

'Мир без взяток - как машина без бензина'

- Отец

"Я не знаю! Клянусь Латаром! Я не знаю!" - она ревела, отчаянно пытаясь вставить некоторые слова сквозь крики боли.

Послышались два громких хруста, за которыми последовали еще более громкие крики, и бесполой голос.

"Говори, человек! Где он? Где мужчина из Сопротивления, с которым ты должна была в тот день встретиться?"

"Я не..." - она начала отвечать, но ее прервал еще один хруст, и она закричала снова.

"Прекрати лгать! Если не подчинишься, в следующий раз я принесу несколько новых игрушек. Ты этого хочешь? Хочешь?"

"Нет! О, Латар, пожалуйста, нет. Пожалуйста. Я не знаю..." - ее снова прервал хруст тела.

Продолжая слушать, я открыл дверь. В комнате находился зажженный факел, у двери с противоположной стороны находился упырь. Он смотрел в коридор, отвернувшись от меня.

Задержав дыхание, я вошел в комнату, закрыл дверь в зал, положил сумку и дополнительные мечи на пол, зашагав так тихо, как только мог. Когда я дошел до упыря, то сделал то же самое, что сделал и со спящими упырями - одна рука закрыла ему рот, а другой я быстро провел мечом по его шее. Скрытая атака и критический удар - в результате, мгновенное убийство.

Я мягко положил труп на пол, чтобы не издать звуков, и спустился по ступенькам. Еще немного в коридор, направо, и вот, рядом с клеткой С-1 я увидел еще двух упырей, по одному с каждой стороны двери. Спинами они прижались к стене. Один из них курил соломенную сигарету, издававшую сильный запах. Я чуть не закашлялся.

Как смешно было бы, имея такую прекрасную черту характера, как Тень, позволить себя обнаружить, закашлявшись от сигаретного дыма?

К ним я не смог бы приблизиться незамеченным, поэтому бросился вперед на полной скорости, держа меч перед собой. Я целился в шею, но упыри меня заметили, и сдвинулись, заставив меня опустить меч, и ударить первого в живот. Когда я отступил, он контратаковал.

"Нарушитель!" - заорал он. Я ввязался в драку против двух упырей, но они казались медленными, а меч наносил гораздо больше повреждений, чем труба. Уворачиваться от двух мечей было сложнее, чем от одного, но все же возможно.

Я не нарушитель, идиот, я сбегающий пленник. Так думал я, убивая их обоих. В конце я обливался потом, у меня осталось лишь двадцать пунктов выносливости. Я не слышал никаких шумов внутри комнаты, поэтому решил пока исследовать два новых восклицательных знака.

Ловкость увеличена до 2 (+1)

Сразившись с двумя врагами одновременно, и не получив повреждений, вы отточили свои рефлексy.

Телосложение увеличено до 2 (+1)

Постоянно сражаясь на границе выносливости, ваше тело привыкает к суровому обращению.

НР: 110 (+10)

Выносливость: 110 (+10)

Следующий уровень!

Текущий уровень: 1

НР, МР и выносливость восстановлены.

Мой первый уровень. Мне понадобилось полчаса, чтобы его получить, что казалось довольно большим сроком. С другой стороны, пока я убил лишь шесть врагов. Восстановление всех очков НР, МР и выносливости оказалось приятным сюрпризом. Тело сразу же покинула усталость, а дыхание пришло в норму.

Прелестно. А также немного страшно, что игра может так сильно контролировать мои собственные чувства.

Моя выносливость восстановилась, и я бросился снова, на этот раз в комнату.

И встретился с огненным шаром, летящим прямо в мою голову.

Каким-то образом я смог выставить щит как раз вовремя, чтобы заблокировать удар. Интересно, смог бы я это сделать, если бы моя ловкость только что не увеличилась? Как именно эти атрибуты влияли на мое виртуальное тело, и мое восприятие этого тела? Я только что заметил, как система убрала всю мою усталость, так что эта тема для размышлений показалась мне интересной.

Но когда огненный шар врезался в щит, все мои размышления моментально исчезли. Неожидаемая сила взрыва заставила руки закрутиться назад, а щит ударить мне по лицу. Огонь чуть не сжег мою одежду вместе с головой.

Получено 20 шоковых + 2 огненных единицы урона (итого 22)

НР: 88 / 110

Шоковый урон являлся уроном, который проходил сквозь щит. Я немного опустил его, чтобы осмотреть комнату.

Это была обычная клетка, но что-то в ней вселяло тревогу: к запястьям женщины в нижнем белье были прикреплены цепи, за которые она и была подвешена. Находилась она в центре комнаты, ее кровь сочилась из множества только что открывшихся красных ран. Волосы ее были кое-как сбриты, повсюду торчали оставшиеся клочки. Она пыхтела, смотря вниз. Это была такая жалкая сцена, что увидев ее, я сразу же понял, зачем при игре за Подземные виды нужно быть совершеннолетним.

Рядом с ней стоял живой скелет. Его кости, как и одежда, были красными - кожаная куртка с застежками на ремнях, кожаные же штаны и ботинки. Без единого кусочка мяса на теле скелета, одежда казалась для него слишком большой. В руках он держал хлыст.

"А, повелитель смерти! Иди сюда, давай я заставлю тебя умереть в последний раз!" Он махнул своим хлыстом в мою сторону.

Сцена пытки застала меня врасплох, и я просто стоял, и ждал, пока скелет сдвинется с места. Когда хлыст полетел ко мне, я вскочил, и снова поднял щит.

Удар был слишком мощным. Щит разлетелся на куски, а хлыст попал по руке.

Ваш щит сломался

Получено 36 единиц урона

НР: 52 / 110

Я почувствовал такую боль, что чуть не потерял сознание. На полсекунды мое поле зрения затуманилось. Это заставило меня испугаться, а затем прийти в ярость. Я атаковал скелета.

Скелет засмеялся, и открыл свои челюсти. Внутри начало появляться небольшое пламя. Через секунду оно полетело ко мне, став больше, чем изначально было во рту. Было уже поздно уворачиваться, так что я сделал так, чтобы оно попало по груди.

Получено 36 единиц огненного и 8 единиц горелого урона (итого 44)

НР: 8 / 110

Было очень больно. Я споткнулся, ощущая запах горелой кожи. Теплота и боль были настолько интенсивными, что я хотел свернуться где-нибудь в холодном месте, и просто заплакать. Даже воздух, проходящий рядом с шеей и грудью, вызывал такую боль, что на глаза наворачивались слезы. Если бы не опыт уличных боев в реальном мире, то скорее всего, я бы так и поступил.

Но на самом же деле, я издал крик боли и ярости, бросившись к скелету, и ударив его мечом в голову со всей своей силы.

Меч ударил череп, отскочив от него, не оставив даже вмятины.

Красному Скелету нанесено 4 единицы повреждения

Что? Четыре единицы? А я только что получил сорок четыре? Это что, серьезно?

Отклонившись назад, скелет, все еще смеясь, использовал хлыст, и я рефлекторно защитился мечом. Хлыст обернулся вокруг лезвия, монстр потянул его к себе, и я остался без оружия.

Это же смешно!

В отчаянии я достал с пояса трубу, сократил дистанцию, и с полной силой ударил по его руке. В кости появилась небольшая трещина. Скелет ахнул от боли.

Красному Скелету нанесено 12 единиц повреждений

Ну конечно же! Различные виды и расы по-разному реагировали на различные виды повреждений. Скелеты не боялись режущего и пронзающего урона, но вот когда били прямо по их костям - для них это был кошмар.

Скелет попытался отойти назад, но я проследовал за ним. Он перестал смеяться, в его рту начал формироваться еще один огненный шар. Труба встретила с его головой.

Красному Скелету нанесено 13 единиц повреждений

За 12 единиц чистого повреждения прервано формирование заклинания

Прерывание заклинания - вечная слабость магов, и причина, по которой их постоянно должны были защищать союзники.

Держаться близко к мучителю и атаковать его трубой оказалось довольно просто. Через полминуты скелет получил последний удар, и его кости разлетелись.

Я снова запыхался. Темная, полупрозрачная энергия поднялась из костей, и вошла в мое тело, излечив одну единицу НР.

Блин, а эта игра сложная! Как и убийство скелета в качестве квеста ранга С+. Хотя, если быть честным, это оказалось довольно просто, как только я ухватил суть.

Сила увеличена до 2 (+1)

Когда вы бьете врагов со всей силы, вы сами становитесь сильнее

Проворство увеличено до 2 (+1)

Каждый раз, когда вы доходите до предела, этот предел отодвигается

Сила воли увеличена до 2 (+1)

Выносить боль и принимать на себя удары заклинаний требует огромной силы воли. Хотя

может вы просто идиот.

Выносливость: 115 (+5)

Стоп, игра только что назвала меня идиотом? Конечно принять на грудь огненный шар не показывало мой большой ум, но было не слишком приятно слышать это в такой форме. Интересно, хватило бы этого, чтобы засудить их компанию?

Получена черта характера: Антимаг

Вы ненавидите вражеских магов. Хотя вы ненавидите всех врагов, но магов еще больше.

Для того, чтобы предотвратить использование врагом заклинания необходимо нанести ему на 10% меньше урона.

Я все еще чувствовал боль, но уже существенно меньше, чем ранее. Она слишком быстро пропадала. Четверо рубашек, которые я носил одновременно, дымились на уровне груди. Плоть все еще горела. Однако теперь я чувствовал себя лучше - просто, как будто повсюду разлили горячую воду.

Хуже всего было предплечью. Оно уже прекратило кровоточить, но я чувствовал его пульсацию, немного более сильную, чем в груди. Находясь под впечатлением, я плюнул на красный череп скелета.

Тихий всхлип заставил меня вспомнить о женщине. Она смотрела мне в спину, но как только я развернулся, она тут же ахнула, а глаза ее расширились.

"П... Повелитель смерти?" - испуганно произнесла она.

Откуда она узнала? Вообще, откуда об этом знал скелет?

Она казалась женщиной среднего размера, у нее были зеленые глаза. Не безумно красивые, но явно милые. Отсутствие волос и грустные глаза придавали ей хрупкий вид. А может быть такой вид придавала кровь по всему телу. Смотря на то, как я ее разглядываю, она попыталась немного покрутиться, но ноги ее заплетались, а слабость сделала это движение совсем невозможным.

"Извини", - сказал я. Могу поклясться, что ее глаза чуть не выскочили из орбит. Теперь она была шокирована. "Я просто смотрел на твои раны. Они... Удручающие". Вспомним пленника из камеры А-6, который сказал, что ключ от камеры находится у мучителя, я обыскал его остатки, найдя в небольшом мешочке на поясе три ключа разных размеров.

Небольшой медный ключ

Небольшой ключ для небольших замков

Серебряный ключ средних размеров

Кажется, это ключ для двери

Большой золотой ключ

Он большой, и сделан из золота. Кажется, он довольно важен.

Я взял маленький ключ, и проверил его на цепях, которыми опутали ее ноги.

Они со щелчком открылись. Женщина вздохнула, а затем продолжила рыдать. Я никогда особо не разбирался в эмоциях, так что почувствовал себя довольно неловко.

"Эй". Я пытался говорить мягко, но кажется мой голос нежити не умел этого делать, звуча глубоко и страшно. "Все уже в порядке. Я выведу тебя отсюда". Она заплакала еще больше. "Я обниму тебя, ладно?" Слова я произносил осторожно, боясь нарушить правила игры в части сексуального насилия. V-Soft запрещало данные действия даже в отношении NPC, и это очень тщательно отслеживалось. "Если я этого не сделаю, твое тело какое-то время будет висеть лишь на одной руке, и она может заболеть сильнее".

Подождав несколько секунд, и не дождавшись ответа, я как мог деликатно обнял ее тело. Открыв замки, я мягко опустил ее на пол. Теперь она плакала еще больше. "Дай мне секунду, я найду тебе одежду". Выйдя наружу, я раздел одного из упырей, снова вошел в комнату, и положил одежду рядом с ней. "Вот, оденься. Пока я исследую остатки коридора. Скоро я вернусь". Сказав это, я вышел.

А что насчет того времени? Что если бы я добрался до них раньше? Может я смог бы кого-то из них спасти? Вскрытие показало, что... А что, если это неверно? Что, если я мог бы...

Глубоко вздохнув, я сфокусировался на осмотре коридора, предпочитая не думать о том давно ушедшем утре. Это была дорога без возврата. Я играл в игры как раз для того, чтобы не думать о прошлом.

Все остальные камеры были пусты. Когда я вернулся к женщине, она надела одежду, и сидела рядом с клеткой, около трупа упыря, спиной к стене, обнимая колени. Она увидела, что я вернулся, молчаливые слезы вновь покатались из ее глаз.

"Я не могу даже секунду находиться в этом дурацком месте..." Ее голос был хриплым и слабым. Я бы ничего не услышал, если бы вокруг не стояла абсолютная тишина. "Ты вселил в меня столько ужаса и боли, что даже это небольшое добро, сделанное тобой в очевидной попытке что-то замыслить, меня сломало". Она говорила величаво. "Просто спроси, и я расскажу все свои секреты, повелитель смерти". Она сжалась еще больше. "Я сделаю все, что ты пожелаешь. Пожалуйста, не помещай меня туда снова. Пожалуйста".

Блин, эти игровые герои довольно неплохо сделаны. Я чувствовал огромное сострадание, хоть и знал, что она - просто код. Нет, даже не 'она', а 'оно'. Обхватив руками голову, я не переставал удивляться - уровень реализма мог запросто свести с ума.

<http://tl.rulate.ru/book/42661/977389>