— Сдаюсь... — тяжело вздохнув и опустившись на землю, парень положил руки на колени и только сейчас понял, что сильно проголодался. — К тому же, кажется, я изрядно здесь задержался.

По его прикидкам с момента попадания в коллизеоподобную пещеру прошло более трёх часов. И это не считая времени, потраченного на путь до неё.

«Не имея зацепки, я не смогу разгадать секрет. Тц! Досадно!»

Стрел было до обидного мало, и большинство из них оказалось повреждено. Подниматься вверх, стрелять, мазать и каждый раз бегать за ними вниз — только испытывать свои нервы и силы.

— Впервые в жизни мне так интересно добраться до решения загадки, но всё, что я могу сейчас, — это уйти с пустыми руками. Что за ерунда?! Остальные же как-то решили эту загадку!

Но сегодня парень слишком устал и проголодался, чтобы продолжать. Молодой человек поплелся на выход. Представ перед дворецким, он атаковал его расспросами:

— Мистер Алакин! Что делать, если я смог убить всех мобов, кроме двух? А та пещера с дверьми и символами? Как долго игроки обычно решают эту загадку? И последнее...

«Гр-р-р...» — вместо Рикки речь завершил его желудок. Собеседник понял, что тот хотел спросить, его лицо стало хмурым и будто слегка растерянным.

— Подождите. Для начала просуньте руку в это отверстие. — Взгляд мужчины был направлен на небольшую дырку возле входа в данж, на которую парень не обратил внимания.

— Что это?

— Для того чтобы монстры внутри появились вновь, необходимо их, скажем так, «оживить». Жизненная эссенция игроков как раз служит катализатором этого процесса.

Рикки напрягся.

— Опять? Вы же даже не предупредили меня об этом!

— А что бы это изменило? — Алакин смотрел невозмутимо, уверенный в своей правоте.

— Ну да, спорить смысла нет. Я понял, — недовольно пробухтел себе под нос Рик и засунул руку по локоть в отверстие.

— Эй!

Он выдернул руку и несколько секунд стоял, осматривая место укола, — та была цела и невредима.

— И во сколько мне влетела «реанимация» ваших монстров?

— Вам повезло, на данный момент эта тема изучена. Вот ещё пятьсот лет назад вам бы на этот вопрос не ответили. Магия и технология хорошо работают в тандеме. Количество отнятой жизни равно секундам, эквивалентным рангу монстра. В данном подземелье монстры слабые и стоят по секунде за особь.

— Кстати! — Рикки тут же зацепился за это. — В этом подземелье все монстры были только ранга «простой». А сколько вообще этих рангов?

— Всего шесть рангов, запоминайте. Простой, нормальный, серьёзный, страшный, безумный, титан.

— Э-э... Странная градация, ну ладно.

— Так. Раз с этим мы разобрались, ответьте: почему вы не смогли убить сто грибов?

— А я больше никого и не встретил. И ту загадку с дверьми и этой, как её, штуковиной под потолком тоже разгадать не получилось. На люстру которая похожа. Ну, вы поняли, да?

— Понятно. Эта пещера находится в самом конце. До неё вы должны были убить как минимум сто десять монстров. Хм... Не понимаю, как вы упустили остальных?

— Ну, признаться, пару раз я заплутал, но пёс с ним. Я хочу знать, как долго обычно решают ту загадку?

— Двери в этой комнате ещё не открыл ни один игрок.

— Что?! Почему? — Рикки недоверчиво посмотрел на васкар'гхо.

— Вы говорите так, потому что не хотите, чтобы кто-то шарился в этой пещере?

— Нет. Я говорю правду. Многие пытались, но бросали эту затею. Кто-то из-за того, что не

хотел тратить время на начальное подземелье для тренировок. Другие не верили, что там можно что-то найти. Третьи сдавались спустя несколько недель бесплодных попыток разгадать секрет. Ведь пока они там, как вы сказали «шарились», остальные начинали быстро подниматься и приобретать славу, знания и деньги.

— А что, если я захочу исследовать эту пещеру?

— Ваше право. Но вы не должны забывать про ежемесячную оплату в виде ресурсов.

— Вы про контракт?

— Да.

— Я это учту. Так что делать с оставшимися двумя грибами?

— Сто грибов — это норма для первого посещения. Вы должны были посмотреть, как всё работает, и решить для себя, хотите ли вы продолжать или нет. Чем дольше вы будете находиться в нашем мире, тем больше будете его узнавать. Увидите монстров размером с гору, существ, чьи силы нельзя понять, и узнаете секреты, которые потрясут ваше сознание.

— О-го... Вы бы, наверное, потрясно продавали товары... — Рикки заворожённо слушал глубокий голос, погружающий его в фантазии о приключениях, битвах, поисках сокровищ и разгадках тайн. — Но что значит «для первого посещения»?

— На самом деле вам нужно убить тысячу.

— Тысячу?! Зачем так много?

— Вы должны привыкнуть к оружию, к нашему миру, а ещё без определённого количества опыта невозможно понять главную суть нашего мира.

— Ну, раз уж мы заговорили об этом. Зачем нужен опыт? Ведь в играх, о которых вам говорили люди из моего мира, благодаря полученному опыту, герой может развиваться. Но здесь я не получаю уровни. Очки просто копятяся.

— К этому разговору мы вернёмся, когда вы убьёте нужное количество монстров.

— Раз такое дело, думаю, мне нужно вернуться в свой мир. Мой друг наверняка поднимет панику.

Волноваться о родителях не было смысла. Что мать, что отец — оба сумасшедшие и одержимые

археологи, которые путешествуют на автобусе-доме по древним захоронениям и храмам. Ведут съемки и продают фильмы для канала Discovery. Оба знамениты в своих кругах. Рик редко с ними видится из-за их не контролируемого «турне по развалинам». Вот и сейчас они на очередных раскопках, и если сын сам им не позвонит, то они могут месяц не вспоминать о нем, а потом звонить, как ни в чем не бывало. Часто они находятся в таких местах, где даже спутниковый телефон берет с трудом.

— У вас на Земле, насколько я знаю, с этим проблем не возникнет. Уверен, вашему другу уже объяснили, куда вы пропали, и что ему не стоит беспокоиться. К тому же не забывайте о разнице во времени. Десять дней здесь равны пяти там. Это не так уж много.

— Это как посмотреть... В любом случае я должен во всем убедиться сам.

— Ваше право.

— Думал, вы будете против. — Рикки взглянул на собеседника, не в тему подумав, чем тот занимался, пока ждал его все это время.

— Уже не раз говорилось, только вы решаете: остаться или уйти.

Рикки задумался над словами Алакина. Если Грейсон и правда не беспокоится из-за его отсутствия, то стоит ли раньше времени срывать? Ведь выпал такой шанс: насладиться своим увлечением с детства. Хотя, по-хорошему, сперва бы, конечно, убедиться, что там все в порядке...

— Так вы говорите, что в пещерах ещё остались живые грибы?

— Да.

— А можно мне, после того как я поем, продолжить исследования и зачистку?

— Вы платите своей собственной жизненной эссенцией и поэтому в праве проходить их столько, сколько потребуется.

— И ещё один вопрос. Вы говорили, что до меня уже пытались разгадать секрет этой пещеры. Может быть, у вас остались какие-то записи?

Всю следующую неделю Рикки провёл в охоте за грибами, вечерами просиживая в библиотеке.

Оказалось, он и вправду умудрился свернуть не туда. По его подсчётам в пещерах возрождалось сто двадцать-сто тридцать грибов за раз. Иногда появлялся эдакий король-гриб. Чудное существо, довольно неповоротливое, но оттого не менее опасное. Благо, что могло оно сражаться только в рукопашном бою. Хочешь не хочешь, а пришлось учиться стрелять. Рикки выбирал удобную точку, чтобы враг не мог до него добраться. Лишь находясь в безопасности, он оттачивал свое мастерство. В отличие от игр, здесь противник умирал в зависимости от места, куда пришлась атака или удар. Если они были смертельны, типа пробитого насквозь мозга или сердца, то будь он хоть трижды супер бойцом, ему крышка.

Помимо выносливости и беготни, существенным минусом было то, что всё своё снаряжение ему приходилось таскать в руках. И перед тем как начать битву, парню нужно было решить каким оружием сражаться, а какое отложить в сторону, чтобы по возможности успеть воспользоваться им в бою. Это было чертовски неудобно...

Иногда Рик возвращался в ту загадочную пещеру с дверьми и пытался найти зацепку, понять, что он пропустил. Но всё было безуспешно.

Рик так же пытался изучить все когда-либо сделанные энтузиастами и авантюристами записи о загадке пещеры. Но для этого нужно было разбираться в грамматике местного мира. Поэтому помимо стрельбы парню было необходимо начинать изучать местный язык.

8 день в мире Эхо.

Текущее время: 10:31

Рикки, в очередной раз зачистив коридоры, стоял на третьем этаже в пещере с дверьми и разглядывал так надоевшую за эти дни каменную люстру. С горем пополам и неохотной помощью Алакина, он расшифровал письма тех, кто когда-то исследовал пещеру, но их текст был бессмысленным и никак не помог.

Если верить словам дворецкого, то последним, кто пытался разгадать секрет, был некий профессор по имени Сакамото Тоши. Алакин утверждал, что существовала ещё одна потрёпанная тетрадь, которую тот забрал с собой в обмен на месяц жизни. Видимо, информация того стоила, но профессор все равно не смог разгадать секрет. По меркам этого мира дело происходило десять лет назад.

— Что ж, видимо, пока мне это не под силу. — Приняв такое решение, парень вернулся ко

входу и, заплатив жизненной эссенцией, предстал перед своим гидом. Перевыполнив план, он имел в своём активе достаточно опыта. За эти дни он узнал, что его количество определяется в зависимости от ранга убитого монстра помноженного на уровень.

Простой: 15 XP

Нормальный: 30 XP

Серьёзный: 60 XP

Страшный: 120 XP

Безумный: 250 XP

Титан: 500 XP

Помимо них имелись именные мобы, но опыт за них всегда давали по-разному.

— Господин Алакин! Я закончил.

— Сколько вы получили?

— Сейчас...

Текущее количество опыта: 15180 единиц

— Пятнадцать тысяч сто восемьдесят.

— Очень хорошо. Теперь я наконец-то могу показать вам самую приятную часть вашей тренировки. Со времени прихода сюда вы не видели других игроков, не могли общаться с ними и не покидали пределы территории рода Кархакар. Но теперь испытание пройдено, и мы направимся в один из Центров развития игроков.

— Отлично. От вида грибов уже тошно. Не думаю, что смогу в скором времени их есть. — Уставший, но так и не решивший головоломку парень плелся следом за своим сопровождающим.

<http://tl.rulate.ru/book/17654/361422>