

Марина Бастрикова



QUEST

После того как вы нашли своего старого друга, вам нужно будет найти его и вернуть его к жизни. Это будет ваш первый шаг к тому, чтобы вернуть мир к нормальному состоянию.

Ваша задача — найти его и вернуть его к жизни. Это будет ваш первый шаг к тому, чтобы вернуть мир к нормальному состоянию.

Теперь вы можете начать свой путь к тому, чтобы вернуть мир к нормальному состоянию.



RESPAWN

УРОВЕНЬ

[Смерть]

Марина Бастрикова
Уровень [Смерть]

«Автор»

2026

Бастрикова М.

Уровень [Смерть] / М. Бастрикова — «Автор», 2026

Когда второй шанс становится худшей из пыток. Я попала в другой мир по законам игры — с уровнями, прокачкой и смертельным риском. С единственным нюансом: я не могу умереть. После каждой смерти я начинаю с начала с момента последнего получения уровня. Не раз погибая, я шла к своей цели. Пока не столкнулась с тем, кого не в силах победить. Я умерла в ту же секунду, как достигла нового уровня. И теперь я открываю глаза ровно за миг до этого рокового момента. Снова. И снова. Моё бессмертие — это проклятие. Я в петле, где каждая жизнь длится одно дыхание. И у меня нет шансов выбраться из этого ада «Вот и тысячная смерть за последние две тысячи секунд. Какая ирония — попасть в игру, оказаться там бессмертной, чтобы затем попасть в бесконечный ад боли и агонии».

© Бастрикова М., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Пролог	5
Глава 1. Попала в другой мир	7
Глава 2. Первый звук сломанных костей	10
Глава 3. Добро пожаловать в игру	12
Глава 4. Побег	15
Глава 5. Баг в патче	18
Глава 6. Катакомбы	20
Глава 7. Три твари	23
Глава 8. Бесконечный десятый	28
Глава 9. Победа	32
Глава 10. Это не НПС, это люди	35
Конец ознакомительного фрагмента.	36

Марина Бастрикова

Уровень [Смерть]

Пролог

Вот и тысячная смерть за последние две тысячи секунд.

Какая ирония — попасть в игру, оказаться там бессмертной, чтобы затем попасть в бесконечный ад боли и агонии.

1001 смерть с начала отсчета. Я вижу одно и то же, чувствую одно и то же и слышу одинаковый хруст собственных костей.

1002.

Первый хруст — это точно ребра, а второй, наверное, — позвоночник. По остальным уже не определить.

1003.

А как я радовалась, когда поняла, что я всегда вернусь после смерти в момент последнего подъема уровня. И могу изменить все, что считаю нужным.

1004.

Как прекрасен этот единственный вздох, который я успеваю сделать перед смертью. Затем только нестерпимая боль и накатывающая тьма.

1005.

В первую смерть здесь я даже не успела понять, что умираю. А сейчас знаю каждый отголосок этой смерти.

1006.

Как невыносимы эти повторяющиеся звуки! Если от одной и той же жуткой картинки я спасаюсь тем, что закрываю глаза. То заткнуть уши я не в силах.

1007.

Когда-то в другой своей жизни я читала, что какие-то заключенные сходили с ума от звука падающей воды, потому что это был бесконечно повторяющийся звук.

1008.

Я тоже схожу с ума от боли и безысходности. У меня всего секунда, чтобы уйти от смерти, и этого катастрофически недостаточно. Ох, если бы я апнулась хотя бы на пару секунд раньше!

1009.

А как не ощущать безысходность? Ведь я не могу умереть — этот мир-игра дает мне второй шанс, возрождая в момент получения последнего уровня.

1010.

Нет, я не должна позволять себе отчаиваться! Тот, кто сдался — сто процентов проиграл. А вдруг шанс у меня все-таки есть? Да и можно ли смириться с бесконечными адскими муками?!

...

3000

Новая жуткая цифра моей смерти. Хотя, наверняка я давно обсчиталась, и смертей гораздо больше. К тому же я не сразу и считать-то их начала...

3001

Сложно считать, когда тебе ломают кости и убивают примерно раз в две-три секунды. Но на чем еще сосредоточиться?

...

Наверное, я уже перешагнула отметку в пять тысяч смертей? Нет, думаю, можно уже отсчет от десяти тысяч вести, так как за это время я столько успела. И подумать. И проклясть. 10.001 (допустим).

Кажется, я попробовала все. Дергаться в каждую из возможных сторон за ту секунду жизни, что мне дана. Обдумать все, что только в силах обдумать находящийся в агонии человек.

10.002.

Ни злость, ни отчаянье, ни надежда, ни попытки кричать, плакать — не помогают. Откровенно говоря, на них даже не хватает времени в секунду.

10.003.

Ну почему, почему так сложно привыкнуть к боли! Мне так не хватает этой одной секунды дыхания и блаженства до момента, когда меня разрывает на части.

10.004.

А как в таких случаях действуют умирающие от рака? Ну, если представить, что морфин им не положен?

10.005.

Как же прекрасно дышать! И как же я ненавижу эти надоевшие звуки! Мне сейчас они кажутся уже более невыносимыми, чем боль!

10.006.

Это никогда не кончится. Я это знаю, и как бы ни готова была принять, все равно никогда не приму.

10.007.

Наверное, больные раком думают о хорошем? Но они-то знают, что могут хотя бы умереть.

10.008.

Да и чего хорошего было в моей жизни? Что в той, что в этой? Хотя в этой игре произошло немало интересного...

10.009.

Вот, Луиза, об этом и подумай. К тому же боль удивительным образом помогает все вспомнить до мельчайших деталей.

10.010.

Видимо, это эффект самозащиты, мозг активизируется, ища способы спастись.

Глава 1. Попала в другой мир

Последнее, что я помнила перед погружением в сон: тусклый синий свет монитора и онемевшие от игры пальцы. Сводки с очередного рейда размывались перед глазами. Кости ныли от сидения, а в висках пульсировала знакомая, тупая усталость. Я потянулась, и суставы хрустнули. За окном уже давно стояла глубокая ночь, а вернее, раннее утро. Серый рассвет полз по окнам соседнего дома. Я задернула шторы. Реальность — отстой. Может, графика у нее и ничего, но не в моей локе. Из моего окна была видна только соседняя серая многоэтажка, которая практически полностью перекрывала солнечный свет, и уголок кирпичной пятиэтажки — единственное не серое пятно за моим окном.

Мне не хотелось ложиться. Сон означал перерыв, паузу. А в паузе начинаешь думать. Лучше уж бесконечный цикл квестов, прокачки и фарма, где все просто и понятно: цель, путь, награда. Не то что в жизни. Там никаких наград не предусмотрено. Там просто существование. В школе — насмешки и пинки в раздевалке, дома — пустота после того, как бабушка умерла, а отец снова исчез в одном из своих загулов. Повзрослев, я осталась одна в этой двушке с выцветшими обоями, и общалась я теперь только с тараканами. Я стала призраком в собственной жизни. Компьютер был единственным окном в миры, где я могла быть кем-то другим. Сильной. Нужной. Красивой. Хотя бы виртуально.

Я быстро поморгала, борясь с сонливостью, и попыталась сосредоточиться на игре. Графика была на максималках, каждый листок на деревьях прорисован. Как же красиво! И реально... гораздо реальнее, чем мой запыленный подоконник или трещина на потолке в форме молнии Гарри Поттера.

Но все это снова размывается перед глазами. Я уже сутки за компом, и меня нестерпимо рубило. Я щелкнула мышью, завершая сессию. Выключила компьютер.

В комнате воцарилась тишина, нарушаемая лишь мерным жужжанием системного блока, остывающего после многочасовой работы. Я повалилась на кровать, не умываясь и не раздеваясь. Простыня была холодной и слегка колючей на ощупь. Я вдохнула запах белья и пыли, прикрыла веки.

И провалилась.

Провалилась не в сон, а в какую-то густую, вязкую пустоту. Ни мыслей, ни ощущений. Просто падение сквозь слои ничего.

А потом — удар. Не физический, а скорее болезненный толчок сознания.

Я открыла глаза. И сразу зажмурилась от яркого, режущего света. Не электрического, а солнечного, так давно мною избегаемого.

Я лежала на чем-то твердом и неровном. Колотилось сердце, в ушах шумело. Я сделала вдох, и в легкие ударила волна странных запахов: прелой соломы, влажной земли, чего-то кислого и сладкого одновременно, как забродившие фрукты, и поверх всего — едкий, устойчивый шлейф немытых тел и навоза.

Я осторожно приподняла веки. Над головой плескалось неестественно яркое, синее-синее небо. Слишком чистое, слишком картинное. Как в старых играх с перегруженными текстурами. Я повернула голову, и в висках заныло. Я лежала в узком, грязном переулке. Стены с обеих сторон были сложены из грубого, темного камня, кое-где заляпанного непонятными пятнами. Подо мной — булыжник мостовой, мокрый и скользкий. Я попыталась подняться на локти.

И тут до меня дошло состояние моей одежды. Вернее, того, что на мне было. Это не были мои джинсы и футболка. На мне висело что-то грубое, серое и грязное, похожее на мешковину. Ткань натирала кожу в районе ключиц. На ногах — какие-то обмотки и стоптанные башмаки. Я подняла руку перед лицом. Та же грязь была и под ногтями, кожа покрыта странной, будто

застарелой, дорожной пылью. Только браслет казался приличным во всем моем одеянии, и то кругляши с одинаковым узором были нанизаны на обычную бечевку. Волосы, выбившиеся из-под какого-то тряпья на голове, были тусклыми и спутанными.

«Что за...»

Мысль оборвалась. Сначала пришло отрешенное наблюдение: графика тут так себе. Слишком резкие тени, текстуры повторяются, дальние объекты слегка подтормаживают, как при низких настройках. Воздух дрожит от жара, но дрожит как-то... пиксельно. Я моргнула, ожидая увидеть интерфейс, цифры над головами возможных NPC. Ничего. Только реальность, которая не могла быть реальной.

Потом пришел страх. Тихий, леденящий, ползущий из живота. Это не сон. Слишком ярко, слишком внятно пахнет, слишком остро камни впиваются в бок. Я попыталась встать, спотыкаясь о собственные ноги в неудобной обуви. Прислонилась к холодной, шершавой стене. Из переулка доносились звуки: гул многих голосов, скрип телег, лошадиное ржание, чьи-то крики. Звуковая карта шикарная!

Я выглянула из переулка на главную улицу и замерла.

Люди. Их было много. Они носили одежду, которую я видела только в исторических играх или фильмах: грубые плащи, кожаные куртки, длинные платья. Они шли, торговались у прилавков, грузили бочки. Никаких экранов, проводов, признаков современности. Только камень, дерево и грязь. И лица... слишком живые. С морщинами, со следами усталости, с яркими вспышками эмоций. Мой мозг, привыкший к цифровым мирам, бешено пытался найти логику, баг, точку выхода.

Как я сюда попала? Может, это сонный паралич?

Я как будто осуществила мечту детства с полным погружением в игру, так все походило и не походило на то, во что я резалась днями и ночами. А вдруг это и правда полное погружение? Техника нынче растет не по дням, а по часам. Но как тогда без согласия и без гарнитуры?

Рядом прошел мужчина с зеленой кожей, и я испуганно отшатнулась назад в тень переулка. Дыхание перехватило и я, дрожа, прижалась спиной к стене. Допустим все же, что я не сошла с ума, и это действительно мир а-ля Skyrim или какая-нибудь MMORPG. И я сюда переместилась.

Почему же я тогда не вижу никнеймов здешних игроков и NPCшек?

И почему я не в какой-нить стартовой броне и не с оружием? И меня не приветствует обучающий квест? Я здесь одна в теле нищенки в каких-то лохмотьях. Меня бросило сюда, как мусор, в эту грязную, вонючую, слишком яркую и одновременно убогую реальность.

Если это и игра, то отстойная! Как и моя жизнь, она наградила меня каким-то дерьмом.

Я сжала кулаки, ощущая, как грубая ткань натирает ладони. Бесит. Даже когда ты убегаешь от убогой реальности в игры, она находит способ выдернуть тебя обратно и швырнуть в еще более дерьмовую версию самой себя. Без сохранения. Без чит-кодов. Без шанса перезапустить с нуля.

Вот бы мне всего одну способность — всегда иметь второй шанс! Но второго шанса я никогда и ни за что не получала, так что пора собраться и подумать.

Сердце колотилось где-то в горле. Нужно понять, где я, что за мир. Нужно найти еду, воду, безопасное место. Принципы выживания из десятков игр пронесли в голове кашей. Сначала — осмотр инвентаря. Я судорожно стала ощупывать свое тряпье. В кармане нашла жесткую, засохшую корочка хлеба. Больше ничего. Ни оружия, ни свитков, ни даже бутылки с водой. А пить хотелось нестерпимо. Значит, это или игра в стиле выживания, когда надо заботиться о холоде и голоде, или не игра вовсе, а меня просто перенесло в другой мир.

Снова выглянула из переулка и оценивающе посмотрела на город и горизонт. Все же ставлю на игру — с очень хорошей графикой, особенно персонажей, но все же игру.

Из главной улицы донесся нарастающий гул. Крики стали громче, тревожнее. Плыл тяжелый, мерный топот множества ног.

Толпа на улице раступилась, пропуская людей в кольчугах и с мечами на поясе. Похожи на игровую городскую стражу. Их лица были напряжены и осматривали людей вокруг — они явно кого-то искали. Один из них, бородатый детина с шрамом через глаз, повернул голову. Его взгляд скользнул по лицам в толпе, метнулся в сторону переулков.

И остановился прямо на мне. А вот и первый квест, я так полагаю?

Глава 2. Первый звук сломанных костей

Шрам взглянул на бумажку в руке и обратно на меня. Его палец с грязным ногтем уперся в пергамент. Он что-то сказал своему напарнику, и тот кивнул. Они двинулись ко мне. Не бежали, но шли быстро, целенаправленно, рассекая толпу локтями. Мое тело оцепенело. Инстинкт кричал бежать, но ноги будто вросли в камень.

— Эй, ты! Стой! — крикнул Шрам басовитым грубым голосом.

Да я как бы и не бегу. Я в шоке, что он говорит на английском. Стражник остановился в двух шагах, перекрывая выход из переуллка. От него противно пахло потом и луком. Его напарник, тощий и юркий, встал сбоку, перекрывая отход вдоль стены.

— Что? — ответила я на английском. Мой голос прозвучал выше обычного и дребезжал, пусть я и понимала по-английски, говорить на нем мне все же было трудно.

Шрам проигнорировал вопрос. Он прищурил единственный глаз, сравнивая мое лицо с изображением на бумаге. Его взгляд скользнул по моим грязным волосам, задержался на глазах, пополз вниз к одежде.

— Человек. Темно-коричневые. Лисьи глаза. Сходится, — процедил он, больше для напарника, чем для меня. — И деньги при ней.

Говорил он и дальше на английском, видимо, в этой игре отсутствовала русификация.

Тощий шагнул ко мне и грубо дернул за руку, срывая с нее браслет. Он посмотрел на кругляши, явно мысленно их считая. К концу подсчета он спокойно сообщил:

— Более двадцати золотых.

О, так это местная валюта?

Я тогда по их лицам догадалась, что это слишком много для такой нищенки, как я, но еще не знала, что на такую сумму можно приобрести очень хороший меч. Так что подозрения стражей порядка мне не показались оправданными. Особенно с учетом того, что за это меня сутки продержали в тюрьме и отправили... на виселицу.

Я ехала в повозке с завязанными за спиной руками. Грубая пенька врезалась в запястья, и заломленные руки отзывались острой и унижительной болью.

С учетом крайне скучной ночи в холодной тюремной яме происходящее тогда мне показалось почти развлечением. Я словно на старте игры в Скайрим. Может, я тоже встречу дракона, окажусь великим довакином, и мою казнь отменят?

Толпа на улице расступилась, увидев нашу повозку. Люди молча отходили в стороны, их взгляды были пустыми или слишком быстрыми, чтобы встретиться с моими. Никто не кричал и не улюлюкал, радуясь предстоящей казни, но явно и не сочувствовал.

Телега везла нас так, как ведут скот на бойню — без особой заботы о грузе и по отработанному маршруту. Глаза резало от яркого солнца, и я их прикрыла, больше не пытаясь всматриваться в окружающих людей. Меня отчаянно мучило от этой трясучей поездки и от вони от мужика по соседству.

Когда телега остановилась, мы были уже на главной площади. В ее центре, на каменном помосте, темнела деревянная конструкция. Три балки. Три веревки с петлями. Привет, виселица.

Меня грубо вытолкали с телеги и повели по ступеням на помост. Дерево под ногами было стертым и скользким. Кто-то в толпе кашлянул. Ребенок заплакал, и его быстро заткнули.

На помосте нас ждал впервые виденный мною стражник, в более чистой кольчуге и с пергаментом в руках. Его лицо было бледным и невыразительным, как у чиновника в любой реальности. Он, как и Шрам за день до этого, достал бумажки. Одну прочитал, вторую с картинкой сверил с лицом мужика и кивнул стражнику, который его вел.

Меня все еще мутило, так что я решила не смотреть на процесс повешения неизвестной мне NPCшки, я даже, когда начинала очередного персонажа в Скайриме, игнорировала момент казни того, кто был до главного героя.

К тому же чиновник переключился на меня. Читал он, похоже, доклад от стражей обо мне. Затем достал уже знакомый портрет с изображением похожей на меня девушки, сверил и тоже кивнул тому стражнику, что вел меня.

Пусть чужую казнь я пропустила, но как снимали труп с веревки понаблюдать пришлось. И именно к этой же веревке подвели и меня!

— Обвиняется в краже со взломом у менялы на Торговой, — объявил человек, стоящий у виселицы.

Его тон был тихим и таким же будничным, как если бы он говорил «поставьте печать» или «принесите следующего».

У меня перехватило дыхание. Та-а-ак, где же мой дракон?

Тот, кто объявлял причину моего наказания, и еще один мужик, побольше и поупитаннее, схватили меня под руки и подтащили к центральной балке. Петля, черная от пота и времени, болталась перед моим лицом. От нее пахло тем самым вонючим мужиком из моей повозки, чей труп уносили у меня на глазах.

— Это ошибка! — закричала я, не выдержав напряжения.

Тот, что потолще, хохотнул, а глашатай не изменил своего скучающего вида, надевая на меня веревку. Волосы попали под жгут, их дернуло. Узловатая часть веревки легла под левую сторону челюсти. Холодная и шершавая.

Я видела толпу. Десятки лиц. Ни одно не выражало ужаса. Только скучное, повседневное любопытство. Женщина с корзиной что-то шептала соседке. Мужчина зевнул.

Что происходило за моей спиной, я не видела и, соответственно, пропустила момент, когда дернули рычаг. Я только услышала лязг механизма, люк под моими ногами провалился, а затем резко и болезненно перехватило дыхание.

Падение было коротким, страшным и закончилось тупым, оглушающим хрустом.

Так я впервые услышала звук своих ломающихся костей.

Глава 3. Добро пожаловать в игру

Вначале я почувствовала, что жива, и только затем открыла глаза. По идее, умерев в этом мире, я должна была переместиться в новый или вернуться в свой, верно? Но я снова оказалась все в том же переулке, в тех же лохмотьях и с тем же браслетом, полным денег.

Я выглянула и увидела ту же картину, тех же людей и даже того же мужика, который прошел мимо, в прошлый раз сильно этим меня напугав, а в этот раз испугавшись сам. Видимо, уж очень безумный у меня взгляд после только что пережитой смерти. Знаете ли, не каждый день я умираю... то есть умираю.

Осознав, что я переместилась не только в пространстве, но и во времени, я рванула в противоположный выход из переулочка. Ноги в проклятых башмаках скользили по мокрому булыжнику. Выход вел на узкую улочку, заставленную бочками, вот только он был уже перекрыт стоящим там стражником. Не Шрам, другой, молодой, с плоским носом. Он быстро сориентировался, и рванул в мою сторону, чтобы меня схватить.

Я понеслась обратно, но выход там уже был перекрыт знакомой фигурой в кольчуге — Тошим. Мое сердце болезненно забилося в ребрах, я попыталась резко затормозить, и упала на булыжники коленками. Я ожидала острой боли, которая ударит по коленям, а затем стрелой дойдет до головы, но обошлось. Осмотрев коленки, я не нашла на них ни царапины. Я что, не могу здесь пораниться? Так каким образом меня тогда повесили?

Сейчас не время об этом думать, я оглянулась в одну и вторую сторону, чтобы убедиться, что бежать мне некуда. Понимал это и Тоций, он шел в мою сторону без спешки, ножны постукивали ему по бедру.

С точки отсчета я могла побежать только в две стороны: в одну сторону переулочка на площадь или в другую, где столкнулась с новым стражником. То есть я изначально окружена, и выхода нет. Возможно, это сценарий игры.

Я сделала рывок в сторону Тощего, решив проскользнуть в свой переулочек.

— Стоять! — крикнул молодой стражник сзади.

Тоций не стал меня хватать, лишь выставил вперед руку. Я врезалась в железную кольчугу, порезав руку о какую-то ее деталь. Удивленно воззрилась на кровоточащую и саднящую ладонь. Хотя удар о булыжники коленями был мощнее, поранилась я именно от кольчуги стражника!

Удивление от этого факта украло у меня секунду, и Тоций схватил меня за рваную одежду. Снова умирать мне не хотелось, и я отчаянно рванула, ткань затрещала, и мне удалось вырваться. Я убежала от Тощего только для того, чтобы еще раз убедиться, что он-то пришел не один, оттого и был так уверен в моей поимке. Шрам со мной не церемонился и достал меч. Не похоже, что он пытался меня убить, но входящий в бок меч — это мало приятного. Боль вспыхнула огнем. Я вскрикнула, согнулась, схватившись за ребра. Сквозь грубую ткань я почувствовала тепло и влагу. Кровь. Значит, раны реальны. Только падения — нет?

— Не двигайся, — посоветовал Тоций. Его голос был спокойным, как у ремесленника, объясняющего процесс.

Я попятилась, прижимая ладонь к ране. Кровь сочилась сквозь пальцы. Я почувствовала, что сейчас разревусь, но слезы были бы не к месту.

Так, Луиза, успокойся, это всего лишь квест. Первый, обязательный, а значит самый простой и... самый неизбежный. Как та поездка в телеге в Скайримере. Ее не пропустить, сколько ни жми пробел. Мысль крутилась в голове вместе с нарастающей болью. Зараза, как сосредоточиться? Ведь от сидения за компом у меня не бывает кровоточащих ран, максимум шея заболит!

Может, дело в диалоге? Я в прошлый раз просто молчала. Надо сказать правильные слова, просто у меня не высвечиваются варианты ответа, которые соответствуют квесту.

— Стойте! — выдохнула я, когда они снова сомкнули круг. — Это ошибка. Вы меня с кем-то перепутали.

Шрам фыркнул. Он схватил меня за тряпье, потом поморщился и выпустил, брезгливо вытирая свою руку о штанину. Наверное, я уже вся пропиталась потом и кровью.

— Все говорят, что ошибка.

— Но посмотрите на портрет! — голос мой сорвался, стал визгливым. — Там... там другая форма лица. Нос! Посмотрите на нос!

Я указала пальцем на свой нос, потом на бумагу за поясом у Шрама. Шрам даже не взглянул.

— Если бы это была не ты, то не знала бы, что тебя ищут.

Это сказал кто-то позади, или Тощий, или молодой стражник.

— Дайте мне... дайте мне предъявить доказательства! Допросите меня! — Я пыталась вложить в слова убедительность, ту самую, что заставляла NPC в играх выдавать дополнительную ветку диалога. — У меня есть алиби!

Тощий переглянулся с молодым стражником. Тот пожал плечами.

— У мертвецов нет ничего, — сказал Тощий, все-таки предыдущая фраза тоже принадлежала ему.

Ф-а-ак, они, возможно, и слово «алиби»-то не знают. Да и законодательство у них уровня: пойман, значит, повешен. на что мне надеяться?

Однако снова умирать не хотелось.

— Я не мертвец! Я живая! И я не воровала! — говорила я все, что приходило в голову. Мне все труднее было соображать, теряя кровь и сознание капля за каплей. Мой голос стал тише, но от этого только отчаяннее. — Пожалуйста. Просто отведите меня к тому меняле. Пусть он посмотрит. Он же хозяин, он должен знать!

— Откуда невиновой попрошайке знать, у кого именно произошла кража? — снова логично сообщил Тощий.

Ф-а-ак!

Хватка Тощего была железной. Я попыталась вырваться, но он потянул меня за собой, как мешок. Остальные стражники шли рядом, блокируя любую возможность отступления.

Полагаю, кричать, что у меня есть деньги и предлагать их нет смысла. Счастье, что их за суматохой до сих пор не заметили. Может, если я от них избавлюсь, то у меня будет больше шансов оправдаться? Пряча руки в испачканных в крови лохмотьях и сгибаясь, изображая, что мне сильно больно... хотя нет, не изображая.

Я смогла разорвать веревку, и браслет со звяком упал на булыжники. К счастью, за общим звоном кольчуг стражей и звуков на площади звон монет не был услышан, и мне удалось избавиться от самой важной улики. Конечно, мне еще помогло, что мы вышли из тихого переулка, а здесь слева была кузница и лавка с набирающей обороты ссорой. Крики лавочников и стук молота были громче, чем удивленный и счастливый вздох кого-то позади нас. Того, кто, похоже, нашел сброшенное мной золото.

И вот снова ночь в одиночестве в тюремной яме. Только теперь я просто лежала без движения, сжавшись в позе зародыша и сжимая раненый бок. У меня было столько времени подумать, чтобы обдумать ситуацию, но я его потратила, находясь в каком-то почти бреде между дремой и проблесками сознания. Все-таки я впервые в таком плачевном состоянии. Как бы отвратительна и одинока ни была моя реальная жизнь, но мне там не приходилось беспокоиться о выживании. И я ни разу не лежала раненая в подвале без возможности вызвать скорую и без надежды на спасение, ведь я знала, чем все закончится.

И снова телега с вонючим мужиком по соседству. Снова площадь и яркое солнце, бьющее в глаза.

Та же толпа, тот же помост, те же три черные петли. Только запах теперь был другим — к вони немытых тел и навоза добавился сладковатый, тошнотворный запах моей собственной крови, пропитавшей бок. Из-за грубого обращения при выводе из ямы и тряской телеги рана снова кровоточила.

Все тот же бледный чиновник. То же сверение с портретом. Отсутствие «ворованных» денег меня не спасло и никак не оправдало.

Стражник толкнул меня вперед. Я споткнулась о ступеньку, упала на колени. Боль в боку ударила так, что в глазах потемнело. На коленях появились ссадины. Какого...? Я же от другого и более жесткого падения не получила и царапины!

Я смотрела на колени, но взгляд невольно приковывался к падающим на дерево каплям моей крови из раны на боку. Есть подозрения, что с такой возобновившейся кровопотерей, я умру, даже если меня не повесят. Дерево впитывало капли крови, заворачивая меня.

— Обвиняется в краже со взломом у менялы на Торговой, — снова обвинил меня человек, стоящий у виселицы.

— Нет... — прошептала я. Сил на крик уже не было. — Посмотрите... на портрет. Это не я. Кто-то... кто-то подставил.

В отличие от Шрама, чиновник прислушался и посмотрел. Взглянул на бумагу, потом на мое лицо. Его глаза были пусты, как стекло.

— Сходится.

Толстяк и другой стражник взяли меня под руки. Их пальцы впились в тело, приподнимая его и как будто разрывая мою рану моим же весом. Я застонала от острой боли, пронзившей мое тело. Они потащили меня к балке.

Мне было страшнее, чем в прошлый раз. Да, я понимала, что, скорее всего, снова очнусь. Возрожусь, как любой герой игры...

Но знание, что будет дальше, не успокаивало, а только сильнее пугало. Потому что я точно знала, что меня убьют. В отличие от любого другого существа, у меня не было ни малейшей надежды, что мне удастся спастись, что казнь остановят, что веревка порвется, что меня помилюют, что... я попаду в рай, Вальхаллу или еще что-то, чего так ждут после смерти.

Я точно знала, с каким звуком хрустнут мои кости и что я умру. И это адски страшно, я вам скажу!

— Подождите... — слова вылетали хриплым, прерывистым шепотом. — Я могу... быть полезной. Я знаю... знаю вещи. Как играть... жить... технологии...

Толстяк фыркнул прямо мне в ухо. Петля накинута на шею, грубо, снова потянув волосы. Колючая веревка впилась в кожу.

Я собрала последние силы. Рванулась всем телом, пытаюсь выскользнуть из их хватки. Моя пятка ударила по голени толстяка. Он взвыл от неожиданности, ослабил хватку на секунду. Я извивалась, как рыба на крючке, царапая ногтями руку второго стража.

— Успокойся, чертова дырка! — рявкнул он и ударил меня кулаком по голове.

Звон в ушах. Мир поплыл. Я перестала сопротивляться, повисла на их руках, глотая воздух ртом. Петля давила на горло.

Толпа смотрела без интереса, видимо, я действовала вполне понятно и привычно на их взгляд.

Я умоляюще посмотрела на жителей этого игрового города. Женщина с корзиной поправила платок. Мужчина отвернулся, разговаривая с соседом.

Лязг механизма и хруст костей с тех пор ассоциируются у меня со звуком сохранения в игре.

Глава 4. Побег

Я очнулась. Снова. Твердый камень под спиной и запах мочи. Я не стала лежать, не дала себе ни секунды на осознание ужаса. Мышцы напряглись еще до того, как я полностью открыла глаза. Я оттолкнулась от мокрых булыжников и встала.

Первое действие — разорвать бечевку браслета. Я сделала это зубами, резко дернув головой. Кругляши с глухим стуком посыпались в лужу у стены. Двадцать с лишним золотых. Пусть лежат. Они — причина погони. А еще наверняка стражники захотят их поднять, не пропадать же золоту, а это их задержит и даст мне целую дополнительную минуту.

Второе — разведка. Я прижалась к холодной шершавой стене и высунула голову ровно настолько, чтобы одним глазом увидеть выход на главную улицу. Я впервые так быстро поднялась и выглянула на площадь, что дало мне еще минуту до того, как здесь появится Тощий и Шрам.

Лоток зеленщика слева, с покосившимся навесом. Там скоро должен начаться жаркий спор о чем-то. Мне нужно добраться туда незамеченной, а это около ста шагов, которые ни в коем случае нельзя бежать, хотя ноги аж зудят от желания броситься прочь.

Третье — расчет времени, ведь практически в каждой игре тайминги решают. Стражники появятся с двух сторон. Шрам и Тощий — со стороны площади. Молодой стражник с плоским носом — с противоположного конца переулка, где улочка с бочками. У них есть сигнал? Скорее всего, нет. Они действуют по шаблону: блокируют оба выхода и сходятся. Шаблон — это слабость. Именно поэтому сражения даже с самыми крутыми боссами довольно предсказуемы и проще, чем PVP.¹

Я выскочила из переулка не на площадь, а резко влево, вдоль стены, пригнувшись. Мне нужно было слиться с потоком людей. Я сгорбилась, заковыляла, сделала лицо растерянным и болезненным, как у потерянной старухи. Я шаркала ногами в этих проклятых башмаках. Ключевое — не привлекать взгляд, быть частью фона. А еще, как бы ни хотелось, ни в коем случае не оглядываться.

Когда позади уже раздавались звуки, подсказывающие мне, что стража побывала в переулке и перешла к обыску ближайших улиц, я подошла к лотку зеленщика. Я помнила, что два лавочника (или лавочник и его друг) увлеклись спором, и стояли спиной к стене, у которой было несколько деревянных срубов, видимо, приспособленных вместо скамейки.

Я села, зная, что в мою сторону лавочники еще не скоро обернутся, занятые выяснением отношений. Я надеялась, что выгляжу, как одна из продавщиц или помощниц этой лавки. Хотя вряд ли, судя по более дорогой одежде и упитанности мужика.

Мужчины спорили о ценах, но пока не перешли на крики, которые я помнила из своей предыдущей прогулки в ста шагах отсюда под руку со стражей. Я ошиблась в тайминге?

Вот появился мальчишка в обносках, в руках у него ящик, который он, ставя на прилавок, уронил. Какие-то листы, похожие на листья салата, высыпались на землю. И вот в этот момент оба лавочника (или друга) заорали на мелкого паренька. Тот испуганно сел и закрыл голову руками. Видимо, именно из-за этой позы и оттого, что он сливался цветом с прилавком, я его в прошлый раз и не заметила, подумав, что мужики орут друг на друга. Они нависли с двух сторон над мальчишкой и орали на него, отчего со стороны именно на ссору двух мужиков это и походило.

Кстати, в этой озвучке явно отсутствовали маты. Как только парня не называли, но никаких фактов не звучало, из которых состоит буквально каждый англоязычный мат. Из-за невнятной дикции и неродного языка я понимала скорее посыл и интонацию, а не смысл. О, кажется,

¹ Player(s) versus player(s) или PvP (с англ. — «игрок против игрока») — сражение между игроками.

это слово мне знакомо. Наверное, означает «червяк» или «слизень». Как-то в одной игре была у меня задача заработать 1000 зубов, убивая плотоядных червякоподобных существ, их называли именно вот так.

Я сидела на своем месте и улыбалась. Наверное, это жутко мне, современной цивилизованной девушке, радоваться тому, как оскорбляют несовершеннолетнего за провинность в работе, которая ему еще и по возрасту-то не положена... но что поделать. Во-первых, он всего лишь NPCшка. Во-вторых, он в рвань и при этом помощник в лавке, то есть я вполне к месту. А, в-третьих, мимо проходил Шрам с еще одним стражником, и выглядеть расслабленной, довольной и к месту — лучшее мое прикрытие.

Стражники что-то обсудили и разделились. Шрам пошел дальше вперед, а второй повернул к кузнице. Отлично, эта зона теперь считалась проверенной, так что вряд ли они снова будут тщательно ее обыскивать. Но расслабляться не стоило, они как минимум пойдут назад, как максимум проведут более тщательный обыск.

А еще ссора заканчивалась, скоро мужики обернутся и увидят лишнего присутствующего у их лавки — меня.

Я решила пойти в сторону кузни, хотя там совсем не исследованная зона, ведь из-за поворота, видно было только ее край. Я заглянула в переулочек с кузней и, не заметив там стражника, спокойным шагом зашла в странное помещение кузницы: под открытым небом, но с каменными стенами. Огромный мужик в фартуке был занят делом и за грохотом и ярким огнем не заметил меня, проскользнувшую вдоль стены открытого, но все равно жаркого и душного помещения.

Мой взгляд упал на лохань с мутной водой у стены. Рядом валялась горсть угольной пыли. Я, не раздумывая, сунула в нее руки. Черная, липкая сажа покрыла ладони. Я быстро размазала ее по лицу, шее, по тем местам на одежде, где были самые заметные дыры. Теперь я пахла не просто грязью, а гарью и работой. И, надеюсь, выглядела соответствующе.

Вовремя я, ведь как только я собралась отойти от бочки, появился Тощий. Я снова наклонилась над бочкой и сделала вид, что умываюсь, так как сомневалась, что в этом открытом помещении такие мощные тени, что полностью скроют меня от взгляда внимательного и определенно умного Тощего.

Что он здесь делает? Сюда же завернул другой стражник, и уже должен уйти по этому переулку далеко вперед.

— Эй! Видел, тут нищенка пробежала? — крикнул Тощий, перекрывая шум.

А, так он занят работой по опросу населения.

Кузнец на мгновение прервал работу, вытер лоб огромным предплечьем.

— Какая еще нищенка? Мешаешь, стражник. Видишь — работа.

Он снова опустил молот. БАМ. Искры брызнули веером.

Тощий поморщился и посмотрел в мою сторону. Я невольно замерла под его внимательным взглядом. Спас меня кузнец. Стоило Тощему сделать шаг в глубь его кузни в мою сторону, как он заворчал:

— Лучше бы Катакомбы от крыс наконец-то зачистили, а не нищенок ловили. И за что налоги платим?

Видимо, кузнец считался здесь очень уважаемой фигурой, раз мог позволить себе говорить подобное в лицо стражнику порядка. Но Тощий проявил ту невозмутимость и ум, которые были ему свойственны еще в прошлых моих жизнях. Он не стал обращать внимание на слова кузнеца и направился ко мне, явно посчитав меня подозрительным подмастерьем кузнеца, который слишком тщедушен для этой работы и слишком долго моется.

Я же видела, что выход из помещения только за спиной Тощего и помнила его силу, так что сопротивляться в этот раз не планировала. Не понравилось мне лежать в яме с раной в боку. Там-то и без раны так себе было.

Тощий оказался рядом и все с той же уверенностью и спокойствием во взгляде меня осмотрел. Только в этот раз и я на него смотрела. Из-за высокого роста он казался очень худым, но вблизи этот эффект пропадал. К тому же я знала, что слабаком он не был, видимо, стражам выдавали высокий левел, чтобы могли противостоять даже топовым игрокам.

Он снова с силой схватил меня за предплечье, я поморщилась от боли, но продолжала смотреть ему в глаза.

В нашем мире его лицо считалось бы даже красивым, если бы не два глубоких шрама на левой щеке. Их линии пересекались так, что образовывали изображение птицы, как их иногда рисуют двумя мазками на картинах. Я, понимая, что меня раскрыли, сказала:

— Вот если однажды тебя будут искать по портрету, то ошибки не сделают, — сказала, выделив слово «тебя» (или «вас», в английском-то нет различия).

Вообще-то это обидно дважды умереть ни за что, только потому, что у меня были стартовые деньги и такие же «лисы глаза», что у воришки с портрета.

Да и вообще, что за жесткое наказание за кражу? Чертово средневековье, факова игра!

Тощий усмехнулся, впервые проявив эмоции за все время и все мои жизни здесь. А затем, отпустил мою руку, развернулся и покинул кузницу, так меня и не арестовав.

Глава 5. Баг в патче

Я стояла у каменной арки, вмурованной в глухую стену на задворках рынка. Это не были городские ворота. Над аркой не было башен, по сторонам — стражников. Только темный проем, из которого тянуло запахом сырой земли, плесени и чего-то мерзкого, по типу того запаха нечистот в переулке, только хуже. Внутри царила непроглядная тьма, будто пространство за аркой просто не загрузилось. В играх такие места обычно являлись подземельями для пати², куда мне с моим-то первым уровнем соваться точно не стоило.

Я отступила на шаг, мои башмаки хлюпнули по грязи. Цель — найти выход из города, а не лезть в подземелье без оружия. Навыки? У меня даже интерфейса не было. Никаких квестовых меток. Никаких имен над головами. Только грубая ткань на теле и пустой желудок.

Я уже час бродила по узким улочкам, прижимаясь к стенам, стараясь не встречаться ни с чьим взглядом. Я искала хоть намек на крепостные стены, на поток людей, направляющихся к воротам. Вместо этого находила только тупики, заваленные мусором, и дворы, где стирали белье в корытах. Люди говорили на английском, нередко с таким сильным акцентом, что я вообще ничего не понимала.

Бросив последний взгляд на подземелье, стараясь мысленно запомнить его расположение, чтобы однажды, подкачавшись, прийти, я свернула в следующий переулок, выйдя неожиданно на крайне знакомую улицу. Точнее даже площадь с местом казни на возвышении. Здесь я умирала уже дважды.

По телу прошла дрожь, и я поспешила обратно, не желая лишний раз смотреть на место, вызывающее у меня уже инстинктивный страх. Когда я снова приблизилась к подземелью, на периферии моего зрения что-то мелькнуло. Не предмет, не свет. Цифры. Прозрачные, едва различимые, как будто нацарапанные на стекле прямо перед зрачком. 00:00:19. 00:00:18.

Я моргнула, и цифры исчезли. Галлюцинация от голода и стресса?

00:00:17

Они вернулись, плывя в воздухе чуть левее. Я попыталась сфокусироваться — они уплывали. Сосредоточиться на них не получалось, но я точно видела отсчет времени в секундах. С трудом, но мне удалось снова их на пару секунд уловить.

Семь. Шесть. Отсчет начал уже заканчиваться, и я испугалась.

Я уже не видела цифры, но мысленно продолжала отсчитывать тайминг, на котором всегда держались игры. Я не знала к чему готовиться, и страх перед неизвестным был так силен, что я невольно прижалась спиной к камню входа в подземелье.

Два. Один.

Воздух передо мной дрогнул. Не как от жары — будто кадр в записи дернулся и встал на паузу. И передо мной материализовалась целая толпа людей. Совершенно бесшумно и быстро, как монстры на локации, у которых пришло время респавна. Или точнее, как рейд босс со свитой, так как спереди толпы стояли уже столь знакомые Тощий и Шрам.

Последний смотрел на меня своим единственным глазом, очень-очень удивленным глазом. Значит, они и сами не ожидали такого поворота событий, хотя и старались не подавать вида. Правда получалось только у стоящего рядом со Шрамом Тощего.

Я посмотрела в глаза Тощему, как будто стараясь передать мысль: «А, может, снова меня отпустишь?». Тощий ни эмоцией, ни взмахом головы не ответил.

Пока все осматривались вокруг, он сказал:

² Пати (от англ. party — «группа», «отряд») — это временное объединение игроков для совместного прохождения заданий, убийства монстров, зачистки подземелий или участия в PvP-сражениях

— Это божественное вмешательство произошло, полагаю, чтобы поймать... ее. Долго стоять будем? — сказал он, но не сдвинулся сам.

Похоже, мне только что намекнули, что выручать меня никто не будет, особенно в присутствии стольких сослуживцев и против воли богов.

Воля богов. Ха. Так вот как здесь объясняют действия системы.

Шрам достал из-за пояса свиток и развернул перед собой тот самый портрет. Опять эти надоевшие слова!

— Человек. Темно-коричневые. Лисьи глаза. Сходится.

Хоть бы объяснили, я-то себя игровую в зеркало не видела, что там у меня коричневое? Глаза? Волосы? Или мое дерьмо!

Как же они мне надоели!!! Факова обязательная кат-сцена!

Но так не должно быть, не должно! Допустим, что по квесту меня обязаны поймать, но не повесить же?

Не бывает игр, которые так начинаются и кончаются. Когда игроку не дают времени и поиграть-то!

Хотя, один раз забавно вышло с игрой в «Одни из нас». Я знала, что там мне надо будет играть за мужика и его дочку. В общем-то это все, что я знала об этой игре до старта. Ну еще, что там зомби. И тут в самом начале у меня умирает дочка, и я такая: «Все, я проиграла эту игру с самого начала». А, оказалось, что это обязательная и неизбежная часть в самом начале этой игры. Так как главная героиня вовсе не его дочь, а та, что, по сути, будет приемной дочерью. И сейчас явно обязательный квест для героя. Или я — тот самый персонаж, который должен умереть.

Но все же смею надеяться, что не последнее, ведь у меня пока все атрибуты игрока: как минимум воскрешение после смерти.

Я выдохнула. Воздух дрожал у меня в груди.

Шрам шагнул ко мне, протянул руку, чтобы схватить.

Инстинкт сработал раньше мысли. Я рванулась в сторону прямо в зияющий зев подземелья.

— Не рекомендую, — сказал Тощий с легким следом эмоций в голосе.

Да, соваться в подземелье игроку первого уровня — это ошибка. Но так у меня определенно больше шансов на спасение. А еще во многих играх стражи не выходят из города и не суются в подземелья. И, более того, нередко я сталкивалась с тем, что в подземельях запрет на телепортацию извне.

И я вошла во тьму.

Глава 6. Катакомбы

Из-за темноты я ничего не увидела и, сделав три шага, врезалась плечом в стену. Рука нашарила холодную влажную глину, пальцы провалились в рытвины, похожие на следы от инструментов. Позади стихли голоса стражников, или звук просто съела земля, или им не положено идти за мной в эту дыру, так как она для игроков.

Глаза начали привыкать. Не к темноте, а к сырости, слабому свету, который сочился откуда-то сверху сквозь толщу земли. Как в пещерах в «Ведьмаке», если выкрутить яркость монитора на самый минимум. Контуры угадывались, детали расплывались. Я поежилась, в играх-то я не ощущала этой сырости и холода.

Я пошла вперед, держась рукой за стену. Глина под пальцами влажная, липкая, с вкраплениями мелких острых камней. Воздух становился гуще, в нем появился кислый и тяжелый запах, от которого защипало в носу и захотелось дышать ртом. Так пахнет старый подвал, где сдохла крыса и никто не пришел ее убрать, только здесь эта вонь пропитала каждый сантиметр пространства.

Шаг. Еще один шаг. Нога наступила на что-то мягкое, податливое, и я отдернула ее, вдавилась спиной в стену. Сердце билось где-то в горле, мешая дышать ровно. Я заставила себя посмотреть вниз. Куча тряпья, старая гнилая одежда, в которой угадывались очертания тела. Череп блеснул пустыми глазницами в этом сером свете, из пустой орбиты торчал сухой корешок.

Я перешагнула и пошла дальше. Стены раздались в стороны, и я вышла в более просторную пещеру, круглую, с низким потолком, нависающим прямо над головой. В центре стоял деревянный столб, вбитый в землю, к нему вела ржавая цепь, на конце которой ничего не болталось. Неподалеку были остатки какой-то статуи, совершенно чуждой этим земляным катакомбам. Она была разбита, и куски камней раскиданы по всей пещере.

Света здесь было больше, я даже смогла разглядеть противоположную стену, изрытую ходами, похожими на соты. Три отверстия на уровне человеческого роста, два поменьше и повыше. Черные дыры, уходящие глубоко в землю, в самую ее утробу.

Тут пахло тухлятиной сильнее и гуще. Я сделала шаг назад, подошва хрустнула по костям, здесь их было много, мелких, раздробленных, перемешанных с глиной, с камнями от статуи и высохшим дерьмом. Я попятилась к выходу, не сводя глаз с места, где, как мне показалось, тень слегка шевельнулась. Сначала я подумала, что это мои нервы играют злую шутку. Но пятно изменило форму, и вскоре я уже разглядела огромную морду.

Крыса. Размером больше, чем в «Скайриме», где-то с крупную собаку. Мокрая черная шерсть свалаялась грязными комками, на морде розовая рана, мясо наружу: розовое и влажное. Глаза без зрачков, два черных стеклянных шарика, смотрели прямо на меня. Она не бежала, не нападала сразу. Она медленно выползала. Тусклый свет иначе лег на ее морду, и ее глаза вместо черного стали отливать красным.

Я попятилась быстрее, наступила на что-то острое, не удержала равновесие и села задом в грудку костей и тряпья. На то самое место, где лежали останки какого-то иного несчастного игрока. Крыса класнула зубами, издав ими страшный звук. Я вскочила и рванула к проходу, откуда пришла.

Но мой бег был недолг и закончился уже через два шага, так как я споткнулась о крупный камень. Факовы остатки статуи!

Спустя мгновение после моего падения челюсти крысы сомкнулись на моей левой ноге.

Боль пришла не сразу. Сначала я почувствовала давление, тяжесть, тиски, сжимающие икру со всей силы. А потом зубы вошли в мясо. Я заорала, крик ударился о низкий потолок и погас, не найдя выхода. Крыса не кусала, а как будто перетирала мою ногу. Активно работая

челюстями, она вдавливала свои зубы все глубже. Я орала и била ее пяткой свободной ноги по морде, по розовой плечи, по черным глазам. Над головой крысы вспыхивали красные цифры.

«-1».

«-1».

«-1».

«-1».

Я наносила ей только один урон!

Я чувствовала, как зубы скользят по кости, скребут по ней с мерзким звуком, ищут место, где перекусить, где сломать. Тепло хлынуло по ноге, горячее, мокрое, липкое, заливая башмак, пропитывая штанину, стекая на глину.

Крыса только сильнее сжимала челюсти, и я услышала, как хрустнуло что-то внутри моей ноги. Боль стала такой, что перед глазами поплыли белые пятна.

Крыса дернула головой, и моя нога дернулась следом, раздираемая зубами. А потом она разжала челюсти. На секунду, всего на секунду. Я увидела свою ногу. Мокрую, красную, с рваными краями раны. Из глубины этой раны торчало что-то белое. Кость. Моя собственная кость, гладкая, влажная, страшная в этом сером свете. Я закричала снова, не от боли, от ужаса.

Но крыса не отпустила, она просто перехватила удобнее. Ее зубы сомкнулись на правой ноге, на здоровой, на той, которой я била ее по морде. Челюсти впились чуть выше щиколотки, прокусили сразу, глубоко, до кости. Я услышала, как хрустнула и моя правая нога. Другой звук, не такой, как в первый раз. Более глухой, и более страшный, ведь, несмотря на весь мой ужас, я видела, что кость предыдущей ноги осталась целой. Крыса мотала головой, раздирая мясо, вколачивая зубы глубже, нога изогнулась под углом, которым не могла бы изогнуться, будь кость целой.

Я била ее кулаком по голове. Бесполезно, даже единицу урона не наносила. Шерсть, мокрая, вонючая, лезла в рот. Я била, но сил не было, боль выжигала все, оставляя только желание, чтобы это прекратилось. Кровь хлестала из обеих ног, я чувствовала, как она уходит из меня слишком быстро и в слишком большом количестве.

Рука нашарила камень. Тот самый, о который я споткнулась. Тяжелый, с острым краем, весь в глине и в моей крови. Я размахнулась и опустила его на крысиную голову. Удар отозвался в плече, в спине, в затылке, но в особенности — в ногах. Камень чавкнул по черепу, и возникла уже другая цифра над головой твари.

«-15».

Я ударила снова.

«-15».

Крыса не разжимала челюсти, она только сильнее впилась в ногу. Я била, камень входил в голову, в грязь, снова в голову.

«-15».

«-15».

«-15».

«-15».

«-15».

Шерсть прилипла к морде, смешалась с кровью, черной и красной. Крысинный глаз вытек и повис на какой-то ниточке, розовой и тонкой.

«-15».

«-15».

Рука уже не поднималась, но я заставляла ее сделать еще один удар и еще один.

«-15».

«-15».

«-15».

Каждый удар отдавался невероятной болью, я перестала соображать, но продолжила бить.
«-15».

«-15».

«-15».

«-15».

«-15».

«-15».

Я перестала чувствовать ноги, я перестала чувствовать что-то вообще, кроме камня в ладони и этой твари, которая не хотеладохнуть, которая все еще сжимала челюсти. Кровь заливала лицо, я не понимала, откуда она, моя или крысиная.

Вдруг перед глазами вспыхнули две надписи сразу, ярко-красные, жирные, одна над другой.

«-1500».

«Критический удар».

Челюсти разжались сами, голова крысы стукнулась о глину, тело дернулось пару раз, лапы подогнулись, и она замерла, только хвост еще подрагивал в такт уходящей жизни.

Я продолжала бить. Камень входил в мертвую плоть, разбрызгивая черную кровь. Я била по розовой плещи, по вытекшему глазу, по оскаленным зубам, которые только что перемалывали мои кости. Я не могла остановиться, каждый удар отдавался в плече, в спине, в затылке, каждый удар делал крысиную голову плосче, превращая ее в кровавое месиво. Рука замерла, когда камень проломил череп окончательно и ушел в глину под ним, застряв там по самое запястье.

Я сидела на коленях, тяжело дыша, воздух входил в легкие со свистом и хрипом. Я посмотрела на камень, грязный, в крови, с прилипшими клоками шерсти и кусками розовой плоти.

Потом перевела взгляд на ноги, которые вполне успешно меня держали, пока я «добивала» крысу. Там, где только что зияли рваные раны, из которых торчали осколки костей и хлестала кровь, теперь была чистая кожа. Ни шрама, ни царапины, ни намека на то, что минуту назад там было месиво из мяса и костей. Даже кровь, залившая мою одежду, осталась только на ткани. Под ней же кожа была сухой и гладкой.

Я задрала рукав. Даже порез от кольчуги стражника исчез бесследно. Я потрогала ключицу, там, где ткань натирала до красноты, теперь было чисто и гладко, будто и не было ничего. Я снова посмотрела на мертвую крысу. Черная кровь еще сочилась из проломленного черепа, растекаясь по глине, смешиваясь с моей кровью, пропитавшей землю вокруг.

Итак, делаем выводы. Я действительно внутри игры. И я повысила свой уровень.

Глава 7. Три твари

Я сидела на коленях, тяжело дыша, и продолжала смотреть на свои ноги, все еще не веря, что даже перелом кости зажил без следа. Интересно, а если бы нога оторвалась, то у меня была бы культяпка или выросла новая? А если бы выросла новая, то старая продолжала бы валяться рядом? А я ведь была близка к тому, чтобы узнать ответы на эти вопросы...

Я перевела взгляд на камень в руке. Весь в черном, липком, с прилипшими клочьями шерсти. Я разжала пальцы, и камень глухо стукнулся о глину.

Я зажмурилась, потерла лицо ладонями. Так как кровь была и на лице, и на руках, этим действием я только размазала вонючую кровь у себя по коже.

А потом я услышала звук. Шорох. Тихий, влажный, будто что-то тяжелое волочится по глине. Я открыла глаза и замерла.

Из дальнего хода, того, что ближе к статуе, выползали они.

Три тени. Сначала я увидела только глаза. Две пары черных, отливающих красным в этом сером свете, горели в темноте, как угли. А третья пара светилась мутно-зеленым, болотным, болезненным.

Крысы выползали медленно, не торопясь. Те две, с черными глазами, были похожи на ту, которую я убила. Та же мокрая черная шерсть, свалившаяся комьями, те же розовые плешки на мордах, те же желтые зубы, кривые и острые. Они ступали мягко, принюхивались, водили головами из стороны в сторону, и их ноздри раздувались, втягивая воздух.

А третья была другой.

Шерсть на ней отливала зеленоватым, болотным цветом. Она была крупнее, массивнее, с более толстыми лапами, но когти как будто меньше, чем у черных. Морда у нее была шире, пасть огромнее и из нее на глину капала мутно-зеленая слюна.

Ха-ха-ха, факова классика! Ну, конечно, ядовитая крыса.

Крысы остановились в десяти шагах и посмотрели на меня. На меня и на тушу мертвой твари, распластанную у моих ног. Черные глаза не мигали. Зеленые — тоже. Только слюна капала из пасти зеленой.

Они ждали чего-то. Или кого-то. Может, сигнала. Может, просто изучали.

Я медленно, очень медленно, чтобы не спровоцировать, повела рукой в сторону, туда, где валялся камень. Пальцы нащупали его, холодный, липкий, тяжелый. Я сжала его покрепче, чтобы не выскользнул из мокрых от крови рук.

Крыса с зеленой шерстью дернула ухом. И шагнула вперед.

Остальные две рванули следом.

Может, она местный «предводитель» и является аналогом элитного монстра в Diablo II? Тогда ее должно быть сложнее убить, но с нее больше опыта и дропа.

Хотя я сомневаюсь... как минимум потому что с предыдущей убитой крысы никакого дропа не наблюдалось. Она не исчезла и не превратилась в несколько монет. Хотя, может, ее нужно обыскивать, как в других играх? Фак, это же означает рыться в ее кишках. А я иногда посмеивалась, когда при обыске находила у какого-нибудь монстра странную для него вещь, например, меч или те же деньги. Зачем монстру деньги?

Сейчас бы мне обыск не помешал, но я все равно не успела бы, ведь первая тварь, завершив свое медленное движение, вдруг резко на меня прыгнула. Я взвизгнула и ударила крысу на лету. Камень ударил крысу в бок, и траектория ее полета сместилась, однако она все равно успела поцарапать меня когтем.

«-17», — промелькнула над ее головой цифра урона, став выше, наверное, за счет подъема уровня.

Крыса отлетела в сторону, неудачно упала и забилась на глине, но вторая уже была рядом. Ее зубы сомкнулись на моем запястье. Я заорала от боли, резкой, обжигающей, камень выпал из ослабевших пальцев. И я ударила здоровой рукой.

«-1». В этот раз я таки смогла нанести ей урон рукой, видимо, из-за того, что мой уровень поднялся. Но, судя по прошлой крысе, мне придется нанести больше тысячи таких ударов, чтобы ее убить.

Я дернула руку, пытаюсь вырвать ее из пасти, зубы скрежетнули по кости, но не отпустили. Крыса мотала головой, раздирая мясо, заливая мою руку горячей кровью.

А третья, зеленая, медленно надвигалась, зная, что я никуда не денусь.

Я билa свободной рукой по крысиной морде, по черным глазам, по желтым зубам. Крыса только сильнее сжимала челюсти, вдавливая зубы глубже, до кости, сквозь кость. Я слышала, как хрустит мое запястье, как ломаются мелкие кости, как рвутся сухожилия.

И тогда зеленая прыгнула.

Она не стала кусать ноги. Она целилась выше. Я увидела ее морду прямо перед своим лицом, увидела мутные зеленые глаза, увидела раскрытую пасть, из которой капала эта шипящая слюна, увидела желтые зубы, длинные, кривые, грязные.

Челюсти сомкнулись на моем горле.

Боль пришла сразу. Не такая, как от укусов в ноги, не такая, как от переломанного запястья. Другая. Жгучая, обжигающая, будто мне в шею влили расплавленный металл. Я захрипела, попыталась вдохнуть, но воздух не шел. Только булькающий звук вырвался из разорванного горла. Теплая кровь хлынула по груди, заливая ключицы и пропитывая рубаху.

Зубы сжались сильнее, перекрывая все. Я погрузилась во тьму, но тут же очнулась.

Открыв глаза, увидела знакомую картину.

Камень в руке. Тяжелый, липкий, с прилипшими клочьями черной шерсти. Я сидела на коленях. Передо мной лежала мертвая крыса с разможенной головой. Та самая, первая.

Я потрогала шею. Кожа была чистой, сухой, гладкой. Ни раны, ни следа от укуса, ни ощущений от ядовитой слюны. Только кровь на одежде, да и та с первого боя, когда крыса кусала мне ноги.

Я снова здесь. Снова в этом моменте. Сразу после того, как убила первую тварь. Перед тем, как пришли три другие.

Я посмотрела на камень. На свои руки, трясущиеся, но целые. На мертвую крысу, которая была не с такой разбитой в лепешку головой, какой я ее помнила. Значит, это момент, когда она только сдохла, но я еще не размозжила ей череп.

Делаем выводы. Воскрешение возвращает меня к последнему подъему уровня. Этакое автосохранение при подъеме уровня.

Раньше я каждый раз начинала с самого начала, потому что у меня был первый уровень. А теперь, по логике, я буду постоянно возвращаться к этому моменту, пока не получу третий уровень.

Я сжала камень в руке.

Мне нужно убить эти три крысы и получить новый уровень. Камень впился острыми краями в ладонь, вызывая легкую боль, но не оставляя и царапины. Еще одно подтверждение, что я не могу сама себе нанести урон.

Больше никакой паники. Никакой истерики. Я знаю, что придет. Я знаю, откуда они появятся. И я знаю, что мне нужно.

Оружие лучше.

Нанося по пятнадцать урона, я трех крыс не убью. Я отбросила камень в сторону. Он стукнулся о стену и упал в грязь.

Я вскочила на ноги и лихорадочно оглядела пещеру. Глаза заматались по стенам, по полу, по грудам костей и тряпья. Тот, кто был здесь до меня, тот, чьи останки валялись у входа, он не мог прийти сюда с пустыми руками. У него должно быть оружие. Меч. Нож. Хоть что-то.

Я бросилась к скелету. Кости белели на фоне красноватой глины, и я отшвыривала их в поисках оружия. Я рылась в тряпье, в глине, смешанной с осколками костей. Я зарылась руками в эту мерзость, не чувствуя отвращения, не чувствуя ничего, кроме желания спасти свою жизнь и не умереть снова от зубов вонючей крысы.

Острые камни болезненно проходились по коже, но не оставляли ни царапины. Я не могла поранить сама себя, это могли сделать только неписи или монстры.

Это давало преимущество. Я разгребала кости и камни голыми руками, не боясь порезаться. Я шарила в этой холодной, вонючей массе, и молилась всем богам этого мира, чтобы мне улыбнулась удача. И это произошло!

Мои пальцы наткнулись на что-то твердое, металлическое, холодное.

Я ухватила за это, потянула на себя, и из-под груды костей и глины показался клинок. Ржавый, покрытый слоем земли и чем-то бурым, засохшим, но целый. Меч. Короткий, одноручный, с простой деревянной рукоятью, обмотанной полоской гнилой кожи.

Я выдернула его из земли, сжимая в руке, и в этот момент услышала шорох сзади.

Я обернулась. Три тени были уже здесь, и первая крыса уже рванула на меня, все в том же ужасающем прыжке. Только в этот раз у меня не было в руке камня, а был тяжелый меч, который я не успела поднять. Я только смогла слегка сместиться с траектории крысы, но недостаточно. Она царапнула зубами мое плечо прямо в полете.

Вторая крыса рванула к моей правой руке, тоже, как и в прошлый раз. Но в этот раз я все же успела избежать ее захвата на кисти. И даже попасть по ней мечом.

«-25», — обрадовала меня цифра повышенным уроном за счет нового оружия.

Первая снова напала, вцепившись в левую руку, и я ударила мечом и ее. Двадцать пять урона досталось теперь и ей.

Так как зеленая опять медлила с атакой, я успела поднять к моменту, когда она впиалась мне в ногу. Факова ядовитая тварь! От ее укуса боль затуманила разум, и я упала на колени.

Я заорала и начала махать мечом из стороны в сторону, целясь в ядовитую тварь.

«-40».

«-40».

«-40».

«-40».

«-40».

«-40».

«-40».

«-4000» «Критический удар».

Следующий удар не нанес урона, так как зеленая крыса сдохла.

Никакая она не элитная, у нее наоборот практически нет защиты. Возможно, она берет свое ядом и умом, все же единственная в прошлые разы догадалась сразу вцепиться мне в горло.

Однако я ошиблась, увлекшись одной крысой и забыв про остальных. Одна из них уже впиалась мне в другую ногу, еще не тронутую ядом. Но я уже знала, как они могут увлечься едой, забывая, что та может их и убить.

Я размахнулась и вогнала клинок этой тваре в бок, глубоко, по самую рукоять. Крыса взвизгнула, забилась, но я не отпускала, я крутила меч внутри нее, чувствуя, как ломаются ребра, как рвутся внутренности, как горячая кровь заливает мне руку.

«-25».

«-25».

«-25».

«-25».

... эти цифры возникали бесконечным потоком над ее головой. На крит в этот раз не везло, но такой ход все равно позволил быстро уничтожить крысу. Она дернулась в последний раз и затихла, урон перестал появляться.

Последняя крыса, пока я убивала ее предшественницу, успела меня тоже знатно цапнуть. Однако... только за задницу. На фоне острой боли от отравленной ноги ее укус я даже не почувствовала.

Пока я вынимала меч, что оказалось довольно трудным, крыса укусила меня вновь, в этот раз уже в бочину. Я зашипела и наконец-то достала меч.

С этой крысой мне тоже не повезло на критические удары. Видимо, они все же редкость, все-таки x100 урона.

Получив еще несколько рваных ран, я добила последнюю крысу и, ослабевшая от яда и потери крови, рухнула на землю.

Я посмотрела на кровоточащее плечо, раны на левой руке и на боку, порванную левую ногу и на правую ногу с разбухшим местом укуса от ядовитой крысы.

Я ждала. Ждала, что раны затянутся, как в прошлый раз. Что кожа станет чистой, а кости срастутся. Но ничего не происходило. Этих трех крыс не хватило на то, чтобы получить новый уровень.

А чего ты хотела, Луиза? Сама же знаешь, получение каждого последующего уровня требует все больше опыта.

Я еще раз посмотрела на место укуса ядовитой крысы, из которого сочилась желтая жижа. Как же больно. Надо встать и убить еще одну тварь, а может, две или три. Неважно, главное, что тогда боль прекратится.

Я попыталась встать, но упала обратно на землю. Ноги не слушались. Кажется, этот яд обладал паралитическим эффектом. Не удивительно, что той зеленой не обязательно быть сильнее других крыс. Встать я не могла, но я немного проползла до стены и там села, оперевшись на нее.

Постепенно боль уходила. Не потому, что раны заживали, а потому, что я переставала их чувствовать из-за все сильнее усиливающегося паралича. Сначала я перестала чувствовать пальцы на ногах. Потом ступни. Потом икры.

Я смотрела, как желтизна расползается по коже от места укуса, как вздуваются вены, как темнеет плоть.

Пить хотелось нестерпимо.

Сколько дней я так сижу? Два или три? А, может, пять? Не знаю, здесь нет солнца, а я сама часто отключаюсь и впадаю в забытие.

Я облизала пересохшие губы, провела языком по потрескавшейся коже. Во рту было сухо, горло саднило, будто я наглotalась песка. Раньше я могла пошевелить еще и пальцами на правой руке, но сейчас мне не было доступно и это. Кричать я тоже уже не могла.

Я умирала, но не от яда, а от жажды. И даже не от потери крови, ибо этот факов яд, похоже, замедлил кровообращение.

Я закрыла глаза и открыла их снова. Ничего не изменилось за эти дни. Тот же серый свет, те же глиняные стены, те же мертвые крысы, те же мои ноги, одна из которых, та, что была укушена ядовитой тварью, почернела полностью.

Я снова вырубилась и очнулась.

Слюна во рту превратилась в вязкую массу, язык распух и не помещался во рту. Глаза сохли, и приходилось часто моргать, чтобы смочить их хоть чем-то. А еще я больше не чувствовала запахи. Вонь крысиных туш, запах гнили и сырости — все исчезло. Только пустота.

Я думала о воде. О холодной, чистой воде, которая текла из крана в моей прошлой жизни. О том, как я пила ее, не замечая вкуса, не ценя, не думая. О том, как открывала холодильник и брала бутылку заготовленной, чтобы была похолоднее... и пила, пила, заглатывая большими глотками, пока не начинало ломить зубы.

Я думала о том, что отдала бы все, абсолютно все, за один глоток воды. За одну каплю на пересохший язык.

В следующий раз, когда очнулась, я перестала думать о воде и просто ждала. Чего — не знаю. Смерти, наверное. Той самой смерти, которая освободит меня отсюда. Которая вернет меня назад, к камню в руке, к мертвой крысе, к шансу все сделать правильно.

Но смерть не приходила.

Я лежала в этой вонючей пещере, среди мертвых тварей, и медленно, очень медленно, сходила с ума от жажды и бессилия.

А потом я открыла глаза и увидела другую картину, уже почти позабытую за эти дни медленной и мучительной смерти.

Камень в руке. Тяжелый, липкий, с прилипшими клочьями черной шерсти. Я сидела на коленях. Передо мной лежала мертвая крыса с разможенной головой.

Я отбросила камень и вскочила на ноги, даже не взглянув на тушу. Руки не дрожали. В голове было пусто и холодно. Я знала, куда идти и что делать.

Я подбежала к скелету, упала на колени и запустила руки в глину, в кости, в зловонное месиво. Пальцы шарили лихорадочно, быстро, безошибочно находя меч.

Я выдернула его из земли, сжимая рукоять так, что побелели костяшки. Развернулась лицом к ходам и приготовилась к очередной битве с этими тварями.

Глава 8. Бесконечный десятый

Двести три. Я мысленно поставила зарубку, пока труп рогатой таял в воздухе. Двести три убийства в этой комнате с момента, как перешагнула порог. Вначале я не считала, ну, с той крысы у входа. А жаль, может, выяснила бы хотя бы примерно насколько больше в процентном соотношении требуется опыта для получения каждого последующего уровня. Хотя что сейчас-то сокращаться, лучше считать.

Справа материализовался тощий. Воздух дрогнул, уплотнился, и серая тварь уже стояла на камнях, скалила желтые иглы, тянула ко мне длинные руки. Я сделала шаг вправо, ушла с линии броска, ударила мечом в основание шеи. Лезвие вошло легко, тощий осел, даже не пискнув. Пф, самый простой из мобов в этой комнате. Я выдернула клинок, отступила к стене с факелами и посчитала в голос:

— Двести четыре.

Голос отразился от каменных стен комнаты и вернулся к моим ушам, напомнив, что я все еще человек, а не животное. Нахождение столько недель... или месяцев без единого словечка речи все же давало о себе знать. Хотя, если учитывать все мои воскрешения, то я, может, уже и вовсе целый год здесь. Кто знает, циферблата тут нет, понятия дня и ночи — тоже. А спать мне удастся вовсе не так уж часто, особенно последние два уровня, которые требуют так много опыта, что если я буду отсыпаться, то тогда сдохну от голода.

Автоматически уклоняясь и нанося точные и знакомые до каждого взмаха удары, я убила рогатую. Руки запомнили вес оружия, ноги запомнили расстояние до каждого входа, глаза запомнили последовательность появления.

— Двести пять.

Нет, все же лучше продолжать молчать, а то чувствую себя окончательно спятившей.

Появился копейщик, сражение с которым обычно было чуть дольше, чем с остальными из-за его повышенной брони. Пока я с ним сражалась, всегда успевал появляться тощий. Убиваю копейщика и тощего почти одновременно.

Двести шесть. Двести семь.

Эх, значит, и респнутся они в следующий раз одновременно. Из-за усталости и нетерпения поскорее ощутить облегчение следующего уровня, я начинаю ошибаться. Хотя, не страшно. Это идеальная для бесконечной прокачки комната.

Я проверила другие, когда поднялась до седьмого уровня и решила пробежаться по комнатам, проверив длину лабиринта. Например, слева, через два коридора, зал с каменными тварями. Они втрое выше меня, кожа серая, в прожилках, будто мрамор. От удара их дубин каменный пол трескался. Я убила одну, потратила полчаса и сдохла от следующей, потому что не успела откатиться. Очнулась в момент получения седьмого за много комнат позади.

Дальше, вниз по правому проходу, шли узкие тоннели с пауками. Они мелкие, быстрые и, зараза, прыгали прямо в лицо. Их я убивала много, пока не поняла, что после каждого укуса глаза распухают и через минуту уже не видно ничего. Тьма и боль, потом судороги. Я сдохла там раз десять, прежде чем научилась сжигать их факелом, но факел тух, пауки лезли бесконечно, а смерть от яда я уже давно мысленно назначила, как самую противную из смертей.

И почему в истории моего мира так часто люди выбирали смерть от яда, а не от клинка врага? Идиоты. Слишком мало умирали, видимо. Ну или у них был более сильный яд, чем у здешних крыс и пауков.

Убила рогатую.

— Двести восемь!

Мой голос эхом отразился от стен и слился в такую какофонию, что я вздрогнула. Фак, я же планировала помалкивать.

Да и зачем тратить силы. Лучше продолжать на автомате бить одного моба за другим.

Здесь, в этой комнате, я уже установила четкий порядок. Я выучила его на пятой смерти, закрепила на десятой, отточила к двадцатой. Первым всегда являлся тощий, проявляясь у колонны, как привидение. Потом рогатая, она редела, била себя дубиной в грудь, прыгала. Пока я добивала рогатую, справа материализовался копейщик. Этот появлялся, не как призрак, а вытекал из стены, как будто стены его выплюнули. У него имелось три секунды, чтобы выставить копьё. Я успевала подойти и разрубить древко до того, как он делал выпад. Потом снова тощий, снова рогатая и завершался цикл двумя тощими, так как я их всегда убивала одновременно единым взмахом меча. И вот только после этого возникала пауза до воскрешения первого тощего. Как только же появлялся первый тощий, то респ мобов происходил через столько секунд, через сколько я их убивала.

Двести девять. Двести десять.

Наконец-то пауза. Я села на пол, пытаюсь отдышаться от слишком сильной физической нагрузки для моего ослабленного тела. К сожалению, мои воскрешения обнуляли все полученное до смерти и после получения последнего уровня. Так что, фактического времени я здесь, наверное, не больше двух-трех недель. И моя мускулатура не успевала за моими потребностями. Хотя то ли активный образ жизни, то ли рост моих статов с повышением уровня все же сказывались. И я выдерживала все больше, все дольше и наносила урон все сильнее. Те крысы в самом начале этих катакомб, еще в земляной его части, были бы мне сейчас, наверное, на один удар. Но я ни за что бы не вернулась туда. Во-первых, как я уже упоминала, смерть от яда меня не прельщает, а там я подыхала всегда с одного укуса зеленой крысы. Не умерла только один раз, когда именно ядовитая тварь оказалась последней для получения четвертого уровня.

Как же я радовалась, когда земля сменилась камнем и другими монстрами. Ха, недолго радовалась, конечно, до первого удара местной помеси гаргульи с кротом, которая вполне успешно притворялась статуей до моего появления.

Тощий появился, и я встала, застонав из-за недостаточности этого отдыха. Новый круг.

Двести одиннадцать. Тощий.

Двести двенадцать. Рогатая

Копейщик и тощий появились одновременно, так как я их почти одновременно убила в прошлый раз. Зараза, это и правда было ошибкой. Тощий ударил сразу, и я, уворачиваясь, не успела перерубить оружие копейщику, и тот им на меня замахнулся.

Я едва успела отклониться, острое пропороло рубаху под мышкой, холодок прошелся по коже. Я ударила по рукам, по пальцам, сжимающим древко. Копейщик издал противный, бьющий по ушам, скрип, бывший, возможно, его особенностью голоса. Какая ирония, этот звук — единственная речь, которую я слышала за последние много... много времени. Я ткнула обломком древка ему в морду, он ослеп, зашатался, и я добила.

Двести тринадцать. Копейщик падает и начинает исчезать.

Тощего я специально не стала сразу убивать, чтобы снова не попасть в такую же ситуацию при следующем респе. Все же мне привычнее с копейщиком один на один.

Двести четырнадцать. Тощий убит.

Двести пятнадцать. Рогатая.

Двести шестнадцать. Двое тощих.

Может, пойти лечь спать?

Меч уже казался невыносимо тяжелым, и я делала ошибки. Я иногда меняла хват, перекладывала в левую, и трясла правой, слыша, как она хрустит от разминки и отдает болью в плечо.

Сейчас я и вовсе положила меч на пол рядом с собой и зажмурилась на пару секунд, чтобы потереть кулаками веки. Они слипались и саднили. Казалось, что под ними был песок.

Я спала два раза с тех пор, как вошла в эту комнату. Первый раз в закутке за правым проходом, там, где стена обвалилась и образовалась ниша. Села, прижалась спиной к камню, вырубилась. Проснулась от холода и от того, что во рту язык не ворочался. Сухо, горло саднило, глотать было больно.

Второй раз в «безопасной» комнате. Так я называла места, где нет респящихся монстров. Если труп не исчезал — значит, новых монстров здесь не появится. Так что, как бы странно это ни звучало, но самыми спокойными были здесь комнаты с трупами. Достаточно было один раз зачистить комнату — и можно находиться там одной сколько хочешь.

Я открыла глаза и увидела, как проявляется тощий. Привычно схватила меч правой рукой и сжала пальцы, вот только меч выскользнул из них. И я, схватив его левой рукой, поспешила убить тощего. Ведь если я не успею сделать это до появления рогатой, то собою этот установившийся порядок.

Двести семнадцать. Тощий.

Убила я его, когда уже появилась рогатая, и, значит, респ я все-таки немного, но сбила.

Двести восемнадцать. Рогатая падает на землю.

Да, я катастрофически и смертельно устала. Нет, спать я все же не пойду. Есть все основания считать, что если я пойду и лягу, то умру от обезвоживания. А, если я умру, то воскресну несколько суток назад, и мне снова убивать эти двести восемнадцать монстров в надежде получить следующий уровень.

Но даже если я не умру от обезвоживания, то все равно не смогу убить больше не единого монстра. Ибо самое сложное — это установить порядок респа. Ведь изначально все mobs в комнате живы, их нужно убить один за другим и не умереть. И тогда они будут появляться один за другим в порядке убийства.

Я вряд ли смогу выжить в толпе монстров столько времени, ничем не питаюсь и не сделаю и глотка воды.

Разбить копьё. Убить. Двести сколько там? Вроде, двести девятнадцать.

Тощий. Двести двадцать.

Справа материализовалась рогатая. Я услышала, как воздух сжался, уплотнился, как появился запах — у рогатых он острый, кислый, бил в нос за секунду до того, как тварь обрела плоть. Я развернулась, автоматически присела, пропустила дубину над головой. Воздух свистнул, волосы шевельнулись от ветра. Дальше я должна была вскочить и ударить ей в шею сзади, но ноги подвели меня так же, как правая рука.

Я отскочила от следующего удара дубины, уже не зная о нем, а просто на инстинктах. Я не сдамся, факовы пиксели!

Я все-таки поднялась и убила рогатую.

Двести двадцать один.

Двести двадцать два.

Двести двадцать три.

Перерыв. Двести двадцать три монстра. В комнате их семь. Двести двадцать три, вроде, не делятся на семь. Значит, я все же в какой-то момент обсчиталась. Наверное, после первой сотни, у меня тогда в какой-то момент особенно сильно сбился респ, я с трудом его восстановила.

Я лежала на каменном полу и тяжело дыша.

Надо было, наверное, считать количество зачисток комнаты, а не монстров. Да так и поступлю в следующий раз. В следующий раз? Снова несколько суток без еды и воды, убивая двести двадцать три монстра? Не-е-ет!

Но руки и ноги отказывались шевелиться, а перед глазамиплыли круги.

Неужели я так и не получу сегодня одиннадцатый уровень и умру? И начну с начала? Нет, даже хуже, чем с начала, придется искать другую комнату, более сложную и с большим количеством опыта. И, соответственно, большим количеством смертей.

— Я так устала! — выкрикнула я, не боясь призвать этим монстров из соседних комнат, как и положено игровым мобам какой-нить ММОРПГшки, они не шли на звуки.

Отраженный звук в этот раз не вызвал у меня ощущения, что я сошла с ума. Ибо я в этом была уже уверена. Да и попробуй не поехать крышей, столько раз подыхая раз за разом. В одиночестве.

Ну уж нет, я начинать десятый уровень с начала больше не хочу. Луиза, подъе-о-о-ом!!!

— Я не сдамся, тварь! — крикнула, убив тощего.

— Сдохни! Сдохни! Сдохни! Сдохни! — комментировала каждый удар по рогатой.

— Факова броня! — Копейщику.

— Слабак! — Тощему.

— Где. Мой. Одиннадцатый. Левел?! — выкрикнула рогатой, добивая ее.

На последнем ударе мой меч сломался.

Остаток клинка в моей руке — размером с палец ржавого металла с рваным краем. Вторая половина валялась на полу у ног уже появляющихся двух тощих.

Глава 9. Победа

Этот меч я нашла у скелета в самом начале, в земляных катакомбах, когда убивала первую крысу камнем. Я таскала его с собой через все смерти, через все уровни, через все попытки пройти дальше. Он рубил крыс, тощих, рогатых, копейщиков, даже каменную тварь, ту самую, от которой я сдохла. Он выдержал больше, чем я, наверное. И вот, сломался.

Где найти новый, я не представляла. Мне не попадалось мечников в «безопасных» комнатах. А вот такие монстры, как копейщики, исчезали вместе со своим оружием.

На мгновение я растерялась, но все же успела догадаться спрятаться в знакомой нише, куда монстры не агрились. Правда это при условии, что я по минимуму дергаюсь и никогда не высываюсь. Именно здесь я спала в прошлый раз. Вот только уснуть ни в коем случае нельзя, это будет точно конец. А вот если я рвану и побегу в правый проход, то есть шанс узнать чуть больше об этом лабиринте. Правый проход с пауками, затем средний, снова правый и налево — там я еще не была. Так как там все комнаты с агрессивными монстрами, которые сразу кинутся на меня толпой, стоит мне там пробежать. Ну так хотя бы моя смерть не будет совсем напрасной, я узнаю, что там за комната. Все равно после воскрешения искать новую. Опыта с этой явно не хватает, чтобы получить одиннадцатый уровень до того, как я сдохну от жажды.

Я провела по нёбу распухшим и ставшим шершавым языком. Все же болтать, а тем более кричать, в таком состоянии было плохой идеей. Снова нестерпимо хотелось пить. Я облизала губы, трескающаяся кожа оцарапала язык, во рту появился привкус крови.

Ну уж нет, снова умирать от жажды, как от парализующего яда зеленой крысы, я больше не буду!

Пока я собиралась с силами, в комнате появились все остальные монстры. Все семеро стояли и медленно перемещались. За счет каких-то магических камней, впаянных в каменную стену, здесь было особенно яркое освещение. Ярче, чем от факелов несколькими уровнями ранее в этих же катакомбах.

Я вскочила. Меч сломан, монстры здесь, жажда уже не просто хотелка, а фон, на котором ничего не соображаешь. Выбор простой: сдохнуть в этой норе или сдохнуть, пытаясь найти выход.

Я рванула в правый проход, туда, где начинались пауки, и ноги пронесли меня мимо первой развилки раньше, чем я успела подумать, правильно ли поступаю. Камни здесь светились тусклым зеленым. Первый паук упал сверху, прямо перед лицом. Я даже не замедлилась, просто влетела в него плечом, чувствуя, как его лапы царапают мою кожу в попытке зацепиться. Тварь отлетела к стене, зашипела. Я бежала дальше, не глядя, насколько серьезно она меня поранила, потому что если остановлюсь — все.

Второй прыгнул на спину, и я сразу почувствовала, как его острые лапы царапают рубаху, ища место для укуса, перебирая по ткани с мерзким скрежетом. Я сбросила его, ударившись спиной о стену на повороте, так что в глазах на секунду потемнело от боли. Треск, визг. Бегу. Воздух свистит и царапает горло, и с каждым вдохом становится только хуже.

Средний проход, здесь я была пару раз, когда зачищала комнаты в поисках выхода и умирала от яда местных тварей. Те же пауки, только мельче и злее, они бегают быстрее и прыгают точнее, но сегодня я просто пролетела его насквозь, не глядя по сторонам, потому что выбора у меня все равно нет. Сзади нарастал топот. Все, кого я пробежала мимо, сагрились и рванули за мной. С каждой комнатой их будет становиться все больше.

Снова правый. Здесь темно, хоть глаз выколи, хоть руками стены шупай, чтобы нос не расквасить о каменный выступ. По этой причине я выходы из этой комнаты еще не все проверила. Я бежала на ощупь, касаясь стен пальцами, чтобы не врезаться, и чувствовала, как под ладонями влажный камень сменяется сухим, потом снова влажным. Пальцы скользили, сры-

вались в пустоту на поворотах, и каждый раз, когда это случалось, сердце ухало вниз от страха, что сейчас я упаду и они меня догонят.

Налево. Здесь я еще не была, про этот коридор я только знала, пропустив в прошлые забеги.

Я влетела в него и сразу поняла — здесь по-другому, не так, как в остальных проклятых коридорах этого лабиринта. Стены выше, потолок теряется в темноте, и даже если запрокинуть голову, не видно, где он кончается. Воздух холоднее. И тишина. Ни стрекота, ни шороха, ни мобов. Только мои шаги и мое дыхание, и далекий гул погони, которая скоро будет здесь. Хех, сомневаюсь, что и тогда тоже будет тихо. Кроме шумящих монстров я ж еще и крайне редко умирала молча.

Я бежала, слыша, как сзади уже врывались первые твари, как пауки цокали по камню, перегоняя друг друга, как ухали туши бронированных пауков, ломая стены в узких проходах, потому что им не развернуться в этих коридорах. Вся эта какофония звуков приближалась с каждой секундой, подгоняя меня быстрее.

Стрела ударила в стену передо мной, выбив сноп искр и каменную крошку, которая впилась мне в щеку. Я зашипела, непозволительно остановившись на мгновение. Вторая впилась в плечо, хотя я не сразу поняла это, почувствовав только резкий толчок и боль. Я глянула — торчит. Чуть выше локтя виднелось черное древко, а из раны уже текла кровь, заливая пальцы и капая на камень.

Я бежала дальше. Рука висела плетью, мешать начала сразу, и каждый шаг отдавался в плече, дергая стрелу, заставляя зубы сжиматься до скрежета. Но мне нельзя останавливаться, нужно узнать об этих коридорах как можно больше, или эти дни жажды, боли и сражений пройдут совершенно зря.

Еще поворот. Еще. Коридоры мелькали, я запоминала, накладывала на карту в голове, пытаюсь понять, где я и куда бегу. Правый, левый, прямой, снова левый, и все это время топот сзади становился ближе, громче, невыносимее. Они нагоняют.

И вдруг стена. Глухая, каменная, без единого прохода, без щели, без шанса.

Фа-а-а-к! Тупик.

Я затормозила, башмаки проехали по камню, и я чуть не упала, замахала здоровой рукой, пытаюсь удержать равновесие. Сердце билось так быстро, что казалось, меня сейчас им вырвет. В глазах потемнело от резкой остановки.

Все. Сейчас они меня догонят, разорвут, и я начну этот чертов десятый уровень с начала! Снова двести двадцать три твари, точнее даже больше надо к этому моменту, если не хочу снова подохнуть от истощения.

Тут темнота в глазах прошла, и я увидела грот прямо передо мной, за аркой, которую не заметила сразу, потому что смотрела на стену.. Небольшое помещение, вырубленное в камне, с потолком, теряющимся в темноте, а в центре, в каменной чаше, окруженной глыбами, светила вода.

Я не поверила глазам. Подошла ближе. Вода. Настоящая, чистая, прозрачная, пахнущая... водой, блин! Не помоями! Она слабо мерцала голубым от магических камней, впаянных в стены вокруг, и камни давали свет, мягкий, живой, не похожий ни на факелы, ни на тусклое зеленое свечение паучьих коридоров. Значит, в следующий раз я смогу поднять уровень до того, как умру от жажды. Только надо будет придумать, как сюда пробраться без толпы монстров за спиной. Кстати о них.

Шум сзади стал громче. Я обернулась.

В проходе, ведущем в грот, уже были первые твари, и их было так много, что они не помещались, лезли друг по другу, по стенам, по потолку. Бронированные пауки цокали лапами, а скелеты целились из луков поверх их голов.

А выход-то тут один. И он перекрыт.

Взгляд упал на воду. А если там? Если нырнуть, как в тех играх, где нередко под водой есть проход, тайная комната, выход из подземелья? Ведь должна же быть здесь вода не просто так, не для красоты же ее сюда встроили эти проклятые создатели. Я шагнула к чаше.

Стрела вонзилась в камень у моей головы, выбив еще один сноп искр. Я развернулась и прыгнула в воду. Наверное, даже не столько надеясь на спасение, сколько от желания наконец-то коснуться влаги.

Холод ударил по всему телу, и я чуть не выпустила весь набранный в легкие воздух. Стрела в плече дернулась, боль пронзила руку, но я гребла здоровой, уходила вглубь, подальше от поверхности. Открыла глаза под водой и посмотрела вверх. Сквозь толщу воды, увидела, как в чашу прыгают пауки, как они барахтаются на поверхности, не ныряя, потому что не умеют или боятся. Стрела вошла в воду, прошла рядом, медленно вращаясь, сверкнув оперением в голубом свете, и ушла в темноту, в ту самую, куда мне нужно срочно плыть. Уж если решила посмотреть путь настолько далеко, насколько смогу, то надо это сделать.

Я поплыла глубже, где было более мутно и темно. Свет от камней пробивался сквозь толщу, превращая воду в голубое марево. Стены чаши уходили вниз, глубже, чем казалось сверху, и где-то далеко чернела еще большая темнота. Проход.

Я плыла к провалу, чувствуя, как свет от грота остается за спиной. Впереди только холодная чернота. Я продолжила плыть, уже не видя куда, в какой-то момент буквально на ощупь, просто надеясь, что стены не сойдутся и не раздавят.

Я протолкнула тело в узкую щель, царапая плечи о камень, сдирая кожу, чувствуя, как она рвется об острые края. Стрела зацепилась за выступ, я дернулась, зашипела под водой, выпустила пузыри воздуха, которые ушли вверх, в темноту, и пролезла, оставив на камне кусок своей плоти или крови, я не знаю.

От давления воды и нехватки воздуха мои силы слабели, а в ушах звенело. Я шарилла стены руками, чтобы не потерять направление, чтобы не заплыть в тупик, из которого нет выхода.

Легкие горели, жгли изнутри огнем, и я чувствовала, как темнеет в глазах, как сознание уплывает куда-то в сторону, уступая место животному ужасу. Холод сжимал грудь, выжимал последние силы, и я уже не гребла, а просто дергалась, толкала воду здоровой рукой, работала ногами.

Вдруг впереди появился свет.

Слабый сначала, едва различимый, как отблеск далекой свечи в полной темноте. Потом ярче и теплее. Я рванула к нему, протолкнула тело сквозь последний каменный мешок, сдирая кожу на спине, и вынырнула в новом гроте.

Над головой невероятная красота из переливов лучей света, пробивающегося сквозь воду. Я гребла вверх, задыхаясь, чувствуя, как темнеет в глазах. Нестерпимо хотелось сделать вдох, даже если это вдох воды...

Но я смогла и выплыла. Вынырнув, я со свистом вдохнула и закашлялась.

Солнце. Оно било по глазам, слепило, жгло, и я жмурилась, отвыкнув от настоящего света. Песок под ногами. Мелкий, горячий, настоящий, обжигающий кожу после холодной воды. Я выползла на берег, упала на колени, потом на бок. Стрела в плече торчала, мешала лечь на спину, и я перевернулась на живот, уткнулась лбом в песок и заорала. Не от боли или отчаяния. Я визжала, как ненормальная, счастливым, безумным визгом.

Я выбралась. Я сдохла сотни раз, слышала хруст собственных костей, тонула в собственной крови, задыхалась от яда и жажды, но я выбралась из этих факовых катакомб!

Глава 10. Это не НПС, это люди

Воздух драл горло, но это был настоящий воздух, а не вонь катакомб с примесью гнили и смерти. Я села.

Стрела все еще торчала из плеча, и при каждом движении древко больно дергало рану, напоминая о себе тупой пульсирующей болью. Я взялась за него покрепче, выдохнула, зажмурилась и дернула резко, чтобы не мучиться. Боль вспыхнула и погасла, оставив после себя только мокрое, быстро расплзающееся тепло по рубашке, пропитывающее ткань и стекающее по руке. Я зажала рану тряпкой, оторванной от рукава, прижала покрепче, но ткань тут же пропиталась насквозь, стала тяжелой и липкой. Я разжала пальцы и бросила ее на камень у озера. Бесполезно. Все равно грязная, только сразу занесу.

Вода в озере была прозрачной до самого дна, где темнел провал, из которого я вынырнула, и в глубине угадывались смутные очертания камней. Я зачерпнула ладонями, напилась. Потом еще и еще. Холодная и чистая, она обжигала горло, заставляя пить снова, не останавливаясь. Я пила, пока не заболел живот, пока не перестала чувствовать язык, пока не закружилась голова от резкого насыщения. Я зашла в воду по пояс, наклонилась и принялась яростно тереть рану, смывая с нее засохшую кровь и грязь, налипшую за дни блужданий по катакомбам.

Пальцы дрожали, когда я зачерпывала воду в очередной раз и поливала на плечо, смывая розовые разводы. Я смотрела на свое отражение: грязное, осунувшееся лицо с запавшими щеками, спутанные волосы с комьями засохшей глины. Я улыбнулась, и отражение улыбнулось в ответ шербатым ртом. Испуганно коснулась губ. Фух, вроде все зубы на месте, просто грязь заполнила промежутки и теперь создавала обманчивое впечатление пустоты.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.