

Сознание вернулось неожиданно, и я резко открыл глаза. Дыхание было частым, тело еще трясло от ледяного «прикосновения» жителей мертвого мира, а сердце билось так сильно, что стук отдавался в затылок. Не отпускало ощущение, что как будто вынырнул из воды в последнюю секунду, когда уже начал задыхаться.

Бешено таращась и крутя головой по сторонам, я начал искать Адель и нашего «работодателя». Но на поле никого не было и только большое выжженное пятно на земле напоминало о случившемся тут взрыве. Ранее красивый луг обзавелся немаленькой плешью в своей густой растительной «шевелюре». По ощущениям был в отключке несколько часов, но судя по дыму, что лениво тянулся к небу и кое-где догорающей траве, пролежал всего пару минут.

- Эй, Адель, ты где! - закричать получилось не с первого раза.

Молчание было мне ответом. Память начала медленно возвращаться или скорее я просто до конца опомнился и прокручивал еще раз последние события в голове. Глупо надеяться на то, что она выжила после такого «биг бада-бума», причем находясь еще в его эпицентре.

- Все же спасти её не удалось. Чую, что она уже где-то проклинает меня за такой криворукий бросок. Надеюсь, моя кличка не поменяется на Бобби в яблочко или что-то в этом роде. Хотя, я и от Элвиса не в восторге, - усмехнулся вслух.

Тяжело поднявшись и немного отряхнувшись от пыли и грязи, которой не слабо так меня засыпало, начал искать своё оружие, которого рядом не обнаружилось. Пока искал, удалось прийти в себя и уже идти увереннее, а не шататься, как какой-то пьянчуга. До меня начала доходить причина моего пришибленного состояния, и решил посмотреть на своё здоровье. Как и думал, его было очень мало – 9%. В реальности я должен был бы лежать при смерти. Хорошо, что есть такая штука, как регенерация. Если подождать и не лезть на рожон, то здоровье, в конце концов, восполнится.

Вскоре, нашлись мои ненаглядные мечи. Один был отнесен взрывом не так сильно и нашелся недалеко от моего места падения. Второй же, которым я кинул в кристалл, улетел дальше меня, и у него был отломан кончик лезвия, отчего оно стало короче где-то на пятую часть. Но даже таким он еще годился для своих темных дел. Ощущение в руках рукоятей клинков, уже почти ставших родными, придало спокойствия и немного уверенности. Еще удалось отыскать три осколка от черного кристалла. На что они пригодны, не знаю, но выкинуть всегда успею. С такими мыслями я отправил их себе в наплечную сумку.

Далее сел доедать остатки еды, чтобы хоть как-то ускорить восполнение здоровья, параллельно ломая голову над проблемой №1 – надо было решить, что же мне делать дальше. Я оказался черт знает где без должных знаний, умений и экипировки. Дороги назад не знаю, даже не в курсе, в каком направлении идти, но сидеть тут тоже глупо.

Следовательно, мне остается два варианта: либо выбрать, в какую сторону идти и надеяться, что хоть куда-то выйду из этого сплошного леса, либо как-нибудь тут убится и переродиться.

Вот только где я воскресну мне не известно. Возможно, что в Эдене или начальной деревне, а может быть и на месте падения, ведь я не делал никаких привязок, как это делают в других играх. Тогда суицид окажется вообще бесполезным. Вновь не хватает знаний. Как вернуться, обязательно начну разнюхивать всё, что касается механики игры.

В чем точно уверен, так это в том, что за смерть всегда есть какой-то штраф. В одних играх это просто потеря опыта, а вот в других могут вообще все вещи выпасть. Хотя набрать мне удалось мало чего полезного, но это хоть что-то и со своим добром расставаться жалко. А еще как-то страшно идти на самоубийство даже в игре, так что первый вариант мне всё же больше по душе. Вот таким методом «от противного» и выходит, что с самого начала выход, который меня устраивает, был один.

Покрутившись на месте, выбирая сторону, которая мне понравится больше, я определился с направлением. Север это, юг или еще какая сторона света - без понятия, но не думаю, что нас занесло совсем уж далеко, поэтому проснувшийся во мне оптимист успокаивал, что придется побродить максимум пару игровых дней.

Переполненный энтузиазмом я чуть ли не вприпрыжку направился навстречу деревьям. И как-то уже было плевать на то, что с квестом нас обманули, что я потерялся, а Адель погибла. Не надо забывать, в конце концов, что это игра. Так что надо получать удовольствие от происходящего и постараться не сгинуть по дороге обратно.

Лес встретил меня безмолвной тишиной изредка прерываемой чириканьем птиц, хотя мне казалось, что он будет кишить всякими монстрами или хотя бы просто животными, характерными для обычного леса. На деле же вышло так, что до вечера пришлось просто идти, и идти, и идти.

Живот стал урчать, намекая на то, что пора бы подкрепиться - при ранениях голод возвращался куда быстрее и был сильнее классического. Опасность подкралась оттуда, откуда не ждал. Совсем забыв про это свойство игры и думая, что после квеста мы вернемся телепортом в город, провизией я не запасся. Вот и третий вариант подъехал - сдохнуть с голода. Если такое случится, то получится результат, как и с самоубийством, только еще время потеряю. А если возрожусь снова у развалин замка, то будет вообще караул...

Чтобы найти хоть что-то, что может унять просыпающийся голод, я начал осматриваться по сторонам. Через минут двадцать ходьбы, на глаза попался какой-то куст с черными ягодами. С виду они напоминали что-то среднее между черной рябиной и смородиной.

- О, хоть что-то поем, - проворчал себе под нос и начал собирать в ладонь свою находку.

После того, как первую порцию отправил в рот, сразу же собрался готовить следующую, но остановился на полпути. Прожевав немного и посмаковав, понял, что ягоды далеко не прелесть.

В первые секунды был действительно неплохой вкус, но потом начало вязать и всё больше

чувствовалась горечь. В левом верхнем углу сразу же привлекла внимание иконка - «Отравление». Полоска жизни, которая успела восстановиться только до 25%, медленно начала проседать. Ко всему прочему появилось неприятное чувство в районе живота. Это нельзя назвать болью, но ощущения вызывали дискомфорт. Но всё же чувство голода слегка притупилось.

Стряхнув пару ягод, что уже успел наложить в ладонь, и тихо выругавшись, пошел дальше по своему воображаемому пути. Больше ягоды эти есть не хотелось. И так сегодня уже побывал при смерти, еще раз рисковать жизнью будет глупо, но даже из такой ситуации надо извлечь какую-никакую выгоду. Надо засесть, сколько примерно будет длиться отравление, и сколько здоровья я потеряю за это время.

Отметив время начала отравления, я шагал и шагал, периодически посматривая, не исчезла ли иконка отравления. Как по закону подлости на пути постоянно начали попадаться кусты с этой ядовитой ягодой. Еще больше, еще пышнее, но наступать на те же грабли желание еще не прорезалось.

Через минут пятнадцать иконка дебаффа исчезла и оставила мне на прощание 15% здоровья. Яд этой ягоды оказался довольно неприятной штукой. Самочувствие стало чуть лучше, но всё равно я был вялым, и меня одолевала слабость. Оно и не удивительно - ходил то практически при смерти. Что было странно, на меня не тем что никто ни разу не напал, даже больше - мне никто не встретился.

Через большую часть дня блуждания по лесу, когда моё здоровье уже практически восстановилось, а есть захотелось с новой силой, я встретил первого жителя этого леса. Им оказался обыкновенный с виду заяц. Он, то ли не замечая меня, то ли просто игнорируя, грыз кору молодого дерева.

- А вот и мясо подъехало, - пробормотал радостно, облизываясь в предвкушении.

Наконец, я нормально поем. Даже если придется есть сырого зайку, он будет хотя бы не ядовитым. Не зря говорят, что голод не тетка. Если брезгуешь едой, значит, просто еще недостаточно голоден! - это будет моим девизом, пока не выберусь из этих клятых зарослей. А если учесть, что я в игре, то на сыроедение решиться становится еще проще. Это всё же не самоубийство...

Решив воспользоваться методом, который использовал против коз в моей охоте на лугу, я подобрал валяющуюся под ногами шишку и кинул в косога. Кинул и встал сразу же наизготовку, готовясь к нападению. Пусть это и заяц, но жестокая система игр может сделать и из безобидной козявки смертельно опасного монстра, если ты полез в места, которые не подходят к тебе по уровню. В случае же с этой игрой - боевому рейтингу, но не думаю, что от смены терминов механика игры сильно поменялась.

К моему удивлению, он не бросился сразу же в атаку, а испугавшись, убежал в ближайшие кусты. Да с такой скоростью, что бросаться за ним в погоню было глупо. От такого

неожиданного поворота событий, я взорвался от ярости.

- Что не так с этой игрой!? Чем, сука, кролики отличаются от коз!? Почему одни хотят тебя убить, а другие убегают!? – кричал я вверх в никуда.

Добился только того, что перепугал птиц с ближайших деревьев. Как бы решив поддержать беседу, мне в ответ заурчал мой желудок. К нему присоединился мой внутренний голос, который произнес что-то типа «Чем отличаются кролики от коз? Чувак, не хочу тебя шокировать, но на самом деле многим».

- Отвали, я был на эмоциях, - ответил ему вслух на такое заявление. Осмыслив происходящее, добавил, вздохнув – Ну вот, я уже сам с собой разговариваю...

Голод чувствовался всё сильнее, как будто я действительно хотел есть. Причем чувство нарастало куда быстрее, чем в жизни. Если минут тридцать назад чувствовал лишь легкий голод, то уже сейчас я был готов съесть слона. Это заставляло напрочь забывать, что кругом игра.

Успокоившись и по привычке осмотревшись кругом, снова встретился с кустами этой ядовитой ягоды. Дав про себя ей мудреное название «Токсичная рябина», сокрушаясь от безысходности, направился к её плодам. Но даже в таком состоянии во мне пробудился интерес. Любопытно, зависит ли сила отравления от количества съеденного, например?

В этот раз закинул в рот уже две горсти ягод, отметил появление иконки, время и пошел дальше, куда глаза глядят. Чувство голода отступило совсем чуть-чуть. Спустя всё те же пятнадцать минут, «Отравление» исчезло. Потеря здоровья составила уже 15%. То есть зависимость урона от количества съеденного всё же есть и это логично. Но эксперимент не закончился.

Далее доза была увеличена до трех горстей. В этот раз отравление уже длилось двадцать минут, но урона нанеслось примерно всё те же 15%. При этом симптомы отравления не усиливались. Мутило так же, как и от одной горсти. Самое удивительное произошло ближе к вечеру, когда я заправился четвертой порцией отравы, сожрав сразу четыре горсти, и дождался, когда дебафф пропадет. Перед моими глазами появилось системное сообщение:

**Внимание!**

С умыслом ли или от безысходности, Вы питаете свой организм ядовитыми веществами. Адаптация прошла успешно, и Вы получаете +5% к сопротивлению ядам. Ощущения отравления также притупляются на 5%.

- Хах, а вот это уже интересненько... - я расплылся в коварной улыбке и направился к ближайшему кусту, чтобы собрать «урожай».

- Сначала буду придерживаться дозы в четыре горсти ягод. Посмотрим, что из этого выйдет, и потом только начну её повышать. Вкус, конечно, противный, но ради совершенствования можно и потерпеть. Всё же сопротивление яду может пригодиться не раз. При этом надо не забывать поддерживать довольно высокий уровень здоровья, чтобы меня не загрызла какая-нибудь агрессивная белка и другая лесная живность, - проинструктировал сам себя вслух и сам себе же покивал в знак согласия.

Переходя на бег, пока позволяла выносливость, потом снова шагая и жуя «Токсичную рябину», я продолжал свои поиски выхода из леса. Мне не раз еще попадались зайцы на пути, но поймать их никак не мог. Голод ягоды перебивали неплохо, но при этом я толком не наедался и платил за это своим здоровьем, которое постоянно плавало в диапазоне от пятидесяти до шестидесяти процентов.

Ближе к ночи встал вопрос ночлега. Спать на земле было явно глупой идеей. Во многих играх именно ночью появляются самые опасные монстры. Залезть на дерево не получалось, так как самые нижние ветви этих здоровяков были для меня недосягаемы. Но попыток забраться я не оставил и был вынужден бродить по лесу ночью, в поисках подходящего исполина.

Настал момент, когда совсем стемнело. Лучи Солнца и так с трудом пробивались через густую листву высоченных деревьев, но теперь не стало и их. Практически сразу, как кромешная тьма поглотила меня, мне стал заметен впереди какой-то слабый источник света. Луны! Значит в той стороне опушка! Наконец, эта опостылевшая прогулка по лесу закончится.

Перейдя на бег, чтобы поскорее вырваться из лесного плена, я, спотыкаясь о корни и кое-как сохраняя равновесие, вырвался на свободу. Но мои надежды были жестоко разбиты. Это был не край леса, а просто поляна посреди его океана. Практически в её центре стояла невысокая скала, поросшая сверху кустарником.

Со стороны это выглядело странно - посреди огромного леса такая проплешина, на которой еще и скалы стоят. Но всё это было мне даже на руку. Забраться на неё будет куда проще, чем на деревья, так что я смогу спокойно отсидеться до рассвета здесь. Персонажам в игре сон был не так важен, как питание, хотя всё же иногда надо спать, иначе персонаж слабел.

У других игроков, думаю, проблем с этим не было, так как они проводили в игре не так много времени, как я. Я же уже который день зависал в ней практически безвылазно и сна персонажу давал по минимуму. А тут еще этот клятый квест, из-за которого чуть не умер от мертвецов, волков, злобного старикашки и голода. Вот как раз сейчас можно отоспаться, так как в лесу ночью мне всё равно заняться будет нечем.

Приблизившись к скале, удивился еще больше. И насторожился. У её подножия оказался зев норы или пещеры. Не успел я толком сообразить, что это мне сулит, как оттуда послышалось недовольное рычание.

- Вот, блин, не хватало еще на драку нарваться, - сплюнул от досады.

У меня было заведомо не выгодное положение хотя бы в том, что сейчас мой уровень здоровья был 71%. Но уже ничего не поделаешь – надо готовиться к бою.

Скинув сумку, обнажив клинки и встав в боевую стойку, одновременно активируя «Заточку», я начал ждать, пока наружу вылезет хозяин этой берлоги. Им оказался здоровый серый волк. До Волка-стража он, конечно, не дотягивал, но был куда крупнее тех, с которыми пришлось сражаться ранее.

Зверь уверенно приближался ко мне, ни капли не страшась моего оружия. Он не бросился сразу в атаку, как это делали его родичи. Он явно изучал меня, равно как и я его. Когда мы встретились взглядами, можно сказать, что увидел в его глазах проблеск сознания. Так же как с зомби, я старался выискать у него слабые места. Вот только мертвецы, как по мне, во всём уступали волкам, разве что были физически сильнее. Явных недостатков у этой мохнатой братии пока так и не удалось выявить. Волки были и быстрыми, и ловкими, и кусались неслабо.

В результате, я решил уйти в глухую оборону и ждал нападения. Если волк прыгнет в мою сторону, то постараюсь уклониться и сразу же контратаковать. Серый будет максимально уязвим в момент завершения атаки, пока снова не перегруппируется. Это был единственный вывод, который я сделал из всего опыта сражения со Стражем.

Волк не заставил себя долго ждать. Зверь сделал резкий рывок, даже без разбега, и пулей полетел в мою сторону, целя своими клыками в моё горло. Только то, что я ожидал этого, помогло мне увернуться в последний момент. Почти увернуться. Пролетая мимо, противник успел вцепиться в левое плечо, разрывая одежду и плоть.

По привычке вскрикнул и поморщился, ожидая приход боли. Но на деле оказалось почти не больно. Полоса здоровья сократилась, показывая теперь 50%, и в верхнем левом углу появилась иконка «Кровотечение». Она сообщала, что каждую секунду я теряю свою драгоценную жизнь от потери крови.

Итак, первое отличие от прошлых «собачек» стало сразу понятно – скорость. Даже минибосс не был настолько быстрым. Только я восстановил равновесие, как атака повторилась. И вновь мне удалось уйти от удара в последний момент. На этот раз уже увернулся чисто и успел немного проанализировать действия хищника, так как теперь мне была известна его быстрота. После неудачного рывка волк быстро развернулся и опять «выстрелил» себя в мою сторону. Третий раз один и тот же приём. Может я поторопился, назвав его умным? Первые два раза еще могли бы сработать, но теперь мне была известна его скорость, места, куда он целился и куда примерно приземлится.

Вместо того чтобы снова увернуться, я бросился навстречу, используя «Рывок» своим сломанным клинком. Отсутствие колющей части лезвия никак не помешало войти ему в открытую пасть, царапая мою руку об острые зубы и нанизая волка, как большой кусок мяса на шампур.

В ответ на мгновение послышалось лишь невнятное булькающее рычание, а в голове раздался

приятный слуху звон колокольчика, оповещающая о том, что мне удалось выбить «джек-пот». Толчок при столкновении с летящей тушей был настолько сильным, что меня сбilo с ног, и мы покатались кубарем по траве.

- Ну, вот опять, - пробормотал, отплевываясь от шерсти, что влезла в рот.

Пока мы катились, я умудрился вонзить второй клинок на половину лезвия в его бок. Хотя, это оказалось лишним. Судя по тому, что волк не успел даже взвизгнуть, он умер еще в полете. Ого, это получается, у меня получился хедшот? Только совсем не шот... Назову хедхит или хедстрайк.

Сбросив с себя тушу убитого животного, поднялся на ноги и вытащил из тела оружие. Спустя несколько секунд оно медленно начало осыпаться пеплом и бесследно исчезло, оставив после себя только два острых клыка, которые слегка подсвечивались, что было совсем не характерно для костей. Вот и мой первый лут! А подсветка, видимо, сделана для удобства, так как маленькие предметы могут быть не замечены после выпадения, как эти зубы, например. Когда я их подобрал, свечение пропало, и в моих руках оказались вполне обычные клыки размером с указательный палец.

- Блин, даже кусочек мяса не успел отрезать, - проговорил уныло, убирая мечи в ножны. Если бы в норе был кто-то еще, то он давно бы уже вылез, так что сейчас тут безопасно.

В левом верхнем углу меня привлек один значок, который сразу не заметил. Как только я сфокусировал на нем внимание, передо мной появилось очередное системное сообщение.

**Внимание!**

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

Вот значит как... Кажется, я стал немного понимать систему игры. Увеличиваются те характеристики, которые ты, грубо говоря, «применяешь». В этом бою приходилось много уклоняться, причем на пределе своей скорости и реакции, поэтому то и повысилась ловкость и реакция. Всё полностью логично. Это как тренировки и оттачивания умений в обычной жизни.

Само собой напрашивается вывод, что остальные характеристики повышаются приблизительно по такому же принципу. Хотя, он поспешный и надо бы это проверить. Например, как повышать интеллект даже не представляю. И если я хочу стать сильнее, то полученными знаниями пренебрегать не стоит, а значит - снова время экспериментов. Очень интересно узнать, как будут ощущаться изменения от повышения тех или иных параметров и можно ли как-то обмануть игру? Но это всё потом. Сначала надо определиться, где ночевать.

Недолго думая, я решил занять пустующее жилище. Так как мяса мне не досталось, пришлось снова запасаться ядовитыми ягодами. У меня оставалось еще 40% здоровья после сражения,

так что поужинать и не умереть возможность есть. Моё положение напоминает уже какую-то игру на выживание, а не ММОРПГ.

Нора оказалась довольно просторной, и в ней было заметно теплее, чем снаружи. Я ожидал, что придется разгребать кучи обглоданных костей, но тут было на удивление чисто. Даже нашлось подобие какого-то лежака из кучи сухой травы.

Во сне, кроме восполнения бодрости, быстрее еще восстанавливались мана и здоровье. Поэтому я сразу съел все собранные ягоды, повысив дозу уже до восьми горстей, и завалился спать. Хотя кровотечение и остановилось, но рана еще до конца не затянулась. Не знаю, есть ли какая-то прочность у рубахи, но скорее всего она сильно просела. Одежда и так была не первой свежести после всего пережитого, но теперь годилась уже больше не для защиты, а мойки полов.

Если вспомнить, что после сражения с более сильным боссом на ней остались лишь рваные дыры от его клыков, можно сделать вывод, что всё же прочность экипировки где-то учитывается. Раз у меня, пока брожу по лесу, появилось куча свободного игрового времени, то надо этим воспользоваться и изучить меню персонажа до последнего пикселя, а также выписать все свои предположения, мысли и заметки в журнал. Вот уж не думал, что в такой игре он когда-то мне пригодится. Можно даже составить себе некое расписание.

- Хах, новая жизнь с завтрашнего дня. Как раз понедельник будет, - пробормотал, «засыпая».

Одновременно с тем, как лег спать, вышел из игры, чтобы перекусить уже в реальности. Постоянное чувство голода в игре настолько замучило, что захотелось его утолить хоть как-то. И вот снова темнота капсулы. Реальности поменялись, а голод никуда не делся. Вылезая из капсулы, потянулся, как будто только что проснулся. Тело немного затекло - не мешало бы еще и размяться.

- Ну что же, пора заняться немного бытовыми делами, - проговорил я с неприсущим мне энтузиазмом.

<http://tl.rulate.ru/book/23173/480383>