

Стал слышен тихий шум кулеров. Всё, я вернулся обратно в свой мир. Тьма так и не рассеялась - я же лежал в капсуле. Нашупав кнопку открытия крышки и нажав её, начал ждать, когда она поднимется до конца. Сев на своего «скакуна» я покатил на кухню, везде на своем пути включая свет, так как на улице уже было темно.

- Я был в игре почти одиннадцать часов и не заметил этого, поразительно..., - сказал я вслух, взглянув на часы. Мой пустой желудок заурчал мне в ответ, как бы намекая, что ему плевать на всё, что я думаю и лучше надо подкрепиться.

Быстро набив брюхо бутербродами, я покатил обратно к капсуле. Вот только не за тем, чтобы снова играть. Я начал разминаться и делать разные упражнения, чтобы разогнать застоявшуюся кровь и привести в тонус мышцы. У меня был в квартире целый спортивный уголок, который находился в той же комнате, что и игровая капсула. Я старался заниматься физкультурой каждый день, чтобы совсем уж не превратиться в овоща. Правда, делал я это каждый день, когда не находился в депрессии. А так как она одолевала меня практически постоянно, то уголок мой пустовал иногда неделями.

Позанимавшись в этот раз хорошенько (сам не заметил, как увлёкся), я с приподнятым настроением, что бывает крайне редко, отправился мыться.

Провалявшись в ванной целый час, думая о том, о сём, я решил, что надо бы снова наведаться в игру. Заняться мне всё равно нечем, а спать совсем не хотелось, даже не смотря на горячую воду, что по идее должна расслаблять.

Как говорится, сказано – сделано. И вот я снова сижу на паперти, уставившись в красивое ночное небо. Три Луны, каждая крупнее другой, снова светили прожекторами, яркие звезды переливались всевозможными цветами, словно гирлянда, а где-то у горизонта яркими вспышками бенгальских огней «моросил» метеоритный дождь.

Сейчас практически все НПС спали, прямо как люди в реальном мире. Обнаружило я это еще в начальной деревне. Поэтому получить квест могу даже не пытаться.

Но, несмотря на это, хотелось самостоятельно найти кладбище, очень уж распирало любопытство. Так что решил пока что разведать обстановку, так сказать, а потом с наступлением утра постараться выбить себе задание на уничтожение этих мертвецов. И награду получу, и опыт, и потренируюсь заодно. Зомби, надеюсь, будут неповоротливыми и медленными. Они же зомби...

Встав со ступеньки и отряхнув свой «круп» от пыли, я уже хотел было направиться на погост, как вдруг меня окликнул хриплый старческий голос.

- Молодой человек, не поможете ли несчастному?

Обернувшись, я увидел фигуру в монашеской рясе, что стояла у высоких ворот храма. Лицо

монаха скрывал широкий капюшон, так что голос шел из темноты. Видимо это тот самый настоятель Френсис, про которого говорила та девушка.

- Меня зовут Аль-Сахим, и я бы хотел вас попросить сделать кое-что для меня. В долгу я не останусь, будьте уж в этом уверены.

- Не вижу причины отказать вам, уважаемый Аль-Сахим. С удовольствием помогу, если это будет в моих силах, - ответил я сразу же максимально дружелюбно, не смутившись того, что мои ожидания оказались ошибочными. Пусть не Френсис, но задание почти есть. Днём этого старика тут не было, так что чувствую, что квест будет необычным. Следовательно, награда тоже будет хорошей.

- Я думаю, Вы слышали, что творится сейчас на кладбище. Об этом говорит уже весь город. Так вот, я хотел бы, что бы вы мне принесли Кристалл Душ, что лежит в кладбищенском склепе. Пробуждение мертвецов началось из-за него, так что, добыв его, вы поможете не только мне, но и всем жителям Эдена. Только есть одно условие - когда кристалл будет у Вас, вы не должны погибнуть. Это крайне важно. В целом, миссия не такая уж и сложная, а наградой Вы точно будете довольны. Ну что, берётесь?

Такое заявление меня насторожило. Странная какая-то просьба. Но с другой стороны, я как бы погибать и не планирую, слишком уж тут все правдоподобно. Не знаю, как перенесу собственную смерть. Бросаться в толпу зомби и кромсать их не хочу – не мой метод. Тем более вся эта игровая система для меня сплошная загадка. Лучше сначала по одному выхватывать этих дохляков и постараться провести с ними маленькие эксперименты, которые созрели у меня в голове за время путешествия от деревни до города. Очень уж хочется разобраться в боевой составляющей этого мира.

Поразмыслив так, я утверждающе кивнул. Перед моими глазами тут же появилось системное сообщение, извещающее меня о принятии квеста.

«Спасите наши души!»

Принесите Аль-Сахиму Кристалл Душ, хранящийся в склепе на местном кладбище.

Требования: Вы не должны погибнуть, когда кристалл будет у вас.

Награда: Неизвестно/Вариативно.

- Что ж, сразу и отправлюсь. До встречи, уважаемый Аль-Сахим.

- Кладбище ты можешь найти, если выйдешь через северные ворота. Просто иди по дороге и непременно придешь к нему. И пусть удача улыбнется тебе, странник, - говорил мне в след этот загадочный старикан.

Направление мне он указал как нельзя кстати. Так как кладбище находилось за городом, на моей карте оно отсутствовало, и искать его мне бы пришлось долго.

Выйдя за стены города через северные ворота, как и говорил монах, я пошагал по дороге. Вскоре дорога свернула в рощу, и свет лун уже не так освещал мой путь. Стало прямо таки нутром ощущаться, что кладбище уже рядом – атмосфера вокруг изменилась, навевая страх и ощущения тревоги. Высокие, густо покрытые зеленью деревья рощи всё больше превращались в сухой изогнутый сухостой. Под прожекторами лун эти коряги отбрасывали хищные страшные тени, которые ещё больше нагнетали обстановку. Тут стояла такая тишина, что аж давила на перепонки.

- Черт, это же всего лишь игра, чего так боишься то? Ты мужик или где?! – взбесился я сам на себя.

Вот я уже приблизился настолько, что вижу кладбищенскую ограду и очертания крестов за ней. Между ними порой показывались размытые силуэты бродящих зомби. Неожиданно зацепившись за что-то ногой, я шлёпнулся на землю, расставив руки в стороны. Как ни странно, но падение помогло снять нервное напряжение, что так сильно навевало это место. Точнее его заместила ярость на мою неуклюжесть. Хоть ходить я научился, но сам замечаю, что походка у меня пока что напряженная и какая-то неуверенная.

Я начал медленно подниматься на ноги, как вдруг меня кто-то резко схватил за лодыжку. К такому моя моральная подготовка была не готова – я закричал словно девица, которую резко ущипнули, кинули в ледяную воду, прокатили на американских горках и всё это одновременно. Не удивлюсь, если ещё моя виртуальная шевелюра обзавелась первыми седыми волосами.

Продолжая визжать, как кипящий чайник со свистком, я разом вскочил, выхватил из ножен меч и начал, не глядя, тыкать им в руку, что торчала из-под земли и держала меня за ногу. Когда удалось отрубить кисть, я отскочил на безопасное расстояние, достал второй клинок и встал наизготовку, теперь полностью собранный и готовый к бою.

В это время из-под земли, наконец, показался хозяин руки. Это был зомби не первой свежести. Остатки одежды лохмотьями свисали с его иссушенного тела, кое-где виднелись белые кости, светясь немного в темноте. Выглядел действительно, как классический зомби из фильмов ужасов. Только он не стонал и не хрипел, а шёл молча к своей цели, то бишь ко мне, и не вытягивал перед собой руки, как его киношные собратья. Лица его в темноте я почти не видел, кроме тускло горящих зелёных глаз, но то меня даже больше радовало, чем огорчало – не думаю, что он там писанный красавец.

Мертвец двигался почти бесшумно, медленно ступая в мою сторону. Когда он уже приблизился на расстояние моего удара, я занёс оба меча над головой и занес за спину, чтобы увеличить силу удара, и резко опустил клинки, при этом немного присев. Так обычно рубят топором дрова. Я же рубил зомби.

Удары пришлись на плечи и были такой силы, что перерубив ключицы и другие кости, лезвия

застряли в районе груди. Зомби такой удар ни капли не смутил. Всё так же молча, он отвёл назад правую руку и ударил неожиданно резко наотмашь. Длина мечей не позволила дотянуться ему до меня, но силу удара я ощутил даже на расстоянии – меня аж обдало ветром. Попал бы он по мне, и мне бы уже кубарем катиться по кладбищенской земле. Я не стал ждать дальнейшего хода событий и толкнул мертвеца в грудь ногой, одновременно вытаскивая клинки. Зомби потерял равновесие и начал падать назад. Я же, не теряя времени, зашел к нему с правой стороны и в процессе его падения отсёк ему голову одним размашистым ударом, логично полагая, что раз он зомби, то и слабость у него должна быть тоже зомбиная. Хотя, если подумать, от потери головы погибают не только мертвецы...

Как бы то ни было, но обезглавленное тело уже не подавало признаков жизни, а голова, что валялась рядом, перестала светить глазами. Мысленно приказав появиться интерфейсу, я заметил прибавление опыта в соответствующей полоске, что приподняло мне настроение.

После убийства ещё пятерки мертвецов, начало казаться, что задание действительно легкое, и я зря так насторожился. Эти зомби были безобиднее даже тех козлов, на которых я охотился на лугу. Да они страшные, давили своим внешним видом на психику, и сила удара у них была внушительной, но вот только до меня так никто и не дотянулся ни разу, так как они были ужасно неповоротливые и медлительные.

Постепенно вырезание зомби для меня стало рутиной. Психологически я привык, и они уже не наводили былого ужаса. На само кладбище я так ещё и не зашёл, а бродил лишь вокруг него, выискивая ходячих мертвецов. Экспериментируя со стилем боя и ставя над ними свои маленькие опыты, всё больше разбирался в механике боя этой игры.

Все оказалось не так просто, как в теории и на манекене у Сакса. Например, «Рывок» я мог применять не только на противника, но и просто для того, чтобы очень быстро переместиться вперед.

Умение «Рассечение», которое не имело какого-то определенного движения, а просто накладывалось на выбранный мной удар мечом, на зомби никакого влияния не оказывало. Разве что дополнительный урон наносился. Истекать кровью же эти твари не спешили, но оно и логично – они и так уже мертвы. Что им толку от потери крови?

«Удар рукоятью» так же не имел какой-то привязки к движению, а достаточно было просто хорошенько ударить противника наверху. Умение не только ошеломяло противника, но и при удачном попадании могло проломить череп, что обычно приводило к немедленной смерти мертвеца (извините за каламбур). Зачастую удачными ударами были удары в висок или затылок, при этом у меня в голове звучал некий «бздинь», словно звонок колокольчика. Пока не знаю наверняка что это может быть, но для себя эти моменты я окрестил критическими ударами. После этого я начал стараться бить в обнаруженные слабые места противников.

Если развивать эту тему дальше, то можно сделать вывод, что слабые места есть у всех, включая даже игроков. Если я их узнаю, то буду иметь большое преимущество в бою, так как у этих ударов эффект был колоссальный. Не знаю как с другими существами, но вот зомби я мог кромсать мечами очень долго, пока он не свалится и не затихнет, а мог снести башку за пару

ударов или повергнуть его одним хорошим ударом в голову.

Хуже у меня обстояли дела с обычным боем. Порой даже нанести удар нормально не получалось, так как не всегда удавалось держать плоскость клинка в плоскости нанесения удара. От этого удары получались слабыми, соскальзывали, либо вообще выворачивало кисти от силы удара. Всё еще осложнялось тем, что у меня было два меча и приходилось контролировать оба. Никогда бы ни подумал, что такие мелочи окажутся столь важными в игре.

Когда выполнил поставленные перед собой цели, я решил что уже пора продолжать выполнять это задание и идти искать склеп.

* * *

Находясь на территории кладбища, я был неприятно удивлён. Теперь стало ясно, что это задание не такое уж и простое. Среди надгробий и памятников сновали толпы зомби, и самое неприятное было в том, что нападая на одного, надо было быть готовым к тому, что тебя атакует еще один как минимум. Они вылезали из-под земли или из своих могил и саркофагов, отодвигая могильные плиты. А сражаться против нескольких мертвецов одновременно я опасался. За оградой я пробовал драться против двух, и мне удавалось еле-еле уклоняться от всех их атак.

Поэтому, как только я попал в такую засаду из трех зомби, я быстренько ретировался обратно за ограду, пока они от меня не отвязались. Делая ноги от кровожадных противников, я между делом заметил, что они двигаются с разной скоростью. Взяв это на заметку, я разработал тактику борьбы против этого опасного трио.

Вернувшись обратно и сразу же напав на одного из них с помощью Рывка, я побежал к выходу, убедившись, что все они направились за мной. Самый шустрый из зомби быстро оторвался от остальной компании. Тогда я, неожиданно развернувшись, пока он не успел среагировать, одним точным движением ткнул ему в глаз мечом. Толкнув ногой его тушу в двух остальных зомби, что уже успели нас догнать, я активировал «Рассечение» и полоснул левым клинком с разворота горизонтально на уровне шеи. Удар получился сильным и задел обоих мертвецов, перерезав им гортани. У первого от силы удара и потери части опоры, голова закинулась назад, вися на одном лишь позвоночнике. Второй же прекрасно себя чувствовал и с перерезанным горлом.

Пока я проводил этот финт, он успел намахнуться и ударить. Заметить этот удар я успел, а вот среагировать – нет. Удар пришелся точно по голове. Будь это реальность, а не игра, мне бы проломило череп и всё – gameover. Тут же я отделался только коротким полётом до ближайшего надгробия, потерей пятой части здоровья и обидой на всю живую нежить. Хорошо, что в игре болевые ощущения были приглушены на 85% от реальной боли. Хотя этот удар по голове был вполне внушительный. Как будто боксер показал свой хук с правой. А вот от удара о надгробную плиту дыхание перехватило по-настоящему, хоть и ощущения были, как будто я ударился не о бетон, а спиной упал на спортивные маты.

Я резво встал, но мои вытаращенные глаза и рот, который безуспешно пытался вдохнуть выбитый из легких воздух, ясно показывали, что сражаться я пока не готов. Со стороны можно было подумать, что я с зомби играю в «Крокодил» и показываю им карася или еще какую рыбу.

Мертвец же мне не дал времени перевести дух и продолжал наступать. Его приятели тоже старались к нему присоединиться. Поваленный мной не упокоился и почти уже встал, а третий, с запрокинутой головой, пытался поймать ориентацию в новом перевернутом мире. Было забавно наблюдать, как он поворачивался спиной в мою сторону, чтобы меня видеть, но когда шел ко мне замечал, что только отдаляется и снова останавливался. Думаю, этого сломанного зомби можно пока что вычеркнуть из списка противников и добить в последнюю очередь.

Я в свою очередь пытался как рак, пока не почувствовал, что снова могу дышать. Чтобы справиться с оставшейся парочкой мне пришлось воспользоваться окружением. Я перемещался среди могил, пытаясь их заманить в узкий проход между двумя оградами. Когда мне это удалось, то я перешел в наступление.

Пока я сражался с одним, другой не мог не дотянуться, не пройти ко мне. Какими бы безмозглыми эти мертвецы не были, но тот быстро смекнул, что ему придется обойти могилу, чтобы добраться до меня, поэтому он развернулся и пошел обратно. Чтобы не упустить удачный момент, я надел со всей своей оставшейся энергией на зомби, с которым сражался. После удачного уклонения мне удалось снести ему голову. Тело поверженного противника нехотя падало на землю. Я ускорил этот процесс толчком ноги в грудь и сразу же разрядил «Рывок» в спину того мертвеца, что пошел обходить меня со спины. Острие клинка я нацелил сразу же в голову и попал точно в затылок. Ноги противника подкосились, и он осел наземь мешком костей. Всё, конец боя. Найти и добить оставшегося не составило труда.

После я присел на землю, опершись спиной на оградку одной из могил переводя дух. Полоска энергии была на нуле, и я разрешил себе немного расслабиться и перекусить. Заодно пополнил обратно своё здоровье, полоска которого была на половину пустой. Рисковать и бегать дальше по кладбищу побитым не хотелось.

Есть в такой обстановке было как минимум необычно. Что ж, в списке самых необычных дел в моей жизни добавлю пункт «устроил пикник ночью на кладбище». Сжевав пару плюшек с маком и запив их морсом, я встал снова полный сил и стремлений быстрее закончить это мрачное задание. Полоска здоровья почти поползла до максимума, и сидеть тут дальше не имело смысла. Удобно закрепив сумку и поправив ножны мечей, я перехватил удобнее оружие в обеих руках и задумался, в какую сторону мне направиться дальше. Но за меня всё решил случай.

Пронзительный крик нарушил кладбищенскую тишину. Крик был похож на женский, но после того, как сам недавно тут визжал, словно девица, утверждать с уверенностью уже не могу. Как бы то ни было, в крике было столько испуга и отчаяния, что я не задумываясь, сразу же устремился на звук, задав такой высокий темп бега, на какой только был способен. Зомби, которые встречались на пути, успевали среагировать на меня, только когда я уже проносился мимо. Достигнув места, откуда кричали, и оглянувшись на бегу, я обнаружил в метрах двадцати от меня «паровозик» из десятка мертвецов, что ещё не потеряли надежду догнать

такую шуструю еду.

Также изменилась и окружающая обстановка кладбища. Могилы и надгробные плиты резко закончились, и я выбежал на маленький пустырь, что был покрыт слоем пожухлых листьев и обломками сухих веток. В конце него виднелся заросший плющом полуразрушенный склеп. Пара горящих факелов у входа придавало ему более зловещий вид.

По центру площадки стояла фигура в бесформенной мантии с капюшоном окруженная шестеркой зомби. Игрок яростно отбивался от них, стреляя фиолетовыми сгустками из своего посоха или просто огревая древком по голове тех, кто подобрался ближе. Но было ясно, что ему не победить. Всю это я замечал, не переставая бежать.

Не останавливаясь, разрядил в спину ближайшего мертвеца «Рывок», сразу же проткнув ему голову. Скорость бега сложилась со скоростью рывка при активации умения, что сделало его еще более эффективным. Не обращая внимания на падающее тело, быстро переключился на других противников, что ещё не успели среагировать на меня.

Вложив всю доступную мне силу, заодно активировав «Рассечение» и прокрутившись для большего усиления, одним ударом съел ещё две головы зомби, что почему-то сцепились между собой. Мельком глянув на спасаемого, я отметил, что тот уже справился с одним из мертвецов и сражался ещё с одним. Последний же из зомби направился уже ко мне. Он выглядел намного древнее своих братьев и больше уже походил на сухую мумию. Одежды на нём не было, да и мясо было не везде. На месте сердца у него зияла дыра, как бы намекая на причину смерти.

Мой удар клинком этот «фараон» спокойно заблокировал левой рукой, не боясь её потерять. К моему удивлению меч не смог перерубить руку. При ударе возникло ощущение, что он пришелся не по дряхлой руке, а по дубовому бревну. Пока я удивлялся такому повороту событий, мой противник нанёс своей свободной правой рукой прямой удар мне в грудь, что ещё больше удивило меня. Все зомби били рукой однообразно наотмашь или пытались схватить и укусить.

Значит, этот сильно отличается от других не только внешне. Вот такой удивлённый до глубины души я делал кувырок назад через голову от его удара и после распластался на земле. Уже второй раз за такое короткое время один из мертвецов валяет меня как куклу. Обидно! Это задание надо заканчивать как можно скорее - однозначно. Еще мельком заметил, что лишился разом половины здоровья. То есть если я пропущу еще один такой кросс, то погибну смертью глупого героя.

Быстро вскочив, я принял боевую стойку, которую неоднократно видел в разных фильмах. Встав левым боком вперед, вытянув перед собой левую руку с мечом, а правую отведя в замахе, я начал ожидать, когда эта мумия на меня нападёт. Она подходила неторопливо, после чего в паре метров от меня замерла. Только в голове у меня появилась мысль, что это не к добру, как зомби резко прыгнул в мою сторону, широко расставив руки, как будто хотел меня поймать в свои мертвецкие объятия. Моей реакции хватило, чтобы успеть пригнуться и поднырнуть под его правую руку. Тут же, резко развернувшись влево вокруг своей оси, я ударил ему по правой ноге обоими клинками в районе коленной чашечки, стараясь отрубить её. Отрубить не вышло,

но свалить мимо пронесившегося мертвеца у меня получилось. Споткнувшаяся мумия лицом врезалась в землю и распласталась по ней, как я пару минут назад. Один - один, гнусная тварь!

Я сразу бросился к поверженному врагу, который уже пытался встать обратно. Ткнув его в спину мечом, я понял, что пронзить насквозь эту заразу не удастся. Тогда, быстро сообразив, вторым замахом я пришил его к земле, ткнув в ту самую дыру на месте сердца, что заметил я раньше. Меч вошел в землю наполовину, после чего я ему еще помог, наступив ногой на рукоять. Крестовидная гарда клинка прилась как никогда кстати для удержания мертвеца. Моё оружие выполняло функцию канцелярского гвоздика. Вторым же клинком я начал остервенело рубить шею зомби, которая поддалась мне только на пятом ударе.

Когда противник затих, я с натугой вытянул оружие обратно из земли и кинул взгляд в сторону игрока, ради которого чуть не лишился жизни. Он как раз нанес смертельный удар своему противнику, проломив ему голову своим посохом. Оглядевшись кругом, я больше не нашёл ничего, что бы могло представлять опасность (видимо, «паровозик» всё таки не смог) и неторопливо вернул оружие в ножны. Параллельно я размышлял, как мне побыстрее отвязаться от человека, который сейчас, по логике вещей, начнёт благодарить и навязываться в группу, чтобы я ему помог. Хотя я и спас этого человека, но вот общаться с ним мне очень не хотелось. Тем более необходимо как можно скорее покончить с заданием и качаться дальше, а не тратить время на пустую болтовню и монотонное вырезание всего кладбищенского населения.

Взглянув еще раз на шкалу здоровья, чтобы оценить скорость его восстановления, я заметил мигающую иконку конвертика, который намекал на непрочитанное сообщение. Открыв его и осознав что к чему, я начал резко менять своё отношение к монотонному вырезанию всего живого.

Внимание!

Сражаясь с противником, вы оттачиваете свои боевые навыки! После победы в бою ваша сила увеличивается на 1, реакция на 2.

То есть если сражаться чаще, то можно не только заполнять шкалу опыта свободных очков параметров, которые потом можно распределять по своему усмотрению, но и получать вот такие приятные и полезные бонусы. По какому принципу они даются пока непонятно, но если поэкспериментировать, то, думаю, это можно выяснить.

Тем временем, загадочный игрок откинул свой капюшон, и я увидел, что он девушка. Это было понятно по большой копне рыжих волос завитых в косу, конец которой скрывался где-то под плащом. Повернувшись в мою сторону, она пошла походкой, которая явно выдавала раздражение. Тонкие «французские» черты лица были напряжены, а ядовито-зелёные глаза смотрели очень строго и зло. Прямо на меня. Весь её вид выливался в древний образ классической ведьмы – красивой и опасной. Когда она подошла близко, её пухлые розовые губы, что были сжаты от недовольства, разомкнулись и...

- Дурак, идиот, кретин!!!

- Ась, - опешил я от такого поворота событий и застыл с удивленным выражением лица, не понимая, что сказать на такое заявление. А где «спасибо, должна буду и на веки не забуду»?

- Что вытаращился?! – продолжала она выплёскивать свой гнев, - ты завалил моего питомца, нуб никчёмный! А я его только-только вызвала, когда предыдущего убили! Ты понимаешь, что теперь мне ещё час придётся ждать отката призыва?! Одна я палкой мало что сделаю, а мне надо задание быстрее пройти! Вот что мне теперь делать, герой недоделанный?!

Дальше она уже не могла ничего говорить и просто тяжело и яростно дышала после такой энергичной злостной тирады. Паровозы и то тише работают. Я же в своё время думал, когда это успел завалить ещё и какого-то питомца. И тут мне вспомнилось начало боя, где я разом снёс две головы зомби, что дрались между собой. Ах, вон оно что...вот что за питомец.

- Извини, конечно, но твой питомец был очень похож на зомби. Они и так все мне на одно лицо, а в горячке боя я их и тем более не отличу.

- Это и есть зомби! Я чернокнижница. Призываю духа, который подчиняется мне и может захватить тело какого-нибудь слабого существа. А тут кроме зомби никого и нет, кого мне тут ещё захватывать по-твоему!?

- Чернокнижница, - ухмыльнулся я своим мыслям, - а ведь почти угадал – тоже своего рода ведьма... Надо бы её расспросить про этот класс и вообще про игру. Сейчас любая информация пригодится, а судя по тому, как она говорит, она неплохо разбирается и в том и в другом.

Мою ухмылку она заметила и восприняла на свой счет в ином ключе.

- Весело тебе, насмехаешься надо мной? Значит всё, знаешь и специально убил, да? Вот же ты сволочь, - начала она вновь закипать и перехватила свой посох поудобнее, чтобы использовать его как дубинку. Не думал, что когда-нибудь смогу довести девушку до рукоприкладства.

Мне же не хотелось тут торчать половину ночи, доказывая ей свою правоту, рискуя ещё и палкой по голове получить. Поэтому я решил быстрее закончить этот бесполезный диалог.

- Думай, что хочешь – это твоё право. Но я тебе честно уже сказал, что вышло всё случайно и мне действительно жаль – постарался я ответить как можно жестче и серьезнее, - а теперь мне надо идти, извини уж.

После этих слов я направился в сторону склепа, всем своим видом показывая, что разговор закончен.

- Эй, стой! – не унималась эта чернокнижница, - будь мужчиной и возьми на себя

ответственность! Тем более мне тоже надо в этот склеп. И, кстати, ты нашёл его благодаря мне! А если нам надо обоим в одно место, значит у нас одинаковое задание. Так что давай вместе просто закончим этот квест и считай, что я тебя простила, - начала она засыпать меня своими умозаключениями.

Как интересна всё же женская психология... Сначала она просит помощи, потому что я якобы виноват перед ней, а потом заявляет уже, что я ей ещё и должен. Даже есть шанс получить её прощение, которое мне не особо то и нужно. С другой стороны, всё же я сплеховал, да и девушку не хочется бросать одну в таком мрачном месте. Даже мне тут было поначалу страшно, что уж говорить про неё.

- Что же, ты теперь от меня не отвяжешься, да? – спросил я, чувствуя, что уже не отвертеться. Причем не отвертеться не от девушки, а от совести, которая начала просыпаться. Она меня потом заест похлеще любого.

- Нет, пока не поможешь мне пройти квест, – ответила она уверенно, - ты ведь кристалл ищешь?

- Угу, - кивнул я.

- Ну, пошли тогда. Быстрее примемся за дело – быстрее закончим это задание. И раз уж ты убил моего питомца, то ты будешь за него. Буду называть тебя Элвис, - сказала она с довольной улыбкой, как у кота, который съел литр сметаны, и зашагала широким шагом, обгоняя меня.

- Почему Элвис? - спросил я растерянно и в голове сразу всплыл образ короля рок-н-ролла двадцатого века.

- Потому что убивший Элвиса, сам становится Элвисом, – видя моё недоумение, она уточнила, - так звали моего питомца, которого ты так беспардонно завалил.

- Меня Аиром зовут вообще-то. Так что давай лучше так.

- А я Адель. Но ты для меня всё равно будешь Элвисом, пока не выполним задание. Это часть твоего наказания.

Мимоходом я заметил, что после нашего представления над моей новой знакомой, если на ней сфокусировать внимание, появлялось её имя, как в старых добрых ММОРПГ. Скорее всего, теперь она и надо мной видит ник. Значит, пока не представишься, то и имени твоего никто не будет видеть. Жизненно, однако. Чтобы не ломать всю атмосферу и реалистичность игры, я в настройках отдал приказ, чтобы имена персонажей не отображались. Всё же не такая у меня уж и дырявая память, чтобы не запомнить имя одного игрока.

- Тебе не кажется, что слишком много наказаний за то, что я тебя спас?

- Нет, Элвис, это ты еще хорошо отделался. Теперь ты мне заменишь пета, пока я не вызову нового, - произнесли она с садистской усмешкой. Видимо, ей нравится издеваться над людьми, а с виду так не сказать. Выбор игрового класса многое может сказать о натуре человека, оказывается...

- Тем более проведение времени в кампании с интересной и красивой девушкой должно затмить все минусы нашей с тобой сделки, так что ты мне ещё спасибо должен сказать, - продолжила она свою тираду с видом, что делает мне одолжение. Но судя по тому, как она всё это говорила, можно было уверенно сказать, что она не серьёзно, а всё так же продолжает язвить.

- Да ты сама по себе как наказание, - подумал я, но вслух только хмыкнул, сделав вид, что не нашел что ответить на её заявления.

Что же, спасибо, что мне попалась хотя бы не высокомерная особа из тех, которые действительно считают себя особенными и относятся ко всем остальным с легким пренебрежением. От таких личностей меня воротит, а с этой еще может и сработаемся. А её острый язык можно и потерпеть, не детей же мне с ней рожать.

- Тогда хоть приглашение в группу кинь что ли, а то я не знаю, как это делается - решил я хоть как-то заполнить возникшую паузу в разговоре.

- А ты действительно нуб, я смотрю, - хохотнула она. Ей лишь бы посмеяться над кем-нибудь что ли?

- Что опять не так? Можно рассказать всё без всяких насмешек?

- Хорошо, хорошо, не злись только. Просто в этой игре как таковых нет ни групп, ни рейдов. Точнее, нет такой функции, которая бы так объединяла людей, как это есть в других ММОРПГ. Игроки могут просто собраться вместе. Это и будет так называемая группа. Поэтому тут нет ограничения по количеству человек в группе или рейде. Опыт получается каждым отдельно, а сокровища делятся между собой по договоренности. В общем, всё как в жизни. С гильдиями уже сложнее. Там надо заключать договор при вступлении. Но с этим ты столкнешься, когда сам будешь вступать в какую-нибудь гильдию, там и разберешься. Мне про это даже рассказывать скучно. Давай уже займемся делом.

- Вон даже как...странная система. Да, ты права - пора заканчивать с этим квестом. И спасибо за информацию, - ответил я и вытащил клинки из ножен, как бы показывая, что время бесед закончилось и пора приниматься за работу.

В склеп я зашел первым. Живой щит, так сказать. Длинный коридор вёл резко вниз, уходя потом куда-то за угол. Он был довольно узок - чуть шире дверного проёма. У самого входа и ещё через каждые метров десять по обоим краям в специальных углублениях с подставками чадили факелы.

- Что-то больно большой склеп, для такого города. До поворота метров двадцать только, а это только начало. Странно, - поделился я своими наблюдениями. Адель же промолчала в ответ, что тоже было не менее странным. Я уже повесил на неё ярлык болтушки.

Осторожно ступая по сильно раскрошенным каменным ступеням, я начал свой спуск, а Адель последовала следом на некотором расстоянии от меня. Из-за угла, куда не доставал свет факелов, так и веяло опасностью. Судя по тому, как чернокнижница озиралась по сторонам, она тоже прониклась этой тревожной атмосферой. Дойдя до последних стоек с источниками света, я уже хотел вернуть один из мечей в ножны и взять факел, но Адель меня опередила.

- Факел давай я понесу, а ты лучше сражайся в полную силу. Так от тебя будет максимум пользы, - говорила она уже без издёвки. Я повернулся, чтобы взглянуть на неё, и увидел лицо прямо таки излучающее собранность и концентрацию. По нему сразу было ясно, что время шуток подошло к концу. Такой она мне внушала доверие куда больше.

- Как скажешь, - пожал я плечами, - а ты без своего питомца совсем бесполезной становишься что ли? - решил я поддержать разговор и заодно немного расспросить её. Сейчас мне очень нужна любая информация по игре. Не зря же говорят, что знание - сила.

- Вижу, ты и правда, совсем ничего не знаешь об игре.

- Играю в неё меньше недели, так что меня можно смело звать новичком. Я в игре то ещё не полностью разобрался, что уж говорить про классы и их сильные и слабые стороны.

- Уууу, - сделала она удивленное лицо, - всего неделю, а уже в Эден попал. Шустрый ты. Я неделю только в «яслях» проторчала, пока разобралась что к чему. А когда выбралась из них и попутешествовала ещё, то поняла, что совсем и не разобралась.

- У меня просто много свободного времени, - улыбнулся я как можно естественнее, - а сколько ты уже играешь, если не секрет? И ты так и не ответила на вопрос, - вернул я беседу к прежней теме.

- А, ну да... Чернокнижники, как и некоторые другие классы, могут призывать себе на помощь питомцев. А ветви развития их навыков направлены на ослабление врагов, усиление питомца или изучение атакующих заклинаний в основном с периодическим уроном, - начала она объяснять, как по учебнику, - а играю я месяц с хвостиком. Поначалу было сложно, но потом мне помогли друзья. Они и основы объяснили и с прокачкой немного выручили. А то долгое время я вообще не могла сражаться.

- Как же мы так встретились, если я играю всего неделю, а ты целый месяц? Ты же уже должна была продвинуться куда дальше меня.

- Ну, по знанию окружающего мира я-то уж точно продвинулась дальше, - улыбнулась она с превосходством, - а вот на счет остального есть две основных причины: я играю куда меньше

или медленнее тебя, раз ты так быстро до Эдена добрался и мой класс в начале развития плох в сражениях. Еще весь этот реализм...сражаться порой действительно страшно.

- Сложный класс, однако, получается... Зачем тебе так заморачиваться? Да и если тебе сложно сражаться, могла бы играть за какого-нибудь лекаря.

- А какое удовольствие в том, чтобы достигать всё с лёгкостью? Я люблю добиваться целей, преодолевая трудности. От этого вкус победы намного слаще. А лекарем и другими суппортами мне просто не интересно играть. Зато вот как раскатаюсь, тогда моему противнику против двух персонажей придётся драться, считай. Короче, мой класс становится сильным на максимальных уровнях, как сказали бы в других играх. Тут уровней нет, но принцип тот же, думаю. Когда выучу всевозможные умения, я стану очень сильной, - подвела она итог.

- Действительно, - кивнул я, оценив масштаб её мысли. А девушка то не лыком шита. Капризной и глупой её уж точно не назвать, хотя сначала я как раз, так и думал. Не сказать, что полностью разделяю её взгляды на счёт всего, что она сказала, но она однозначно заслуживает уважение за целеустремлённость.

- А ты предпочитаешь выбирать лёгкие пути, да, Элвис?

- Я предпочитаю достигать цель любой ценой, если она для меня важна. А самому себе умышленно усложнять путь к ней у меня нет желания. А то это уже какой-то мазохизм.

- Вот оно как, - протянула она, делая какие-то выводы обо мне про себя.

Наш диалог закончился одновременно с тем, как закончился коридор, перейдя резко в какую-то комнату или зал. Мы сразу же замолкли и снова насторожились. Вот тут-то теперь есть где размахнуться клинками, вздохнул я облегчённо. Драться в узком коридоре желания у меня никакого не было.

Пройдя всю комнату по периметру с разных сторон, мы нашли напротив входа закрытую каменную дверь, которая без ручек и замочных скважин мало отличалась от стены. Левая и правая стены помещения представляли собой глубокие углубления-полки для гробов. Некоторые полки пустовали, в других лежали гробы, некоторые из которых были поломаны, намекая на то, что хозяева не захотели там оставаться. От этого сразу появилось плохое предчувствие.

- Как же дверь открывается, - почесал я затылок.

- Скорее всего, надо найти какой-нибудь механизм, который её открывает. Кнопка, рычаг или что-то еще, - предположила моя спутница.

Пришлось еще раз осмотреть всю комнату, чтобы найти хоть какой-то намёк на нечто похожее.

Наши поиски оказались тщетны. Вернувшись к двери, я со злости и обиды ударил её ногой что было силы, параллельно ворча себе под нос ругательства. По всей комнате раздалось эхо, и кое-где с потолка посыпалась столетняя пыль.

- Не думала, что ты такой эмоциональный, - промурлыкала ведьма у меня из-за спины. Мне даже поворачиваться не надо было, чтобы убедиться в наличии ехидной ухмылки на её лице. От её слов меня как холодной водой окатило. Который раз уже зарекался держать себя в руках и контролировать свои эмоции. Нельзя выставлять их напоказ, только в крайнем случае.

- Я скоро начну жалеть, что согласился на этот квест. Ладно бы просто повырезать всех и принести кристалл, так тут ещё надо то поисками заниматься, то загадки какие-то решать. И какая награда ещё неизвестно, - сказал я в ответ как можно спокойнее, стыдясь своей вспышки гнева.

Тут со всех сторон послышался шорох, который постепенно начал нарастать.

- Мне почему-то кажется, что в этом, как и во всем ранее, тоже ты виноват. Не шумел бы, никто бы и не проснулся, - говорила мне Адель, когда мы пятились от толпы мертвецов обратно к выходу. Они повылезали из гробов, которые были обнаружены нами в стенах ранее. Всё-таки интуиция в этот раз не ошиблась. Правда понял я это, когда уже было поздно, как это, собственно, и бывает.

- Не дрейфь, - сказал я, облизывая губы в предвкушении бойни. Это было куда интереснее, чем искать способ открыть дверь.

Мы отступили обратно в узкий коридор, где у нас было преимущество – зомби было много, но подходить они могли лишь по одному, тем самым теряя своё численное превосходство. И пусть я не мог сражаться в полную силу в тесном проходе, зато чернокнижница могла стрелять из своего чудо-посоха из-за моей спины, пока я сдерживаю мертвецов.

Восставшие всё равно заставляли нас постепенно отступать, так как впереди стоящих зомби просто-напросто выдавливала масса идущих сзади. Я тыкал и резал клинками, стараясь хоть как-то замедлить их продвижение и по возможности кого убить, Адель пуляла из посоха, стараясь сделать то же самое, а мертвецам всё не было конца.

Наконец, пятясь как раки и оставляя по дороге тела убитых зомби, мы вернулись к самому входу в склеп. Тут пришло осознание того, что если выпустить оставшихся противников наружу, то они нас задерут за несколько секунд. Убежать тоже не получится, потому что мы непременно наткнемся на других зомби, блуждающих по территории кладбища. Возможно, я один смог бы еще прорваться, как сделал это, когда бежал сюда, но вот в паре со спутницей это уже невыполнимая задача. Бросить же её тут не позволяла совесть. Ладно, если бы мы еще не были знакомы, но сейчас это уже будет верхом подлости. Интересно, чернокнижница понимает, в какую ж... передрагу мы с ней угодили?

Ткнув стоящего передо мной мертвеца в грудь обоими мечами, я ждал, когда Адель, в конце

концов, попадёт ему в голову и параллельно судорожно искал выход из сложившейся ситуации. Пусть расстояние от кончика её палки-стрелялки до его головы было менее двух метров, мазала она безбожно. А попасть ей надо минимум два раза.

Тем временем выдавливаемый своими собратьями, зомби медленно приближался ко мне, нанизывая себя на клинки, но, не ощущая при этом никакого дискомфорта. Еще немного, и он сможет дотянуться до меня, что значило бы, что мне придется отступить. Отступление же будет означать нашу гибель. Давление слабее не становилось, и я уперся даже одной ногой ему в живот, чтобы хоть как-то замедлить его продвижение. Промелькнула мысль, что если я поскользнусь стоя вот так враскоряку, то покачусь по ступенькам под ноги мертвецам, и для меня первая смерть в этой игре будет очень страшной. Затем вспомнилось, как я заметил крутость ступенек при первом спуске, и перед глазами встала картинка, как какая-нибудь вещь, падая, создает цепную реакцию, заставляя тем самым падать все остальное. И тут как молнией ударило – эффект домино! Если хорошо толкнуть самого верхнего, то вполне возможно, что остальные не выдержат силы толчка и тоже начнут падать. Не знаю что из этого в итоге выйдет, но попробовать определенно стоит.

- Адель, давай уже пали впритык, раз так попасть не можешь! Положи посох мне на плечо и стреляй, в конце концов, - прокряхтел я нутужно, сдерживая натиск противников.

Она без лишних вопросов и возмущений последовала совету и вот уже псевдожизнь в глазах передового зомби после трех попаданий в голову начала угасать. Когда зеленый огонек в глазницах полностью потух, я резко вытащил из него клинки и со всей силы толкнул плечом ещё не успевшее упасть тело. Молча падала толпа зомби и, совсем не молча, следом за ними летел я, проклиная всё и инерцию в частности.

Когда падение прекратилось, я вскочил на ноги так быстро, как будто упал на упругий батут, а не на груды сухих тел. Адреналин в крови зашкаливал от одной мысли, что мне суждено быть погребенным массой противников, а потом быть ими же и загрызенным. Стоя на том самом мертвом мертвеце (извините за каламбур), я тыкал клинками во всё, что шевелилось подо мной, стараясь выцелить в неровном тусклом свете факелов головы этих тварей. Стоит заметить, что в лежачем положении они были практически беспомощны. Зомби старались в первую очередь не встать, а атаковать, что в лежачем положении было крайне сложно. Самые шустрые из них сами подползали ко мне, чтобы тут же обзавестись лишним отверстием в голове.

Так я и спускался вниз по ковру из тел, пока не дошёл опять до входа в злосчастную комнату. Сзади меня шла Адель, добивая тех, кого я пропустил. В комнате нашлось ещё пара зомби стоящих на своих двоих, но мы быстро покончили с ними. К нашему большому удивлению, дверь в конце комнаты отсутствовала.

- Может всё-таки я правильно сделал, что всех тут разбудил, - посмотрел я с усмешкой в сторону рыжеволосой.

- Да-да, Элвис, ты молодец, хоть чуть и не угробил нас, - ничуть не изменившись в лице, ответила мне чернокнижница.

- Кстати, что у тебя так со стрельбой то плохо? Ты стреляла так, как будто у тебя глаза были завязаны, а у посоха отдача пушки.

- Да ты бы попробовал сам пострелять из него! Думаешь, у него прицел какой есть!? Еще снаряды эти вылетают, как им заблагорассудится! – зашипела она со злостью и обидой одновременно и со всего размаху посохом ударила мне под коленную чашечку.

Я же, стоя к ней спиной и вообще не ожидая такого, увернуться не успел. Прыгая на здоровой ноге и зажимая ушибленную, я засмеялся от осознания того, что мне было совсем не больно, ведь это игра, и прыгаю я тут как дурак больше по привычке. Адель же, как это было совсем недавно, приняла этот смех опять на свой счет, отчего разъярилась еще сильнее.

- Ладно, ладно! Спокойно! Спасибо, что хоть меня не подстрелила, - начал я её успокаивать сквозь «хи-хи», удивленный тем, как резко вывел из себя чернокнижницу данный факт, и уже успокоившись, добавил, - не думал, что ты такая эмоциональная.

Чернокнижница сразу ухмыльнулась, вспомнив, что такой же фразой недавно комментировала мою вспышку гнева.

- Ладно, подкол засчитан – один-один. А теперь давай серьезнее, ведь мы ещё задание не выполнили, - скомандовала она.

Кивнув в знак согласия, я пошагал в дверной проём первым, как это уже было у нас принято. Мы опять шагали по узкому коридору, только этот уже не вёл вниз, а ломался под разными углами. За каждым поворотом мы ожидали опасность, но проход был пуст. Вывел он нас в продолговатую комнатку, где-то четыре на шесть метров. По её центру стоял столб, на котором был закреплён виновник наших приключений. Он тускло светился зелёным светом и был окутан аналогичного цвета аурой такой силы, что она была даже видна. В дальнем темном углу комнаты кто-то зашуршал и медленно вышел на свет. Это оказался «дубовый зомби», как окрестил я этот вид после первой встречи, когда помогал Адель.

Противник устремил в меня свой жуткий бездушный взгляд и медленно пошагал в нашу сторону.

- Оп, вот и наш клиент, - воскликнула Адель радостно, и будто не замечая его охранника.

- Эй, я один вижу перед нами мертвеца? – спросил я растерянно.

- А, да это мелочь после того, что мы преодолели, - махнула напарница расслабленно, - сейчас быстренько с ним разберемся.

После этого она начала целиться из своего посоха в противника, набирая на его навершии заряд фиолетового цвета. Вот только она не спешила стрелять, как раньше, а продолжала

концентрировать энергию в своём снаряде.

Когда зомби приблизился почти вплотную к кончику посоха, её снаряд успел и вырасти в размерах и изменить свой оттенок до темно-фиолетового. Прицелившись ему в голову, она выстрелила в упор, снеся ту напрочь. Тело от силы выстрела откинулось назад и упало и спустя некоторое время начала превращаться в пепел. Я с таким интересом засмотрелся на это, что даже не кинулся на помощь к чернокнижнице, а просто наблюдал, так и не поучаствовав в сражении.

- Ничего себе ты можешь..., - сорвалось само собой у меня с губ.

- Сама в шоке. Только недавно поняла, что так могу, - ответила она с довольной улыбкой и сразу же отметила недостатки такого выстрела - вот только много маны тратится, да и сложно применить в бою - долго заряжается.

- Тогда отдыхай, следующего я сам упокою, - ответил я, направляясь навстречу ещё одному мертвецу, который вышел из тьмы второго дальнего угла комнаты.

Этот был обычным, поэтому разобраться с ним не должно было составить труда. Правда, пока я размахивал мечами, случайно задел клинком квестовый кристалл, отчего тот слетел с постамента. Он звонко покатился по полу точно под ноги Адель.

- Да что ж ты криворукий такой?! - послышалось у меня за спиной в тот же миг. Заметив, что она подняла невредимый артефакт, я попросил прощения у кристалла, за то, что валяю его так грубо и быстро убил зомби.

- Не такое уж и сложное задание на самом деле, - подытожила чернокнижница, любуясь целью нашей миссии, - вот только если бы ты был внимательнее и умнее, было бы куда проще.

Она протянула мне кристалл, который с виду не пострадал от всего, что ему пришлось пережить, тыча пальцем в одну из его граней. Почти не пострадал - тонкая косая трещина, проходящая сверху до низа камня, указывала, что падение всё же не прошло бесследно.

- Для такой любительницы сложностей может и нет, а мне уже хватило приключений, - бурчал я, пока она засовывала покалеченный кристалл себе в наплечную сумку, - а царапина могла уже на нем быть, он же древний, наверное. Так что не факт, что это я его так.

Адель ничего на это не ответила и поспешила к выходу, когда вдруг мне в голову пришла элементарная мысль.

- Слушай, а может тут не только кристалл, но и тайники какие есть? Склеп всё-таки...

- Не думаю, что тут они обязаны быть. Это же не подземелье какое, а всего лишь пара комнат с

захоронениями трупов.

- Ну, поискать никто нам не запрещал? Не забывай, что это игра к тому же. А тайники в таких местах это классика. По крайней мере, я так думаю...

- Ищи, раз тебе так хочется, я подожду тебя немного, так и быть, - сказала мне моя спутница, садясь прямо на пол и опираясь спиной на постамент, на котором был кристалл.

- То есть помощи мне не ждать..., - скорее подтвердил я, чем спросил.

Получив многозначительное молчание в ответ, я начал шарить по всем стенам комнаты, в поисках какой-нибудь ценной кладки или рычага, что откроет мне комнату с кучей сокровищ. Когда я елозил руками по ним уже по второму кругу, из-за спины то и дело раздавались смешки проклятой чернокнижницы, что наблюдала за мной как за каким-то диковинным зверем в зоопарке.

Изучив трижды все стены в комнате, я в бессилии осел напротив Адель с другой стороны постамента.

- Ну, что я говорила? Ты слишком наивен, Элвис. Это не такая игра, где всё достаётся просто, я уже убедилась в этом. Тайники на то и тайники, что они расположены в неожиданных и труднодоступных местах, - слышался её довольный голос.

- Да-да, ты была права. Умница, - согласился я с ней, но ещё не признал своё поражение.

- Тогда хватит сидеть, и пошли уже вернем этот кристалл тому старику, - поднялась она, отряхивая от пыли свою мантию.

- Иди, я сейчас догоню, - сказал я ей, осматривая постамент, на котором раньше был закреплён кристалл. Я не оставлял надежды вынести из склепа хоть что-нибудь, кроме этого зеленого камушка.

На это напарница картинно закатила глаза и недовольно цыкнула, после чего направилась в сторону входа.

Тем временем, вытащив один факел из стойки, я начал освещать помещение и увидел какие-то линии под ногами, которые до этого не были нами замечены просто потому, что свет факелов не доставал до низа. Линии превращались в замысловатый узор, который украшал всю площадь пола комнаты. Все линии толи расходились, толи сходились как раз в точке под постаментом. Это что-то точно значило. Я начал стараться расшатать его во все стороны, поднять или просто сдвинуть.

Неожиданно легко мне удалось его повернуть против часовой стрелки. Где-то под полом

раздался щелчок, и я услышал за спиной звук трущихся друг об друга камней.

- Все же мои старания были не зря, - промелькнула мысль у меня в голове.

Повернувшись, я увидел такую картину: из стены где-то на половину локтя выступил камень. Как оказалось, он был полым, точно ящик из камеры хранения, только каменный. Но к великому сожалению он оказался пуст. Вернувшись к постаменту, я повторил попытку его повернуть. Снова плавный поворот, снова щелчок, снова звук за спиной и уже другой камень торчит из стены. Но на этот раз звук трущихся друг об друга камней не исчез и доносился он сверху. Как оказалось, потолок начал медленно опускаться. Осознав, что если не потороплюсь, то буду раздавлен, я бросился к открывшемуся тайнику.

На этот раз удача не подвела - на его дне удалось что-то нашарить. Запыленное черное кольцо из непонятого материала и без каких-либо камней оказалось у меня в руке. С виду безделушка, но сейчас, когда на тебя медленно движется потолок, не время подробно его рассматривать. Зато теперь Адель не будет острить и строить из себя всезнайку.

Удалось выдвинуть еще пару камней. По камню за каждый поворот постамента на 90 градусов, но добыча нашлась только в одном. Пара серебряных монет. И на этом моя удача себя полностью исчерпала. Жадность заставила пройтись по лезвию, и комнату пришлось покидать, ползя уже по-пластунски. Была надежда, что потолок упрется в постамент и остановится, но тот начал уходить под землю ровно в тот момент, когда потолку оставалось до него сантиметров десять.

Оказавшись в безопасности и вновь обратив внимание на кольцо, я сфокусировал на нём взгляд, чтобы получить хоть какую-то информацию. Но, к моему сожалению, кроме как «Неизвестное кольцо» ничего система не выдала.

Я нашел Адель уже стоящей у входа в склеп. Судя по её перекрещенным на груди рукам, лицу и стойке, которые прямо таки излучали недовольство, ждать ей уже надоело. Чтобы пресечь её негодования и сэкономить время, сразу же поделился новостью о своей находке. И даже отдал ей кольцо. Так как его свойства были не известны, мне расставаться с ним было совсем не жалко. Про деньги же ничего не сказал и оставил их себе - это вещь универсальная и никогда лишней не будет.

- Надеюсь, ты сейчас не будешь делать мне предложение руки и сердца, иначе мне придется тебе его разбить, - не упустила она возможности съязвить снова, при этом довольно улыбаясь. Подарок она все же приняла и даже удосужилась поблагодарить.

- Ну, хоть сердце, а не лицо. Оно мне дороже, - парировал я. Всего несколько часов с ней, а уже начинаю говорить в её стиле. С кем поведешься, от того и наберешься, блин...

Не дожидаясь её реакции на ответ, я пошагал в направлении города. Задание выполнено, и делать тут нам больше нечего. Обратная дорога получилась без приключений, чему я был рад. Зомби попадались, конечно же, но после случившегося в серьёз мы их уже не воспринимали и

практически не задерживались, сталкиваясь с ними.

Не смотря на то, что за время своей самоизоляции я стал нелюдимым, к чему со временем даже привык и начал получать от этого удовольствие, мне было на удивление приятно поболтать со своей спутницей. Пусть Адель так и сыпала сарказмом и язвительными шутками, но при этом и собеседницей она оказалась интересной. Её злословие меня вовсе не задевало, а порой даже забавляло. Во время беседы обсуждали в основном игру и свои приключения в ней.

Как оказалось, расспрашивать человека о реальной жизни считалось здесь плохим тоном. Вообще в игре это очень личная тема, что было, в общем-то, мне только на руку. Но тут многое еще зависело и от характера самого игрока – рассказывать о себе никто не запрещает. Я же сразу решил отыгрывать роль человека, для которого данная тема крайне интимна. В отношении реальной жизни буду максимально скрытен и постараюсь о ней даже не заикаться. С такой мыслью я пересек арку входа спящего Эдена.

Почти все жители еще спали, и только где-то вдалеке слышалось пение пьяных гуляк, среди которых могут быть как игроки, так и НПС. Осматриваясь вокруг и прислушиваясь к звукам дремлющего города, я ощутил странное единение со всем "этим", как будто вернулся домой, как будто этот мир мне был роднее реального. Я даже остановился, от ощущения непривычного тепла на душе. Похоже, сказывается ночная атмосфера, когда сразу тянет на романтические и философские размышления.

- Господи, как же это прекрасно, - полушепотом высказал я своё восхищение.

- Ты что-то сказал? - послышался из-за спины голос Адель.

- Да нет, просто мысли вслух, - улыбнулся я в ответ и вновь пошагал в сторону храма.

<http://tl.rulate.ru/book/23173/479398>