

Время вернулось в настоящее.

Лин И пребывал в глубоком смятении, не сводя глаз с часов, плотно обхвативших его запястье...

Да, именно эти часы, надетые на руку, стали тем самым виновником, который затянул его в игру Адский Сад Вечности.

Найдя их, Лин И, поддавшись внезапному и невероятно сильному любопытству, не удержался и с силой натянул их на запястье...

В ту же секунду циферблат вспыхнул тусклым светом, перед глазами Лин И потемнело, а очнулся он уже в самом аду Сада Вечности.

— Знал бы, что так выйдет, проявил бы хоть каплю сознательности! — пробормотал он. — Пусть тот, кто украл товар, и был грабителем, но чужие вещи, если нашел, надо возвращать!

Лин И тяжело вздыхал и причитал, чувствуя, как внутри него не утихают подавленность и паника.

Затем он постучал по всплывшей из часов виртуальной панели и, указав на значение удачи, равное единице, возмущенно воскликнул:

— И что это за дела? Почему моя удача равна всего лишь единице? Неужели я настолько невезучий?

Он чувствовал, что с этим числом что-то не так. По логике вещей, Лин И не был таким уж неудачником; более того, он считал себя довольно счастливым человеком.

Если не считать автокатастрофу, проблемы со зрением, банкротство компании, с которой он подписал контракт, и этот случай с грабителем, который его подставил — да, эти события действительно были не самыми удачными, — то во всем остальном жизнь Лин И с самого детства складывалась весьма успешно.

Никто не может прожить жизнь, избежав всех неприятностей, — мелкие неудачи случаются со всеми. К тому же, если не брать в расчет нынешнее событие, затянувшее его в водоворот Сада Вечности, Лин И считал, что все предыдущие невзгоды не стоили выеденного яйца.

Раз они не вогнали его в глубокую депрессию и не заставили барахтаться в грязи, значит, это и не неудачи вовсе.

Возможно, система Сада Вечности рассчитывает показатели совсем не так, как он думал.

Лин И отбросил лишние мысли и вернулся к реальности.

Как новичок, впервые попавший в Сад Вечности, он мог рассчитывать на особую заботу системы, поэтому перед входом в подземелье Могильщика получил немного времени на подготовку, чтобы ознакомиться с руководством для новичков.

В нем в общих чертах описывались игровые режимы, цели в подземельях и способы их прохождения. Как лучше выполнить задание, чтобы получить больше очков?

На все эти вопросы в руководстве были даны краткие ответы, так что Лин И не был совсем уж невеждой, входя в подземелье.

Однако руководство не вдавалось в детали, лишь туманно касаясь сути и предупреждая новичков о том, что нужно быть готовыми к внезапной гибели в любой момент.

Адский Сад Вечности — жестокая игра. Здесь игроки могут погибнуть в любую секунду из-за самых разных непредвиденных обстоятельств.

Это была настоящая смерть: никаких возрождений, никаких сохранений и перезагрузок. Смерть означала потерю всего.

Впрочем, у игроков имелись способы избежать гибели. Например, в игровом магазине за огромное количество очков можно было приобрести карту спасения — Золотую карту «Сердце искупления». Одна такая карта стоила две тысячи очков, и, имея её при себе, можно было один раз избежать смерти.

Конечно, для Лин И, который был еще совсем зеленым новичком, эти вещи были чем-то заведомо далеким — ни купить, ни использовать.

Лучше сосредоточиться на своем текущем задании.

Лин И обладал хорошей адаптивностью и, по крайней мере, уже начал свыкаться с мыслью, что попал в эту смертельную игру. Чтобы выжить в этом странном мире, он должен был сделать всё возможное.

Он еще раз прочитал описание своей задачи:

— Текущее задание: (Основное — обязательно к выполнению) Доехать на автомобиле до поместья Гасколл 0/1. За выполнение полагается награда в 100 очков; (Дополнительное — можно пропустить) Не разблокировано.

— Доехать... до поместья Гасколл? — Лин И потер подбородок и озадаченно нахмурился. — Это

что еще за задание?

На первый взгляд оно казалось подозрительно простым. Поездка в пункт назначения — с навигатором и навыками вождения это по силам любому.

К счастью, в автомобиле, который вел Лин И, была установлена навигационная система.

Повозившись с панелью приборов, он успешно включил навигатор, ввел в строку адреса поместье Гасколл и зафиксировал цель.

Затем, заведя мотор, Лин И направился к месту назначения сквозь пелену проливного дождя.

Навигатор показывал, что до цели недалеко — примерно десять минут езды.

Если не считать того, что из-за ливня Лин И приходилось ехать медленно, никаких происшествий в пути не случилось.

Он не встретил ни других машин, ни людей. На пустынной дороге были только он и его автомобиль.

Это создавало ощущение... пугающего одиночества, будто Лин И остался единственным человеком во всем мире.

Сохраняя предельную осторожность, Лин И благополучно добрался до ворот так называемого поместья Гасколл.

Поместье Гасколл. Согласно карте, оно находилось глубоко в горах, вдали от городской суеты, в часе езды от ближайшего города Мартин.

В навигаторе также было примечание: это поместье является частной собственностью Артура Гасколла.

Остановив машину у ворот, Лин И поднял взгляд. Поместье состояло из обширного двора и пятиэтажного особняка. Территория была внушительной, но внутри царила крошечная тьма — судя по всему, здесь никто не жил.

Лин И направил свет фар на большие железные ворота.

В тот же миг в его голове раздался голос системы:

— Задание выполнено: Доехать на автомобиле до поместья Гасколл 1/1. Получено 100 очков.

Разблокирован bestiary поместья Гасколл.

— Бестиарий поместья Гасколл: Богач Исаак Гасколл из личного интереса построил частное поместье, имеющее более чем сорокалетнюю историю. В этих стенах произошло немало жутких и странных историй; ходят слухи, что каждого, кто переступит порог поместья, настигает дьявольское проклятие.

— Активировано новое задание: (Основное) Исследовать поместье Гасколл 0/5. За выполнение полагается награда в 2000 очков.

Первое задание было выполнено без малейших усилий.

— Не может быть, первое задание было слишком простым! Может, это была разминка для новичка? — Подумав о своем статусе, Лин И решил, что система вполне могла сделать поблажку на начальном этапе.

Так что эти сто очков были своего рода подарком.

Но что насчет второго задания? Награда за первое — всего сто очков, а за второе — сразу две тысячи?

Такая колоссальная разница явно указывала на подвох.

Лин И предположил: если сложность задания можно определить по размеру награды... то второе задание должно быть в разы опаснее.

При этой мысли Лин И невольно прищурился, глядя на мрачное и безмолвное поместье, а затем снова перевел взгляд на описание из бестиария.

Подавив зарождающийся страх, он горько усмехнулся:

— Ну вот, началось. Самая настоящая атмосфера хоррора.

Лин И не был заядлым любителем ужастиков, но пару игр прошел.

Он играл в них либо чтобы убить время, либо по работе — иногда ему заказывали иллюстрации к сценам с элементами хоррора, и нужно было понимать, как это выглядит.

Пусть его знания не были исчерпывающими, но основы он знал.

Поэтому перед тем, как войти в это полное опасностей поместье, Лин И решил обыскать

машину в поисках фонарика — неперменного атрибута жанра ужасов.

К сожалению, фонарика не нашлось.

Зато в щели между сиденьями он обнаружил телефон, который, по всей видимости, принадлежал его нынешнему персонажу.

После входа в подземелье система автоматически наделяла игрока личностью, чтобы тот мог лучше влиться в сюжет. Но она никогда не сообщала, кто именно этот человек.

Кто я? — этот вопрос игрок должен был решить сам.

Автомобиль, на котором он ехал, и найденный телефон были имуществом его персонажа. Исследование личных вещей — отличный способ узнать, кем он стал.

Лин И включил телефон... тот был разряжен.

Как только аппарат ожил, он начал вибрировать: на экран посыпались десятки пропущенных вызовов и сообщений. Лин И замер, а затем принялся читать их одно за другим.

Все вызовы и сообщения были от одного и того же абонента без имени, просто номер, оканчивающийся на 3570.

Заглянув в список контактов, он убедился, что там был только этот номер. Ни друзей, ни коллег, никого больше.

Лин И открыл переписку:

— 3570: Я рассказал тебе правду о смерти Наны, потому что не хотел, чтобы ты оставался в неведении.

— Я: Верно, спасибо. Теперь я знаю, что мне делать.

— 3570: Я понимаю, тебе трудно смириться спустя столько лет, но это уже в прошлом. Возвращайся к нормальной жизни, тебя многие ждут. Если нужна помощь, только скажи.

— Я: Но моя жизнь закончилась пять лет назад.

— 3570: Не говори глупостей, возьми себя в руки! Забудь об этом несчастье, забудь о Нане. Найди себе новую девушку, начни все сначала, мы все можем начать сначала!

— Я: Ты, конечно, можешь начать сначала, а я — нет. Я еду в поместье Гасколл.

— 3570: ??? Нет! Пстой! Что ты делаешь? Тот убийца — психически больной! Это бессмысленно, не верь в то, во что верит он, не делай ни шагу в это поместье!

— Я: Я уже в пути.

— 3570: Ты не должен этого делать... Это моя вина, не езжай туда!

— 3570: Не езжай! Умоляю! (далее следовало еще с десятков похожих сообщений)

— 3570: Прощу тебя! Ответь на звонок! Тан!

— Интересно, — прокомментировал Лин И.

Судя по переписке, его нынешнего персонажа зовут Тан, а номер 3570, скорее всего, принадлежит кому-то из его друзей.

Из диалога можно было сделать несколько выводов: у Тана была девушка по имени Нана.

Она погибла пять лет назад, судя по всему, была убита. Тан был настолько сломлен, что считал свою жизнь законченной. В переписке упоминался убийца.

3570 утверждал, что убийца — сумасшедший, и это поместье Гасколл как-то связано с ним.

В смерти девушки были свои тайны, о которых Тан поначалу не догадывался, пока 3570 не раскрыл ему часть правды.

Похоже, эта правда заставила Тана что-то заподозрить. Он решил в одиночку отправиться в поместье Гасколл, чтобы провести расследование, а 3570 пытался остановить его шквалом звонков и сообщений.

Убитая девушка...

Лин И осенило. Он открыл панель заданий, где значилась подсказка к делу Могильщика.

Подсказка гласила, что в полицию поступил анонимный звонок: неизвестный заявил, что похитил студентку и заживо закопал её в неизвестном месте. Если в течение шести часов её не найдут, она задохнется.

Типичное убийство через погребение заживо, невероятно жестокий метод.

Если связать эти две истории воедино, можно было легко... догадаться о правде, от которой бросало в дрожь.

<http://bllate.org/book/20570/2055293>