

A character with dark hair and a beard, wearing a blue and brown cloak, is shown in profile, looking towards the right. In the background, a large, dark, crystalline structure with sharp, branching edges rises against a backdrop of blue mountains and a clear sky. The structure appears to be made of dark, jagged rock or crystal, with some greenish-yellow highlights. The overall scene is set in a rugged, mountainous landscape with some autumn-colored trees visible in the upper corners.

*Игрок: Пробуждение  
в ином мире*

Гастон Д'Эрелль

# Гастон Д'Эрелль

## Игрок: Пробуждение в ином мире

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=72262765](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=72262765)*

*SelfPub; 2025*

### **Аннотация**

Марк, обычный парень из нашего мира, застревает в жестоком ЛитРПГ-мире. Выжить – задача не из игр: фанатики-люди истребляют магические расы, а демон Алехандро рвется открыть врата Бездны. Спасение Марк находит в дружбе с лисицей-оборотнем Лирой, изгоем-полуэльфом Каином и любви к целительнице Элине. Но обратный путь домой закрыт, а правда шокирует.

# Содержание

Глава 1: Последний день в реальности	4
Глава 2: Правила этого мира	19
Глава 3: Город фанатиков	32
Конец ознакомительного фрагмента.	34

# Гастон Д'Эрелль

## Игрок: Пробуждение в ином мире

### Глава 1: Последний день в реальности

Дождь стучал по крыше дешевой съемной квартиры, сливаясь в монотонное бульканье водостока. Марк Корбен щелкнул последний чипс с тарелки, стоявшей на коленях, и потянулся к шлему виртуальной реальности, лежавшему на диване. «Мировое Дерево». Название светилось неоновозеленым на матовом черном пластике. Реклама обещала революцию: полное погружение, нейросенсорную обратную связь, мир, живущий по своим законам, где магия была такой же реальностью, как гравитация. Игроки на форумах сходили с ума от предвкушения, особенно после слитых скриншотов – бескрайние леса, кишасщие магическими тварями, величественные города, парящие острова, расы эльфов, орков, гномов, оборотней, живущие в хрупком равновесии или открытой вражде.

Марк провел рукой по холодному пластику. Для него это

был шанс сбежать. Сбежать от серых будней курьера, от вечного недовольства начальника, от тишины в квартире, которая после смерти родителей стала слишком гулкой. От мысли, что он застрял. В играх он был кем-то. Быстрым клинком, хитрым магом, лидером рейда. Здесь, в «Мировом Древо», он снова мог почувствовать свою значимость. Хотя бы на несколько часов.

Он взглянул на фотографию на тумбочке – он и его младшая сестра Софи, смеющиеся на каком-то забытом пляже. Ей сейчас было шестнадцать, она жила с тетей в другом городе. Он обещал навестить ее на выходных. Сначала быстренько глянуть, что там за зверь, – подумал Марк, надевая шлем. Плотные амбушюры приглушили звук дождя. Он подключил питание, услышал тихий гул систем. На внутренних дисплеях вспыхнуло логотип – стилизованное дерево с корнями, уходящими в бездну, и кроной, касающейся звезд.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К СЕРВЕРУ...ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В «МИРОВОЕ ДРЕВО», ИГРОК. ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ НЕЙРО-ИНТЕРФЕЙСА... УСТАНОВКА ПОЛНОГО СЕНСОРНОГО ОТКЛИКА...

Марк мысленно подтвердил стандартный аватар – человеческий воин среднего телосложения, с нейтральными чертами лица. Никаких особых примет. Просто Марк. Выбрал стартовую зону – «Лес Забытых Шепотов», известный своей атмосферностью и умеренной сложностью для новичков.

ПОГРУЖЕНИЕ.ЗАГРУЗКА... 10%... 50%... 100%.

Обычно при входе в VR возникало легкое головокружение, сменяющееся ощущением невесомости, а потом мир плавно проявлялся. Здесь было иначе. Яркая вспышка, похожая на удар молнии прямо в зрачки. Резкая, пронзительная боль в висках, как будто мозг проткнули раскаленными спицами. Марк застонал, пытаясь сдержаться, но звук был реальным, исходил из его собственной груди. Затем – падение. Не плавное «появление», а ощущение провала в бездонную яму. Его швыряло из стороны в сторону в полной темноте, тело било током, в ушах стоял пронзительный звон.

И вдруг – тишина. И холод. Ледяной, пронизывающий до костей.

Марк открыл глаза. Точнее, попытался. Веки слиплись, ресницы примерзли? Он с усилием разлепил их. Мир предстал перед ним в размытых, водянистых пятнах. Он лежал на спине. Над ним – не серый потолок его квартиры, а сплетение темных, почти черных ветвей, сквозь которые пробивался тусклый, серый свет. Воздух был густым, влажным, пахло прелой листвой, сырой землей и чем-то еще... металлическим? Кислым? Как ржавчина и старая кровь.

Он попытался сесть. Резкая боль пронзила ребра, заставив его согнуться и закашляться. Кашель был хриплым, рвущим горло. Он коснулся груди – под тонкой, грубой тканью рубахи (совсем не той, в которой он сидел на диване) он нащупал болезненную припухлость. Синяк? Ушиб? Как? Он же только надел шлем!

Марк огляделся. Он лежал в небольшой, заросшей мхом и папоротником ложбине. Вокруг высились гигантские, древние деревья, их стволы, покрытые мхом и лишайником, были толще его тела. Листья наверху были не зелеными, а темно-багровыми и иссиня-черными, отчего свет под пологом леса был зловеще тусклым, как в сумерках. Тишину нарушали лишь редкие капли, падающие с высоты, далекие, незнакомые крики птиц (или то, что на них походило) – скрипучие, неприятные. Никакой красивой фоновой музыки. Никакого приветственного гида. Никакого меню.

Паника, холодная и липкая, начала подниматься из живота. Баг. Системный сбой. Надо выйти. Марк зажмурился, сосредоточился, как делал это сотни раз в других VR-системах.

/Отключить погружение!/Выход! /Меню! /Система!

Ничего. Тишина. Только шум крови в ушах и далекие крики. Он попытался сделать это жестами – провел рукой перед лицом, постучал по виску, сделал щипковое движение (стандартная команда вызова меню в некоторых шлемах). Ответа – ноль.

«Хорошо, хорошо, не паникуй, Корбен», – прошептал он себе, голос звучал чужим, хриплым. «Экстренный выход. Физическая кнопка». Он нащупал на висках, где обычно были сенсоры шлема. Кожа. Теплая, влажная от пота, с легкой щетиной. Никакого пластика. Никаких кнопок. Он провел руками по лицу, по голове. Короткие, жесткие волосы. Ни шлема. Ни гарнитуры. Только он сам, в этой странной, гру-

бой одежде, лежащий на холодной, влажной земле в лесу, который пах смертью и тленом.

Холод сковывал мышцы. Голод сводил желудок спазмами – настоящий, животный голод, который он не испытывал годами. И жажда. Горло пересохло. Это было... слишком реально. Слишком детально. Боль, холод, голод, запахи – все было гипертрофированно острым, как в жизни, но не как в игре. Даже в самых продвинутых VR тактильный отклик был симуляцией. Это... это было настоящим.

«Не может быть», – подумал он, пытаясь встать на ноги. Ноги дрожали, подкашивались. Он оперся о скользкий от мха ствол дерева. «Это какой-то супер-иммерсивный вводный квест. Ролевой отыгрыш потерявшегося героя. Да. Наверное, надо найти НПС или триггер».

Он сделал шаг. Хруст ветки под ботинком (странные, потрепанные кожаные сапоги вместо его кроссовок) прозвучал оглушительно громко. Вдалеке что-то резко замолкло. Марк замер. Тишина нависла тяжелым, давящим покрывалом. Он почувствовал, как по спине пробежали мурашки. Это не было похоже на игровую подсказку об опасности. Это был древний, животный инстинкт, кричащий: «Ты не один. И то, что рядом – не друг».

Он медленно повернул голову, вглядываясь в сумрак между деревьями. Тени казались слишком густыми, слишком... живыми. Ветерок шевельнул ветви, и ему показалось, что в двадцати метрах мелькнуло что-то низкое, серое, скольз-

нувшее за ствол. «Волки? Кабаны? Или что-то похуже?» – мелькнула мысль. В «Мировом Древо» стартовые зоны кишат низкоуровневыми мобами для прокачки. Но здесь не было привычных красных меток над головами врагов. Не было подсказок. Только инстинкты и нарастающий страх.

Марк попытался снова вызвать меню, панель навыков, что угодно. Отчаянно сконцентрировался.

«Статус!»

Внезапно, прямо перед его глазами, всплыл полупрозрачный прямоугольник голубоватого света. Марк ахнул от неожиданности, чуть не потеряв равновесие. Текст был четким, знакомым геймерским шрифтом:

УРОВЕНЬ: 1 (0/100 XP)ИМЯ: Марк Корбен РАСА: Человек  
КЛАСС: Без класса

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- СИЛА (STR): 8
- ЛОВКОСТЬ (DEX): 10
- ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (CON): 9
- ИНТЕЛЛЕКТ (INT): 12
- МУДРОСТЬ (WIS): 11
- ХАРИЗМА (CHA): 9

ВЫНОСЛИВОСТЬ (STA): 15/25 (Усталость, Голод)ЗДОРОВЬЕ (HP): 22/30 \*(Ушиб ребер: -8 HP)\* МАНА/ЭНЕРГИЯ (MP/SP): 10/10

СОСТОЯНИЯ:

- Голод: -1 к STA/мин, -5% к скорости восстановления.

- Жажда: -1 к СТА/мин, -5% к скорости восстановления.
- Переохлаждение: -1 к CON, -1 к DEX, медленное снижение HP.
- Ушиб ребер: Умеренная боль, ограничение подвижности.

### НАВЫКИ:

- Базовое владение мечом (Новичок 1): Позволяет использовать одноручные мечи с минимальной эффективностью.
- Наблюдательность (Новичок 1): Небольшой шанс заметить скрытое или важные детали.

### ИНВЕНТАРЬ:

- Простая рубашка (Защита: 0)
- Простые штаны (Защита: 0)
- Потрепанные кожаные сапоги (Защита: 1)
- Короткий меч (Урон: 3-5) [Привязан к поясу]
- Пустая фляга
- 3x Старая хлебная лепешка (Восстанавливает 5 СТА)
- 1x Кусок вяленого мяса (Восстанавливает 10 СТА)
- 5 Медных монет

### ЦЕЛИ:

- Выжить: Найдите убежище до наступления ночи. Награда: 50 XP, Улучшение навыка "Наблюдательность".
- Утолить жажду: Найдите источник воды. Награда: 20 XP.
- Утолить голод: Употребите пищу. Награда: 10 XP.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Зона "Лес Забытых Шепотов" (Уровень угрозы: 3-7) патрулируется враждебными су-

ществами. Рекомендуются осторожность.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ: Аномалия нейро-интерфейса. Соединение с сервером "Арк-Лайт" потеряно. Функция выхода недоступна. Анализ причин... ОШИБКА 0x7FADE42B. Данные повреждены. Рекомендуются соблюдать осторожность и искать информацию в локальных сетях.

Марк замер, вчитываясь в строки. LitRPG-интерфейс. Значит, он все же внутри игры? Но «Аномалия нейро-интерфейса»? «Соединение потеряно»? «Функция выхода недоступна»? И самое страшное: «Данные повреждены». Красные буквы «ОШИБКА» мигали с леденящей душу настойчивостью.

«Не могу выйти?» – мысль ударила, как обухом. «Я... застрял? Здесь?» Он посмотрел на свои дрожащие руки, почувствовал леденящий холод влажной рубахи, боль в боку. Это был не квест. Это была ловушка. Красивая, технологичная, смертельно опасная ловушка.

Тревожное сообщение о потере соединения с сервером «Арк-Лайт» и неработающей функции выхода заставило его сердце бешено колотиться. «Арк-Лайт» – это был сервер, который он выбрал. Значит, связь с его миром оборвана? Или... или этот мир теперь стал его единственной реальностью?

Он машинально потянулся к поясу. Там висел короткий меч в простых, потертых ножнах. Он вытащил его. Сталь была холодной, тяжелой, с зазубринами и пятнами на лезвии.

Не блестящий новичковый меч из игры. Оружие, побывавшее в деле. Он сделал неуверенный взмах. Меч послушно рассек воздух с тихим свистом. Навык «Базовое владение мечом» давал какое-то смутное ощущение знакомства с оружием, но не мастерство. Этого хватит против крыс или кроликов? Вряд ли против того, что скрывалось в этом лесу.

Жажда снова напомнила о себе сухим спазмом в горле. Он открыл инвентарь мысленной командой. Список предметов наложился на реальность. Он сконцентрировался на «Пустой фляге». Она материализовалась у него в руке – простая деревянная, обтянутая кожей. Пустая. «Надо найти воду», – подумал он, цепляясь за простую цель. «И еду. И укрытие. До ночи». Цель «Выжить» светилась зловещим желтым цветом.

Он сунул флягу обратно в «инвентарь» – она исчезла с руки. Странно. Удобно, но чертовски странно. Он взял одну «Старую хлебную лепешку». Она появилась в ладони – серая, твердая, безвкусно пахнущая. Он откусил. Текстура была как у картона, вкус – пыльный и пресный. Но когда он проглотил кусок, в интерфейсе его STA подскочила с 15 до 20. Физически он почувствовал слабый прилив сил, утихание самых острых спазмов голода. «Работает», – с горечью подумал он. «Система работает. А я застрял».

Марк заставил себя двигаться. Он выбрал направление, где лес казался чуть светлее – может, там опушка или ручей. Шел осторожно, стараясь не шуметь, прислушиваясь к каж-

дому шороху, вглядываясь в каждую тень. Навык «Наблюдательность» тихо фоновно работал, подсвечивая в его восприятии необычные детали: след когтя на коре дерева (слишком крупный для белки), клочок серой шерсти на ветке колючего куста, странное, почти невидимое мерцание в воздухе над гниющим пнем.

Через несколько минут он услышал журчание. Вода! Он ускорил шаг, продираясь сквозь заросли папоротников, выше человеческого роста. Журчание усиливалось. Он вышел на небольшой, заросший осокой берег лесного ручья. Вода была темной, почти черной, с маслянистыми разводами на поверхности, но звук был как музыка. Марк бросился к воде, зачерпнул ладонями. Запах был... странный. Землистый, с металлическим привкусом. Не свежий. Но жажда была сильнее осторожности. Он сделал глоток. Вода была ледяной и отвратительной на вкус – как будто пил ржавчину, смешанную с болотной тиной. Он чуть не выплюнул, но проглотил. В интерфейсе СТА поднялась еще на 5 пунктов, но одновременно появилось новое состояние:

**СОСТОЯНИЕ:** Легкое отравление (Источник: Загрязненная вода). Эффект: -1 к CON, периодические позывы к тошноте. Длительность: ~1 час.

«Чудесно», – с горькой иронией подумал Марк, наполняя флягу этой мерзостью. «Выпей меня, отравись, но не умри сразу. Добро пожаловать в сказку».

Он огляделся. Ручей тек вниз по склону. Логично предпо-

ложить, что внизу может быть более открытое пространство, а там, возможно, дорога или даже поселение. Надежда, крошечная и хрупкая, теплилась в груди. Может, там найдется кто-то, кто поможет? Или хотя бы подскажет, что происходит?

Марк двинулся вдоль ручья, держа меч наготове. Лес становился гуще, тени длиннее. Серый свет угасал – приближались сумерки. Цель «Найти убежище до наступления ночи» в интерфейсе начала мигать тревожным красным. Внезапно навык «Наблюдательность» сработал острее. Его взгляд сам выхватил из полумрака под корнями огромного поваленного дерева несколько крупных костей. Не звериных. Человеческих. Череп с проломленной височной костью лежал в стороне, белея в траве. Рядом – обрывок грязной ткани и сломанный наконечник стрелы.

Марка бросило в холодный пот. Это не было частью декорации. Это было предупреждением. Настоящим. Здесь убили человека. Недавно. В воздухе витал сладковато-приторный запах разложения, смешанный с тем же металлическим душком.

Он хотел было отступить, обойти это место, но было уже поздно. Из-за валежника, с противоположного берега ручья, вышли двое. Они не были монстрами. Это были люди. Но такие, каких Марк видел разве что в исторических хрониках о самых мрачных временах. Одетые в грязные, потертые кожаные и меховые одежды, с грубыми, обветренными лица-

ми. Один, коренастый и бородатый, держал тяжелую дубину с вбитыми гвоздями. Другой, похудее, с хищным лицом, натягивал тетиву на коротком, но мощном луке. Стрела была направлена прямо в грудь Марка.

Они смотрели на него не как на игрока или случайного путника. Их взгляды, полные ненависти, презрения и... жадности, скользнули по его простой одежде, задержались на мече.

«Чужак», – прошипел лучник, его голос был хриплым, как скрип несмазанной двери. «Из леса. Откуда ты, гадина? Говори!»

Марк замер. Его язык казался ватным. Что сказать? Кто он здесь? «Я... я заблудился», – выдавил он. «Ищу дорогу...»

«Заблудился?» – бородач с дубиной грубо рассмеялся. «В Шепчущем Лесу не блуждают. Тут либо охотятся, либо прячутся. Ты на кого работаешь, стервец? На эльфийских шпионов? На оборотней-хищников? Или...» – его глаза сузились, взгляд стал еще более пронзительным. «Ты один из Бездушных? Тот, кого ищет Инквизиция?»

Слово «Бездушные» он выкрикнул с такой ненавистью, что Марк инстинктивно отшатнулся. Он не знал, кто такие «Бездушные», но понял главное: для этих людей он – враг. По умолчанию. Интерфейс никак не отреагировал на название. Ни метки, ни подсказки.

«Видал я таких», – прорычал лучник, тетива натянулась

до предела. «Глаза пустые, как у мертвеца. Без страха. Без души. Ублюдки, пришедшие из Ниоткуда!»

«Сдавай оружие, тварь!» – рявкнул бородач, делая шаг вперед, через ручей. Вода брызнула из-под его тяжелых сапог. «Или умри здесь и сейчас! Инквизиция заплатит серебром и за твой труп!»

Марк понял, что переговоры невозможны. Страх, холодный и острый, сменился адреналиновой волной. Он не был бойцом. Он был геймером. Но сейчас игра шла по самым настоящим, кровавым правилам. Он сжал рукоять меча. Ладони вспотели. Дубина и лук. Против его новичкового меча. Шансы? Минимальные. Но сдаваться он не собирался.

Он сделал шаг назад, пытаясь использовать ствол дерева как укрытие. «Отойдите!» – крикнул он, голос дрожал, но звучал громче, чем он ожидал. «Я не ваш враг!»

«Враг всяк, кто не с нами!» – прозвучал ответ. Бородач с ревом бросился вперед, поднимая дубину. Лучник отпустил тетиву.

Стрела просвистела в сантиметре от уха Марка, вонзившись с глухим стуком в дерево за его спиной. Он инстинктивно пригнулся. Дубина со свистом рассекла воздух там, где только что была его голова. Марк отскочил, спотыкаясь о корни. Его навык «Базовое владение мечом» сработал – тело само совершило неуклюжий выпад. Меч чиркнул по кожаной куртке нападающего, оставив неглубокий порез. Тот взревел от боли и ярости.

«Ааааргх! Убью!»

Марк понял, что не устоит против двоих. Инстинкт самосохранения кричал одно: Беги! Он резко развернулся и бросился в чашу, туда, где заросли были гуще, прочь от ручья, прочь от этих безумных глаз, полных фанатичной ненависти. За спиной раздался гневный вопль и топот ног.

«В Инквизицию его! Живым или мертвым!» «Держи его! Бездушный ублюдок!»

Марк бежал, не разбирая дороги. Колючие ветки хлестали по лицу, корни норовили споткнуть. Боль в боку разгоралась с каждым шагом, дыхание стало хриплым и прерывистым. Здоровье (HP) в интерфейсе дрогнуло и упало на 2 пункта – от перегрузки, паники, боли. Выносливость (STA) стремительно таяла. Но он бежал. Бежал, потому что сзади, в сгущающихся сумерках, слышались крики погони, лай собак (или существ, очень похожих на собак, но с более хищными, протяжными голосами), и топот нескольких пар ног.

Он застрял. В этом мире. Где люди охотятся на таких, как он, называя «Бездушными». Где лес кишит не только монстрами, но и смертоносным фанатизмом. Где единственная цель – выжить хотя бы до рассвета. И где где-то там, в тени, возможно, уже шевелится демон по имени Алехандро, о котором он должен был узнать только в четвертой главе, но чье зловещее присутствие, казалось, уже пропитывало сам воздух этого проклятого Леса Забытых Шепотов.

Последний серый свет угасал. Наступала ночь. А погоня

приближалась.

## Глава 2: Правила этого мира

Темнота Леса Забытых Шепотов была не просто отсутствием света. Она была живой, вязкой, обволакивающей. Она пропитывала одежду, забиралась под кожу, глушила звуки и искажала пространство. Марк бежал, спотыкаясь о невидимые корни, цепляясь за колючие ветви, которые рвали его рубаху и оставляли кровавые царапины на лице и руках. Каждый вдох обжигал легкие ледяным, пахнущим гнилью воздухом. Боль в боку, где было ушиблено ребро, превратилась в раскаленный нож, вонзавшийся глубже с каждым шагом.

За спиной, то приближаясь, то отдаляясь в причудливом эхе ночного леса, неслись крики погони. Грубые, злые голоса, перемежающиеся злобным, не совсем собачьим тьявканьем.

«Заживо сдеру шкуру с Бездушного!» «Туда! Чувствую его вонь!» «Не уйдет, крыса!»

Слово «Бездушный» резало слух сильнее веток. Что оно значило? Почему они его так ненавидели? Интерфейс молчал, лишь показывая неумолимое падение СТА и НР. Его выносливость (СТА) опустилась до критических 5/25, а здоровье (НР) – до 18/30. Состояния «Переохлаждение», «Голод», «Жажда» и «Легкое отравление» горели красным, высасывая последние силы. В глазах плясали черные точки.

**НОВАЯ ЦЕЛЬ:** Найти временное укрытие. Награда: 30 ХР. Шанс избежать немедленной смерти.**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Уровень угрозы зоны повышен до 8-12 (Ночь). Риск встречи с опасными хищниками и аномалиями резко возрос.**ЦЕЛЬ:** "Выжить" **ПРОВАЛЕНА!** Наступление ночи зафиксировано. Уровень сложности выживания повышен.

«Немедленной смерти». Какой утешительный бонус. Марк споткнулся о скользкий камень, упал грудью в гнилую листву и мокрый мох. Звезды поплыли перед глазами. Он лежал, задыхаясь, слушая, как лай и крики становятся все ближе. Свет фонарей (или факелов?) уже пробивался сквозь деревья. Они настигали. Отчаяние, холодное и бездонное, сжало горло. Он застрял здесь. Его убьют в первой же ночи, как какого-то дикого зверя, ради «серебра Инквизиции». Мысль о Софи, о ее наивной вере, что он «просто занят на работе», пронзила сердце острой болью.

«Нет!» – мысль вырвалась, как последний вопль. Он не мог умереть здесь. Не так. Марк судорожно встал на колени, нащупывая меч, выпавший при падении. Его пальцы наткнулись на холодный металл. Он поднял оружие. Руки дрожали. Он не боец. Он... геймер. Игрок. В играх есть правила. Даже в самых хардкорных. Здесь тоже была система. LitRPG. Надо было играть.

Он зажмурился, отчаянно сосредоточившись на интерфейсе. «Карта! Миникарта! Карта окружения!» Ничего. Лишь статус и цели. «Навыки! Активные навыки! Что я мо-

гу?» В списке навыков только пассивные: «Базовое владение мечом» и «Наблюдательность». Никакого «Берсерка», «Ускорения» или «Невидимости». Отчаяние накатило новой волной.

И тут навык «Наблюдательность» (Новичок 1) сработал сам по себе, как внутренний толчок. Его взгляд скользнул вправо, в густую стену папоротников и колючего кустарника, росшего на небольшом холмике. Среди переплетенных корней у основания, почти невидимая в темноте, зияла черная щель. Не пещера, а скорее нора или провал под корнями поваленного великана-дерева. Достаточно большая, чтобы влезть человеку? Возможно. И главное – там не было видно следов фонарей погони.

Надежда, острая и болезненная. Марк вскочил, забыв на миг о боли, и бросился к щели. Колючки впивались в кожу, но он продирался сквозь заросли, как загнанный зверь. Крики были уже совсем рядом, свет факелов бросал прыгающие тени на стволы вокруг. Он упал на колени перед щелью. Она была узкой, заваленной палой листвой и ветками. Но внутри – пустота.

**ЦЕЛЬ:** "Найти временное укрытие" **ОБНОВЛЕНА.** Спрятаться в "Логове под Корнями". **Награда:** 50 ХР. **УВЕДОМЛЕНИЕ:** Обнаружено потенциальное укрытие: "Логово под Корнями". **Уровень безопасности:** Низкий. **Риск:** Неизвестные обитатели? Схлопывание?

Без колебаний. Лучше неизвестная опасность внутри, чем

гарантированная смерть снаружи. Марк сунул меч в ножны за спину и, втянув живот, протиснулся в щель. Земля осыпалась ему за шиворот. Он пролез метр, потом еще. Пространство расширилось. Он оказался в небольшой, тесной полости под массивными корнями. Снаружи уже слышались голоса и топот буквально в паре метров.

«Ищи!» – залаял кто-то третий. «Он здесь! Чувствую его мерзкую ауру! Рой землю!» «Куда он делся?!» – рявкнул знакомый хриплый голос лучника. «Следы ведут сюда!» «Исчез! Как в землю провалился!» – это был бородач с дубиной. «Проклятые Бездушные! Умеют растворяться в воздухе, говорят!»

Марк прижался спиной к холодной земляной стене, затаив дыхание. Сердце колотилось так громко, что ему казалось, его слышно снаружи. Он видел через узкую щель входа свет факелов, мелькающие тени ног. Кто-то ткнул копьем в кусты рядом. Земля над ним осыпалась.

«Пробьем!» «Тут щель какая-то!» – крикнул голос совсем близко.

Марк сжал рукоять меча. Это конец. Они найдут его, как крысу в норе. Интерфейс мигал красным предупреждением о критически низком НР и STA. Он был слишком слаб, чтобы сражаться. Слишком измотан.

И вдруг из глубины леса, со стороны, противоположной той, откуда прибежали охотники, раздался протяжный, леденящий душу вой. Не человеческий. Не собачий. Что-то древ-

нее, дикое, наполненное первобытной силой и... предупреждением. Вой повторился, ближе. Потом еще один, чуть левее. И еще.

Тишина снаружи наступила мгновенно. Даже тьяканье псов прекратилось.

«Проклятье!» – выругался бородач, но уже без прежней уверенности. «Из-за этого ублюдка в самое логово полезли! Уходим! Быстро!» «Чертовы Шептуны...» – прошептал кто-то снаружи, голос дрожал от суеверного страха. «Их стая...»

Марк услышал торопливые шаги, удаляющиеся, перебранку, приглушенный визг псов. Свет факелов поплыл прочь, растворяясь в темноте. Через несколько минут наступила тишина. Глубокая, звенящая, нарушаемая лишь его собственным прерывистым дыханием и каплями влаги, падающими с корней где-то в глубине норы.

Он выдохнул, обмяк. СТА упала до 1/25. НР – 16/30. Тело трясло от холода, истощения и адреналинового отката. Он был спасен. Чудом. Какими-то ночными «Шептунами», которых так боятся местные фанатики. Но он был жив. Пока.

Навык "Наблюдательность" улучшен: Новичок 1 -> Новичок 2. Шанс обнаружения скрытых объектов/опасностей слегка увеличен. Периферическое зрение стало чуть острее. ЦЕЛЬ: "Спрятаться в "Логове под Корнями"" ВЫПОЛНЕ-НА! Награда: 50 ХР получено. Уровень: 1 (50/100 ХР)

Маленькая победа. Но какая желанная. Эти 50 ХР были первым проблеском надежды в кромешной тьме его поло-

жения. Он заставил себя осмотреться. Логово было небольшим, метров пять в длину и два в ширину, высотой чуть больше человеческого роста в центре. Земляные стены, переплетение толстых корней, образующих свод. В дальнем углу – груда костей и перьев, явно остатки чьих-то трапез. Пахло сыростью, землей и слабым звериным запахом. Но главное – тут было относительно сухо и не так холодно, как снаружи. Укрытие.

Марк достал последний кусок вяленого мяса и одну хлебную лепешку. Ел медленно, с жадностью, запивая глотками отвратительной воды из фляги. Эффект был замечен почти сразу: СТА поднялась до 10/25, а состояние «Голод» исчезло. «Легкое отравление» все еще висело, но тошнота отступила. Он почувствовал слабое, но реальное тепло, разливающееся по телу. Система работала. Она реагировала на его действия. Это давало хоть какую-то точку опоры.

Он проверил меч, вытащил его из ножен. Сталь тускло блеснула в слабом свете, пробивающемся из щели входа. «Базовое владение мечом». Он сделал несколько неуверенных взмахов в тесном пространстве. Тело помнило какие-то движения, но это было далеко от мастерства. Он был слаб. Очень слаб. И совершенно не готов к этому миру.

«Бездушный»... – пронеслось в голове. Почему? Что это значит? Он снова попытался вызвать меню, справочник, что-то объясняющее мир. Интерфейс оставался лаконичным: статус, инвентарь, цели. Никакой лора. Никаких подсказок.

Он был слепым котенком, брошенным в волчью стаю.

Усталость навалилась, как свинцовая волна. Глаза слипались. Боль в боку притупилась, превратившись в ноющую тяжесть. Марк сгреб в кучу сухие листья с костями в сторонке, снял мокрую куртку (которой у него не было в начале, но которая оказалась в инвентаре при пробуждении) и устроился на этом примитивном ложе, спиной к земляной стене, меч на коленях. Он не мог позволить себе уснуть глубоко. Не здесь. Не в этом логове, которое могло принадлежать кому-то еще. Но силы были на исходе. Сознание уплывало.

Ему снились обрывки кошмаров. Лица охотников, искаженные ненавистью. Черная вода ручья. Человеческие кости под деревом. И чей-то голос, холодный, как лед, и властный, как гром, шептал в темноте: «Бесполезный сосуд... Но потенциал есть... Приди... Служи...» Он просыпался в холодном поту, хватая ртом воздух, вцепляясь в рукоять меча. И снова проваливался в забытие.

Не знаю, сколько времени прошло – час, два? Внезапно его вырвал из полудремы резкий, отчетливый звук. Шорох. Совсем близко. Снаружи щели.

Марк мгновенно пришел в себя, адреналин вновь ударил в кровь. Он замер, затаив дыхание, вцепившись в меч. Навык «Наблюдательность» (Новичок 2) напрягся до предела. Его слух ловил малейшие звуки. Тихий топоток. Шуршание по листве. Осторожное, чуткое принюхивание. Прямо у входа в логово.

Не охотники, – промелькнула мысль. Их шаги были грубыми. Это было... легкое, осторожное. Как у зверя. Или у очень ловкого человека.

Сердце забилось чаще. «Шептуны»? Те самые, чей вой разогнал погоню? Что это за существа? Марк напряг зрение, пытаясь разглядеть что-то в щели. Тусклый лунный свет, пробивавшийся сквозь кроны, слабо освещал вход. Он увидел тень. Низкую, приземистую. Она замерла, словно прислушиваясь.

Потом тень пошевелилась. И в щель, медленно, осторожно, просунулась... морда. Не собачья. Не волчья. Более вытянутая, с острыми ушами, покрытыми темным мехом. И большие, светящиеся в темноте изумрудным светом глаза. Они уставились прямо на Марка, замершего в глубине логова.

Зверь? Но глаза... в них была не просто звериная настороженность. Была мысль. Оценка. Любопытство.

Марк не двинулся с места. Он боялся пошевелиться. Существо заворчало низко, глубоко, не угрожающе, а скорее... вопросительно. Потом морда исчезла. Наступила тишина. Марк ждал, не дыша. Что теперь? Оно ушло? Позвало сородичей?

Вместо этого он услышал странный звук – мягкий шорох, хруст, и вдруг щель входа стала шире. Кто-то или что-то разгребало завал снаружи! Марк вжался в стену, поднимая меч. Он был готов к атаке.

Но вместо зверя в логово, согнувшись, вошел... человек.

Нет. Не совсем. Это была девушка. Низкорослая, хрупкая на вид. Одетая в простую, сшитую из шкур тунику и штаны, перехваченные ремнем. Ее лицо было бледным, с острыми, почти эльфийскими чертами, но покрытое легким, едва заметным пушком. Темные волосы, коротко остриженные, торчали в разные стороны. А на голове... на голове торчали два остроконечных, покрытых темно-рыжим мехом уха. И сзади, из-под туники, вился пушистый рыжий хвост с черным кончиком.

Оборотень. Лисица.

Она стояла у входа, ее светящиеся в темноте изумрудные глаза (точно такие же, как у зверя снаружи!) изучали Марка с безмятежным любопытством. В ее руке был небольшой, но острый на вид кинжал, но держала она его не в боевой стойке, а просто, как инструмент.

Марк замер, потрясенный. Он знал, что в игре есть магические расы. Но видеть это во плоти... Девушка-лисица. Оборотень. Она выглядела одновременно дикой и... хрупкой. И совершенно не враждебной. Пока что.

«Ты не местный», – сказала она. Ее голос был неожиданно мягким, мелодичным, с легким хриловатым оттенком, как шелест листьев. «Пахнешь... странно. Чужим. И страхом. И болью».

Марк не знал, что ответить. Он все еще сжимал меч.

«Брось железяку», – она слегка нахмурилась, махнув кинжалом. «Не укушу. Пока. Ты же тот, кого гнали Двуню-

гие-Без-Меха? С копьями и палками?»

Марк медленно опустил меч, но не выпустил из рук. «Да... Они хотели меня убить», – выдавил он, голос все еще хриплый от усталости и напряжения. «Кто... кто ты?»

Девушка-лиса слегка наклонила голову, уши наострились. «Меня зовут Лира. Я из клана Рыжих Лап. А ты кто? Откуда пришел с таким... пустым запахом?» Она снова пригнулась. «Ты Бездушный?»

Опять это слово. Марк вздрогнул. «Я... не знаю, что это значит. Я не отсюда. Я... заблудился».

Лира присела на корточки у входа, положив кинжал рядом. Ее хвост мягко покачивался. «Заблудился в Шепчущем Лесу? Хм. Смело. Или глупо. Двуногие-Без-Меха так не думают. Они говорят, Бездушные приходят из Ниоткуда. У них нет души. Они пустые. Опасные. Как демоны в облике людей». Она пристально посмотрела на него. «Ты похож на человека. Но пахнешь... не совсем. Там», – она ткнула пальцем в его грудь, где должно быть сердце, «пустота. И большая боль. И страх. Но... не зло. Пока».

Марк сглотнул. «Пустота». Это было связано с тем, что он игрок? С тем, что он «попал» извне? С потерей связи? Интерфейс молчал. «Я не демон. Я не хочу никому зла. Я просто хочу... понять. И выжить».

Лира долго смотрела на него, ее светящиеся глаза мерцали в полумраке. Потом она кивнула, как будто приняла какое-то решение. «Выжить – хорошее желание. Лес не любит

слабых. Двунюгие-Без-Меха – тем более». Она порылась в небольшом мешочке у пояса и вытащила что-то. «Вот. ЖуЙ. Поможет с болью и страхом. Немного».

Она бросила ему небольшой корень, похожий на имбирь, но темно-фиолетового цвета. Марк поймал его. Интерфейс мгновенно отреагировал:

Примечание: Используется шаманами кланов оборотней для успокоения духа. ПРЕДМЕТ: Корень Тихих Снов (Обычный) Эффект: Снимает легкую боль, уменьшает тревожность, восстанавливает +5 СТА. Может вызвать легкую сонливость.

Марк колебался. Доверять ли? Но Лира смотрела на него без ожидания подвоха. Ее уши шевелились, улавливая звуки снаружи. Она казалась... естественной. Частью этого леса. Не как те фанатики. Он отломил маленький кусочек и сунул в рот. Корень был горьковатым, с травянистым послевкусием. Через несколько секунд он почувствовал, как острая тревога немного отступает, боль в боку притупляется, а СТА поднимается на +5. Сонливость не наступила, лишь легкое умиротворение.

«Спасибо», – сказал он искренне. «Меня зовут Марк».

«Марк», – повторила Лира, пробуя звучание. «Странное имя. Как удар камня о камень». Она улыбнулась, обнажив острые клыки. Это не было угрозой, скорее... естественной улыбкой. «Тебе повезло, Марк-Кремень. Шепчущие сегодня сыты. А Двунюгие-Без-Меха боятся их больше, чем тебя. Но

утро придет. И они вернутся. С собаками. С железными сетями. С огнем».

Марк почувствовал, как холодный страх снова сжимает желудок. «Что мне делать?»

Лира задумалась, почесав за ухом. «Клан Рыжих Лап не любит чужаков. Особенно людей. И особенно Бездушных, о которых столько плохого говорят Двуногие-Без-Меха». Она посмотрела на него. «Но ты... не похож на них. Ты раненый. И потерянный. И у тебя пустота внутри, но... не злая. Пока». Она снова повторила «пока», как напоминание. «Я могу отвести тебя к месту. Не в клан. А... к одному. Он живет на границе леса и камней. Он тоже не свой среди своих. Может, поможет. Или убьет. Шанс есть».

Марк смотрел на нее. На ее светящиеся в темноте глаза, на острые уши, на пушистый хвост. На кинжал, лежащий рядом. Она была его первым контактом в этом мире, который не хотел его немедленной смерти. Более того, она предлагала помощь. Пусть и с оговорками. Пусть и к кому-то, кто «может убить». Это был шанс. Единственный.

«Я пойду с тобой», – сказал он твердо. «Спасибо, Лира».

Она кивнула, поднялась. «Хорошо. Но запомни правила, Марк-Кремень. Правила леса и этого мира». Ее голос стал серьезным. «Первое: Доверяй носу больше, чем глазам. Второе: Тишина – твой лучший друг и худший враг. Третье: Люди из городов – не твои друзья. Они боятся всего, что не как они. Особенно нас. Особенно тебя. Четвертое: Сила здесь

правит. Но самая сильная сила – это знание. И пятое...» – она наклонилась ближе, ее изумрудные глаза горели в темноте с пугающей интенсивностью, «...никогда не верь тихой воде и сладким словам. Особенно если они исходят от Тени».

Она подняла кинжал и повернулась к щели. «Идем. Пока ночь и Шепчущие патрулируют дальние тропы. И пока Двухногие-Без-Меха лижут раны».

Марк встал, преодолевая боль и слабость. Его НР было 17/30, СТА – 15/25. Он был измотан, отравлен, напуган. Но у него появился проводник. И шанс. Он шагнул за Лирой в холодную, темную, бесконечно враждебную и одновременно манящую неизвестностью ночь Леса Забытых Шепотов. Правила игры только начали открываться. И первое из них, выжженное в его сознании криками фанатиков и светящимися глазами лисицы-оборотня, было самым главным: Выжить. Любой ценой.

## Глава 3: Город фанатиков

Путь к границе леса занял остаток ночи и большую часть следующего дня. Лира вела Марка извилистыми, почти невидимыми тропами, минуя участки с особенно густым подлеском и зловещими зыбкими болотцами, от которых исходил сладковато-гнилостный запах. Она двигалась с потрясающей легкостью и тишиной, сливаясь с тенями, ее рыжий хвост лишь изредка мелькал впереди. Марк же шел, спотыкаясь, его тело горело от усталости, а ребро ныло тупой, постоянной болью. Состояние «Легкое отравление» наконец исчезло, но НР застыло на 22/30, а СТА редко поднималось выше 20/25. Он чувствовал себя разбитой куклой, брошенной в жестокую игру.

Лира была немногословна, но наблюдательна. Она указывала на съедобные (хотя и отвратительные на вкус) корни и ягоды, которых Марк сам никогда бы не заметил. Она умела находить чистые источники воды – крошечные родники, бьющие из-под камней, вода в которых была ледяной и кристально чистой, без маслянистого блеска и ржавого привкуса. Она учила его слушать лес: какой шорох – зверька, а какой – несущейся с ветки на ветку ядовитой твари размером с кошку; какой вой – далекий «Шептун» (которых Марк так и не увидел), а какой – сигнал тревоги лесных птиц, предупреждающий о приближении людей.

«Двуногие-Без-Меха близко», – прошептала она как-то утром, замирая и принюхиваясь. Ее уши наострились. «Дым. Железо. Пот страха. Много».

Через час они вышли к опушке. Лес резко оборвался, уступив место вытоптанной, пыльной равнине. И вдалеке, на холме, возвышался город.

Белград.

Он не был похож на яркие, сказочные города из игровых трейлеров «Мирового Древа». Это была крепость мрака и камня. Высокие, почерневшие от времени и копоти стены, увенчанные частоколом острых кольев. Над стенами поднимались островерхие крыши домов, узкие, как щели бойниц окна, и массивные башни с редкими узкими прорезями. Над главными воротами реял стяг – черное солнце на кроваво-красном поле. Воздух над городом был серым, плотным, пропитанным запахом дыма, навоза и чего-то еще – тяжело, гнетущего, как запах безнадежности.

# 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.