказывался на краю гибели и лишь чудом вырывал победу из рук бешеных грибов, сагренных смертями своих товарищей. Чем глубже парень заходил в подземелье, тем разнообразнее становились его обитатели. Если сперва были только охранники-грибы, то позже ему довелось повстречать грибов-воинов, мечтателей, странников и много других разновидностей этих чудаковатых созданий.

Гриб-старик.

Уровень: 1

Ранг: Простой.

Эти старые сморщенные поганки являлись кем-то вроде растительных магов. Их атаки основывались на метании спор, выхлопе ядовитого дыма и стане с помощью корневидной системы, которая оплетала ноги жертвы, не давая двигаться в течение пары секунд. Именно из-за этих атак Рикки, начинающий убийца растительности, страдал больше всего.

Сейчас он подходил к очередной пещере. Кажется, эта была двенадцатая или тринадцатая по счёту. Рикки уже сбился с пути и напрочь заблудился. Он все чаще присаживался отдыхать. А последние три часа использовал лишь кинжал для охоты за головами.

Его любимым классом всегда был вор. Студент-археолог зачастую старался избегать сражений, предпочитая убийствам охоту за чужими сокровищами. Чистить карманы, пробираться в древние храмы и пещеры, залезать в богатые дома, минуя охрану и ловушки. Жизнь карманника и расхитителя захоронений в поисках легендарных артефактов — вот что было ему по нраву. Нудная раскачка до чёртиков надоедала, но это было необходимо, если твоему персонажу нужно стать сильнее.

Сейчас парню оставалось убить всего два гриба, чтобы выполнить задание Алакина.

Место, куда попал молодой человек, отличалось от всех тех пещер, через которые он сегодня прошел. Во-первых, она была гораздо больше по размеру. Своды округлого потолка поднимались вверх на многие метры. Это не было похоже на заброшенную шахту, скорее, на древние развалины Колизея. Помещение пронизывало множество каменных лестниц. Ему захотелось узнать историю этого места: что за строение могло располагаться в подземелье? Наверняка оно имело свою историю.

Казалось, что здесь даже атмосфера иная. Рикки замер, разглядывая руины. Взгляд его жадно скользил по стенам и уступам. Так обычно выглядят места, где затаилось множество головоломок, лишь преодолев которые он сможет добраться до цели.

Врагов пока видно не было, и он не спешил их искать.

«Странно, что в учебном подземелье есть что-то подобное».

— Ладно, давай-ка посмотрим, что тут у нас... — тихий голос Рикки гулко раздался в тишине.

Парень медленно пошел вдоль стены, исследуя каждый сантиметр разрушенной кладки.

Игры, основанные на решении головоломок, всегда могли дать какую-то подсказку. Подсветить предмет, направить игрока в нужную сторону, оповестить о том, что следует делать дальше. Но сейчас ничего такого произойти не могло. И парень, поняв это, озорно улыбнулся. Его мечта воплотилась в жизнь: игра, поиск тайн и решение загадок. О чем ещё грезить потомственному археологу?

— Так... Интересно, если этот данж обновляется, то остаются ли следы от прошлых посетителей или нет? Хотя по пути сюда я ничего такого не видел. Ха! Кажется, это не понадобится.

Ища зацепки, парень первым делом обратил внимание на наличие в этом месте одиннадцати одинаковых дверей. На каждой были изображены неизвестные знаки, которые издавали слабое красное свечение.

Они медленно и хаотично моргали, словно лампочки у огромного работающего роутера.

Обойдя пещеру несколько раз, он наконец решил обратить внимание на нечто, напоминающее здоровенную люстру висевшую наверху. Предмет имел форму колеса, обод которого был украшен теми же знаками, что и двери. Вот только их было двенадцать. Колесо в центре имело резьбу, крепилось на шест и служило подобием гайки. Всё это дело покрывал многовековой слой пыли.

Внимательно сравнив символы, Рик сделал вывод:

— Хм... Чёрт, символы на дверях и на колесе не похожи, разве что кроме парочки. Единственное, что понятно, так это то, что они расположены друг напротив друга. Только один знак остаётся без дела. И что мне это даёт?

Опустившись на одну из широких щербатых ступеней, парень прилёг. Глядя на четырёхметровое колесо, он продолжал размышлять вслух. Привычка, приобретенная за долгое время игр в одиночестве, въелась намертво.

— Интересно, быстро ли решали эту задачку до меня другие игроки? Если они все проходили дальше, значит, ответ лежит на поверхности.

Освещённая светло-красными камнями пещера напоминала горн кузнеца, но именно благодаря этому свету любитель решать головоломки смог получить подсказку. Разглядывая символы на ободке, он заметил, что они были не просто нарисованы или выгравированы на поверхности каменного круга. Эти замысловатые знаки, значения которых парень не понимал, были расположены на слегка выпуклых поверхностях.

Кнопки! Именно это слово первым пришло в голову, когда Рикки заметил эту деталь.

— Кажется, их нужно нажать...

Поняв, что от него требуется, парень взбежал на третий этаж и задрал голову. От лестничной площадки до колеса было метров шесть.

— Так. Попробуем попасть в любую из них, посмотрим, что из этого выйдет.

Натянув лук и прицелившись, Рикки выпустил стрелу, но та со смачным «вжы-ых» пролетела на пару десятков сантиметров ниже.

— Мда! В такую мишень сложно целиться, когда ты полный нуб. Грибы были крупнее, но даже в них я попадал с трудом. Лук — однозначно не моё оружие.

Пришлось потратить четыре стрелы, чтобы попасть в один из знаков, напоминающий то ли крест, то ли меч. Стрела вжала кнопку, и молодой человек услышал, как заскрипел какой-то механизм, будто что-то заело, но спустя несколько секунд всё прекратилось.

— Знакомый звук. Варианта два: либо механизм слишком стар и его заклинило, либо, прежде чем браться за неё, нужно нажать все остальные в правильной последовательности... Значит, это некий шифр, который... имеет до хрена комбинаций. Нда... Невесёленькая ситуация. Это же чертова уйма времени. И даже стреляя я наугад, то с моей точностью это число стремится к бесконечности. Где-то здесь должна быть подсказка...

Спустившись вниз, Рикки остановился у первой попавшейся двери и стал осматривать её более внимательно в попытках найти другие отличия, помимо самих знаков. Символом здесь оказалась короткая прямая горизонтальная линия. Не было ни цифр, ни чего-то хоть отдалённо напоминающего их. Символ продолжал равномерно мигать, игнорируя всё вокруг.

На каждом этаже было по три или четыре каменных двери-плиты, которые стояли, условно говоря, по кругу. Разнообразные символы не спешили подсказывать решение, ведь это были знаки другого мира.

— Да уж...сложновато...

<http://tl.rulate.ru/book/17654/360910>