

Annotation

2044 год. Мир игр давно изменился и самой популярной среди них стала игра VRMMO «Восхождение».

Безграничный мир, поделенный на сто этажей, где каждый этаж — это отдельная локация с государствами, странами, племенами и разнообразными расами, вмещающая в себя миллионы и миллионы игроков. Там есть небо и солнце, меняются времена года и течет обычная размеренная жизнь.

Цель игры — найти ключ от каждого этажа и добраться до самой вершины. Новых игроков при входе в игру распределяют на один из первых трех этажей и чем выше этаж, тем сложнее условия.

Уилл Томсон, присоединившись к игре, не сразу понял, что оказался на своем этаже совсем один. Но когда он взял задание на убийство крыс, самых первых монстров любого новичка...

«Имя: Проклятая крыса. Уровень: 46»

- - *

Глава 1. Способ избавиться от бедности.

Глава 2. Советы бывалого игрока.

Глава 3. Неожиданный поворот.

Глава 4. Первый шаг на пути к мечте.

Глава 5. Набраться терпения.

Глава 6. Смотри под другим углом.

Глава 7. Давид и Голиаф.

Глава 8. Отрываясь ото всех.

Глава 9. Страшный враг.

Глава 10. Проклятый осколок.

Глава 11. Поиски.

Глава 12. Поход за стены.

Глава 13. Таинственный охотник

Глава 14. Испытание.

Глава 15. Радермин.

Глава 16. Сестра.

Глава 17. План убийства.

Глава 18. В нужном месте, в нужное время.

Глава 19. Новое место для прокачки.

Глава 20. Первый страж.

Глава 21. Багровый бегун.

Глава 22. Рев души.

Глава 23. Свиток “Туда и обратно”

Глава 24. Бронируя столик

Глава 25. Долг.

Глава 26. Добро пожаловать в Латахорг.

Глава 27. Скрытое в глубине.

Глава 28. Прóклятый след.

Глава 29. По следам прóклятой ауры.

Глава 30. Заряженный осколок.

Глава 31. Причинно – следственные связи.

Глава 32. Охотник или добыча.

Глава 33. Обитель мрака.

Глава 34. Могильная яма.

Глава 35. Правда на выбор.

Глава 36. Возвращение и награда.

Глава 37. Послание адепта.

Глава 38. Законы мира.

Глава 39. Жадность.

Глава 40. Бродячий шарлатан.

Глава 41. На грани безумия.

Глава 42. Загребая жар чужими руками.

Глава 43. Великий лучник.

Глава 44. Столица Адамароны.

Глава 45. Тайна осколков.

Глава 46. Шпион.

Глава 47. Власть над телами.

Глава 48. Всё тайное становится....мёртвым

Глава 49. Горшок со змеями. Часть первая.

Глава 49. Горшок со змеями. Часть вторая: "Алая песня смерти"

Глава 50. Последствия.

Глава 51. Собирая мозаику.

Глава 52. Древнее устройство.

Глава 53. Играя чужую роль.

Глава 54. Кривая улыбка.

Глава 55. Готовясь к выходу.

Глава 56. Потомки исчезнувшей расы.

Глава 57. Пасть демона

Глава 58. Люди меняются, но не хорги...

Глава 59. Мертвый город Экаро

Глава 60. Вечность в аду

Глава 61. Недоступная цель.

Глава 62. Начало гонки.

Глава 63. Жрица древнего камня.

Глава 64. Зеленая лагуна.

Глава 65. Не всё так просто.

Глава 66. Ярость “трусливого” лучника

Глава 67. Тайник.

Глава 68. Тот самый монстр

Глава 69. Игра в кошки-мышки.

Глава 70. Пытаясь поймать дракона.

Глава 71. Алчность во плоти.

Глава 72. Лабиринт потерянных времен.

Глава 73. В поисках выхода.

Глава 74. Кудесник.

Глава 75. Каменная голова.

Послесловие.

- - *

Игрок, забравшийся на вершину. Том 1.

Глава 1. Способ избавиться от бедности.

От автора: Поступает слишком, слишком много вопросов о том, насколько долгой планируется серия, поэтому я решил дать ответ на его в самом начале. “Игрок, забравшийся на вершину”, изначально был рассчитан на 1000+ глав и в планах изменений пока нет. Ответы на другие вопросы, возникающие по ходу прочтения, можно найти в группе вк с одноименным названием через мою страницу или поиск.

Прошу прощения за необходимость всё расставить по местам и надеюсь, что пробравшись через тернии 1-ого тома, вы увидите как вместе с уровнем главного героя растёт и мой уровень, как писателя. Приятного чтения и Добро пожаловать в мой мир...

урд от 25.05.2023г:

Начал потихоньку переписывать 1 том. Не знаю, как много времени займёт данный процесс, но надеюсь, что том станет более читабельным для тех, кто когда-то бросил его читать из слишком сумбурного повествования и простого слога.

Если что, под “переписывать” имеется ввиду именно текст, а не сюжет.

“Дайте мне точку опоры, и я поверну Землю.”

(с) Архимед.

“Дайте мне много денег, и помимо Земли я поверну еще пару планет. Так, на всякий случай.”

(с) Неизвестный бедняк.

Миром правят деньги.

Это истина в высшей инстанции и с ней нет смысла спорить. Те, кто говорят, что не в деньгах счастье, просто никогда не имели их в большом количестве. В эту идею Уилл уверовал ещё с самого детства и встав взрослее, он так и не перестал придерживаться этой жизненной парадигмы.

Выросший в семье, где долги закрывались посредством новых, он впитывал эту веру и всем сердцем желал стать богаче, чтобы навсегда забыть вкус дешёвого хлеба, пахнущих чем-то странным макарон и грязную гречку с рисом, что были неотъемлемой частью их жизни.

Он желал стать богаче, каждый раз, когда засыпал.

Он жаждал перестать быть бедным в тот же миг, когда открывал глаза и видел покрытый плесенью потолок.

Он хотел контролировать свою судьбу и часто мечтал о том, как всё изменится, если он вдруг получит много денег. Вот только...

День за днём, он видел одну и ту же картину. Собственные попытки зарабатывать, никак не влияли на общую ситуацию и постоянно переполняемый злобой на весь окружающий мир, он возможно когда-нибудь просто ступил на путь грабежа, но родилась Лерлея.

Уилл был достаточно смышлёным, чтобы понимать, насколько идиотскую ошибку совершили родители. Ещё один ребёнок в семье, где и без того финансовые проблемы? Вы шутите?!

Но случилось, что-то невероятное. Ворвавшись в его жизнь, маленькая девочка, что была не виновата в том, что появилась на свет, смогла сменить серые цвета обыденности и

постоянного гнева на всех вокруг, на что-то чуть более яркое.

С её рождения прошло три года и несмотря на все тяготы, Уилл всё же смог смотреть на этот мир чуть более прямым взглядом, а не исподлобья, а затем, совсем внезапно, в один из вечеров, мать просто не вернулась домой.

Заявления в полицию не принесли результата и её посчитали без вести пропавшей.

Из-за того, что отец постоянно был в разъездах, растить маленькую девочку приходилось именно ему и в какой-то момент, Уилл принял важное для себя решение: позволить сестре закончить обучение и выпустить её в этот жестокий мир во всеоружии. Её свет будет ярким, а он...

Он станет её защитой. Её тенью.

Сам молодой человек, чтобы помочь своим родным и в особенности сестре, после долгих споров с отцом, бросил старшую школу, чтобы они смогли подкопить средств к моменту её поступления в первый класс. А также нанять няню, чтобы та не оставалась одна, пока он на работе. Ведь Дариус, их отец, практически не видел семью из-за своих долгих командировок.

Поэтому-то девочка и обожала своего брата и именно поэтому выкладывалась на все сто, когда начала учиться в лучшей школе, которую они смогли себе позволить на тот момент.

Когда ей исполнилось четырнадцать лет, она стала выделяться на фоне сверстников. Ум и хватка сделали её одной из лучших по успеваемости и дали ей преимущество перед одноклассниками, оставляя тех далеко позади. И это укрепляло веру в то, что девочке не составит труда окончить обучение, а после поступить в институт.

Годы шли. Уилл вырос крепким, подтянутым молодым человеком и уже успел отслужить в армии. Начиная с две тысячи тридцать пятого года, условия контрактной службы были изменены. Восемь обязательных лет превратились в пять и даже будучи новобранцем, вы имели шанс попасть в специальные войска. Вам лишь стоило хорошо зарекомендовать себя.

И возможно судьба сжалась на Уиллом, потому как после тщательного отбора ему предложили пройти обучение в отряд по борьбе с терроризмом. Командир отряда, проводивший тогда собеседование и наблюдавший за новобранцами, отметил его целеустремленность и развитое стратегическое мышление, и в итоге принял столь важное для парня решение.

Холодный расчёт действий, спокойствие, проницательный ум. Всё это складывалось на протяжении многих лет гонений, как сверстников, так и их родителей. Бедность во все времена, была хорошим поводом для того, чтобы поиздеваться.

Привычка анализировать и выстраивать модель последующих событий, не раз помогали ему в решении конфликтов. Вкупе с хорошей физической подготовкой и готовностью

совершенствоваться, всё это сыграло свою роль в том, что его назначили переговорщиком.

Платили более чем достаточно, что позволяло понемногу гасить кредиты, оплачивать коммуналку и платить за обучение сестры, которая, осознавая, чем занимается её брат и каким образом зарабатывает деньги, старалась не подвести его.

Но год назад, с контрактом было покончено. На данный момент ему исполнилось двадцать четыре года, и он работал в модном ресторане, куда его пригласил армейский товарищ, вместе с которым он покинул ряды армии.

Да, он мог пойти служить в полицию, но решил больше не связываться с госструктурами. Ему хотелось отдохнуть. Три года посвящённые освобождению и перестрелкам, стали давить, и в итоге период волнений и опасных для жизни моментов остался позади. Правда...

Бедность вновь стояла у дверей, стуча своей грязной рукой и снимая полную долгов обувь возле порога. И так бы продолжалось еще неизвестно сколько времени, если бы не один случайно подслушанный в ресторане разговор.

Это были два парня, с виду его ровесники, в дорогой одежде и с платиновой картой на столе. Она ясно показывала их разницу в социальном статусе.

Разговор, как Уилл понял, шёл о новой игре в виртуальной реальности. Та должна была поступить в продажу через полгода. Учитывая, что виртуальность не была чем-то новым, молодой человек поначалу не обратил на это внимания. Но вскользь брошенное одним из парней словосочетание «большие деньги» автоматически заставило его прислушаться. Благо они сидели рядом с барной стойкой, поэтому его взгляда никто не заметил.

— Я тебе говорю: информация проверена на сто процентов. Мой отец сам знаешь кто, и я слышал весь его разговор. Хорошо, что меня не заметили, а то, думаю, он мне бы башку оторвал.

— Ах-ха, твой точно может. Всегда его боялся. — Оба тихо засмеялись.

После этого собеседники понизили голос, отчего их стало сложнее слышать, но Уилл, сконцентрировавший на них слух, не терял нити беседы.

— И когда она стартует?

— Пока на стадии финального теста, но после выхода в неё будут играть сотни миллионов игроков! На всей земле! Ты представляешь, какие это деньги?! Этот бизнес идет в рост! В популярные игры вливают сотни, а то и тысячи долларов! За всю эту виртуальную одежду и оружие. Да чего я тебе рассказываю, ты и сам всё знаешь. Мы же оба вложили столько, что сейчас даже не упомнишь. Люди покупают всё, что хоть как-то делает их круче. От волшебного зелья, до полного сета эпических шмоток. И платят за это вполне реальными «деньгами».

— Да знаю я, знаю. Вот только пока не понял, чем она будет отличаться от тех, в которые

люди играют сейчас?

— Всем!

— Бро... — Парень, которому его друг с огнём в глазах, рассказывал про игру, кинул полный скепсиса взгляд.

— Окей. — Поняв, что от него просят уточнить, тот начал объяснять. — В ней будет продаваться абсолютно всё! Дома, земли, государства, вплоть до целых империй. Это будет новая эпоха VRMMO! Ты сможешь стать правителем какого-нибудь города. Но самое главное — это ИИ отвечающие за игровой процесс. Тот мужик, ну, тот, что встречался с отцом, знаешь, че сказал? А? Что игра будет подстраиваться под игроков, но это, типа, слышь! Ваще секрет. Чувак, это будет просто нечто!

— Если это правда, то игра определённо бомба. — Теперь его наконец-то проняло.

— Слушай, ты так её нахваливаешь, что я только одного не пойму: о чем конкретно был подслушанный тобой разговор?

— Он обсуждал с кем-то стратегию покорения всего мира игры. Речь шла уже о бизнесе в виртуальности. Суммы, которые они называли, взорвали бы тебе мозг, брат.

— Ой, йо-о... Всё настолько серьёзно?

— ... Уилл!...

Парень очнувшись, понял, что его кто-то зовёт и, повернувшись к бармену, увидел напиток, который нужно было отнести очередному клиенту.

Но услышанного ему вполне хватило, чтобы сделать определённые выводы. Мозг стал лихорадочно работать и решение пришло быстро. Уилл должен подготовиться к этой игре. Его лицо озарила редкая широкая улыбка

Это был отличный способ избавиться от бедности.

Глава 2. Советы бывалого игрока.

На протяжении следующего полугода, Уилл почти перестал спать. Отец и сестра конечно же волновались за него, но парень, имеющий опыт переговоров, смог быстро заверить их в том, что всё в порядке и это лишь временно. Посвящать их в детали, он пока не видел смысла, так как даже думать не хотел о том, что будет, если его план не сработает.

Если бы не Кёртис, армейский друг, который смог одолжить довольно крупную сумму у своих друзей, то его мечте, возможно не суждено было бы воплотиться в жизнь. Но то ли его удача была не так плоха, то ли в который раз судьба сжалилась над ним, но проблем на данном этапе не возникло.

Так как его второй работой была охрана торгового центра, то доступом в интернет проблем

не было, поэтому после обходов он искал информацию по играм. Сам он никогда не играл, но отсутствие опыта и знаний — довольно-таки небольшое препятствие. У парня был более, чем хороший стимул, а также закаленная сила воли, чтобы вытерпеть нудное чтение различных статей, гайдов и всего того, что могло хоть как-то подготовиться ему.

Уилл перелопатил тонны информации, заучивая стратегии, билды, классовые особенности персонажей и прочую информацию. Он не знал, что из этой информации пригодится в новой игре, поэтому целью было выучить как можно больше. Конечно же, в действительности всё могло оказаться иначе, и все его старания пойдут коту под хвост, но на безрыбье и рак рыба.

Итогом его деятельности, стала большая карта на стене. Множество стрелочек, комментариев и прочих подробностей заставили бы увидевшего их зависнуть на несколько минут в попытке переварить информацию.

Так как сестра жила в общежитии, находящемся при учебном заведении, а отец постоянно был в командировках, то его дела им не мешали.

Помимо прочего, Уилл зарегистрировался на форумах, которые посещали игроки, и из целого вороха бесполезных комментариев и ссылок, выискивал что-то стоящее. Всё шло в копилку его игрового багажа.

Но несмотря на получаемые знания, без практики всё это было бесполезно. Для решения этой проблемы молодой человек раз в два дня стал арендовать капсулы в специальных игровых центрах. Это было хоть и дорого, но необходимо, ведь в случае провала, он подведёт сестру, а этого никак нельзя было допустить.

Каждый человек мог создать только одного игрового персонажа на своей учётной записи, а та, в свою очередь, привязывалась к заводскому номеру капсулы и личному ID гражданина. Уилл пока не понимал, из каких соображений это было сделано, но это сильно мешало его планам. По крайней мере до тех пор, пока Анжела — девушка, сидящая на ресепшене не рассказала ему о так называемых «пустых аккаунтах».

На таких аккаунтах имеются все игровые классы, протестировав которые, игроку будет проще определиться с выбором подходящего. Эти персонажи не состоят в гильдиях и не могут брать миссии. Компании-разработчики ввели такую возможность недавно, решив, что это ещё один способ привлечь новых игроков.

Кто попробует раз и втянется, кто два, а кто три, но, в конечном счёте, даже один из трёх — это уже плюс. Многие начинают играть в первый раз, и, чтобы не пересоздавать своего персонажа, раса и класс которого потом окажутся неудобными, людям предоставили такую возможность.

Характеристики для «пустых аккаунтов» раскидывались профессиональными игроками, чтобы они не были «хромыми» и позволяли прочувствовать персонажа, за которого играешь. Речь не шла об оружии, одежде или навыках. Всё это было обычного уровня. Суть ведь

заклучалась в том, чтобы человек понял за кого ему удобнее играть. Танк, хиллер, маг, вор или кто-нибудь ещё.

Такими темпами, прошло три месяца с того момента, как он узнал об игре.

Закончив очередной тест нового персонажа, Уилл покинул лобби игры, возвращаясь в реал. Привычным движением молодой человек откинул крышку капсулы и вылез наружу, после чего потянувшись, направился к стойке.

В игровом центре было прохладно, с потолка падал мягкий свет, играла тихая музыка, в воздухе витал едва уловимый аромат кофе.

Возле ресепшена стоял человек, внешне похожий то ли на японца, то ли на корейца. Он и Анжела тихо беседовали, но прервались, когда Уилл подошёл. Загорелый незнакомец, одетый в цветную футболку с шортами, широко улыбался ему, будто заметил старого приятеля и хотя парень уже видел его здесь несколько раз, общаться им не доводилось.

— Привет! — поздоровался тот. — Анжела мне сказала, что ты здесь уже два месяца пытаешься выбрать класс. Помочь?

Уилл нахмурился, не понимая, столь странной активности, ведь они и ранее пересекались, так что же изменилось на этот раз?

— Чего ты хочешь? — не отрывая взгляда, спросил он, разглядывая продолжающегося улыбаться человека.

— Это Пак Чонс, у нашего клуба с ним контракт. Он профессиональный игрок в «Потерянные земли». Вы несколько раз заходили в неё на тестовые сервера. В общем, вам как постоянному пользователю, можно обратиться к нему за советом. И это совершенно бесплатно.

— А-а, — Уилл понял, что это неплохой шанс прояснить некоторые моменты, о которых он читал, а раз это было бесплатно, то он сразу перешёл к делу.

— Можно сразу на «ты»?

— Как тебе будет угодно, — усмехнулся Пак.

— В общем, у меня несколько вопросов, но они пока не связаны с классом, скорее, речь пойдёт о самих играх.

— Хм, не вижу проблемы, но давай лучше отойдём и не будем мешать красавице выполнять свою работу? — Пак подмигнул Анжеле, а затем оглянувшись по сторонам, заметил пустой столик. — Давай присядем.

— Хорошо. — Уилл пожал плечами и направился к столику.

— Можешь продолжать. — Сказал Пак, когда оба устроились на диванчиках.

— Скажи, возможно ли играть в одиночку?

— Ну, тут всё зависит от того, как ты собираешься играть. Если не интересуешься эпическими квестами, данжами и прочими местами, где требуется, как минимум, я повторю, минимум пять человек, то, в принципе, тебе ничего не мешает. Это называется игрой по фану. Игроки приходят, чтобы просто на время уйти от реальности и насладиться миром меча и магии, космосом, подводным миром и прочим. Правда, на перерождение будешь уходить часто, а это очень замедляет рост персонажа. В разных играх разные штрафы. Где уровни слетают, где вешаются мощные дебаффы: такие, что даже с кроликом первого уровня ты биться будешь просто не в состоянии. Есть смерти без штрафов, но ты не можешь зайти в игру на протяжении одного, а то и двух дней. Если играешь ради интереса, то это, конечно, ничего, но если игра — это твоя работа, то смерть — наихудший вариант.

— Понятно, — Уилл кивнул и на некоторое время задумался. — А ты когда-нибудь убивал монстра выше себя по уровню раз в десять?

— Было дело. — Пак, будто вспомнив что-то, покачал головой: — Но тут тоже всё зависит от обстоятельств. Тебе знакомо понятие эксплойт?

— Ты про использование недоработки или местности с целью облегчить прохождение?

— Верно, — Пак кивнул, — но в современных играх найти такие становится всё сложнее и сложнее. Разработчики изучают информацию, поступающую из разных источников, будь то форумы, блоги топ-игроков, видео-сайты, посвящённые их игре, и исправляют это при обновлениях. Но геймеры народ такой, постоянно что-то находят. Есть даже те, кто на этом специализируется и зарабатывает, продавая информацию, но это дело крайне нудное. Ты должен изучить локацию раз пять-десять, при этом неоднократно умерев, а это, скажу тебе, нелегко.

Уилл читал об этом, но, чтобы удостовериться, решил узнать мнение про-игрока. Парень посмотрел на собеседника, думая стоит ли говорить с ним начистоту, и, решив, что ничего не теряет, задал ещё один вопрос.

— Думаю, ты догадался, что меня интересует больше заработок в игре, чем, как ты сказал «фан». Но дело в том, что я не знаю, какой класс для этого лучше всего подойдёт.

— Хм... Знаешь, есть такое выражение: сто людей — сто мнений. Кто-то будет настаивать на одном классе, приводя аргументы в свою пользу, кто-то на другом, стуча в грудь и убеждая всех, что лучше его класса нет. Я, например, вообще люблю играть за паладина. И при этом очень хорошо зарабатываю. Всё дело не в классе, а в игроке. Руки из нужного места? Упёртый и рискованный? Тогда дерзай — выбирай понравившийся класс и вперёд.

— Да уж, такое ощущение, что тебе ещё платят за количество уговорённых игроков. Речь прямо разжигает интерес. — Уилл криво усмехнулся, а Пак в ответ лишь откинулся на

спинку диванчика, не став комментировать данные слова.

Пообщавшись ещё около получаса, Пак протянул ему визитку:

— Тут моя почта. Если вдруг так выйдет, что окажемся в одной игре, я бы хотел с тобой как-нибудь сыграть. Да и если появятся ещё вопросы — пиши. Денег, по крайней мере за советы, брать не буду. У меня есть связи, я много чем могу помочь. Так что, обращайся.

Пак встал из-за стола и пожав на прощание руку, попрощался.

— Ну, пока, — пробормотал Уилл, разглядывая аккуратный бумажный прямоугольник и убрав его в карман, направился к выходу из клуба.

Глава 3. Неожиданный поворот.

Эта встреча состоялась три месяца назад. На протяжении оставшегося времени до запуска игры, Уилл часто переписывался с Паком, ник которого был «Светлый ужас». Он продолжал перебирать информацию, учить основы и, в конце концов, определился с классом. Разбойник. Тот подходил ему больше всего, как в плане игры, так и для его целей. Высокий урон, скрытность, возможность взламывать сундуки и проходить высокоуровневые локации, не борясь с каждым монстром. Пак вскоре пригласил его на специальный форум, посвящённый тому, как зарабатывать в игре. Что-то вроде темной стороны всех игр. Никто, конечно, не сливал лучшие способы, но там были описаны основы. И этого пока было достаточно.

Как выяснилось, люди зарабатывают не только на шмотках. Информация о рейд-боссах, эпических квестах, одноразовых подземельях и о многом другом. Кланов за такое платили серьёзные деньги. Ведь всё это вело к увеличению их влияния. Но самый большой доход приносили видео каналы, которые вели либо кланы, либо отдельные топ-игроки. Доход с просмотров, рекламы и контрактов был невероятно огромен. На многих каналах телевидения появлялись отдельные программы, посвящённые той или иной игре.

Об этом ему в одном из разговоров сообщил Пак, у которого как раз был контракт. Пусть это была и небольшая сумма по сравнению с игроками из топ-100 какой-либо игры, но этого вполне хватило на новую квартиру, машину и прочую жизненную роскошь. Игры, раньше казавшиеся Уиллу просто забавами, показали себя с совершенно иной стороны, и он ни за что не собирался останавливаться на полпути. Если новая игра была такой, как о ней рассказывали те два парня, то он добьётся успеха, чего бы ему это не стоило. Он уволился с работы, чтобы рискнуть, понадеявшись на свою удачу.

...

И вот, за две недели до планируемого запуска, по всему миру началась реклама игры. Это вызвало настоящее цунами в массах, обещая побить все когда-либо установленные рекорды. Уилл, увидевший ролик на «Videoworld» — популярном видео хостинге, — ожидал что угодно, но не это. Он уже заходил во множество игр, благодаря аренде в клубе, пробуя,

подстраиваясь и экспериментируя, но увиденный игровой процесс поражал.

Прав был тот болтун: эта игра откроет новую эру виртуальности. Одновременно с этим открылся официальный сайт игры, в котором одна за другой стали появляться темы с тысячами комментариев. Встроенный переводчик позволял свободно воспринимать и писать сообщения по всему миру. Поэтому каждый день ажиотаж вокруг игры набирал обороты.

На сайте давалась разнообразная техническая информация, посвящённая некоторым игровым аспектам. Как происходит развитие персонажа, каково количество открытых рас, классов и многое другое.

Но самым главным отличием от прошлых игр являлась её уникальная система, которая заключалась в том, что мир «Восхождения» не поддавался стандартным правилам.

Ты мог быть первого уровня, но убить врага, находящегося на пятидесятом или даже сотом. Но это не значит, что это было легко сделать. Напротив, почти нереально, шанс на то, что игрок первого уровня убьёт монстра сотого, составлял примерно 0,00001%. Чем выше уровень врага, тем меньше шанс его убить, чем ниже уровень — тем выше. Так же было верно и обратное. Игрока пятидесятого уровня мог легко убить монстр первого, если тот будет невнимателен. Хоть и ничтожно малый, но шанс!

Уилл изучал всё вдоль и поперёк, боясь пропустить что-то действительно важное. Две недели пролетели незаметно. Игра ещё до релиза стала самой обсуждаемой темой на просторах интернета. И главы корпораций, ученые которых, разработали ИИ для этой игры, хоть и были уверены в своём детище, всё же боялись, что сервера смогут не выдержать.

У них ушло около десяти лет, чтобы явить миру «Императора». Так они назвали ИИ способного на бесконечное число операций и являющегося ядром «Восхождения».

«Император» стал вершиной всего того, что человечество достигло в разработке ИИ основанного на трёх законах Азимова. Но так как он должен был иметь доступ к сознаниям миллионов людей, при создании «Императора» ввели четвёртый — закон, запрещающий косвенно или прямо влиять на сознание любых живых существ.

Ему были подчинены ИИ имитаторы, и более продвинутые ИИ, которые отвечали за разных NPC. От обычных мобов до квестовых NPC, стоящих на вершине целых континентов. Продвинутые ИИ могли развиваться, при этом не нарушая баланс игры. То есть обычный гоблин из дикого племени, на протяжении игры мог получить своё имя и стать вождём, но не мог захватить мир, если это не было обусловлено сценарием. За такими вещами внимательно следил «Император». Эта информация, но в развёрнутом виде, была предоставлена на сайте разработчиков.

Уилл уже лежал в капсуле. Аккуратная выемка для головы, к которой были подсоединены сенсоры аппарата, оказалась мягкой на ощупь. Парень закрыл глаза, и на него опустилась тьма. Через несколько секунд небольшой луч света начал надвигаться на него, будто засасывая куда-то, и перед ним открылась невероятная панорама с высоты птичьего полёта.

Пики снежных гор расстилались внизу и тянулись до северных равнин, на которых были видны прекрасные города и шпили дворцовых башен. Глубокие синие моря с океанами покрывали большую часть суши.

Вдалеке можно было заметить огромное дерево, тянувшееся ветвями к небу, вокруг которого летали такие же большие то ли птицы, то ли драконы. Красотой был пропитан весь раскинувшийся перед ним мир. Хриплый старческий голос начал рассказ, повествующий о предыстории этой игры. Голос говорил, а под Уиллом развернулись события тех времён.

«Несколько тысяч лет назад, в эпоху, когда ещё правили боги, мир погрузился во тьму. Причиной стало пробудившееся зло. Его последователи, верные своим темным идеалам, открыли портал невероятных размеров из преисподней в этот мир. Хаос воцарился на континентах, и бесчисленность жертв погрузила всех обитателей в страх и отчаяние. После сотен лет битв и страданий, рек крови и гор мёртвых тел, Боги решили исполнить своё предназначение и, пожертвовав своими телами, провели древний ритуал, запечатав огромный портал.

Чтобы предотвратить гибель своих детей в будущем, они разделили этот мир на сто этажей, запечатав каждый из них частицей своих душ. Прошли века, и люди стали забывать тот ужас, что когда-то произошёл с их предками. Многие начали искать ключи, чтобы отпереть врата и объединить некогда раздробленный мир. По преданиям, когда с последних врат падёт печать, мир станет прежним, и боги смогут вернуться назад. Готов ли ты поверить в легенду и стать одним из тех, кто откроет врата? Но помни: что-то, что когда-то закрыли, не обязательно стоит открывать...»

«Ого!» – Молодой человек слушал, и его пробирала дрожь. История, рассказанная и показанная ему, разжигала азарт и желание. Предыстория действительно цепляла. Всё было настолько реалистично, что он стал с нетерпением ожидать начала игры.

Уилл своими глазами видел, как мир менялся, пусть и в ускоренном темпе. Живые леса превращались в пустыни, океаны высыхали и вновь наполнялись водой. Умиряли целые расы, и рождались новые. Величественные империи погружались в войны, и от них оставались лишь руины. Парень видел битвы тех самых богов. Эпические сцены сражений отражались в его глазах, заставляя сердце замирать.

Он видел, как мир был разделён, и как образовались те самые «этажи». Игра, нет, что-то большее, чем просто игра, распахнула свои объятия для Уилла. Масштаб проделанной разработчиками работы не мог не поразить даже самого заядлого циника.

Пока парень оставался под впечатлением, перед ним появилось меню. Красивый женский голос оповестил:

Вы желаете создать учётную запись?

– Да!

Идёт сканирование тела и настройка внешних данных, пожалуйста, подождите пару минут...

Синхронизация завершена.

Желаете перейти в редактор внешности или оставить свои реальные данные для персонажа? (Примечание: Для защиты личной жизни пользователя в реальности к персонажу будет применена функция шифратора. Подробнее можно прочитать в пункте 24, раздел 2 « О защите игрока »).

– Оставьте реальные данные.

Принято.

Игра имеет настройки чувствительности для более полного погружения. Чем выше уровень чувствительности, тем более реалистичными будут приключения. Но будьте осторожны. Боль, получаемая при высокой чувствительности будет очень схожа с настоящей. Но и награды за это будут достойными. Решайте, чего вы хотите? Реальных приключений или же просто невероятной игры? Настройки можно будет поменять, но все бонусы, награды и титулы, полученные за время игры на повышенной чувствительности пропадут, пока вы не вернётесь на тот же уровень чувствительности.

Уилл уже читал об этом, правда, о наградах там вроде не говорилось.

– Какой оптимальный вариант?

Оптимальным является уровень 50% и ниже, для тех, кто хочет открыть для себя новый мир, стоит начинать от 60%.

Взвесив все за и против, он решил уточнить ещё один момент:

– Если уровень будет 100%, это навредит как-то моему реальному телу?

Нет, это невозможно. Всё, что вы будете чувствовать — это, так называемые, «фантомные» боли. В игре находится лишь ваш разум. И только он будет подвергаться испытаниям.

– Хорошо. Ставьте 100%.

Принято.

Настройки можно будет сменить при новом входе в игру. Выберите расу из предложенного списка.

Список был действительно большим. Но он уже видел его на сайте, так что не стал внимательно рассматривать. Нежить, гоблин, полудемон, сульдар, гном, ящер и прочее. Листая, он внимательно искал нужную расу.

– Человек.

Выберите класс.

– Разбойник.

Вы выбрали расу и класс. Введите имя персонажа.

– Белый ВОРон.

Выбранное имя не занято. Желаете сами выбрать этаж или предпочтёте автоматическое распределение? Выбрать можно с первого по третий этаж. Будьте внимательны, чем выше этаж, тем выше уровень его обитателей. Уровень обитателей каждого этажа варьируется в пределах чисел от самого низшего, например, «1», до самого высшего на данном этаже, например, «30».

– Выберите за меня.

Вы предпочли автоматическое распределение. Загрузка данных в базу... персонаж успешно создан. Облик создан. Загрузка заверш.... #-Error/#...

Желаем вам приятных приключений Белый ВОРон.

«Подождите, что только что?!.»

И снова темнота. Небольшая вспышка и его перенесло в стартовую локацию.

Глава 4. Первый шаг на пути к мечте.

Поздравляем! Вы первый, кто посетил деревню Скиавра.

+25 очков влияния.

Очки влияния можно потратить на приобретение уникальных умений, а также на покупку земель, строительство или обменять на полезную информацию по миру «Восхождение». Будьте осторожны при трате очков влияния; кто знает, когда они могут понадобиться...

Вы получаете титул «Первооткрыватель».

Описание: Вы впервые открыли неисследованную территорию.

+2% к получаемому опыту на территории Скиавры;

+1% к скорости персонажа.

Прочитав сообщение, ВОРон закрыл его и огляделся по сторонам. Он стоял на центральной площади Скиавры, возле фонтана, в центре которого располагалась статуя невысокой женщины в платье, которая тянула руки вверх, будто прося о чём-то своего Бога. Вокруг находились небольшие деревянные дома и несколько открытых лавок местных продавцов.

Парень глянул наверх. Солнце ярко слепило и грело своими лучами, а ветер то и дело пронесся, приятно холодя кожу своим прикосновением. Сложно было поверить, что игра может быть такой. Корпорация «Небесный дом» действительно создала что-то невероятное.

«Хм... Как-то пустовато тут. Обычно центральные площади забиты игроками. Неужели какая-то далёкая стартовая локация? И, кстати, как вообще узнать на каком я этаже?»

Информации на сайте игры на этот счёт не было. Ответ разработчиков был прост:

«Мы не вмешиваемся в игровой процесс, за исключением особых случаев».

«Всё. Ну что ж, пора начать работать».

Всё верно, он пришёл не играть, а работать. В «Восхождении» инвентарь был привязан к кольцу на руке. На нем был изображён символ «∞» обозначающий бесконечность или перерождение. Начальное кольцо имело двадцать ячеек инвентаря. Для его расширения нужно всего лишь заплатить магу.

В мире этой игры не было надписей над головами у NPC или монстров. Для того, чтобы просмотреть информацию о них, нужно было воспользоваться идентификацией/осмотром. Этот навык выдавался сразу при создании персонажа и был на уровне ученика. Позволял увидеть имя/название, уровень и количество жизней субъектов. Чем выше был уровень навыка «идентификация», тем больше информации получал игрок.

При смерти игрока в кольце оставалась одна или несколько вещей, находившихся во время гибели на персонаже. Если умирал ПК игрок, то со 100% вероятностью терял все свои вещи, находившиеся во время гибели на персонаже.

Открыв инвентарь, Уилл посмотрел, что выдают в начале игры. Пять кусков хлеба для пополнения здоровья, простые штаны, рубаха и сапоги. Они не добавляли абсолютно никаких характеристик: обычные тряпки, чтобы голым не ходить. Так же было десять медных монет и низкоуровневый набор отмычек. Видимо, это для открытия несложных замков.

«Как-никак мой класс разбойник, хе-хе».

Закрыв инвентарь, ВОРон развернул окно персонажа. Там были базовые характеристики — стандартные для каждого игрока, выбравшего класс разбойника на начальном этапе игры. Помимо этого, система давала каждому игроку десять свободных очков характеристик и одно навыков. С каждым повышением уровня персонажа, он получал пять очков характеристик и одно очко навыка за каждые пять уровней.

Для любого хорошего игрока, начинающего играть, важно было определиться с конечной целью, чтобы не создать «хромого» персонажа. Для Уилла конечной целью являлся максимальный урон и мобильность, так как играть он собирался в одиночку. Что понадобится в случае масштабной миссии, если будет необходим поход в подземелье или на

рейд-босса, он подумает потом. Его цель — стать милишником.

Да, поначалу они хрупки как китайские вазы, но при нормальном снаряжении и титулах, это можно будет компенсировать. Поэтому он недолго раздумывал над тем, во что вложить очки характеристик. В силу? три очка, в ловкость шесть и один в энергию. Сила позволяла наносить больший урон за счёт одноручных и двуручных орудий. За счёт ловкости повышался урон от дальнобойного оружия и кинжалов. Энергия — это то, за счёт чего использовались навыки классов, не владеющих магией. Как и выносливость: одна единица этой характеристики прибавляла десять очков к максимальному запасу энергии.

Дальше были навыки. В этой игре они делились на пять уровней:

Ученик — Подмастерье — Мастер — Гранд мастер — Легенда.

Рассмотрев доступные варианты, которых было всего три, он решил вложить очко в пассивный навык: «Под прицелом». Частое использование навыка поднимало его на следующий уровень. Значение же пассивных навыков само поднималось со временем, и зависело от частоты срабатывания, его активной работы или же принесённой пользы для игрока.

Вы выучили навык.

« Под прицелом »

Пассивный навык : Ученик .

Описание: Увеличивает мастерство владения оружием дальнего боя.

+ 2% шанс нанести критический урон оружием дальнего боя.

Глянув по сторонам, Уилл двинулся к ближайшим лавкам. Стоило посмотреть, чем тут торгуют, и прицениться. Внутри первой, как и снаружи, не нашлось ни одного игрока, а сам хозяин клевал носом. До этого дня, Уилл читал много информации по «Восхождению». Торговец, будто почувствовав его, встрепенулся и его губы моментально растянулись в добродушной улыбке:

— Добро пожаловать в мою лавку. Лёгкое оружие, украшения и экипировка — всё по приемлемым ценам.

— Здравствуйте, — ВОРон начал прохаживаться вдоль витрин. Увидев довольно качественный кинжал и взяв его в руки, он применил «осмотр», но увиденное ввело его в ступор.

«Двадцать один золотой за кинжал?»

Игла отчаяния

Ранг: Золото .

Требования:

Сила – 90;

Ловкость – 140;

Характеристики :

Урон 107-125;

+7% шанс пробивания доспеха;

+4% шанс уклониться;

+5% шанс вызвать кровотечение на 7 секунд.

Ограничения: Разбойник.

Глянув характеристики, ВОРон обомлел ещё больше. Он хоть и был неопытен, но понимал, что такого оружия не должно быть в стартовой локации для игроков первого-пятого уровней. Предметы и оружие по качеству делились на ранги: бронза, серебро, золото, алмаз и самым лучшим был эпический ранг. По крайней мере, так писали на сайте игры.

В каждом ранге оружия можно было собрать сет, который отличался от снаряжения того же уровня более высокими показателями.

«Это что за оружие такое? Кто его вообще может себе позволить-то на начальном этапе?»

Решив глянуть что-нибудь другое, он быстро об этом пожалел. Тут всё было минимум на уровень «30+».

«Творится что-то непонятное».

Уилл, не попрощавшись, вышел из магазина и двинулся к ближайшей доске объявлений. У него было какое-то очень плохое предчувствие.

Заказчик: Оружейная Милли.

Цель: Принести шкуры бронированных тигров.

Награда: 4 золотых за шкуру.

Заказчик: Таверна пьяного Дика

Цель: Доставить «Бражные цветы рассвета» с северо-западной стороны леса

Награда: В связи с повышенной опасностью в местах их произрастания один цветок берём за 7 золотых.

Примечание: Не вздумайте употреблять эти цветы. Без должной обработки, смерть гарантирована.

И в такой манере была завешана вся доска. Награды были чрезвычайно высоки для деревни стартовой локации.

«Что, чёрт возьми, здесь происходит? Хорошо, думаю, миссия на крыс всегда актуальна».

Заказчик: Олдак.

Цель: Уничтожить крыс, что расплодились в подвале местного склада.

Награда: 2 золотых за каждое убийство этих мерзопакостных созданий.

«Может, это то, про что говорили разработчики? Уникальная игровая система и прочее. Награды не стандартны, а это значит, что монстры тут посильнее тех, что обитают на начальных этапах в любой другой игре?» — с этими мыслями ВОрон сорвал листок.

Вы приняли задание: Уничтожить крыс.

Найдите Олдака и выясните обстоятельства появления крыс.

Награда: 50 опыта.

Склад расположился на окраине деревни. Он был большой и выглядел заброшенным. Но, прежде чем входить внутрь, стоило найти заказчика.

— Простите, не подскажете, где я могу найти мистера Олдака?

Старушка, к которой он обратился, внимательно посмотрела, прежде чем ответила:

— Да пьянствует он. С тех пор как крысы завелись на складе, ни дня без бутылки не проводит.

— А как давно крысы появились?

— Да где-то дня три назад.

— Спасибо вам.

Спустя некоторое время он всё же нашёл таверну, которая была единственной в этой деревне. Внутри оказалось немного темновато, но глаза быстро привыкли. Обнаружив Олдака, разбойник направился к нему.

— Приветствую вас, мистер Олдак.

Его хмельной взгляд ещё некоторое время блуждал по сторонам, прежде чем сфокусировался на Уилле.

— Ты кем будешь, парень? Что-то не видал я тебя раньше в нашей Скиавре.

— Я Белый Ворон и взялся за ваше задание по истреблению крыс. Можете поделиться какой-нибудь полезной информацией? Когда и как они появились? Сколько их, имеют ли какие слабости, чего боятся?

— А-а, заказ. Неужели наконец кто-то решил мне помочь? — он будто немного протрезвел и сосредоточился на нашем разговоре.

— Появились они три дня назад, ночью. Мой дом находится неподалёку, и поэтому, когда я услышал странный шум на складе, то вышел проверить, в чем дело. А когда открыл дверь, то увидел этих монстров. Их было четыре или пять, они будто что-то искали, разрывая ящики и бочки своими ужасными когтями. Я еле смог унести ноги — хвала Богам, они не стали меня преследовать. Насчёт слабости не знаю, но, думаю, что все проклятые боятся светлой магии и не переносят её. Только вот нет в нашей деревне священника.

Вы выполнили задание, выслушав рассказ Олдака.

Награда: 50 опыта.

Уничтожьте крыс, поселившихся на складе. Принесите в доказательство их черепа.

Награда:

+10000 опыта;

+2 золотых, за крысу.

Дополнительная задача: Выясните, что именно искали крысы.

Награда: Вариативна.

— Так ты вправду решил избавиться от крыс?

— Видимо, да... — уже неуверенно ответил разбойник.

— А ты не слабоват для этого, парень? — Его взгляд скептически прошёлся по Уиллу с ног до головы.

— Я видел их, они очень сильны, и вряд ли позволят так просто убить себя.

— Есть такое, — ВОрон не стал отрицать очевидное. — Но не силой, так умом справлюсь.

Вы, конечно, не сочтите за наглость, но, может быть, сможете снабдить меня каким-нибудь оружием на время. Моё оружие после долгих странствий было сломано, а денег починить нет. Вот как раз пытаюсь заработать. После завершения обещаю вернуть.

— Хм... Боюсь, не сильно оно тебе поможет. Но, на вот. — Он отдал мне висевший у него на боку короткий меч, и продолжил: — Мне главное — поскорее склад очистить.

— Я постараюсь. И последний вопрос: может, подскажете, где я могу купить книги навыков?

— Это чуть дальше, там висит деревянный знак с нарисованной открытой книгой. Не промахнёшься.

— Спасибо и до свидания.

« Короткий меч охотника »

Ранг: Бронза .

Требования:

Сила – 14;

Ловкость – 12;

Характеристики:

Урон 10-13,

+2% шанс вызвать кровотечение, длительность 10 секунд.

Ограничения: Класс ближнего боя.

«Можно сказать, идеальный для меня вариант. Но такая разница в оружии... Может, и книги навыков будут недорогими?»

Нужное место он нашёл быстро. В отличие от таверны тут было очень светло и уютно. Сразу видно: приличное заведение. Навстречу ему вышел невысокий сухонький старичок с очками, повисшими на переносице. Его острый взгляд будто видел насквозь.

— Чем могу вам помочь, посланник небес?

— Добрый д... Простите, как вы меня назвали?

— Посланник небес.

Уилл опешил, а старик продолжал:

— Кольцо на вашей руке. Символ перерождения и того, что скоро врата будут открыты.

— Э-э-э...

— Вы что же, не знаете, что за кольцо на вашей руке? — Старичок подозрительно на него посмотрел, ожидая ответа.

И правда, Уилл не интересовался тем, как NPC воспринимают игроков в других играх — насколько он знал, ИИ просто не обращал на это внимания.

— М-м-м... Дело в том, что я недавно очнулся в лесу. И совсем не помню, что происходило до того момента, как я проснулся. Поэтому знание о кольце вылетело из моей головы.

— Ох, Всевышние, неужели все посланники будут такие же на голову больные.

Жилы на лбу ВОРона резко вздулись.

«Этот старик. Он что же думает, что я идиот?»

— Мне сказали, что это скоро пройдёт, может, расскажете, что вы знаете о кольце?

— Это знает каждый житель нашего этажа. Да и, наверняка, других этажей тоже. В древнем пророчестве было сказано, что в этот мир придут посланники небес и откроют врата, дабы объединить наш расколотый мир. Их символом будет кольцо с таким же знаком, как у тебя. И пока они не выполнят своё предназначение, посланники будут вновь и вновь возрождаться, неся на своих плечах уготованную Богами судьбу.

«Как интересно вплели игроков в этот мир. Я восхищён».

— Теперь я вспомнил. Ну да! Судьба, уготованная нам, ждёт меня. Но, прежде чем отправиться путь, мне нужно стать сильнее. Поэтому я и здесь. Мне сказали, что у вас есть книги навыков, я бы хотел посмотреть, что есть в наличии.

— Нет, ну точно больные на голову... Речи какие-то пафосные заговорил. — И так осуждающе покачал головой, что ВОРОн начал терять терпение.

«Ах ты, мерзкий старик!»

Но тот, слава богу, читать мысли не умел и продолжил.

— Да-да, подождите немного. — Он вышел на пару минут к себе в комнату и вернулся с небольшой книжкой в руке.

— Вот, в этом каталоге у нас записи наименований товара и цена. Прощу. — Но, остановившись на полпути, уточнил: — Надеюсь, как читать помните? — И так посмотрел на парня так, что у того зачесались кулаки.

— Спасибо. — Уилл взял протянутую книжку и начал листать.

«Так-так-так... воин, монах, друид, вампир — всё не то. Стоп, вот оно. Разбойник. Ого! Да тут много навыков, ну и цена на них!!! Ну, мне пока нужен «стелс», так что... Сте-елс, стелс, стелс...»

Парень бубнил себе под нос и вёл пальцем по аккуратно написанным строчкам. Ага.

Книга навыка: «Невидимость».

Активный навык : Ученик .

Описание: Накладывает на персонажа невидимость. В случае атаки, эффект спадает.

Затраты энергии: 20.

Длительность: 30 секунд.

Перезарядка: 7 секунд.

Ограничения: Разбойник, Вор, Призрачный демон.

«Цена... Один золотой... с половиной!? Это много. Это очень много!»

Учитывая, что один золотой это сто серебряных, а один серебряный это сто медных, масштаб проблемы внушал дрожь.

«Она не должна столько стоить!»

В любой игре такой навык уходил максимум за шесть медных монет. Он запомнил кучу гайдов для разных классов. Глупо конечно сравнивать их, но всё же.

Время показало, что игровая информация хорошо им усваивается в отличие от физики, математического анализа и других подобных предметов. Он знал, что разбойнику этот навык необходим, как воздух. ВОРон смотрел на эту книгу и чувствовал, как пульсирует его гнев. Его надежда на дешёвые навыки не оправдалась.

«Я как будто на этаж к ростовщикам попал», — горестно вздохнул Уилл.

Итак, получив информацию и какое-то подобие оружия, а также наметив первоочередную цель, он направился к складу.

Глава 5. Набраться терпения.

И вот он увидел её. Крысу. Нет, это была не крыса. Он видел чудовище. Высотой в полтора метра, впалые с фиолетовой дымкой глаза, словно стальные кинжалы зубы и проглядывающие в некоторых местах сквозь мясо ребра.

Судя по её уровню, можно было со стопроцентной уверенностью сказать, что он был не на одном из первых этажей. Поскольку, даже если в игре присутствовала уникальность, это было чересчур. Хотя он это понял, когда увидел количество опыта выдаваемого за выполнение миссии. Ну не могут давать столько в начале.

Он подумал об ошибке, которая возникла при распределении. Причина явно крылась в этом. Уилл мог поговорить с администрацией игры и попросить их отправить его на первые этажи, а мог попытаться счастья здесь. Как там писалось:

«Даже игрок 1 уровня может убить монстра пятидесятого».

Открытая дверь позволила разглядеть пространство и монстра, находившегося внутри.

Имя: Проклятая крыса

Уровень: 46

Здоровье: 5100

«Это вообще возможно?! Да я в неё своей зубочисткой буду минимум неделю тыкать, пока она будет лениво поглядывать по сторонам!»

Плюс, не стоило забывать про разницу в уровнях. Максимум, что он мог ей при таких условиях сделать, так это нанести одну-две единицы урона.

«Что же делать? Может, наскрести с помощью обычных заданий на лук и попытаться занять недоступное для монстра возвышение. Наверняка можно найти какой-нибудь «экспloit» данного места. Только вот внутрь мне не пройти, разница в уровнях не позволит. Её радиус агра, наверняка пятнадцать-шестнадцать метров. Это как раз расстояние от двери до неё. Даже если изучить стелс, он будет бесполезен. Всё та же разница в уровнях. Надо глянуть снаружи, может, здесь есть окна».

ВОРон обошёл здание, но его надежды не оправдались. Окон не было.

«Да, было бы слишком просто».

Решив в последний раз осмотреть доступное пространство, открываемое видом от двери, он обратил внимание, что верх задней части потолка был как-то странно сконструирован. Там будто была навесная комната, но он не понимал, как туда можно попасть, и кому надо было такое строить. Не найдя дверей и лестниц, вышел со склада и остановился.

Возможно, вход был где-то на крыше. Он понимал, что если в самой деревне, пусть и на её окраине, были монстры такого уровня, то выходить за её пределы смертельно глупо. И дабы не терять время в простых раздумьях, решил заняться тем, чем занимаются все новички, которые по каким-либо обстоятельствам не могут grindить мобов.

То есть, стать мальчиком на побегушках и выполнять принеси-подай дела, но для начала...

Лестница, построенная плотником на скорую руку, не выглядела крепкой, но его это не пугало. Если он и упадёт, максимум отнимет процентов пять здоровья, выживет в любом случае. Высота склада была около семи метров, забравшись на крышу, он стал внимательно осматривать её, ища люк, но спустя двадцать минут тщательных поисков, так ничего и не обнаружил.

Решив подумать потом об оставшихся вариантах, он приступил к мелким поручениям.

....

Это было невероятно нудно. ВОРон был морально вымотан. И спустя десять часов смог собрать всего двадцать четыре серебряные монеты. Видимо, причина была всё та же: он находился не на первых этажах.

По его подсчётам это был примерно седьмой-восьмой этаж. Основываясь на логике: чем выше этаж, тем сильнее монстры, — он подсчитал, что первые три этажа будут кишеть монстрами до двадцать пятого-тридцатого уровня. От четвёртого до шестого тридцатого-пятьдесят пятого уровня.

Это были грубые предположения, но проверить их возможности пока не было. Всё-таки игра только стартовала. Решив перекусить, Уилл покинул капсулу. Парень ещё немного полежал и, помассировав виски, встал, двинув на кухню.

Разогрев полуфабрикат, он ел и пролистывал форумы, ища какую-нибудь полезную информацию. Но, просмотрев десяток страниц, понял, что ничего нет. Проверив почту, он увидел, что пришло письмо от Пака.

«Привет Уилл. Думаю, ты не отстал от остальных и приобрёл «Восхождение». Её рекламу не видел только слепой. Я чего пишу, если ты начал играть, то мы всем своим кланом перешли сюда из «Тёмных врат», хочешь, можешь присоединиться. Мой ник всё тот же. Наш клан называется «Душегубы». Пиши если что».

Прочитав послание, Уилл улыбнулся. Ему повезло иметь такого человека в друзьях. Пообщавшись с ним, Уилл понял, что Пак за человек. Надёжный, открытый и искренний. Не без своих тараканов в голове, но точно не предаст.

И тут его осенило. Ведь книги навыков можно передать по внутриигровой почте, как и вещи. В ней не было разделения на этажи и передаваемый вес, что могло сыграть решающую роль в убийстве крыс. Если он договорится с Паком, то ему не придётся тратить большие деньги на начальные навыки.

«Привет, Ужас =D. Спасибо за приглашение, но ты же помнишь, что я собирался играть соло. Если наметится что-то масштабное — дам знать, твоя помощь мне пригодится. Мой ник Белый ВОРон, и, кстати, на каком этаже находится ваш клан?»

Отправив письмо, он посмотрел на часы, которые показывали девять часов вечера, и решил

зайти в игру и ещё немного подзаработать. Спустил три часа в его кармане было тридцать четыре серебряных монеты. Усталое вздохнув, парень отключился от игры и лёг спать.

Режим был важен, и он не собирался играть до потери сознания. Новый день, новые идеи. Может, завтра процесс пойдёт легче...

Нет, не пошёл. Добывать деньги на мелких заданиях было очень тяжело. Но у него была цель, и он упрямо продолжал: передавать письма, убирать двор, искать пропавшую кошку/собаку/зайца/медведя и прочую живность, копать огороды, собирать упавшие фрукты, ухаживать за домашним скотом, помогать кузнецу, старушке, мальчику и всем-всем-всем.

Прогрессирующая виртуальная реальность изобиловала мелкими квестами. Это было испытание на его силу воли.

Выполняя очередное задание, в котором нужно было помочь охотнику освежевать туши, он получил сообщение.

Игрок Светлый Ужас, хочет добавить вас в друзья.

Принять.

И тут же следом пришло сообщение. Парень сразу его открыл.

«Хо-хо)) ВОРон, классное имя. Ты понял, да? Класс, как выбранный класс, и классное, как крутой=) Ах-ха. Наш клан пока выбрал базой второй этаж. Но на первом и третьем открыты наши филиалы. А ты на каком?»

Решив, что пока не стоит раскрывать всей правды, Уилл ответил:

«Понял, конечно, я же поэтому такой ник и выбрал. Я сейчас на третьем этаже. Слушай, я по делу. Как у тебя дела с книгами для разбойников? Мне нужен «стелс» и еще несколько книг с активными навыками. Я был бы благодарен, если бы ты смог мне их прислать. Я всегда плачу долги, и, можешь не сомневаться, отплачу и этот. Сейчас у меня нет денег, но, будь уверен, скоро я всё верну».

«Что ж, теперь просто подождём».

Он продолжил свои дела, а через двадцать минут на почту упали три книги. Одна была с навыком «стелса», другая с активным навыком.

«Однако, быстро сработал».

Книга навыка: «Удар исподтишка»

Активный навык : Ученик .

Описание: Атаки проведенные незаметно, получают бонус + 20% от вашего базового урона.

Затраты энергии: 30.

Перезарядка: 20 секунд.

Ограничения: Разбойник.

И ещё одна с пассивным умением.

Книга навыка: «Стрельба».

Пассивный навык : Ученик .

Описание: Увеличивает мастерство владения стрелковым оружием.

+ 2 скорость стрельбы;

+ 2 дальность стрельбы;

+ 1 игнорирование разнице в уровне при использовании стрелкового оружия, (класс разбойника – модификатор + 1).

Ограничения: Нет.

Выучив все три книги, Уилл прочитал сопутствующее им письмо.

«Бери. Книги обошлись мне в два серебряных. Дороговато, но, считай, что это мой подарок, как-нибудь сочтёмся. Если что надо ещё, пиши».

Стоп... Два серебряных?! Погоди-ка... На каком, чёрт возьми, я этаже?! Это же получается, что я смогу приобрести, то, что мне нужно, через него. Причём, по разумным ценам».

Ворон не стал откладывать это дело и отписался Паку, насчёт покупки арбалета, кинжала и других вещей, в пределах тридцати серебряных. На данный момент у него было сорок два серебра. Не забыв при этом отослать Паку потраченные на него деньги, оставив себе десять, с расчётом покупок.

«Эй-эй! Ты же говорил, что у тебя денег нет, — и тут же присылаешь мне их? Да ещё и просишь вещей на тридцать серебряных! Откуда?! Ты же один играешь, я за вчера собрал только шесть серебряных и сорок три медных монеты. Ты что, где-то клад нашёл?! Наши на третьем этаже тоже из кожи вон лезут, чтобы хоть что-то заработать... Ладно. Захочешь, расскажешь. Насчёт оружия и шмота, пока ничего ответить не могу, у нас в клане так точно нет. Сам понимаешь, второй день в игре, всё только началось. Но я посмотрю в магазинах, думаю, за такую сумму вполне можно найти что-то годное. Ты ищешь, что-то определённое?»

Подумав, Уилл написал ему:

«Желательно без ограничений по уровню. В приоритете арбалет и несколько десятков колчанов с болтами. Если есть на добавки к урону от света или святой магии, то покупай и их. Остальное смотри по классу с уклоном в урон. Сомневаюсь, что есть дешёвые зелья, но если вдруг будет, то я буду благодарен. И, спасибо».

Закрыв окно переписки, ВОрон понял, что всё не так плохо, как казалось. Осталось только найти способ убить монстров, и дела пойдут в гору. С такой разницей в уровнях, он наверняка получит кучу титулов и уровней.

Выполнив бесчисленное множество заданий, он получил сообщение.

Вы получили уровень...

Это было очень приятно. Опыта за такие поручения давали не много, но этого хватило. Чтобы было понятно, насколько немного – максимум, что он получил за одно из заданий, составляет двадцать одну единицу опыта. Для второго уровня нужно было набрать триста. Плюс ко всему он получил системное сообщение:

Вы упорно трудились на благо жителей, и их отношение к вам немного улучшилось.

Текущее отношение с жителями Скиавры 32/100 – нейтральное.

Каждый класс с повышением уровня получал бонусом увеличение какой-либо характеристики в зависимости от класса; разбойникам, например, давали +1 ловкости за каждый уровень, магам — столько же мудрости, воинам — силы. Распределив очки, он стал рассматривать доступные навыки и остановился на взломе.

Вы выучили навык.

« Взлом »

Пассивный навык : Ученик .

Описание: Вы можете вскрывать простые замки.

Глянув ещё раз, он вышел из системы, чтобы подкрепиться, и спустя десять минут снова вошёл в игру. Продолжив работу, он ждал, когда Светлый ужас ответит ему. Через час с чем-то пришло сообщение:

«В общем, это всё, что я смог найти. Посмотри характеристики и, если тебе подходит, то кидай серебро. Да, и на зелье не рассчитывай, они стоят как минимум два золотых».

«Этого стоило ожидать». — ВОрон открыл описание предметов:

« Арбалет храбреца »

Ранг: Бронза .

Требования: Нет.

Характеристики:

12-16 урона;

Шанс промаха: 19%

Дальность выстрела: 33 метра.

Особенности: 4 выстрела за раз. Последний выстрел имеет шанс дезориентировать противника +4%

Ограничения: Нет.

Стоимость: шесть серебряных и двенадцать медных монет.

С ним было предложено шесть колчанов с обычными болтами, пять колчанов с уроном от святой магии +2, три колчана с уроном от огня на +2, и один с прибавкой к урону от света +1. В каждом колчане было по тысяче штук болтов, и обойдётся всё в три серебряных и шесть медных монет.

« Кольцо Красный глаз »

Ранг: Бронза .

Требования: Нет.

Характеристики:

+3% к меткости;

Ограничения: Охотник, Разбойник, Следопыт.

Стоимость: одна серебряная и двадцать одна медная монета.

« Поножи ветра »

Ранг: Бронза .

Требования: Нет.

Характеристики:

+3% шанс избежать неожиданного удара.

Ограничения: Нет.

Стоимость: две серебряные монеты.

« Куртка проходимца »

Ранг: Бронза .

Требования: Нет.

Характеристики:

+5% к классовой особенности разбойника скрываться;

+3 % к уклонению;

+1% шанс при обыске сундуков найти редкую вещь.

Особенности: Находясь в тени, вы быстрее входите в режим скрытности.

Ограничения: Разбойник.

Стоимость: десять с половиной серебра.

«Что ж, довольно прилично для моего уровня».

Всё-таки, народ только начал играть. Эти вещи будут стоить около двадцати четырёх серебряных. Но это лучше, чем покупать что-то за несколько десятков золотых. Уилл был уверен, что тот же самый арбалет здесь, наверняка, стоил бы около трёх золотых. Просто локация такая.

Дав своё согласие и переслав деньги, добавив две монеты за труды, он закрыл почту. Потом, немного подумав, написал Паку, что если будут появляться какие-нибудь книги навыка для разбойника, которые тот будет готов продать, то он с удовольствием за них заплатит.

Ответ пришёл, когда он уже собирался выходить из игры. К письму были прикреплены предметы.

«Я тебя понял. Спасибо за бонус. Не знаю, где ты там ошиваешься, но это явно ненормально. Появятся книги, сразу пришлю».

Уилл, недолго думая, надел все присланные вещи. И нажал «выход».

Глава 6. Смотри под другим углом.

Ночь прошла спокойно. Поев с утра, он сделал растяжку и провёл небольшой комплекс силовой тренировки. Эта привычка осталась с армии и ему она нравилась. Потом немного постоял перед капсулой и решил прогуляться, чтобы на свежем воздухе обдумать ситуацию со складом.

ВОрон стоял под открытым небом, и на душе у него было не радужно. Он должен был найти выход.

«Убить крысу, убить крысу, убить крысу, убить крысу... Как мне убить чёртову крысу?!»

Ветер гонял по асфальту опавшую листву, а солнце освещало прохожих и окна ближайших высоток. Прогуливаясь, он глядел по сторонам, а в голове крутились разные мысли. Он брёл мимо ухоженных дворишков и играющих с мячом детишек. В одном из дворов, заметил двухэтажный дом с красивой вычурной черепицей. Забор был невысок и позволял разглядеть внутренний сад, в котором были установлены качели, а возле гаража припаркована машина. Проходя мимо, он резко остановился. В голове будто что-то щёлкнуло. Он обернулся и ещё раз глянул на этот дом.

«Точно! Почему я сразу об этом не подумал?! Чёрт, это должно сработать! Нужно немедленно проверить. А-ха-ха».

Не медля ни секунды, он побежал обратно к себе. А спустя двадцать минут уже лежал в капсуле. Появившись в Скиавре, он тут же бросился к складу. Восстановив дыхание, стал ходить вокруг.

«Ну же! Оно должно быть здесь!»

Эта идея пришла ему в голову, когда он увидел чердак того двухэтажного дома. Маленькое окно под крышей, точнее даже не окно, а сквозное отверстие. Как там — вентилируемый чердак, вроде. Оно может быть закрыто, из-за чего он не смог его заметить, поэтому теперь внимательно смотрел наверх.

ВОрон изучал заднюю стену в течение пяти минут, но ничего не нашёл. Решив не отказываться от этой идеи, приставил лестницу, оставленную недавно здесь же, и, забравшись под крышу, ещё раз начал внимательно разглядывать стену. Прошло некоторое время, но он всё-таки нашёл его. Как он и думал, отверстие было плотно закрыто, но его контуры всё же можно было различить.

Ваша наблюдательность позволила вам найти лазейку.

Вы получаете +0,5 к удаче.

Удача была одной из тех характеристик, которые нельзя увеличивать вкладыванием очков. Её можно было повысить при нахождении тайников, скрытых путей и тому подобных счастливых обстоятельств. А чем выше удача, тем больше шанс на обнаружение всего этого. Плюс повышалась вероятность нахождения действительно дорогих вещей, наподобие уникальных, сетовых или эпических. Но качалась она очень-очень медленно. Разработчики ещё в самом начале, перед запуском игры, обмолвились в описании к классу воров, что заработать даже десять единиц, будет довольно непросто. Комментарием ко всему этому была всего одна фраза:

«Ищите очень внимательно».

Теперь, после нахождения тайника, убийство крыс приблизилось ещё на один шаг. Не теряя времени, он вставил конец меча в щель. И подковырнул какое-то подобие ставень. Потом парень резко остановился, силясь что-то вспомнить, но предстоящие действия вымели все мысли из головы.

ВОрон аккуратно пролез в небольшую дырку и оказался в маленьком помещении.

Поздравляем! Вы обнаружили тайник!

Вы получаете :

+5 очков влияния;

+0,5 к удаче.

«Вот это сюрприз! Наконец-то мои труды вознаградились».

Здесь было немного темновато, поэтому он чуть постоял, ожидая пока привыкнут глаза. Прошло несколько минут, и после того, как его глаза начали различать окружающую обстановку, он осмотрелся по сторонам. Местом, где он стоял, оказалась комната, три на три метра.

ВОрон медленно водил взглядом, пока не обнаружил что-то в углу. Неподалёку стоял маленький сундучок. Сундуки, так же, как и оружие делились на ранги.

«О да! В таких труднодоступных местах наверняка будет что-то хорошее».

Присев возле сундука, он почувствовал странный запах, исходящий от тряпок.

«Что за...»

Эта оказались не тряпки, а одежда, истлевшая от времени, и прикрывала она чьи-то желтоватые кости.

«Как неожиданно...» — Уилл был спокоен, понимая, что это всего лишь игра. Пустые глазницы неизвестного смотрели вдаль, давая понять, что его секреты остались с ним.

ВОрон внимательно осматривал скелет, пытаясь ничего не упустить. На костяшках пальцев мёртвого болталось небольшое кольцо. Оно выглядело совсем обычно. В зажатой руке ВОрон разглядел скомканный клочок бумаги. Больше ничего не было. Медленно стянув кольцо, Уилл применил «осмотр».

« Кольцо сумрака »

Ранг: Алмаз .

Описание:

«Лишь истинный свет развеет тень »;

Кольцо адептов из Ордена теней.

Характеристики:

+14 защита;

+9 сила;

+23 ловкость.

Навык: «Сумеречный шаг».

Активный навык.

Описание: Позволяет игроку исчезать в тенях. В течение этого времени владелец может перемещаться в связанных друг с другом тенях. Его нельзя обнаружить с помощью обычных методов и магии. На него не действуют физические атаки.

Длительность: 2 минуты.

Перезарядка: 90 секунд.

Требования: Нет.

Ограничения: Нет.

«Я действительно счастлив».

Кольцо являлось уникальной вещью и могло уйти минимум за пятьдесят золотых, если его выставить на аукционе.

«Но я же не дурак, чтобы продавать его...»

Каждый персонаж имел возможность носить по три кольца на каждой руке, помимо знака посланника небес. Также кроме возможности ношения ожерелий и медальонов, каждый персонаж имел семь слотов под аксессуары.

Надев кольцо, ВОРОн почувствовал, что не зря остался на своём этаже. Разжав кисть скелета, он аккуратно достал записку, стараясь не порвать. Раскрыв её, он обнаружил, что слова были записаны кровью. Текст оказался размазан, но буквы можно было разобрать. Подойдя к окну, он попытался прочитать, что там написано, но понял, что этот язык ему неизвестен.

Вам предложено задание: «Последняя воля».

Описание: Вы обнаружили мёртвого адепта теней. Его последняя воля так и осталась не услышанной.

Цель: Найдите того, кто поможет вам прочитать письмо, и передайте останки его братству. Отнесите останки и передайте их главе ордена.

Награда: Неизвестна.

Принять? Да/нет

«Почему бы и нет? Пускай и не скоро, но когда-нибудь я же выйду из этой деревни. Теперь сундук!» – Собрав останки, благо инвентарь позволял, он снова развернулся к сундуку и осмотрел его с помощью идентификации.

Сундук

Ранг: Серебро

Состояние: Не заперт .

«И снова повезло. Это даже немного пугает...»

Открыв сундук, Ворон нашёл всего две вещи: компас и кусок карты. Карта была старой, но надписи на ней оказались на понятном языке. На карте был нарисован какой-то маршрут: много стрелок, и кружочком обведён небольшой город в центре Аливийских гор.

Вы нашли карту, ведущую к ордену теней. Не сбейтесь с пути. Это братство не зря называется орденом теней. Они всегда должны скрываться. Лишь избранные смогут найти дорогу.

Компас

Ранг: Серебро.

Особенности: Зачарован.

Описание:

« В тенях найди сокрытый путь.

И разгадай секрет.

В обычной вещи скрыта суть,

Смотри на тень сквозь свет .»

Что-то в этом компасе было не так, но что именно он не мог понять.

«Не то, на что я рассчитывал, но всё же неплохо. И всё это относится к одному заданию. Вполне возможно, что это скрытая цепочка квестов. Плюс, в братстве я, наверное, смогу приобрести нужные для меня навыки. Ведь вор и тень не могут друг без друга. Ха-ха-ха...»

Больше ничего в комнате не нашлось. По центру была небольшая дверь, запертая на висячий замок. Он ещё раз подумал, что эта маленькая комната совсем не вписывается в место. Вскрыв замок с помощью начального набора отмычек, ВОРОн выглянул наружу. Его позиция оказалось прямо над крысой.

«Нет, серьёзно, для каких целей была создана эта комната?»

Глава 7. Давид и Голиаф.

В итоге, перестав об этом думать, он вскинул арбалет и, прицелившись, нажал на спусковой крючок.

-1

Промах.

Промах.

-1

В «Восхождении» монстры делились на несколько рангов: барон, виконт, граф, маркиз и герцог. Монстры без приписки относились к самому низкому рангу.

Получив урон, крыса-переросток заверещала и начала озираться по сторонам.

Промах

-1

Промах

-3

Проскочил критический урон. Цифра на фоне единиц была просто впечатляющей.

После еще одной порции болтов крыса, наконец, сообразила, что стреляют сверху и вперила в ВОРОна свои полные ярости глаза. Фиолетовая дымка в её зрачках за клубилась, но крыса не знала, что делать и уставилась на него.

Пф...

Пф...

Пф...

Болты летели один за другим, и лишь пауза во время перезарядки давала крысе какое-то подобие передышки от этой невероятно раздражающей мелюзги в виде болтов.

Она бегала по комнате, пытаясь избежать выстрелов, но в итоге всё равно возвращалась туда, откуда всё начиналось.

Три часа спустя, её здоровье опустилось до 4700. Непонятно почему, но монстр не регенерировал: то ли из-за проклятия, то ли ещё из-за чего, но ВОРону это было только на пользу.

Если бы она регенерировала, то он бросил бы эту затею ещё в самом начале. Терпение Уилла было железным, и он, не меняя позиции, продолжал обстреливать врага.

Первые три колчана закончились ещё минут двадцать назад и показали неплохой результат. Её кожа уже обвисла, повсюду были лужи крови, а сама крыса была похожа больше на дикобраза, чем на саму себя. При мысли об этом Уилл расплылся в улыбке.

К концу подходил уже пятый колчан, но здоровье крысы всё ещё было в районе 50%. Прошло ещё шесть часов, и даже стальные нервы Уилла начали давать трещину.

17%...

Ещё два часа спустя оно всё же подошло к концу. Крыса протяжно заверещала. Это было не впервой, поэтому вор не обратил внимания, но в этот раз всё было иначе. Умирая, крыса призывала своих сородичей. И пока Уилл продолжал её обстреливать, крысы одна да другой стали появляться в комнате.

Всего их пришло четыре, но с уровнями поменьше.

«Хм... А я уже обдумывал, как я буду выманивать их из подвала, боясь, что моей скорости не хватит для того, чтобы убежать. Спасибо, что помогла».

Выбравшиеся из подвала крысы наблюдали за её смертью, но ничем не могли ей помочь. ВОРона раз за разом стало обволакивать сияние, извещая того о новых уровнях.

Вы получили уровень...

Вы получили уровень...

Вы получили уровень...

Вы получили уровень...

Поздравляем! Вы совершили невозможное!

Вами получен новый титул: « Давид и Голиаф ».

Описание: Вы убили монстра выше вас на 10 уровней!

+4 сила;

+2 выносливость.

... Вами получен новый титул: « Давид и Голиаф II уровень ».

Описание: Вы убили монстра выше вас на 20 уровней!

+5 сила;

+4 выносливость.

... Вами получен новый титул: « Давид и Голиаф III уровень ».

Описание: Вы убили монстра выше вас на 30 уровней!

+6 сила;

+6 выносливость.

... Вами получен новый титул: « Давид и Голиаф IV уровень ».

Описание: Вы убили монстра выше вас на 40 уровней!

+7 сила;

+8 выносливость.

Вы получаете постоянный бонус:

+10 на игнорирование уровня врага.

Вы получаете:

+45 очков влияния.

Поздравляем! Вы первый игрок, убивший монстра, превосходящего Вас более чем на 40 уровней.

Вами получен новый титул: « Без страха » .

Описание: Вы смогли преодолеть колоссальную разницу в силе и выйти из схватки победителем.

Сопротивляемость физическому урону навсегда увеличена: + 12%.

+10 к физическому урону;

+6% к возможности нанести критический урон противнику на 5 и больше уровней выше вашего;

Ваше имя станет известным в ближайших землях и странах.

«За её убийство мне дали 15300 опыта. Мой уровень теперь девятый и чуть больше 50% осталось до десятого. Чем больше разница в уровнях, тем больше опыта. На её убийство ушло около шестнадцати часов. И те самые бонусы за адский труд! Но, оно определённо того стоило, особенно радуется игнорирование уровня. Это самое необходимое на этом этаже».

Впереди его ждало ещё четыре крысы, хоть они были сорокового уровня, это не отменяло того факта, что они будут долго погибать. Раскидав очки, разделив основную их часть между силой и ловкостью и вложив небольшой остаток в энергию, он вернулся в комнату и нажал логаут.

«Надеюсь, крыса не уйдёт на респаун. А хотя...»

Глава 8. Отрываясь ото всех.

Её звали Молли Хоунс. Ей было девятнадцать лет. Её клан «Азартные кости» входил в топ-10 в любой игре, в которую они играли. Последняя игра «Темные врата» не стала исключением. Она была про-игроком и часто занимала списки топ-20.

«Восхождение» была очередной игрой, в которой она вместе со своими друзьями планировала занять место на вершине. Девушка была прирождённым лидером и умела хорошо управлять своим кланом. Результат это прекрасно показывал. У неё не было отбоя от контрактов и спонсоров, а её видео всегда пользовались большой популярностью.

Как и на её друзей — заядлых игроков и профессионалов — «Восхождение» произвело большое впечатление своей безупречной реалистичностью и восхитительной графикой. Первый день побил все рекорды по входу в игру. Толпы новичков слонялись туда-сюда с криками:

— У-вах!

— Как здорово!

— Круто!

— Это, и правда, игра?!

«Азартные кости» выбрали третий этаж для своей основной базы и развели бурную деятельность по прокачке игроков, добыче лута и становлению своего клана. Шёл набор

новичков, расширяя и без того огромное количество членов гильдии.

Тут было тяжелее, чем в других играх. Вещи выпадали очень редко. Деньги и того реже. За день она собрала всего двадцать одну серебряную монету. По сравнению с «Темными воротами» — сущая мелочь. Там за первый день игры, она насобирала пять с половиной золотых. Это многое говорило об игре.

Её именем было Серый кардинал. Девушка вышла из игры и устало закрыла глаза. Показалось, что тут путь на вершину будет очень непрост.

У её семьи был свой бизнес по производству капсул нового поколения, одна из которых как раз стояла в комнате девушки. Заварив чай, она подогнула под себя ноги и уселась за компьютер.

Первым делом проверила рейтинг игроков. Первое место занимал Алый берсерк. Этот ник был знаком Молли: это был главный боец клана «Фортуна». Бывший клан-лидер, позже ушедший с этого поста.

На данный момент он имел четвёртый уровень. За один день набить такое количество опыта мог только он. Молли воюет с их кланом на протяжении трёх последних игр в виртуальной реальности. Места со второго по десятое делили три игрока из её клана и их соперники. Первые дни, правда, ничего не значили, но было неприятно наблюдать за намечающимся разрывом.

Девушка отпила из кружки и перешла на форум, ища что-то новое. Вскоре чай закончился и она, немного подумав, решила лечь спать.

Прошло два дня, она продолжала стабильно изничтожать монстров и решала вопросы гильдии. И после вчерашнего просмотра рейтинга, Алый берсерк, имел пятый уровень.

Сейчас Молли вместе со своей командой находилась в пещерах Рикаль: здесь обитали Угольные богомолы, монстры серого цвета третьего-пятого уровней и, как и следует из названия, очень похожие на богомолов. Это было хорошее место для кача, которое они заняли для себя. Присутствие на первом месте заклятого врага её не радовало, но девушка ничего не могла с этим поделать.

— Эй, Кардинал? — окликнул её лекарь с ником Пленитель. — В рейтинге творится какая-то чертовщина!

Молли нахмурилась, так как не хотела сейчас думать о том, что её враг становится с каждой минутой сильнее.

— Баки, — это было его настоящее имя, — я мониторила рейтинг вчера, что там могло измениться за это время? Алый берсерк получил очередной уровень? — Она даже не обернулась, убивая очередного монстра.

— Да нет! — В его голосе слышалось явственное изумление и невероятный шок. — Это бред

какой-то! Ты только глянь!

— Слушай, клянусь, если это какая-то ерунда, то я отправлю тебя на перерождение. — Серый кардинал уже начала закипать, открывая страницу с рейтингом.

— Какого чёрта?! Д-д-евятый уровень?!

— А я про что говорил!

— Но как это возможно?! Вот же...! Его ник скрыт! Кто это такой?! Он опережает Алого берсерка уже на четыре уровня! Три дня только прошло!

— Да я сам ничего не пойму...

В шоке была не только она. Все игроки, увидевшие цифру уровня анонимного игрока, застывали на пару минут, пытаясь понять, что происходит. На форумах уже поднялся шум с требованием к администрации игры наказать наглого читера. Алый берсерк, никогда не смотревший на рейтинг и качавшийся отдельно, тоже не стал исключением, когда получил сообщение.

— Воу, друг, ты видел рейтинг?

— Нет, зачем мне на него смотреть? — Парень про себя улыбнулся, думая, что товарищ хочет его похвалить. — Ты же знаешь, что я всегда быстро качаюсь. — Он даже подумать не мог, что его слова звучали бы как-то неуместно.

— Э-э... Думаю, тебе для начала стоит глянуть на рейтинг. Тебя подвинули.

— Ты же шутишь?

— Просто глянь.

Алый берсерк заинтересованный поведением своего друга, по совместительству заместитель лидера клана, не стал откладывать это дело в долгий ящик. После того, как он увидел уровень таинственного игрока, мысли на несколько мгновений покинули голову. А потом...

«Какого чёрта?! Вы что, издеваетесь?!»

— Эй, что это значит? Кто смог так взлететь?

— Не знаю, друг...

•

○ *

Три дня спустя после убийства первой крысы, Уилл уже поднялся до четырнадцатого уровня. Он не знал, что стал предметом обсуждения, так как ещё в самом начале игры отключил

возможность показывать своё имя в рейтинге. Он собирался работать тихо и не привлекать ненужного внимания, мало ли что.

Вернувшись в игру, ВОрон обнаружил, что крыса всё-таки возродилась. Это его одновременно обрадовало и заставило отписаться Паку с просьбой переслать ему пачки болтов на десять серебряных. С уроном от света, святой магии или огня.

«Идите к папочке! Хе-хе».

Пусть это и было однообразно, но его сердце переполняло ожидание от убийства всех этих монстров внизу. Лут, оставшийся от убийства первой крысы, лежал на месте.

Он выглядел как небольшой плотный мешок. Парня интересовало, сколько уровней он поднимет, будут ли ещё титулы, и хватит ли уровней к концу их истребления для выхода за просторы деревни? Уилл думал об этом, продолжая стрелять и перезаряжать арбалет. Благодаря игнорированию уровней, поднятым статам, а также смене болтов, его урон порой достигал высокого значения.

Самое максимальное, что он нанес, было «21». Щелчок. Болты, не меняя цели, летят к окровавленному монстру и впиваются в его кожу. Крыса верещит, и её подруги не отстают от неё. Да, те монстры, что выбежали тогда после смерти, не стали спускаться назад.

-12

Промах

Промах

-11

Спустя четыре с половиной часа, шкала её здоровья показывала.

Имя: Проклятая крыса

Уровень : 40

Здоровье: 781/4600

Это была четвертая по счету крыса, которую он убивал за эти дни. Урон хоть и повысился, но всё равно количество их очков жизни было невероятно велико для его уровня. Как и сказал Олдак, святая магия и магия света наносили дополнительный урон проклятым тварям.

Поэтому количество болтов, потраченных на них, было гораздо меньше обычного. Огонь так же неплохо сносил им здоровье, иногда даже на несколько секунд поджигая жертву. И чем выше становился его уровень, тем дольше висел ДОТ от огня. Размеренная атака продолжалась, и спустя полтора часа крыса издала свой последний вздох и покинула их

компанию...

Вы получили уровень...

ВОРон получил пятнадцатый уровень и потратил на её убийство около десяти часов. Титулов пока больше не давали, но он не расстраивался. Пак прислал достаточно колчанов с болтами, поэтому охота будет продолжаться до тех пор, пока он не сможет за один день убить сразу всех крыс. Иначе, до лута ему не добраться. Посмотрев на встроенные часы, ВОРон не стал продолжать и, покинув игру, устроился с едой за компьютером.

Тема : Кто этот игрок?

Калибр : Клан «Истинный покой» приглашает к себе игрока с первой строчки рейтинга.

Вечность: Клан «Истинный покой» — отстой! Мы ждём тебя в нашем клане «Истинный хаос». Можешь связаться с нами в любое время.

Просто парень: Эй, хватит флудить в теме! Мне просто интересно, кто этот парень. Может кто-то видел, где он качается?

Яркая вспышка: Ты идиот, как ты его узнаешь, если его имя скрыто?

Колесо: Ага. Чё, к каждому будешь подходить и сканировать на уровень? А-ха-ха. Удачи ЛОЛ.

- - *

Тем, подобной этой, но с другими названиями было около двадцати, и Уилл, заинтересованный вокруг чего такая шумиха, зашел на страницу рейтинга игры. Булочка, которую он ел, замерла на полдороге ко рту.

Первым был неизвестный игрок пятнадцатого уровня с семьюдесятью пятью очками влияния. Второе занимал Альый берсерк одиннадцатого уровня и сорока двумя очками влияния. На третьем был игрок с забавным именем Отчаянный убийца одиннадцатого уровня и тридцатью тремя очками влияния.

«Оу...» — всё, что мог подумать Уилл. Он понял по уровню и очкам влияния, что неизвестный игрок — это и есть он. Пожав плечами, он продолжил поглощать еду и листать форму в поисках чего-нибудь новенького.

Глава 9. Страшный враг.

Всю следующую неделю Уилл продолжал убивать и убивать возрождающихся крыс. Он был уже тридцатого уровня. Теперь монстры умирали за три, три с половиной часа. Когда умерла десятая по счету, он получил сообщение:

Поздравляем! Вы получили титул « Грозный враг » .

Описание:

Сильные монстры стали вас опасаться. При вашем приближении высокоуровневые монстры автоматически уменьшают свой радиус территории, на которой они могут на вас напасть на 5%.

+2% от основного урона к атаке против монстров, превышающих ваш уровень на 10 и более.

И он, наконец, был близок убийству последней крысы. У неё осталось около 7% жизни. Пол склада был покрыт кровью, кусками плоти с облезлой шерстью и тринадцатью мешками от исчезнувших трупов крыс. Но вот проклятая крыса издала последний вздох и завалилась набок.

Ворон облегчённо вздохнул и собирался уже выпрыгнуть из дверцы, когда на складе стало ощущаться присутствие какого-то злобного существа. Его аура настигла Уилла, и тот сосредоточился на поиске источника. Несколько минут ничего не происходило. Но тут парень услышал противный скрежет.

Задаваясь вопросом, что могло воспроизводить такие звуки, он быстро получил ответ. Из открытого подвала в центр склада вылезла огромная крыса. Она была ростом около трех метров. Фиолетовый дым излучали не только её глаза, он сочился из всего тела. Крупные когти наводили на не очень утешительные мысли о том, что будет, если под них попасть. И внушали инстинктивный страх.

На пару мгновений Уилл забыл, что находится в игре. Крыса провела когтями по полу, и он снова услышал этот скрежет. Разворотив проход, монстр остановился посреди склада и, приняв себя, медленно повернул голову в сторону Уилла.

«Вот чёрт ...»

Рефлексы сработали быстрее, чем мозг. Заряженный арбалет тут же выстрелил в босса, и разбойник откатился назад в комнатку. Аккуратно высунув голову, он применил «осмотр».

Имя: Вожак стаи (Виконт)

Уровень : 51

Здоровье: ???

«Это плохо. Если я сейчас уйду, то возродятся ли крысы? И останется ли здесь этот босс?»

В том, что это босс, сомневаться не приходилось. Приставка с надписью «виконт», давала понять, что это не обычный моб.

Плюс аура проклятия покрывала всё его тело. Какие возможности есть у этого вожака,

проверить очень не хотелось. ВОРон собрался с мыслями, обдумывая свои действия, но его прервал удар в стену тайника. Вибрация была такой, что его слегка подкинуло.

«Что происходит?»

Он снова глянул вниз и чуть не пожалел об этом. Вожак, не ожидая Уилла, стал бить по его укрытию своим хвостом, который, словно кнут, хлестал стены убежища. Парень не знал, как долго те протянут, поэтому взвёл арбалет и начал методично обстреливать гиганта. Крыса, не останавливаясь, старалась попасть по наглomu человеку, но её удары попадали лишь в стены.

Промах

Промах

Промах

-14

Сработал эффект от последнего выстрела и дезориентировал вожака. Пока он мотал головой, ВОРон продолжал обстрел. Как бы сильно не бил вожак по стенам, они трещали, вибрировали, но продолжали стоически переносить удары. Уилл, решивший, что так и будет продолжаться, вскоре об этом пожалел.

Пять часов продолжалась их битва на выносливость. Разбойник высовывался лишь для того, чтобы, выстрелив, моментально залезть обратно. Прицел постоянно сбивался, и частые промахи лишали всякой надежды убить монстра. И вот, когда он в очередной раз спрятался в комнатку, по полу хлестнул удар, и спустя секунды раздался треск.

Понимая, что ничего хорошего не предвидится, он побежал к лестнице, приставленной к окошечку. Когда комната обвалилась, он уже вылез наружу и болтался на лестнице, наблюдая, как злобная морда вожака склоняется над обвалившимися досками. Тот снова повёл носом и тут увидел разбойника.

Пару секунд они смотрели друг на друга. Уилл думал, что вожак будет стоять и дальше, но тут же понял, что недооценил врага. Крыса помчалась к выходу, явно намереваясь обогнуть склад и добраться до противника. Сообразив, что ничем хорошим это не кончится, Уилл пулей стал забираться на крышу. Благодаря тому, что лестница изначально была сконструирована с выходом как раз туда, проблем с этим не возникло.

Он взбирался как можно быстрее, но, когда оставалось несколько перекладин до вершины, почувствовал, что лестницу резко подбросило, и она начала заваливаться в сторону. В голову пришла мысль, что монстр, видимо, не смог на скорости затормозить и просто влетел в неё со всего маху. Уилл, не теряя времени, оттолкнулся ногами от ступеньки и зацепился за край крыши.

Подтянувшись, он понял, что был на волосок от смерти. Лестница валялась внизу, было

видно, что ей досталось неслабо. Вожак же стоял и смотрел на ускользнувшую от него добычу.

Глава 10. Проклятый осколок.

Арка: «Знакомство с хоргами»

Уилл отодвинулся чуть дальше от края крыши, не теряя вожака из виду. Тот никуда не уходил, что было довольно странно. Взвесив все за и против, ВОРОн решил, что тут ему уже точно ничего не грозит, монстр был на виду, а значит, пора приниматься за дело. Поменяв болты на те, что наносили урон святой магией, он начал обстрел.

-15

Промах

-13

Промах

Вожак крыс дёрнулся и отбежал на несколько метров. Но болты вновь настигли его. Он снова отбежал в другую сторону, но и там ему не было спасения. Время шло, болты преследовали монстра, неся ему боль и с каждым выстрелом приближая его к смерти. Уилл так и не видел уровень его здоровья. Поэтому ничего не оставалось, кроме как продолжать стрелять.

Прошло десять часов, он уже успел сменить двенадцать связок. Эта неизвестность, не давала ему возможности хоть на минуту расслабиться. Постоянное напряжение стало сказываться на скорости и меткости.

Промах

Промах

Промах

-10

ВОРОну даже начало казаться, что его руки затекли. Рассматривая мишень в прицел, он жал на курок и перезаряжал, жал на курок и снова перезаряжал. Он напоминал конвейер по поставке болтов тело вожака. Но всё когда-нибудь заканчивается, закончилось и это. Вожак затрясся, полыхнул фиолетовым пламенем и замер. Их его тела обильно начала течь кровь, и несколько секунд спустя он завалился на бок.

Вы получили уровень...

Вы получили уровень...

Вы получили уровень...

Поздравляем! Вы совершили невозможное! Вы – первый игрок в истории этого мира, победивший Виконта своими силами.

Вы получаете титул « Падение титана » .

+4 к удаче;

+7% к урону против монстров класса виконт;

+10% к защите против монстров класса виконт;

+3% к возможности получить уникальную вещь с тела монстров класса виконт.

Навык « Под прицелом » перешёл на следующий ранг « Подмастерье » . Возможность нанести критический урон оружием дальнего боя +4%.

«Ого! Три уровня! Плюс четыре к удаче? Ну хотя правда, без удачи бы тут дело не обошлось. Если бы не длинная лестница, я бы однозначно умер», – подумав об этом, он наконец приступил к любимому делу всех геймеров: сборанию лута.

Прыжок с крыши снял 7% здоровья и повесил дебафф в виде растяжения стопы, сроком на четыре часа. Теперь ВОРОн знал, что прыгать с такой высоты не стоит, если он будет от кого-нибудь убегать.

Первым был Вожак. Обшарив его тело, которое ещё не исчезло, он пошёл на склад, там, недолго думая, обобрал все мешки и, покинув его, вышел из игры. Спать. Всё, чего он хотел — это лечь в кровать и поскорее уснуть. Слишком долго он убивал крыс и этого внезапно появившегося вожака. В итоге проспал весь следующий день и проснулся только к утру. Поев и умывшись, Уилл, наконец, пришёл в себя. Работа ждала.

Он вошёл в игру и первым делом принялся осматривать добытые трофеи. С обычных крыс выпали зубы, кости, черепа, застывшие, словно рубины, капли проклятой крови в количестве двух штук, несколько десятков серебряных монет, одна вещь серебряного ранга и одна золотого, плюс редкий рецепт «Аура проклятия».

«Капля проклятой крови»

Ранг: Редкий

Описание: Алхимический реагент.

Рецепт: «Аура проклятия»

Ранг: Редкий

Описание: Позволяет создать зелье, накладывающее на выпившего его, ауру проклятия. Накладывает проклятие на атакующего врага.

Эффекты Ауры:

- 20% замедление;

- 13% физический и магический урон.

Длительность: 3 минуты.

Две вещи, выпавшие с вожака, имели ограничения на сороковой уровень. Вещь, что была на войне, ему явно не подходила, но зато очень подходила для продажи. А вот вторая была как раз для него.

« Кинжал полёта »

Ранг: Золото

Описание: Кинжал, выкованный гномом Саларом для известного разбойника юга, но тот так и не явился за своим заказом.

Требования: Уровень 40.

Характеристики :

Урон 106-158;

+18% к уклонению;

+24% возможность оглушить врага на 5 сек;

+3% к возможности убить врага с одного удара при атаке со спины.

Навык: « Меткий бросок » , активный, позволяет владельцу бросить кинжал во врага, не боясь потерять его. Кинжал возвращается в руку владельца.

Урон 103-135;

Дальность: 10 метров.

Перезарядка: 5 минут.

Ограничения: Разбойник.

И последним предметом был мутный фиолетовый камень, от которого исходила злая энергия. Идентификация.

«Проклятый осколок»

Ранг: Уникальный

Описание: Этот осколок, всего лишь часть чего-то большего. Найдите того, кто сможет вам рассказать об этом.

Вам предложена скрытая цепочка заданий: «Секрет осколков».

Описание: Отыщите того, кто расскажет вам правду.

Награда:

1000 опыта;

Уникальная книга навыка.

Принять? Да/Нет

Скрытые задания являлись вторыми по важности после эпических. Они давали большое количество опыта, уникальные навыки и предметы. Поэтому отказываться от того, что потенциально могло принести неплохой доход, ВОРон точно не собирался. И он подтвердил задание. Правда, и задания, где неизвестно как искать ответы, были невероятно трудными, но он здесь надолго.

Глава 11. Поиски.

Молли Хоунс вместе со своими приближенными соклановцами сидела внутри небольшого здания. Они арендовали его общими усилиями за очень большие деньги, купить же себе здание пока никто не мог себе позволить. Обмен внутриигровой валюты на реальную пока не ввели, и никто не знал, будут ли вообще это делать: разработчики пока держали это в секрете.

Поэтому это и далось им так тяжело. Все находившиеся внутри имели хмурый вид. В комнате стояла тишина, так что можно было бы услышать, как упадёт иголка. Люди были напряжены лишь из-за одного. Уникальный квест.

Один из них случайно выполнил условия для его получения, но задание было невероятно трудно. Где-то на каком-то этаже нужно было найти человека по имени Рикки Армаструс.

Старый волшебник, который сможет указать им путь к закрытой пещере. Без его наводки, найти её будет просто невозможно. В этой пещере, судя по заданию, стоит кувшин, который некогда принадлежал одному из девяти рыцарей света.

Район поиска был настолько огромен, что ничего не оставалось, кроме как сжать кулаки от бессилия.

— Так, хватит! В любом случае, этот квест уже никто не получит. Уникальные квесты одноразовые, значит, мы будем просто терпеливо искать. Ни к чему тратить время на раздумья. Хамелеон, — Серый кардинал обратилась к игроку, получившему квест: — Ты понял? Повышай уровень... — Тут она споткнулась, вспомнив увиденный недавно рейтинг.

— Да-а... — протянул кто-то, поняв, почему их кланлидер замолчала.

— Ты вспомнила этого неизвестного, да, Кардинал?

Всё верно, она вспомнила этого загадочного игрока. Когда она увидела, как он пронесется через уровни, у неё чуть кружка не выпала из рук. Буквально на её глазах, он получил три уровня!

«Это кого надо убить, чтобы перепало столько опыта? Это же не шутки какие». — При всем при этом, он явно играл в одиночку. Так как только его уровни поднимались подобно какому-то дракону.

— Чтоб его! — не стала опровергать его слова Молли. — Кто-нибудь может мне объяснить, как это возможно? У меня единственной мыслью было только то, что он как-то смог убить монстра гораздо, гора-аздо выше себя по уровню.

Сосредоточенные лица были ей ответом. Он отрывался от всех, просто на невероятной скорости. Тридцатый уровень... Алый берсерк имел всего лишь девятнадцатый, а они находились на пятнадцатом-шестнадцатом. Это было беспрецедентно.

— В общем, я решила. Тот, кто найдёт мне этого игрока, получит от меня любую вещь, оружие, книгу навыка, самого высшего ранга. Доказательством должно служить видео. Тейнерк, передай это всему клану. — Она сделала небольшую паузу, задумавшись, а затем продолжила: — На сегодня все решили, и ещё, кто-нибудь получал новости о ключе?

— Нет, форум чист, никаких видео и даже комментариев, у нас есть те, кто шерстит форумы на наличие любого упоминания о нем.

— Ясно, пускай продолжают. Мы должны быть первыми. На сегодня закончим. Как будет что новое, соберёмся снова.

Все разошлись, осталось лишь Каталия — её подруга, играющая за разбойника.

— Молли, с тобой всё порядке? — Она мило улыбнулась, потрепав подругу по плечу.

— Угу. — Когда они оставались наедине, она всегда превращалась в простую девушку, за которой не стоял клан, богатые родители и отличные связи. Она оставалась такой благодаря её подруге детства, которую в реальности звали Катрин. — А почему ты спрашиваешь?

— Ну-у, мне кажется ты слишком озабочена этим игроком. Ты хочешь его завербовать?

— Конечно. — В её глазах плескалась решимость: — Я хочу, чтобы он играл за наш клан. Ты

же знаешь, как на самом деле важны талантливые игроки. С ним мы сможем обогнать всех.

— Может, ему просто повезло.

— Не узнаем, пока не найдём его.

— А что ты можешь ему предложить? Думаю, к тому моменту, как мы его найдём, отрыв будет... даже боюсь представить какой.

— Пока не знаю...

Глава 12. Поход за стены.

Ворон закончил рассматривать вещи и, глянув на количество денег, удивлённо вскинул брови. Там лежало тридцать семь золотых монет и двенадцать серебряных с медной мелочью. Видимо, они выпали с вожака. Это было очень хорошо. Парень сразу написал Паку, напоминая насчёт книг навыков для его класса и, что он готов заплатить двойную цену, если навык будет хорошим, после чего открыл окно характеристики.

С момента получения второго навыка, он так и не разучивал новые. У него накопилось целых пять очков.

Одно очко он вкинул в «стелс», повысив его до следующего уровня, второе в «уклонение». Два очка вложил в «парирование». И последнее оставил на потом.

« Уклонение »

Пассивный навык : Ученик

Описание: Увеличивает чувство опасности и даёт шанс уклониться от вражеской атаки:

+2 восприятие.

Ограничения: Нет.

« Парирование »

Активный навык : Подмастерье

Описание: Парирование атаки оппонента вашим оружием.

Затрата энергии: 25.

Перезарядка: 15 сек.

Ограничения: Нет.

« Невидимость »

Активный навык : Подмастерье

Описание: Накладывает на персонажа невидимость. В случае атаки эффект спадает.

Затраты энергии: 20.

Длительность: 45 секунд.

Перезарядка: 6 секунд.

Ограничения: Разбойник, Вор, Призрачный демон.

Закончив с распределением характеристик, Уилл направился сдавать квест. Олдак всё так же пил в таверне, поэтому найти его не составило труда.

Узнав, что ВОРон избавился от крыс, и увидев предъявленные черепа, он яростно затряс его руку, безостановочно благодаря.

— Спасибо вам, воин, не знаю, что бы случилось, если бы вы не взялись за это задание. Судя по количеству черепов, их там было много.

— Четырнадцать, если быть точным. — Уилл специально это выделил, чтобы ему выплатили обещанную сумму. — И кстати, я выяснил, что искали монстры. Вам это знакомо?

ВОРон достал из кольца фиолетовый камень, который сейчас не излучал никаких эманаций.

— Да. Этот камень принёс мой отец года два назад. Нашёл его в каком-то путешествии. Он у меня искатель приключений, как вы. — Видно было, что Олдак гордится своим отцом.

— Так он вам сказал, что это за камень? Или хотя бы где его нашёл?

— Хм... Нет, он не рассказывал, что это такое, но я точно помню, как он говорил о месте, где был найден камень. Ущелье Вальда.

— Ущелье Вальда? Вы знаете, где это?

— Единственное что я знаю, так это то, что оно где-то на севере. Кстати, держите обещанную награду. Меч, что я вам дал, можете так же оставить себе. И спасибо, что нашли причину всего этого, мне, конечно, жаль отдавать то, что принес мой отец, но я не хочу, чтобы это вновь повторилось.

Поздравляем! Задание "Уничтожить крыс " выполнено.

Награды:

+ 10000 XP + 200XP (бонус "Первооткрыватель");

+ 28 золотых.

Дополнительное задание – узнать причину – выполнено.

Награды:

+ 5500 XP + 200XP (бонус “Первооткрыватель”);

+ проклятый осколок.

Полученный опыт обрадовал Уилла.

— Спасибо. Был рад помочь. Ну, я пошёл.

— До свидания, посланник небес.

Уилл, собиравшийся выходить, притормозил и обернулся к мужчине.

— Так вы знали, кто я?

— Любой ребёнок знает пророчество. Вы думаете, почему я не удивился, когда вы мне тут черепа стали из воздуха доставать. Но хотите моё мнение?

— Я слушаю.

— Не стоит открывать врата. Боги бы не стали напрасно жертвовать собой... Удачной вам дороги.

— Спасибо. — Уилл пошёл на выход, не сильно обеспокоенный мнением Олдака. Его путь лежал в местную библиотеку. ВОРону нужна была карта и, желательно, как можно больше, чтобы сравнить рисунок с кусочком карты, на котором были изображены нужные ему горы.

Библиотека стояла недалеко от центральной площади. Каменное двухэтажное здание, покрытое фресками. Внутри находился молодой паренёк, который что-то читал за стойкой.

— Добрый день.

— А? А-а? Посетитель? — Его глаза на мгновение выразили явное удивление, но он быстро пришёл в себя. — Кхм, извините, не ожидал. Чем могу вам помочь?

— Мне нужна подробная карта земель. Или хотя бы та часть, где расположены Аливийские горы. Ах да, и ущелье Вальда.

— Так-так, я сейчас, можете пока присесть. Как вас зовут?

— Белый ВОРон. — Уилл не стал скрывать имя, это было ни к чему.

— Любопытное имя у вас, посланник. Как давно вы появились? — Его голос доносился со

второго этажа, где он искал подходящую карту.

— Чуть меньше двух недель, а что?

— Значит, отсчёт пошёл...

— Отсчёт до чего?

— До открытия врат, конечно же. Вы ведь не один пришли?

— Вы правы, нас много.

— Та-ак, вот нужная вам карта, — паренёк нёс скрученный в трубочку пергамент и, поравнявшись с Уиллом, протянул её. — Вы уже начали искать ключ?

— А вы знаете, где он?

— Если бы, — слабо улыбнулся парень. — Меня, кстати, зовут Драк. И можете обращаться ко мне по-простому.

— Я запомню. — Уилл рассматривал карту. На ней была изображена восточная часть континента. — Может, поможешь мне, Драк? А то я так долго буду искать.

— А что тут искать, вот Аливийские горы, а вот ущелье Вальда. — Он быстро ткнул пальцем в изображённые возле небольшого озера горы и в ущелье, расположенное в противоположной стороне от этих самых гор.

«Горы или ущелье? Знать бы какой там уровень у обитателей».

— Скажи, ты что-нибудь знаешь о городе, расположенном в этих горах?

— Городе? Там отродясь не было города.

«Ясно, братство адептов тени значит. Они хорошо постарались скрыть информацию о себе».

— Спасибо тебе и пока.

— Рад был помочь. Заходи если что, — Драк махнул рукой и вновь погрузился в чтение.

Ворон вышел из библиотеки и направился к доске объявлений. Теперь он мог попробовать выйти за стены и разузнать, что там да как.

Насколько он понял, задание на крыс было одноразовым, так как запроса на их убийство больше не появлялось. И, судя по движениям возле склада, работа там кипит, а значит — крыс явно больше не осталось.

Он взял несколько заданий, которые не выглядели слишком уж страшно и, пройдясь по

заказчикам, подтвердил их. Ему нужно было убить десять диких лигров, он не знал, кто это, но за их бивни давали по три золотых за штуку. Второе задание заключалось в поиске прозрачной паутины, что плели местные пауки. Платили тоже хорошо. Третье заключалось в сборе трав. Конечный пункт всех трёх миссий был лес Таргада.

Глава 13. Таинственный охотник

Прежде чем выйти из деревни, ВОРон наконец-то проверил, как работает навык сумеречный шаг. В битве с крысами, ему как-то не нашлось применения поэтому, зайдя в небольшой переулок, он активировал навык.

Его тело расплылось и будто впиталось в ближайшую тень. Мир вокруг стал серым, словно на всё наложили некий фильтр.

Уилл стал блеклой формой самого себя. Он передвигался от тени к тени. Скорость была очень медленной, но этот сумеречный шаг в плане скрытности явно превосходил «стелс». В голове ВОРона появилась идея. Возможно ли с помощью тени двигаться вверх? Ведь в описании навыка не было сказано о плоскости перемещений.

Посмотрев на ближайшую стену, как раз укрытую тенью, он тут же двинулся к ней. Это действительно сработало, он, будто прилип к стене ногами, и ловко забрался наверх. В этот момент действие навыка закончилось, и его вышвырнуло из серого мира. С непривычки мозг на несколько секунд не воспринимал цветную картинку, но всё быстро пришло в норму.

«Это открывает новые возможности. Ха-ха...»

Поэкспериментировав с приобретением, Уилл вышел из деревни. Лес располагался в двух километрах от Скиавры, но он пока не собирался в него идти – чувствовал, что, на данный момент, ему это не по силам. И так, как с крысами, ему вряд ли ещё когда повезёт. Кругом были видны местные немногочисленные монстры.

Они передвигались маленькими группами по три-четыре особи. Ближайшими к нему были монстры, очень похожие на козлов. Только их рога были сильно закручены и выпирали вперёд, словно выставленные пики. Шерсть была чёрной, и каждый их шаг сопровождался мелкой вибрацией земли. Сложно представить, с какой силой нужно ударить по земле, чтобы она так задрожала. ВОРон нервно сглотнул, после того как применил «осмотр».

Имя: Молотобоец

Уровень : 48

Здоровье: 7400

Уилла не радовало такое малое количество здоровья. Наоборот, это значило, что убить его будет не так просто как крыс. Если бы он попробовал поохотиться на молотобойцев так же, как на грызунов, то они с вероятностью в 99% разнесли бы склад. Обойдя их по кругу, он стал искать более безопасные цели.

Имя: Скользящий червь

Уровень : 49

Здоровье: 8300

...

Имя: Искристый змей

Уровень : 52

Здоровье: 9000

Имя: Дымчатый пёс

Уровень : 63

Здоровье: 10200

Поиски подходящего противника так и не увенчались успехом. Иногда чудом избегая их, иногда прячась в «стелсе» или используя «сумеречный шаг», он наконец наткнулся на спокойных, вроде как собак. Хотя уровень, конечно, пугал. Выглядели животные как обычные собаки, за исключением состава их тел.

Как и писалось в название, они состояли из густого жёлтого дыма и были под два метра ростом. Их глаза поблёскивали ярким зелёным светом. Два пса патрулировали вокруг большого озера, в центре которого стоял невысокий домик. Он был в сорока метрах от Уилла.

Вкупе со сторожевыми собаками складывалось ощущение, что тут живёт совсем не обычный персонаж. Раздумывая над тем, стоит ли опасаться собак или нет, он наблюдал за домом.

Благодаря часто умирающим игрокам, все остальные знали, что в этой игре смерть вешает на персонажа довольно мерзкие дебаффы продолжительностью на семь часов и лишает при этом 40% от набранного за последний уровень опыта.

Из-за солнца вокруг не было длинных теней, с помощью которых он мог бы избежать собак, поэтому он стоял и думал: стоит ли идти в подозрительный дом или лучше поразмышлять о том, кого охраняют эти создания. Уровень у него был небольшой по сравнению с местными, поэтому Уилл уже собирался возвращаться назад, когда его мысли сбила открывающаяся дверь.

На порог вышел взрослый крепкий мужчина в добротной сделанной охотничьей одежде. В его руках был большой таз с каким-то непонятным содержимым. Он громко свистнул, поставив ёмкость у дверей, и собаки, патрулирующие озеро, быстро побежали к нему прямо по воде.

«Что это?!»

На их место из пристройки выбежал другой пёс неизвестного уровня и принялся степенно расхаживать, давая понять любому путнику, что мимо него не пройдёшь. Уилл решил, что стоять и ничего не делать, глупо, и, набрав побольше воздуха в грудь, крикнул мужчине.

— Эй! Здравствуйте!

Тот глянул в его сторону и, немного помолчав, махнул рукой, заходя в дом.

Ворон стал медленно двигаться к крыльцу, надеясь, что столь странный хозяин не передумает и не прикажет своим псам избавиться от незваного гостя.

Собака, до этого ходившая по только ей понятной траектории, остановилась и внимательно смотрела на него. Дом мужчины становился всё ближе. К нему вёл узкий деревянный мост. Видимо, он бегать по воде не умел. Что ж, хоть что-то нормально в этом месте.

Проходя мимо двух псов, что стояли возле тары, он увидел в ней кости и мясо каких-то монстров.

В доме оказалось уютно и тепло. Горел камин, но дыма не было, словно его что-то всасывало. Видимо, магия, не позволяющая кому-либо увидеть его издалека.

По стенам были развешаны черепа разных монстров. Мужчина сидел в кресле и гладил ещё одного пса. Точнее не гладил, а погрузил свою руку прямо в него. По сравнению с теми, что были возле озера, этот выглядел гораздо мощнее. Пёс лежал возле кресла в расслабленной позе, но парень видел, что животному будет не трудно его убить, если он обидит хозяина.

— Ну? Так и будешь молчать? Чего хотел? — Голос был безэмоциональный, видимо, его обладатель не любитель гостей.

— Узнать кое-что.

— Почему я живу в центре озера, а меня охраняют собаки? Почему они могут бегать по воде? Что я делаю здесь один? Что-то в этом роде?

— Нет, это ваше дело, и я не собираюсь лезть к вам в душу.

— Вот как? Из-за вас грядут большие перемены, и мне некогда отвлекаться на любопытство каждого путника.

— Тогда зачем пригласили меня в дом? — Уилл не мог понять ход его мыслей.

— Увидел кольцо на твоей руке.

«На таком расстоянии?»

— Ясно. Я хочу предложить обмен. Я могу помочь тебе подготовиться к переменам, а ты ответишь мне на вопросы.

Охотник призадумался, смотря на Уилла. В его взгляде сквозило сомнение и недоверие. В конце концов, он вздохнул и ответил:

— Как тебя зовут, посланник?

— Белый Ворон, а вас?

— Моё имя тебе не стоит знать.

Подумав, Уилл пожал плечами и применил «осмотр».

Глава 14. Испытание.

Имя: ???

Уровень: ???

Здоровье: ???

«Это что за чудовище?!» — ВОРОН не смог сохранить невозмутимость, и на лице его отразилось недоумение.

— Эй! — Глаза мужчины внезапно почернели, и аура, исходящая от него, будто горой придавила юношу, поставив его на колени. Собака, лежавшая секунду назад у кресла незнакомца, уже скалилась возле его лица. С её пасти стекал плотный зелёный дым.

— Не стоит злить гостеприимного хозяина! — Разозлённый голос мужчины, как и его аура, не позволял даже шелохнуться.

Уилл стал как никогда серьёзен. Реальность происходящего выбила из него чувство, что парень находится в игре. Он не мог позволить своему телу стоять на коленях. Никогда! Разбойник, будто находясь под тяжёлым грузом, боролся с давлением. Из носа, а потом из глаз брызнула и закапала на пол кровь.

«Боже!!! Почему так больно?!»

Последнее, что он увидел сквозь боль — это, на доли секунды мелькнувшее, имя. Стало темно. И перед ним выскочило системное сообщение.

Внимание. Оказываемое давление лишило вас глаз от перегрузки. Длительность эффекта 12 часов. Попытки продолжить сопротивление увеличат травмы. Возможна смерть.

— А-а-а.

Он чувствовал, как лопнули его глаза, но из упрямства продолжал пытаться встать на ноги. Миллиметр за миллиметром. Никогда он не преклонялся ни перед кем. Его гордость не позволяла делать этого даже в вымышленной игре. Уилл был готов на многое ради возможности заработать денег. Мыть полы, убирать улицы или прислуживать богатым. Но принципы, возвращённые и подпитываемые в нем отцом, укоренились в сердце так прочно, что даже будь он в беспамятстве, тело само будет противиться этому.

«Это всего лишь иллюзия! Это всё не правда!» — он твердил это словно мантру, находясь в постоянном умственном напряжении.

- 300

Вам нанесён ментальный удар.

- 300

Вам нанесён ментальный удар.

- 300

Вам нанесён ментальный удар.

— Ра-агх!!!

Сообщения начали всплывать одно за другим. Уилл закричал от боли. Ему казалось, что в его голову впиваются раскалённые спицы. Где-то на уровне подсознания он понимал, что уже давно должен был умереть и возродиться в деревне. Числа, всплывающие в сообщениях, давно превысили порог его здоровья, но почему-то попытка продолжалась. Он, словно заведённый, медленно поднимался, получая сообщения одно ужасней другого.

Внимание. Оказываемое давление, лишило вас слуха от перегрузки. Длительность эффекта 16 часов. Попытки продолжить сопротивление увеличат травмы. Возможна смерть.

— Твою мать!!!

Он не понимал, зачем это делает. Почему не сдаётся. Боль была невыносимой и терзала его сознание. Это всего лишь игра, и никто из реальных людей не увидит его на коленях ни перед кем, но душа пылала в ярости от мысли, что какой-то набор цифрового кода пытается сделать то, что не смогли многие за все годы его жизни.

«Это просто фантомные боли, со мной всё в порядке, со мной всё в поря-а-а-а...»

Уилл не знал, сколько это длилось. Порой казалось, что всего лишь минуту, а через мгновение процесс растягивался на недели. Время сжималось и пружинило, меняя течение то в одну, то в другую сторону. Мысль бросить всё и упасть, уже не раз приходила ему в голову, но какое-то животное желание оставаться не подвластным никому тянуло его вверх.

Со временем парень стал слышать голос. Мягкий, убаюкивающий. Тот голос, которому лишь раз услышав, уже хочется верить. Он не предаст. Голос, до боли напоминавший отца в детстве.

«Падай! Падай... хватит бороться, сын, прекрати это и всё закончится. Зачем причинять себе боль? Зачем страдать? Подумай о сестре, неужели ты умрёшь и оставишь её одну? Упади, упади на колени... И всё вернётся на свои места».

«Что, чёрт возьми, это за игра?!»

— Нет!

Отец бы никогда не попросил об этом. Он мог поверить, что всё происходящее сейчас происходит на самом деле, он мог поверить, что земля скоро сойдёт с орбиты. Он мог даже поверить, что его мечта обеспечить своей семье хорошее будущее никогда не сбудется. Но во что он поверить не мог — это в то, что отец скажет ему встать на колени. Попросит его сдаться и бросить борьбу.

В конце концов, он смог выпрямиться. Он уже получил сообщение, что ноги сломаны, сухожилия порваны и, по сути, стоять он просто не мог. ВОРон не знал, но так оно и было. Его тело уже давно лежало, всё в крови, с торчащими наружу костями. Всё, что он чувствовал, вся эта борьба происходила в его голове. Благодаря капсуле, мозг воспринимал ту информацию, которую считал истинной.

И когда Уилл смог встать, всё это наваждение внезапно закончилось. Он понял, что лежит на полу. Шкала здоровья остановилась на 5%, но глаза, слух и прочие травмы на самом деле присутствовали.

Внимание! Скрытое событие: «Испытание Стража» пройдено! Вы совершили невероятное!

Вы – единственный, кто прошёл это испытание на уровне 100% чувствительности, показав упрямство, на которое способны лишь единицы из сотен миллионов.

Благодаря чувствительности игры настроенной на 100% вы получаете:

+500 очков влияния;

+ 100 очков воли ;

+30 ко всем характеристикам;

+20% к физической сопротивляемости;

+20% к защите против магии.

Вы получили титул « Несгибаемый » .

Описание: Ваша воля сильна и непоколебима.

+60% к защите против ментальных атак;

+10 к атаке против всех монстров нематериального типа.

«Рёв души».

Ранг: Уникальный

Активный навык : Ученик

Описание: Создает волну, атакующую окружающих, нанося проникающий урон, игнорирующий любую броню.

Урон 350-400;

Радиус: 10 метров.

Накладывает на врагов эффект: «Растерянность». Враги не могут двигаться, находясь в растерянности.

Длительность: 30 секунд.

Затраты энергии: 250.

Перезарядка: 2 дня.

Глава 15. Радермин.

К вам применено заклинание « На пороге смерти » .

Все ваши раны затягиваются и восстанавливаются.

+ 35% к скорости регенерации.

Длительность: 1 час

Уилл читал сообщения, но был совершенно опустошён. Такое расскажешь кому: не поверят. Вот что значит, чувствительность на 100%. И ведь никто не обманул. Награда оказалась даже слишком большой. Но он не был уверен, сможет ли ещё раз вытерпеть что-то подобное даже ради таких бонусов. Боль была более чем настоящей. По его телу время от времени пробегала волна дрожи, сковывая на доли секунды, а потом он снова расслаблялся.

Два часа спустя он смог снова видеть и слышать. Заклинание, которое к нему применили, видимо было не меньше легендарного ранга.

— Как ты? — услышал он голос. Мужчина будто знал, что он уже восстановил слух.

— Боюсь, ответ тебе не понравится, Радермин. — Ему было так плохо, что он уже забыл о всякой вежливости. — Да, можешь не удивляться, я смог разглядеть твоё имя перед тем, как лишиться глаз. Проклятая сволочь.

Радермин разозлился, услышав это, но и впечатлялся.

«В такой агонии, он смог увидеть то, что было спрятано».

— Что ж, Ворон... Вороны — вестники либо несчастья, либо перемен. Каким вороном являешься ты?

— Я тот, кто может помочь. Я не провидец и не ведьма. Чем обернётся моя помощь, покажет время. — Уилл наконец встал и, пройдя ко второму креслу, упал в него.

— Хм... — Охотнику явно не понравилось, что тот, не спрашивая разрешения, уселся в его доме, но человек перед ним показал, что достоин выполнить миссию, от которой зависит его дальнейшее будущее. — Я не получил ответа, но и не услышал молчания. Ты смог удивить меня. Ты слаб телом, но твоя душа, словно душа дракона, закаляется от битвы. Я хочу предложить тебе миссию, она будет трудна, но времени у меня остаётся всё меньше и меньше. Мне нужна одна шкатулка, которая находится у колдуна из леса Таргада. Слышал о нём?

— Да.

— История долгая, и мы пока не друзья, чтобы я мог с тобой ей поделиться. Но всё, что тебе стоит знать, это то, что эта вещь принадлежит мне. Ты сразу поймёшь, о чем я, как только её увидишь.

— Я должен убить колдуна?

— Ха-ха-ха, — невесело рассмеялся мужчина. — Я повторяю. Ты силен духом, но тело тебя подведёт. Даже я не смог убить его, а насколько я силен, думаю, ты и сам понял. Он смог перехитрить меня и забрать мой единственный шанс... Нет. Пока тебе не стоит знать. Я вижу, что твоя профессия — разбойник, так что ты должен украсть её. Если сможешь это сделать и остаться в живых, я отблагодарю тебя.

Вы заслужили уважение Радермина, проявив свою силу воли и пройдя испытание.

Вам предложена первая часть эпической цепочки заданий « Ящик Пандоры » .

Описание: Узнайте, где находится колдун и месторасположение шкатулки.

Условие: Вы должны добыть информацию за три месяца. Колдун не должен узнать, что вы выполняете задание Радермина, иначе вы никогда до неё не доберётесь, и задание будет провалено.

Награды:

+11000 опыта;

+100 золотых;

+15 очков расположения охотника;

Возможность задать один вопрос Радермину и получить ответ.

«Чтобы что-то заработать, придётся сильно попотеть», — Уилл криво улыбнулся.

Эпические задания были знамениты тем, что выполнить их «в соло» было почти нереально. Если, конечно, в условии задания не было сказано, что его возможно пройти в одиночку. Но три месяца... Сможет ли он уложиться в сроки? Он представлял, насколько это сложно. Один уровень колдуна чего только стоил.

Глава 16. Сестра.

Принять задание? Да/нет

С горькой улыбкой ВОРОн дал своё согласие.

Вы приняли задание. Отчет времени начнётся с этого момента. Удачи вам.

Разобравшись с квестом, Уилл, всё ещё сидя в кресле, обратился к охотнику.

— Радермин, ты сказал, что я слаб телом, и времени у тебя остаётся всё меньше. Значит, поиск этой шкатулки — приоритетная цель для тебя, верно?

Охотник сузил глаза. Его голос был тихим и сквозил опасностью.

— Не забывай, с кем ты говоришь, парень. Пусть ты и посланник, смерть никогда не бывает приятной. К чему ты ведёшь? И не обманывай меня. Времени, конечно, не много, но я могу подождать кого-нибудь более подходящего, чем ты.

— Мне незачем лгать. Всё, что я хотел спросить — сможешь ли ты дать мне своих друзей для охоты, чтобы я смог стать сильнее?

— Ты про них? — мужчина мотнул головой в сторону пса.

— Да.

— Ты слишком наглый. Нет, я не собираюсь облегчать тебе работу. Ты должен сам стать сильнее. Считай это ещё одним испытанием. Но я могу пообещать. Если ты всё же сможешь вернуть мне шкатулку через полгода, то я, так и быть, отдам тебе одного щенка.

Внимание. К заданию « Ящик Пандоры » , было добавлено дополнительное условие. Верните шкатулку в течение полугода, и охотник подарит вам щенка дымчатого пса.

Уилл только молча качнул головой, принимая информацию к сведению. Попытаться стоило.

— Ты долго ещё тут сидеть собираешься, а? — Аура, исходившая от охотника, начала сгущаться, и было видно, что он вот- вот сделает с ним что-то плохое.

— Уже уйду. — Раны на его теле зажили, все дебаффы пропали, и ВОрон, махнув рукой, направился к двери.

— Последний вопрос.

— Ну.

— Когда я достану шкатулку, где мне тебя искать?

— Я никуда не планирую уходить. Но ты прав, может произойти всякое. Возьми. Вернёшь вместе со шкатулкой. — Он достал из сумки небольшую статуэтку в форме пса и кинул её юноше.

«Осмотр».

« Вестник »

Ранг: Уникальный

Описание: При активации издаёт собачий вой, указывая месторасположение охотника на карте.

Покинув Радермина, вор остановился неподалёку от псов. Глянув на часы, он понял, что пора на выход. Сегодня произошло много всего, и ему следовало отдохнуть.

Квартира приветствовала его звуками льющейся воды. Либо вернулся отец, либо заехала сестра. Уилл потянулся, вылезая из капсулы, и зашёл на кухню. Это была Лея.

— Привет, братик. — Она не обернулась, продолжая мыть картошку. — Давно ел?

Желудок Уилла тут же заурчал. Парень неловко почесал затылок и, смущаясь, улыбнулся.

— Извини. Ты надолго приехала?

— На пару дней. У нас в школе будет проводиться какое-то мероприятие, и тем, кто не участвует в его организации, дали несколько дней выходных.

— Понятно. Справляешься там? — Он встал рядом и начал чистить лук с морковью.

— Как обычно, не переживай. — Она мило улыбнулась: — Так, ты не расскажешь, что у тебя за план?

— Прости, но не сегодня. С отцом давно говорила?

— Буквально вчера. Сказала, что собираюсь тебя навестить.

— Значит, с ним всё хорошо. Это радует.

Его отец Дариус Томсон работал в небольшой фирме, которая посылала его по своим делам в разные города. Поэтому жил постоянно на чемоданах. Фирма была небольшая и занималась распространением холодильной продукции.

— Ты сегодня ещё будешь заходить в игру?

— Скорее всего, нет.

— Хорошо, а то я давно с тобой не сидела и не болтала. Я соскучилась, чтоб ты знал.

— Прости-прости. Я, и правда, был сильно занят.

Вечер пролетел незаметно. Поев, они ещё долго обсуждали последние новости, Лея рассказывала забавные случаи из школьной жизни, а Уилл просто слушал и отдыхал. Готовясь к неизбежным трудностям.

Глава 17. План убийства.

Пока сестра спала, Уилл, умывшись и поев лапшу быстрого приготовления, полез на сайт аукциона. Аукцион был связан с игрой, и товары, покупаемые там, всегда попадали в личное хранилище игрока, как и деньги за продажу. Личное хранилище можно было приобрести, сняв комнату в таверне и тому подобных заведениях или арендовав ячейку в банке. Это были так называемые временные хранилища. Для постоянного нужно было приобрести свою недвижимость.

Уилл некоторое время думал, стоит ли выставлять шлем на уровень 40+, и не поднимет ли это лишнего шума.

В итоге решив, что вряд ли из-за этого будут проблемы, он выставил начальную цену в пятьдесят золотых. Скрыв свой игровой ник.

« Крысиный оскал »

Ранг: Золото

Требование: 45 уровень.

Описание: Шлем в виде пасти огромной крысы. Его зубы прочны и идеально прикрывают лицо от рубящих и дробящих ударов. Но остерегайтесь кинжалов, сабель и арбалетных болтов.

Характеристики:

+110 к физической защите;

+48% к защите от рубящих и дробящих ударов;

+15% защиты к навыку «каменный столб» ;

-20% защиты от колющего урона.

Навык:

«Проклятый удар»

Активный навык.

Описание: Следующий удар после активации, с вероятностью 33% наложит на противника одно из двух проклятий: «Слабость» или «страх».

Перезарядка: 3 минуты.

Ограничения: Воин.

Закончив с этим, он зашёл в игру. В «Восхождении» наступило утро. ВОРон появился в том же месте, где и вышел из игры. Два пса так же охраняли свою территорию и при его появлении начали скалиться. Не давая им повода напасть, он отошёл на пару десятков метров.

Он помнил, как раздумывал над охотой на этих псов, теперь мысли на этот счёт кардинально отличались.

Парень двинулся в сторону деревни, делая большую петлю. Местные монстры были слишком опасны для него, поэтому он искал подходящую жертву. Прошло около трёх часов, прежде чем он увидел одинокую цель неподалёку от небольших гор. В ней была видна пещера, из которой доносился грохот. Монстр, которого он увидел, был человекоподобным и держал в руках огромную кирку.

Расстояние до него было примерно шестьдесят метров. Идентификация ранга «ученик» действовал до сорока. Уилл подобрал несколько камней и стал кидать их всё ближе и ближе к монстру, проверяя границу территории. Когда было пятьдесят метров, тот лишь нечленораздельно зарычал, глянув на источник шума, но не сдвинулся с места, на сорока пяти, взяв кирку двумя руками, пошёл проверить, что именно его отвлекает.

Уилл находился в «стелсе», но рисковать всё равно не собирался. Узнав примерный радиус, он отошёл подальше и стал внимательно разглядывать близлежащую территорию. Выступы скалы, из которой доносились, судя по всему, звуки добычи каких-то минералов, не были обнадёживающими. Строя план убийства, ВОРон не сразу понял, что его что-то смущает.

Пусть тот, кто стоял на страже, и выглядел страшно, но, вполне возможно, что это не был монстр. Монстры не занимаются горнодобычей.

Если он ошибся, то потеряет много времени и 40% опыта. Скинув вещи, которые в случае смерти он не хотел бы потерять, в инвентарь, он собрался с мыслями и пошёл к охраннику.

— Ргх, стоять человек!

Уилл подошёл на расстояние допустимое для применения «осмотра» и выяснил, кто находится перед ним.

Имя: Лекор

Уровень: ???

Здоровье: ???

Помимо имени он ещё смог внимательно рассмотреть его. Бледная кожа, немного выпуклые глаза и мощное тело. Когда он говорил, его язык вылетал вперёд, и можно было увидеть, что он раздвоен как у змеи. Ростом он был около двух с половиной метров.

— Я говорить: стой чужак!

— Простите, — Уилл поднял руку в знак приветствия. — Я услышал звуки и пошёл на них. Я не хотел вам мешать.

— Не делай шаг вперед больше. Или ты умер!

— Понял-понял. — ВОРон кивнул. — Могу я задать вопрос, после чего сразу уйду?

— Хрр... — Охранник внимательно посмотрел по сторонам и уставился на юношу.

— Вижу, ты один идти здесь. Угроза нет. Задавай вопрос.

— Что вы за раса?

— Мы племя хоргов — самые лучшие горнодобытчики!

Услышав это, Уилл понял, что его планы по убийству можно пока отложить.

Глава 18. В нужном месте, в нужное время.

— А как же гномы?

— Гр-рх... Не упоминать мелкая крыс при Лекоре! Иначе ты страдать.

— Хорошо. Вы лучшие, не буду спорить, но почему ты стоишь здесь совсем один? И от кого защищаешься? — ВОРон не собирался сдерживать своё слово, задавая вопрос за вопросом.

Его собеседник не отличался умом, так что вряд ли запомнил его слова.

— Ты задавать много вопрос. Ты врать мне.

«Однако в этом мире сложно перестать удивляться...»

— Я просто был рад узнать, что вместо этих жалких гномов, руду добывают такие сильные воины. Мне захотелось побольше узнать о вашем племени. — Вор пожал плечами и собрался уходить, он не был уверен, что похвала сработает, поэтому лучше в запасе иметь несколько метров на случай побега.

— Гр-рх... — Хорг наклонял голову то в одну сторону, то в другую, не зная, что ему делать, и наблюдая, как уходит чужак. — Стоять! Не уходи отсюда, сюда идти. — Лекор изображал какое-то подобие улыбки и махал киркой.

Ворон усмехнулся и пошёл обратно. Он не знал, какую выгоду сможет тут получить, но узнать побольше о здешних местах ему явно не помешает.

— Говорить имя, чужак.

— Белый Ворон.

— Белая Ворон... гр-рх, Меня Лекор. Ты тоже бить мелкая борода?

— Когда как, — уклончиво ответил парень. — Так от кого ты охраняешь штольню?

— Тут бегать монстра, небольшой, но вёрткий. Мешать работать, нападать неожиданный. Поэтому я здесь охрана.

— Хм-м... Может, тебе помочь Лекор? — На лице разбойника можно было увидеть хитрую улыбку.

— Гр-рх... ты слаб чужак, но моя нравится, как ты звать наше племя. Сильная воин. Если ты не умер в первая бой, то можешь драться рядом.

Внимание! Вам предложено задание: «Смелая воина, охранять помочь»

Описание: Помогите охраннику племени хоргов защитить своих рабочих до конца смены.

Награды:

+23000 опыта;

+30 золота;

+3 кг добытой марцевой руды;

+2 добытого камня изумруда.

Принять? Да/Нет

— Конечно я с тобой! С сильным хоргом, я всегда рад биться спина к спине! — Уилл был искренне рад, но он, конечно, не собирался полностью участвовать в бою. Так... при возможности нанести пару ударов, а лучше всего ударить в самом конце, чтобы опыта падало ещё больше.

«Система, скорее всего, не одобрит моего отсутствия во время боя, так что нужно быть предельно осторожным».

Прошло два часа, когда появился тот, о ком говорил хорг. Монстр был тонким и выглядел, словно наземный комар без крыльев, но с двумя жгутами вместо крыльев.

Имя: Кровавый бегун

Уровень : ???

Здоровье: ???

«Пора создать видео-бомбу. Начать запись».

С этими мыслями вор активировал стелс.

— Осторожный слабый чужак. Берегись жгут и хобот! — крикнул Лекор и напал на монстра.

Тот действительно был шустрым. Комар мастерски орудовал своими руками-жгутами – отталкиваясь от земли для резкого разворота, он моментально оказывался за спиной, но охранник был тоже не прост. Увидев, что кровавый бегун заходит за спину, хорг перекатился в сторону и ударил в то место, куда переместился бегун. Его удар попал прямо по жгуту, прибив тот к земле.

Комар завизжал и выдернул окровавленную конечность. ВОРон решил воспользоваться возможностью и кинул ему в затылок свой кинжал. Это был его день: вместе с уроном прошло пятисекундное оглушение, но так как монстр был гораздо выше его по уровню, то вместо пяти секунд была всего одна. И её хватило, чтобы Хорг со всего размаху ударил оглушённого монстра киркой по голове. Тот как-то осел и затряс своей сплющенной головой.

Кинжал вернулся к Уиллу, и тот атаковал комара со спины. Его урон по сравнению с хоргом был мал, поэтому тот чисто физически не мог сорвать агр. Они били его около шести минут, ВОРон ловко уворачивался от уже серьёзно раненного монстра. Ему даже пришлось использовать сумеречный шаг, взяв за цель тень хорга. И вот спустя ещё две минуты тот, наконец помер.

Глава 19. Новое место для прокачки.

Это было быстро. Вспоминая, как долго он бил крыс сорокового уровня, ему оставалось только тяжело вздохнуть. Там ему никто не мог помочь. Хотя, может, у местных и был воин, которого можно было завербовать, как и Лекора, но жителей оказалось слишком много. Искать среди них нужного он даже как-то и не думал. Да и всё разрешилось своими силами.

Вы получили уровень...

Вы получили уровень...

Вы получили уровень...

Поздравляем! Вы получили титул «Давид и Голиаф V уровень», убив монстра выше вас на 50 уровней! Ваша сила увеличивается на +8 выносливость на +10.

Вы получили титул «Неудержимый», убивая только монстров выше вашего уровня.

Вы получили навык:

« Аура гиганта»

Ранг: Редкий

Пассивный навык: Ученик

Описание: От вас исходит таинственная аура. Монстры, одинакового с вами уровня и ниже, не будут нападать на вас, если вы не будете их атаковать.

Этот бой, выигранный только из-за участия хорга, подарил ВОРону три уровня и хорошую пассивку. Из сообщения он понял, что монстр был в районе 85 уровня. И это не то, что пугало начинающего разбойника, но заставляло задуматься о градации мобов на этажах.

Самый низкий уровень, что он видел, был сороковой, каков же предел, если даже не элитный босс уже перевалил за восемьдесят? Вопросы, на которые он, несомненно, получит ответы, когда увидит цифру своих врат.

Раскидав заслуженные очки характеристик, и вложив очко навыка в уклонение, он обобрал труп и продолжил ожидать врага.

— Гр-рх. Твой не трусливый человек. Мой уважение ты. — Хорг подошёл и хлопнул вора по плечу, отчего он чуть не упал на землю.

— Куда мне до тебя, славный сын своего племени. Твоя кирка несёт смерть любому врагу.

— Гр-ро-хо-хо, — от таких речей Лекор задрал подбородок и, закинув кирку на плечо, ударил левой лапой по своему плотному прессу. — Моя нравится твой разговор! Я приглашать тебя в дом племя.

Вы завоевали расположение хорга лестью и своим поведением в бою.

Текущие отношения с племенем хоргов 14/100 – нейтральное.

— Обязательно как-нибудь посету. А где оно находится?

— Три тысячи раз шагать вот туда. — И охранник ткнул в сторону видневшихся вдалеке гор.

Время шло, кровавые бегуны шли по одному с периодичностью раз в два-три часа. Семь часов спустя из шахты стали выбираться работники. Посмеиваясь и рассказывая что-то друг другу.

— Гр-рх, Лекор! Твой ещё жив. Хорошо! Гр-рх. Сколько враг твой умереть? — Спросил хорг, который шёл без кирки впереди всех, но за его спиной виднелась рукоять меча, а у пояса висел кинжал. Видимо, это был второй рубеж охраны.

«Только почему у одного кирка, а у другого нормальное оружие? Хм... Может, кто-то важный?»

— Всего четыре, Гикор. Мне не хватил для разминка. — Он грустно вздохнул, после чего продолжил: — Смотри, кто помочь развлечься. — Хорг указал рукой на ВОРона: — Говорит имя Белая Ворон. Храбрая, но слабый как дитя.

— Гр-рх, его помочь твой? И правда хилый. — Осмотрев вора с ног до головы, тот забурчал. — Пора дом, Лекор. — Гикор, не останавливаясь возле них, двинулся в указанную ранее охранником сторону.

— Прощай, Белая Ворон, если твоя мочь прийти завтра, то я ждать. Мне нравится слушай твои слова о моя великом племени. И вот, моя обещать награда, — Лекор, договорив, взял у одного из добытчиков несколько руд и, передав их ВОРону, пошёл за своими собратями, замыкая строй.

— Ооо, мой славный недалекий друг, я несомненно буду здесь... Хе-хе, — криво улыбаясь, прошептал Уилл. Зайдя внутрь пещер, он глянул ещё раз на полученные уровни и найденное у комароподобных монстров добро. — Я точно буду здесь.

Имя: Белый ВОРон

Уровень: 39

Глава 20. Первый страж.

С мёртвых тел кровавых бегунов ему досталось всего три золотых, желудочный сок — шесть фиалов, — и два глаза. Он долго раздумывал, что делать с этими реагентами и сколько они будут стоять, поэтому пока оставил у себя. В инвентаре оставалось ещё место, поэтому выбрасывать он их не стал, решив, что продаст всё в деревне. Сидя в пещере и разбираясь с добычей, он услышал звук сообщения.

Ваш аукционный лот был куплен. За неимением хранилища, ваши деньги, за вычетом комиссии, были привязаны к вашему аккаунту. Как только хранилище станет доступно, система автоматически отправит деньги в ваш сундук.

«Что ж, хорошо. Давно пора. Снимать комнату я пока не планирую, деньги стоит беречь. И почему до сих пор мне не отписался Пак?»

«Привет ужас. Есть чем обрадовать? Если тебя смущает цена, то так и скажи.

P.S: Помнится, ты рассказывал, что знаком с человеком, который занимается монтажом видео. Сможешь прислать его контакты?»

Закончив с насущными вопросами. ВОРон не покидая пещеры, вышел из игры. На сегодня у него там больше нет было дел.

По квартире разносился вкусный аромат домашней выпечки. Из-за подготовки к игре, а потом и самой игры ему не удавалось нормально питаться. Он порядком исхудал, но глаза, несомненно, продолжали гореть. Он не собирался сдаваться.

— Привет. Как прошёл день? — во рту скапливалась слюна, отчего его речь выходила немного невнятной.

— Да уж лучше, чем у тебя. — Лея выглядела отдохнувшей и спокойной.

— Ну, я рад за тебя. Честно. И раз уж ты настаиваешь на смене темы — когда ты закончишь готовить? — Уилл жадно смотрел в окошко духовки.

— Ах ты жук! Я и не пыталась сменить тему. Наоборот, мне есть что рассказать. — Лея уперла кулачки в бока и хмуро смотрела на него.

— О, не сомневаюсь. Только прежде чем рассказывать, может, всё-таки ответишь: скоро ли будет готова еда?

— Ох... — Девушка покачала головой: — Ещё немного...

....

Пожинав и выслушав сестру, которая напомнила, что завтра уже возвращается в общежитие, Уилл принялся за просмотр форумов. И самой популярной была тема:

«Найден первый страж!»

Заинтересовавшись, молодой человек перешёл по ссылке.

«Всем привет. Я не состою в кланах и являюсь обычным игроком. Мой ник — Потерянный во времени. Вчера я качался на болотах Гилья, многие знают, где это. Это локация для игроков восьмого-двенадцатого уровня. Так вот, занимался я вчера обычным делом: убивал

утопленников и пиявок, — пока не увидел нереально огромного змея. Он медленно полз в метрах тридцати от меня. Было реально жутко, народ! Длинный, как не знаю что, я успел заметить его имя.

Имя: Дикий змей Набау (Страж)

Уровень : 35

А дальше произошла какая-то непонятная ерунда! Лучше это видеть самим. Ссылка на видео под темой».

Хмыкнув, Уилл кликнул по ссылке, как и указал автор статьи, и попал на десятисекундный ролик. Ему стало интересно, что же там снято, когда он увидел около тысячи комментариев внизу.

Щелкнув по иконке, он увидел того самого, действительно нереально длинного, змея. Тот полз куда-то в сторону от игрока, а потом внезапно уменьшился, превратившись в местного монстра, похожего на пиявку. Даже имя над ним изменилось!

Имя: Болотный пиявец

Уровень : 9

Здоровье: 750

«Это ж как они его искать то будут?» — Парень был действительно озадачен.

Босс, который может менять свой облик. И это был всего лишь первый этаж?

Второй по популярности была ранее созданная тема с заголовком:

«Кто этот игрок?»

Его быстрый рост вновь заинтересовал массы, из-за чего эта тема поднялась в запросах на второе место. В комментариях шла полная ересь. Чуть ли не каждый второй, утверждал, что видел его и за небольшую сумму в три золотых, переведённую на его счёт, укажет место прокачки лидера рейтинга.

Уилл не знал, кто настолько доверчив, чтобы раскидываться золотом, но искренне их... не жалел.

«Только идиот поведётся на это».

Однако, читая комментарии, он понял, что идиотов достаточно много...

Глава 21. Багровый бегун.

Утро следующего дня приветствовало Уилла пустой квартирой и отсутствием каких-либо соблазнительных запахов с кухни. В капсуле он нашел записку.

«Братик. Я знаю, что ты не просто так пропадаешь в этой штуке. Но прошу, старайся хорошо питаться. Я постараюсь приезжать раз в две недели, на выходные.

P.S.: А лучше заведи себе девушку, которая будет тебе готовить :P Пока-пока».

«Ну да. А деньги, значит, нам не нужны. Ладно, пора заработать пару уровней. Хе-хе».

Когда ВОРон вошёл в игру, в шахте уже вовсю шли работы. Он направился к выходу, встретив такого родного хорга, стоявшего, как и вчера, с киркой на плече.

— Привет лучшим горнодобытчикам и воинам из племени хорг. Давно вы пришли, Лекор?

— Гр-рх! Хилый смелая Ворона. Привет и твой. — Рот хорга растянулся в улыбке: — Наш отряд здесь с утро уже. Я убить двух бегущих монстра. Успеть тело согреть. Помочь или свой дорог идёшь?

— Конечно, помогу, друг. — Радостный разбойник стукнул хорга по плечу.

— Гр-рх. — Хорг не остался в стороне и ответил тем же.

Вы больше не можете получить задание на помощь хогру. Теперь участие в бою будет приносить опыт соразмерно вашему урону.

Бегло прочитав сообщение, Уилл закрыл его, понимая, что даже 5 % от монстра 80+ уровня лучше, чем ничего. Он не знал, как долго хорги собираются работать в штольнях, но упускать такую возможность точно не собирался.

В итоге, ВОРон занимался тем же, чем и вчера. Тыкал врага со спины, быстро уворачивался, чтобы не попасть под удар и, если намечалась опасная ситуация, применял сумеречный шаг. Дело не хитрое, но тут нужна была полная сосредоточенность. Монстр лихо махал своими жгутами, отчего шанс получить своё был очень высок. Уилл применял активные навыки, чтобы зря не тратить время, зная, что повышение навыка приносит со временем всё больше и больше плюсов.

В одном из боев он всё же немного потерял концентрацию, отчего кровавый бегун зацепил его одним из жгутов. Здоровье резко просело до 3%. Он тут же отпрыгнул на максимальное расстояние, прячась в ближайшую тень. Ему катастрофически не хватало лечащего навыка, а также зелий. Всё, что он мог, это есть хлеб, всё так же лежащий в его инвентаре.

Пока он отсиживался в стороне, Лекор ловко расправился с противником, пробив ему голову своим излюбленным приёмом. Кровь капала с его кирки, орошая землю под ней. Когда бой закончился, регенерация ускорила, позволив к появлению нового врага восстановить силы.

Он перебрасывался словами с охранником, когда к ним быстро прибежала очередная жертва.

Уилл, не стесняясь, отсиживался за спиной Лекора, наблюдая за новым противником, единственное, что позволил ему увидеть навык идентификации — это имя. Он был всё ещё слаб, чтобы получать более полную информацию. Но и одного имени хватило, чтобы понять, что охранник может и не справиться.

Имя: Багровый бегун (Барон)

Уровень : ???

Здоровье: ???

«Пора бы позвать помощь в виде меча», — подумал Уилл и, крикнув Лекору продержаться пару минут, на всей доступной скорости побежал в шахты.

Глава 22. Рев души.

Уилл ворвался на место разработок и чуть не влетел в Гикора, который стоял по центру туннеля, сложив руки на груди.

— Белая Ворон? Что твой забыл тут? — Хорг явно был не рад, что Лекор пропустил в шахты постороннего.

— Лекору нужна помощь. Срочно. На нас выбежал какой-то Багровый бегун и я думаю... — договорить он не успел, так как Гикор сорвался с места, с неизвестно как появившимся в руке одноручным мечом.

— Ну или так... — Уилл пожал плечами и рванул вслед за ним, боясь упустить возможность получить какой-нибудь бонус за убийство монстра класса «барон», такого высокого уровня.

Но когда ВОРон выбежал, он застал странную картину. Оба хорга с оружием в руках, направленным друг на друга, медленно ходили по кругу.

«Что за... Что они творят? И где монстр?!»

Уилл внимательно оглядывал местность, ища багрового бегуна, но тот словно исчез. Тем временем, воины наконец столкнулись. Оружие выбило сноп искр, и они быстро отскочили друг от друга. Их скорость была высокой. Скрежет металла и искры разносились над шахтой. Парень еле успевал следить за противниками. В какой-то момент ему показалось, будто за спиной Лекора кто-то находится. Едва смазанная тень, очень похожая на того, кто, как он думал, сбежал.

«Он им управляет? Полезная информация, только чем она мне сейчас поможет...»

ВОРон понимал, что возможности влезть в этот бой у него не то что мало, её просто не существует. Перебирая все полученные до этого момента навыки, он вспомнил описание одного...

« Рев души »

Ранг: Уникальный

Активный навык : Ученик

Описание: Создает волну, атаковую окружающих, нанося проникающий урон, игнорирующий любую броню.

Урон 350-400;

Радиус: 10 метров.

Накладывает на врагов эффект: « Растерянность » . Враги не могут двигаться, находясь в растерянности.

Длительность: 30 секунд.

Затраты энергии: 250.

Перезарядка: 2 дня.

Он ещё несколько секунд колебался, а стоит ли вообще влезать в это дело, но, подумав, что не стоит терять место для кача, метнулся в сторону хоргов. У них обоих уже можно было различить травмы. Левая рука Гикора висела словно плеть, Лекор же прихрамывал на правую ногу. Всё это помимо воли Уилла отобразилось в его голове. Он понимал, что риск очень велик, но и потенциальный выигрыш сулил неплохую награду.

«Рёв души!»

От разбойника пошла волна воздуха, которая, соприкоснувшись с Лекором, превратилась в еле видимую пасть.

— Ф-ф-с-с-с... — Багрового бегуна, будто чем-то ошпарило, и он стал проявляться за спиной хорга. Немного пошатался, но несколько секунд спустя пришёл в себя и устоял на Уилла. Очередной пример того, как разница в уровнях режет характеристики навыка.

«Сумеречный шаг!»

Он уже превращался в дымку, когда в его сторону полетели жгуты монстра.

По спине юноши пробежал холодок, а в голове прозвучала вполне практичная мысль.

«Чёрт! Видимо ещё одного уровня мне сегодня не набить...»

И пока эта мысль проносилась в его голове, Гикор, который быстро сообразил, что причиной проявления монстра является разбойник, уже стоял на пути багрового бегуна.

— Гр-рха! — Его меч отрезал жгут и, не останавливаясь, поменял свою траекторию, целясь голову врага. Тот увернулся, и их битва снова стала недоступной для юноши.

К тому времени, когда они оба уже выбились из сил и стояли напротив друг друга, к хоргу присоединился оклемавшийся охранник. Вдвоём они стали теснить монстра, прижимая его к скале в которой находились шахты. Теперь они двигались медленнее, чем раньше. Уилл наблюдал с безопасного расстояния. В его голове билась одна идея, и он старался не пропустить момент.

Когда он помогал Лекору, то заметил некоторую особенность у комароподобных монстров. Если их жизнь близка к нулю, хобот начинает слабо подёргиваться, что, видимо, означало жажду крови для восполнения своих сил. Именно за этим сейчас и следил разбойник, пытаясь верно угадать момент.

Удары хоргов окончательно сломали врага, и тот уже несколько раз пытался сбежать. Его тонкий хобот мелко дрожал и дёргался в поисках пищи.

Ошибкой ВОРона было то, что он не продумал этот момент, а ошибкой багрового бегуна — то, что его потенциальная пища, знала его слабость.

Когда монстр попытался из последних сил рвануть в его сторону, на его пути возник Лекор и вонзил свою кирку в левый бок почти мёртвого противника. ВОРон, полностью понадеявшись на игрового бога удачи, использовал навык меткий бросок, стараясь попасть в голову бегуна. И то ли сработала его ничтожно малая удача, то ли у монстра оставался 1-2% жизни, но он дёрнулся и, споткнувшись, завалился набок.

Глава 23. Свиток “Туда и обратно”

Эльф восьмого уровня, играющий за аркан мага, вместе с друзьями зачищал небольшое подземелье, в котором обитали желеобразные слизи двенадцатого уровня.

Они имели сопротивление к любой магии, но, как и полагается, уязвимы перед физическими атаками. Поэтому тут ему отводилась роль больше наблюдателя и немного мага поддержки. Скрытые пещеры были найдены их компанией два дня назад, возле отдалённого городка Лаки-Ан.

Локация оказалась чуть выше их по уровню, но их было восемь человек от восьмого до десятого уровня, поэтому компания хорошо справлялась.

Игровое имя парня было Дей-Гард. Он приобрёл игру чуть больше недели назад и, как истинный фанат фэнтэзийных миров, полностью отдавался игре.

Перед ними прямо с потолка свалился ещё один слизень и что-то побулькав насчёт группы игроков, выплюнул кусочек своего тела в танка, стоящего впереди всех.

Лидером их группы была девушка — айкал. Это раса, в основе которой лежит управление магией создания. Они умели создавать небольшие стены позади врага, чтобы тот не смог

увернуться от удара, отпрыгнув назад. С поднятием уровня им становились доступны и более сложные заклинания.

Лестницы для подъёма в труднодоступные места, мосты для перехода над пропастями или как средство оторваться от врагов, после чего разрушить его. Они были магами поддержки и помощь одного такого мага с отличными навыками игры в перспективе стоила очень много. Функционал их заклинаний и хорошо работающая голова могли сильно помочь любой команде.

— Кирт! Не дай ему достать лекаря своим плевком, мы чуть не вайпнулись в прошлый раз из-за этого, — крикнула девушка танку, создавая невысокую стену перед хилером, чтобы тот в случае чего мог спрятаться за неё.

Дело в том, что эти слизни были заточены на борьбу с магами. Плевки, попадая на них, ежесекундно высасывали ману, а лекарь без маны — простой мешок с костями и мясом.

— Я помню Альтея! — сквозь зубы проворчал Кирт. — Тогда всё просто немного вышло из-под контроля.

— Вот и смотри, чтобы в этот раз такого не случилось, — вздохнула девушка. — Парсек и Злобная лиса, расстреливайте его быстрее, если придёт ещё один, станет не до смеха.

— Поняли, босс, — ответили в унисон брат и сестра.

Он был тифлингом с двуручным мечом, а она — снайпером с длинным луком.

Время шло, и отряд методично зачищали данж.

Вор вскрывал и обыскивал сундуки, находил малочисленные ловушки, и через несколько часов они уже подходили к логову босса. Восстановив силы, обсудили стратегию и зашли в пещеру с высокими потолками, в центре которой лежала четырехметровая туша матки слизня.

Имя: Матка слизней

Уровень : 14

Здоровье: 1600

Бой был долгим, несколько раз они чуть не слили игру, но благодаря быстрым действиям их лидера — где вовремя поставленная стена, где внезапно появившаяся небольшая яма, — они справлялись. Матка призывала по три слизня седьмых уровней на помощь, но с ними оперативно справлялись два бойца милишника, Бальтар и Змий искушения.

Наконец матка испустила свой последний вздох и растеклась по земле, оставляя вместо себя мешочек с лугом. Так как Дей-Гард ничем толком не мог помочь в данном рейде, то он собирал всё, что выпадало с монстров.

Подбежав к мешочку, он запустил в него руки, и всё содержимое перекочевало в кольцо посланника.

— Что там? — спросила его Альтея.

— Та-ак... четыре золотых и тринадцать серебряных монет, ремень серебро... Ух ты! Серьги с рангом золото! Вот это повезло. Лидер, лови характеристики. Еще несколько фиалов этой самой гадости, которой они плюются, только помечено, что эта субстанция именно от матки. Ого! Нам ещё выпал топаз третьего класса, на плюс три к магии.

— Вау! Ух ты! — команда хором поддержала его, такие камни были редкостью. Их использовали для инкрустации в шмот, оружие или ювелирные изделия.

— И последнее: какой-то неопознанный свиток.

— Ну так опознай. — Лидер посмотрела на него, не понимая, чего он медлит.

— Ну-у, тут вместо вопросительных стоят восклицательные знаки. Подозрительно, в общем...

— Дай сюда! — Альтея протянула руку, ожидая свиток.

— Да ладно-ладно, я понял. Ну, что поделать, я всегда был осторожным. Сейчас проверю.

— Будь добр, — процедила девушка.

Их компания стояла, ожидая результата, но внезапно вспыхнул портал, и аркан мага затянуло прямо в него.

— Вот же... — Всё что они успели услышать от него:

Вами был применён свиток «Туда и обратно». Вас перенесло на другой этаж сроком на один день. Вы можете либо спрятаться и ждать возвращения, либо исследовать и открывать что-то новое. Решайте, Дей-Гард. Удача улыбается смелым.

Глава 24. Бронируя столик

Так как вы находитесь на другом этаже, то больше не можете использовать групповой чат. Для связи можно воспользоваться игровой почтой.

Дей-Гард несколько секунд не мог открыть глаза от яркой вспышки перехода. Это был первый раз, когда он, хоть и не по своей воле, использовал телепорт в этой игре. Цена на них была пока что не по карману их компании. Прочитав сообщения, он огляделся вокруг.

Эльф оказался на одном из уступов большой горы. Откуда-то снизу раздавались громкие звуки ударов. Подойдя к краю и присев, он аккуратно высунул голову. Внизу сражались два то ли монстра, то ли NPC. Они часто сталкивались и отпрыгивали друг от друга. Недалеко от

них стоял человек с коротким ёжиком черных волос. Он находился чуть поодаль и наблюдал за ними, пригнувшись, словно что-то высматривая или к чему-то готовясь.

«А это кто такой? — подумал он. — Кстати, надо для начала отписаться лидеру».

Открыв почту, он описал ситуацию со свитком и продолжил наблюдать за развитием событий внизу, заодно и проверив их уровень. Расстояния до них было меньше сорока метров, но из-за битвы и того, что он находился сейчас сверху, на него не обратили внимания. По крайней мере, молодой человек очень на это надеялся.

Имя: ???

Уровень : ???

Здоровье: ???

Что у одного, что у другого информации было ноль. По его спине пробежал холодок.

Имя: Белый ВОрон

Уровень : 40

Здоровье: 1220

«Так мало здоровья? И в отличие от двух других я вижу его уровень. NPC или игрок? Чёрт, слишком далеко для того чтобы разглядеть опознавательное кольцо».

Пока эльф раздумывал над этим, снимая всё на видео, события внизу начали быстро набирать обороты. Человек, стоявший до этого в стороне, резко сорвался с места оказавшись недалеко от светлокожих NPC. Он замер на доли секунды, словно в чем-то убеждаясь, и, похоже, активировал один из своих навыков.

То, что произошло дальше, было похоже на какой-то бред. Дей-Гард, полностью погружавшийся в мир игры, воспринимал всё очень близко. За спиной воина, в руках которого была кирка, стал проявляться какой-то монстр. Его слабо видимая фигура начала уплотняться, образуя похожего на комара монстра. Эльф ради будущих зрителей тут же активировал идентификацию.

Имя: ???

Уровень : ???

Здоровье: ???

Парень, вытащивший на свет это нечто, отступил обратно и стал буквально впитываться в тень. Эльф довольно долго играл в разные игры, но такого навыка ещё в них не встречал. Монстр чуть было не убил превращающегося в тень парня, но того в последний момент спас

второй воин.

Ещё минут пять шла битва, к ней присоединился боец с киркой. Тварь пошатывалась, как, между прочим, и бледнокожие воители. Но всё закончилось, как ни странно, кинжалом игрока, брошенным в монстра, рванувшего в его сторону.

«Это определённо добавит славы моему каналу на «Videoworld».

...

Альтея читала письмо, которое получила несколько минут назад. По всему выходило, что на другие этажи можно попасть не только через врата. Пускай и ненадолго, но толковые игроки могли извлечь из этого выгоду. Она и её команда состояли в клане «Азартные кости», и девушка немедленно отписалась своему кланлидеру.

...

Найденный ими данж, с простым названием «Грот слизней» мог посещаться только одной группой за раз, и пока группа не выйдет, никто не сможет войти. Через час после того как Альтея отписалась, возле грота уже находились игроки из её клана, с одной задачей: фармить свитки телепорта.

Никто не знал, сколько раз придётся убивать матку, прежде чем ещё раз выпадет свиток, не исключено, что это был разовый лут, и в следующий раз его стоит ожидать совсем в другом месте.

Альтея отписалась Дей-Гарду, что она с командой ушла в ущелье тлена, тоже расположенное недалеко от Лаки-Ана, но с северной стороны.

Действия «Азартных костей» привлекли внимание их соперников, и те начинали разнюхивать информацию. Но их попытки проваливались одна за другой. К гроту были отправлены игроки заслуживающие доверия, а команде Альтеи было приказано молчать на этот счёт. Единственное что узнали враги — это место и название данжа. Клан Азартные кости определённо забронировал этот «столик».

Глава 25. Долг.

В опциях рейтинга можно было настроить оповещение на одного или нескольких игроков. Опция в принципе-то бесполезная и была сделана по просьбе тех, кто планировал следить за прогрессом понравившегося им профессионала, дабы не мониторить каждый раз рейтинг. Или смотреть за перспективным новичком. Но это было, по сути, невозможно. Слишком сложная работа — искать среди миллионов тот самый не огранённый алмаз

Серый кардинал никогда не думала, что будет пользоваться подобной функцией. Но за последние два дня звоночек упоминания изменений выбранного игрока, беспокоил её более пяти раз. Это был шестой.

Она закрыла глаза и думала лишь об одном:

«Один, два или три уровня... хм... ставлю на два... Чёрт! Всего один?»

— Он там расслабился что ли? — шёпотом, в котором сквозил сарказм, спросила она у самой себя.

«Но сорок первый уровень... Альый берсерк сейчас всего лишь на двадцать девятом. Где же ты ходишь “монстр”? Где...»

...

Поздравляем! Вы убили монстра класса барон. Ваши действия стали решающими в этой битве!

Вами получен титул: «Одиночка».

Вы отчаянно лезете в бой, не глядя на уровень врага, и выходите победителем.

+3 к удаче;

+7% шанс нанести обездвиживающий удар врагам, превышающим вас по уровню.

Вами получен титул: «От барона до виконта».

Вы убили двух монстров класса барон и виконт, превышающих вас на сорок уровней, малыми силами.

+5% к защите против монстров класса барон;

+3% к возможности получить уникальную вещь с тела монстров класса барон.

Уилл, не стеснясь, запустил руки в труп и изъяс содержимое. Посмотреть, что именно он достал, ему не дал голос Гикора.

— Твой действие храбрая, Ворона спас хоргов. — Смотря на юношу, он протянул ему свой меч, держа тот за лезвие. — Взять в руку, поддержи.

Уилл сначала подумал, что тот ему дарит его за помощь, но, общаясь с Лекором последние два дня, уловил смысл сказанного. Обхватив рукоять меча, он продолжал его держать в той же позиции, пока воин хорг проводил по острию своей ладонью.

На его руке появилась небольшая рана.

— Моим меч ты взять добровольно моя кровь. Это ритуал. Теперь я тебе долг размером в мой жизнь. Я отплатить его пока не умер.

Впервые за игру Уилл серьёзно посмотрел на цифрового персонажа. Похожую клятву ему как-то дал армейский друг. Нет, там не было ритуалов и прочего. Там было лишь слово. Слово, сказанное после того как он вывел его из-под обстрела врага.

«Буду должен».

Смысл этой фразы был понятен им обоим. Но служба прошла, и они, не захотевшие больше проливать кровь людей, вернулись с войны.

Он не рассказывал об этом семье. А на интерес, вызванный бóльшей суммой, чем положена простым солдатам, отмахивался, говоря, что просто попал особенные войска.

В итоге друг отдал свой долг не жизнью, но работой. Благодаря ему Уилл смог устроиться в хорошее заведение и поддерживать сестру.

«До чего же человечно», — подумал ВОРон.

— Я услышал тебя, воин из племени хорг. Когда-нибудь я приду за долгом. Смотри, не умри до этого дня. — И, улыбнувшись, протянул меч рукоятью вперёд.

Лекор тоже не остался в стороне, парень так и не понял, как он умудрился порезать руку киркой, но тот это сделал и дал похожую клятву.

Вы спасли жизнь воинам и рудокопам из племени хорг. Если в трудном путешествии вам нужна будет помощь, они не забудут своих клятв.

Текущее отношение с племенем хоргов 45/100 нейтральное.

До вечера монстры больше не нападали. За это время Уилл успел посмотреть на то, что выпало с багрового бегуна.

Из полезного было десять золотых и перчатки, к сожалению, не на его класс.

« Багровый след »

Ранг: Золото

Требования: 65 уровень.

Описание: Перчатки , созданные отвергнутым гнездом вампиром по имени Лагаониус. С помощью них он мог безопасно пить кровь своих жертв, сливаясь с их аурой.

Характеристики:

+102 защита;

+12% к регенерации;

+30 к выносливости;

+6% шанс полностью заблокировать одну физическую атаку.

Навык: «Слияние», активный, позволяет владельцу слиться с другим человеком и, в момент жизненной опасности, обратить его здоровье в своё.

Длительность: 3 часа.

Перезарядка: 3 дня.

Особенности: Если эти перчатки увидит вампир из бывшего гнезда Лагаониуса, то вам не удастся избежать его внимания.

Ограничения. Воин, Берсерк, Вампир.

«Поставлю цену в сто двадцать золотых. Вряд ли кому-нибудь это по карману, но я умею ждать... Хе-хе».

Пока он думал о своём, ожидая нападения, эльф о котором он не подозревал, так и продолжал сидеть наверху. Он всё размышлял, стоит ли спуститься или же нет. Любопытство не давало ему покоя, но осторожность сдерживала его порыв искать способ спуститься вниз. Он уже думал о том, какой фурор произведёт видео, но, услышав звук пришедшего сообщения, вмиг осунулся лицом.

«Дей-Гард, если ты снимаешь видео (а я точно знаю, что ты это делаешь. И я в принципе на твоей стороне) знай, что Серый кардинал предупредила нас, чтобы мы не вздумали об этом кому-нибудь рассказать. Сам понимаешь, сливать видео — вариант самый наихудший. Она ещё просила отослать ей снятый тобой материал на изучение. Альтея».

«Да что же это такое...» — Он тихо выругался и тяжело вдохнул.

«Я понял...» — отписался эльф.

Глава 26. Добро пожаловать в Латахорг.

Уилл поглядывал на медленно плывущие облака, солнце, что не торопясь соскальзывало вниз по небосклону, и обдумывал свои дальнейшие действия.

Это правда, что он набирает уровни быстрее остальных. Благодаря удачному стечению обстоятельств, ошибке системы и подозрительному убежищу на складе, он вырвался в лидеры. Но надолго ли?

В его первоначальном плане он собирался податься в самые глухие места и там, раскачавшись, начать, в зависимости от обстоятельств, захватывать земли. Где словом, где делом, а где силой и деньгами. Он с самого начала хотел осесть на выбранной им земле и развивать её.

И Уилл прекрасно знал, что этот процесс займёт не месяц и не два. Год минимум. Но теперь он стал на шаг ближе к такой далёкой цели. На данный момент он имеет самый высокий уровень, эпическую цепочку заданий (которая в перспективе даст кучу бонусов), возможность попасть в скрытое братство, в котором он, однозначно, хотел бы получить специализацию. ВОРон пока понятия не имел, как он этого добьётся, но если всего лишь одно кольцо обладает таким удивительным навыком, то что же ждёт его в стенах самого братства?

В итоге, парень решил остаться пока с хоргом и добить уровень до сорок пятого, а дальше двинуться в сторону Аливийских гор.

— Белая Ворон? — его размышления прервал охранник.

— Что такое, Лекор?

— Мы скоро идти дом, твоя хочешь к нам?

— Хм... А почему бы и нет? — Планы планами, но заручиться поддержкой племени сильных воинов никогда не повредит.

— Твоя нравится племя, я говорить! — Хорг хлопнул себя по животу, подтверждая сказанные им слова.

- - *

Группа хоргов и один разбойник продвигались в сторону расположенного километрах в трёх леса. Гикор шёл впереди, сканируя местность на предмет опасности, а ВОРон и Лекор следили за тылом. Войдя в лес, Уилл неожиданно получил сообщение.

Вы входите в лес Таргада.

Поздравляем! Вы первый из игроков посетивший это место.

+4% к удаче на этой территории сроком на тридцать дней;

+1% к скорости персонажа.

«Таргада?! Он что настолько большой?»

Открыв карту, ВОРон глянул на посещённые им открытые участки и, сориентировавшись, провёл мысленную черту от деревни Скиавры к ранее видимому возле неё лесу, а после от той точки до этого места.

Вид предполагаемой территории внушал ужас. И он уже не смел строить иллюзии на счёт того, что этим всё кончится. Там, в темноте не открытой им карты, его, наверняка, ждёт нечто более масштабное.

«Как там? Найти шкатулку в лесу Таргада? Думаю, Братство тени, в ближайшее время может не ждать меня...»

Они шли ещё около двадцати минут, когда перед отрядом возникли высокие каменные стены, метров пяти в высоту. Оценив их протяжённость, Уилл тихо присвистнул.

— Эта крепость и есть ваш дом? — повернувшись к Лекору, уточнил он.

— Наша дом! Племя! Мы защищать свой семья от всякий монстр. Строить стена на много год.

— Я понял-понял, вы же самые лучшие и так далее. Верно? — Парень усмехнулся, входя вслед за всеми в открываемые врата.

Поздравляем! Вы первый кто посетил городок Латахорг.

+25 очков влияния;

+2% к получаемому опыту на этой территории и близ неё;

+1% к скорости персонажа.

Его первоначальное мнение о племени разбилось, как только он вошёл внутрь. Он представлял палатки, сбитые на совесть деревянные шалаши или дома из глины. Но это оказался полноценный город: с лавками, центральной площадью и даже каким-то учебным заведением. Слева от врат была расположена казарма, во дворе которой молодые хорги постигали воинское искусство. Крики их ветеранов доносились даже до него.

— Белая Ворон, — Лекор стукнул его в плечо. — Иди взять крепкий питье и залей себе. Моя и Гикор сходить шамана.

— Ты лучше скажи, можно ли у вас где комнату снять?

— Есть где! «Кирка и гор» шага сто прямо.

— Спасибо, ещё увидимся. — И молодой человек пошёл в указанную хоргом сторону.

Пока он шёл, понял, что помимо хоргов тут жили и другие расы. Не понимая почему так, он решил спросить об этом у какого-то полупрозрачного существа, стоящего за одним из прилавков. Телом оно напоминало обычного человека, но вместо волос на голове были маленькие змейки, да и зрачки напоминали змеиные. И нижняя челюсть тоже.

— Извините...

— Что-то покупать или продавать? — Голос существа был флегматичным, а безэмоциональное лицо наводило на мысль, что торговец стоит тут против своей воли.

— Нет пока, я хотел узнать, почему помимо хоргов тут живут и другие расы?

— А, это. Так им и не з-запрещ-щают. А теперь, ес-сли вы ничего не с-собираетесь покупать и продавать, прош-шу уходите и не мешайте ос-стальным.

— Спасибо за информацию. И не посчитайте за грубость вопрос: а к какой расе вы принадлежите?

Торговец хлопнул себя по лицу, качая головой.

— Как я от этого ус-стал... Я наг. Вс-сё? Довольны? А теперь прош-шу: уходите. — Уилл понял, что это существо всё же может испытывать эмоции.

— Да, спасибо вам.

Недалеко уже виднелась та самая гостиница, про которую говорил Лекор. Войдя внутрь и арендовав комнату, он поднялся наверх и открыл сундук.

Ваши деньги были пересланы с аккаунта в ваше хранилище. Для дальнейшего использования хранилища, не обязательно посещать эту же комнату. Любое снятое или купленное вами помещение автоматически предоставит вам доступ к нему. Более подробную информацию можно посмотреть на сайте, в разделе: « Личные хранилища и их использование » .

Скинув все реагенты в сундук, он лёг на кровать и нажал «выход».

Глава 27. Скрытое в глубине.

Покинув капсулу, Уилл выставил на аукционе перчатки и, заваривая лапшу, полез на форум.

«Тема: Материк на Севере (1-ый этаж)»

«Тема: Виконт Лорд Скалистых жуков»

«Тема: Подскажите, где найти отшельника Норта?»

«Тема: Я видел стража! (Второй этаж)»

Уилл тут же щёлкнул по последней статье.

«Мы вчера качались возле руин Ватаскории (это где всякая нежить, — для людей с других этажей, наши-то знают, о чем речь=)) так вот, качаемся мы, и тут прямо из воздуха с диким ржанием выныривает лошадь, на которой сидит безголовый тип и несётся куда-то вперёд, прямо сквозь стены!

Я успел просканировать его:

Имя: Дуллахан (Страж)

Уровень : 42

Здоровье: 7100

Всё! Вспоминая дикого змея с первого этажа, я думаю, что они постоянно путешествуют по карте, и для того, чтобы их убить, нужно получить от кого-то задание. По-другому, просто не получится их поймать. Ведь этажи, сами знаете, невероятно большие».

«Как всегда занятно...»

Прочитав еще пару тем, Уилл занялся упражнениями, разгоняя кровь и приводя мысли в порядок, и час спустя вернулся в игру.

....

Выйдя из гостиницы, он увидел ожидающего его Лекора.

— Ты чего ждёшь, сильный воин? — ВОРон улыбнулся.

— Твой ждатель шаман, звать к себе. Идти, я проводить Белая Ворон.

— Шаман? Что он хочет? — парень, идя за хоргом, пытался выяснить причину интереса шамана.

— Шамана мудр и сильный. Защищать наш племя сто лет по многу раз. Он не говорить о своих решений с кем-то.

...

Лекор привёл его к невысокому зданию, окружённому забором, у ворот которого стояли хорги, экипированные от головы до пят.

— Белая Ворон? — рявкнул один из них.

— Так и есть, — Уилл кивнул.

— Твоя ждут. Идти!

ВОРон прошёл мимо них, оставив Лекора позади. Двери были открыты, и изнутри слабо виделся разноцветный свет. Шаман выглядел молодым, но в его облике, что-то напоминало умудрённого жизнью старца. И самое главное, он не принадлежал племени хоргов. К какой расе принадлежал сидящей перед ним, Уилл не знал, но и спрашивать в лоб не собирался. А уж те более сканировать его на имя и уровень. После того раза он старался использовать этот навык лишь для опознания монстров.

Вокруг шамана стояло несколько свечей, каждая из которых горела разным цветом. В воздухе пахло смесью трав и благовоний. Шаман сидел в центре комнаты на коленях, держа

в правой руке какую-то книгу, а в левой склянку с ярко-красной жидкостью.

— Тот самый Ворон? — Глаза, выдающие в нем слепца, открылись, глядя на человека. — Лекор и Гикор уже рассказали о тебе. Спасибо, что спас их. Они хорошие воины, и без них наша общая сила бы упала. Что ты хочешь получить за их спасение?

Уилл нахмурился. Конечно, он не святой, его целью было: не дать умереть хоргам лишь ради того, чтобы потом поднять свой уровень за счет их силы. Но та клятва, что они дали ему, не могла быть продана за дары шамана. Может, он так и выражал свою признательность, но ВОРОн решил ничего не брать.

— Мне ничего не нужно, но если ты хочешь как-то отблагодарить меня, то ответь на несколько вопросов.

— А-а, ответы. Все когда-нибудь начинают искать их... Я вижу и в твоей душе смятение... нет, это что-то другое, хм... Желание? Нет, что-то большее... Жажда? Да-а, именно жажда. Чего же ты так жаждешь, мой друг?

Слова шамана, неприятно задели юношу. Он смутно осознавал, о чем тот говорит, но ему не нравилось то, что чужак лез в его душу.

— Прекращай, — его лицо стало похоже на маску, а голос выдавал скрываемую злость. — Кажется, вопросы собирался задать я, а не ты.

— Ну да... если хочешь ответов... тогда выпей это. — Шаман протянул склянку с красной жидкостью и криво улыбнулся. — Это не отравка, не бойся, но и спокойствия я тебе не обещаю.

— Что это?

— Выпей, и ты получишь даже те ответы, которые и не пытаешься искать. Ведь ты же сам выбрал свою награду...

Благодаря спасённым жизням шаман дарит вам выбранную награду. Решать, что с ней делать, вам и только вам.

ВОРОн не понимал, что происходит, но слова слепца вызывали какое-то непонятное чувство. Что будет после того, как он это выпьет, и про какие ответы вел речь шаман?

— Хорошо. Давай сюда! — Уилл резко забрал склянку и, больше не думая, выпил всё её содержимое.

Его тут же покачнуло, голова закружилось, и последнее что он увидел — это руки шамана, подхватывающие его в падении.

Вы выпили: « Зелье истины » .

Уникальное зелье, приготовляемое только шаманом Гррахкатом.

Описание: Каждому выпившему, это зелье показывает только то, что подходит именно ему, вытаскивая его скрытые желания, цели и мотивы.

Длительность: 4 часа.

Уилл открыл глаза и понял, что оказался за партой своей бывшей школы. Он огляделся и увидел самого себя, маленького и плохо одетого мальчишку с такими же одноклассниками вокруг.

Но некоторые всё же были одеты лучше остальных. У них были новые книги, стоящие достаточно дорого, модные рюкзаки и тетради. Они сильно выделялись. С самого детства он завидовал таким. Тем, кто родился более обеспеченным, чем он и его сестра. Нет. Он не винил отца и даже мать, ушедшую, когда Лерлее исполнилось три года. Он проклинал судьбу, виня её в такой несправедливости. И эта зависть, эта ненависть к бедности постепенно разрослась в жажду.

Тут школа сменилась его первой работой. Дворник. После кадры шли друг за другом, показывая всё новые и новые работы, за которые он хватался, чтобы вырваться из порочного круга безденежья.

Уилл смотрел на всё это, и его зубы сводило судорогой. В сердце горело пламя той обиды, которую он так тщательно скрывал. На глазах проявились слезы. Он не хотел этого видеть.

— Ра-а-а!!! Прекратите! Хватит! Зачем ты мне это показываешь?! — он уже давно забыл, что находится в игре. Плохие воспоминания, вытасщенные из потаённых уголков его души, накрыли с головой.

Он свернулся в пустом пространстве и закрыл голову руками.

— Хватит! Хватит! Хватит! Хватит! Хватит!!!

В каждом из нас есть что-то, что мы прячем глубоко в себе. Какое-то желание, стремление, какую-то надежду получить новый шанс. Уилл уже тогда хотел найти ответ на вопрос: каков он — вид с горы денег?

Вечно бедный, он не желал такого будущего своей сестре... Так по крайней мере он оправдывал самого себя... Ну и, как говорилось, в каждом есть что-то, что мы боимся показать даже самим себе. И когда ему показали то, что он прятал, Уилл будто снова впал в детство, когда убегая на время из дома, прятался где-нибудь и беззвучно плакал. Сестра не должна была видеть такого брата, как и отец.

Уиллу не хотелось жить во имя денег, понимая, что идеалами должны быть семья, дружба, что-то более высокое, но червь идеи что поселился в нем, грыз его сущность, ища выход наружу. И этот выход нашёлся после разговора тех двух посетителей.

Он всегда умел двигаться к поставленной цели, и когда цель сама появилась перед ним, он не смог задушить мысль в зародыше.

Вершина!!!

Он хотел увидеть, какой вид открывается с вершины богатства!

Глава 28. Прóклятый след.

Как только он принял свою жажду, его тут же выбросило из этого состояния. Он лежал на полу, весь взмокший. Вновь пережитые дни подкосили даже его. В статусе висели два дебаффа.

« Деморализация »

Описание: ваша воля слаба, и вы будет наносить на 21% меньше урона. Энергия понижена на 15%.

Длительность: 10 минут.

« Слабость »

Описание: ваше здоровье снижено на 10%, скорость снижена на 30%.

Длительность: 10 минут.

— Ты нашёл то, что искал, посланник? — голос шамана вывел его из прострации.

— Я... наверное, не скажу что именно это искал, но сейчас мне стало как-то... легче что ли. Словно то, что довлело надо мной все эти годы, теперь исчезло. Хм... Наверное, стоит сказать спасибо? Хотя вы меня и не предупредили о том, что произойдёт.

— Мало кто по собственной воле решит столкнуться со своими внутренними демонами, но те, кто в итоге побеждают, всегда приобретают нечто ценное. Не так ли, Ворон?

— Кто ты? — Уиллу не давало покоя, что система смогла достать его воспоминания из жизни и вплести в игру. Это могло повлиять на психику пользователя...

— Я? Я просто старый шаман племени хоргов. Ничего более. — Спокойная улыбка словно подтверждала его слова, и ВОРон понимал, что не стоит добиваться ответа.

— Что ж, мне пора идти, может, ещё увидимся. — Уилл действительно собирался уйти, когда его остановили.

— Постой. Пока ты пребывал под действием зелья, я почувствовал на тебе старый след проклятия. Ты недавно боролся с кем-то одержимым некой фиолетовой аурой?

— Верно. Это была большая крыса. В Скиавре, что в нескольких километрах отсюда. К чему вопрос?

— Хех. Порой судьба благоволит храбрым, а ты, несомненно, храбр, с этим не поспоришь, слаб, но храбр. Может, твое появление было предначертано?

«Ну да, прямо игровой механикой и предначертано», — слабо улыбнулся про себя Уилл.

— Ближе к делу, шаман.

— Хорошо. В нашем лесу недавно появился проклятый зверь. Скорее, уже не зверь, а монстр. Он охотится в ночи и никогда не нападает на большие отряды. Из-за чего мы не можем его убить.

— Пошлите приманкой кого-нибудь одного и сидите в засаде, пока монстр не попадет в ловушку. В чем же проблема?

— Мы пробовали, но он искусно избегает всего этого. Мы даже отправляли одного самого сильного воина из хоргов капитана Дрейрока. Но монстр словно чуял его ауру мощи и избегал с ним столкновения. Неделю Дрейрок путешествовал по лесу, но монстр так и не напал.

— А чем тогда могу помочь я? А-а... на мне след проклятия, который и должен привлечь существо, так?

— Вы правы.

— Есть один момент. А как я с ним справлюсь? Я не капитан, как его, Дрейрок, и не достаточно силен пока для борьбы с проклятым зверем.

— Хм... действительно не достаточно, но как-то же вы убили одного проклятого?

— Хитростью, как ещё... — вздохнул Уилл. — Хитростью и удачей.

— Ясно... Значит, вам нужно стать сильнее.

— Это очевидно, шаман. Кстати, а почему ты не можешь его убить?

— Я привязан к этой земле. И не могу уйти далеко. Так что пока единственный вариант — это вы, посланник. Стань сильнее и убей эту тварь, заражающую лес.

Вам предложено задание: « Монстр в ночи » .

Цель: Убейте проклятого зверя и принесите его голову в качестве подтверждения.

Задание для уровня 65+

Награды:

+15000 XP;

+90 золота;

+47 очков расположения у шамана Гррахката;

Возможность выбрать бижутерию на свой класс.

Примечание: В случае убийства монстра с уровнем ниже необходимого, вы получите дополнительно вознаграждение.

Принять? Да/Нет

«Да, но я определённо не полезу непонятно к кому, не подготовившись».

Пока он читал сообщение от системы, ему пришло уведомление о новом письме. Письмо было от Светлого ужаса.

Глава 29. По следам проклятой ауры.

«Привет ВОРон, извини, что так долго, дела клана и прочее, сам понимаешь. Плюс проблема с этим стражем. На форуме, наверное, видел информацию о нем, так вот, это наш идиот рассказал. Решил привлечь внимание, чтоб его! Ну, это не важно, разберёмся. Сейчас на книги большой спрос, особенно с редкими навыками. Но так как мы можем их нафармить, мой лидер пошёл навстречу после того, как узнал, что ты дашь большую цену, чем на рынке (Немалую роль сыграло то, что я замолвил за тебя словечко;)). Так что не подведи меня. За всё восемь золотых, посмотри название и описание, может, ты уже что-то из этого сам добыл. Светлый ужас».

Уилл глянул на названия книг. Всего их было пять.

Книга навыка: «Кража», — ну, с этим всё было понятно, навык позволял обокрасть жертву.

Книга навыка: «Шок», — один из многих навыков, оглушающих противника. Вешал трехсекундный «стан» при хорошем тайминге, сбивал магам каст.

Книга навыка: «Грязный приём», — навык позволял бросать песок в глаза врагу, ослепляя того на две секунды.

Книга навыка: «Отравление», — позволяет нанести на оружие и стрелы с болтами концентрированный яд. Чем выше уровень яда, тем больше дополнительный урон.

Последняя книга была самой редкой, и разбойник не понимал, почему Пак решил её продать. Тем более, почему это позволил лидер.

Книга навыка: «Двойная атака», — один удар наносил урон как от двух атак с вероятностью 9%, и это не включая критического урона.

Сейчас у него в наличии было чуть больше ста пятидесяти золотых монет, и Уилл, не откладывая, переслал товарищу десять золотых. Такую помощь стоит ценить. Ведь он планировал обращаться к нему не раз и не два. Иметь в друзьях человека из не самой последней гильдии так же хорошо, как иметь поддержку от племени хоргов.

....

Дей-Гард так и не пошёл тем днём за странными воинами. Его настроение тогда было испорчено, и он вышел из игры, ожидая момента, когда его перенесёт обратно на свой этаж.

Когда он зашёл в игру на следующий день, то стоял возле того самого грота слизней. Он уже знал, что данж занял его клан, поэтому, отписавшись Альтее и узнав, где они, направился навстречу.

Эльф получил от лидера более чем хорошую награду. Хоть и не понимал за что...

...

Молли просматривала присланное видео уже в четвёртый раз. Она пыталась понять тот ли это игрок, которого она ищет или же это NPC. Она в который раз проклинала эльфа, за то, что тот струсил и не стал выяснять этого. Но зато теперь можно было занести в список подозреваемых ник «Белый ВОрон».

«Список, состоящий из одного имени, п-ф, это даже не смешно».

...

Уилл вышел из дома шамана и вдохнул полной грудью. Время на часах показывало лишь полпервого.

— Фу-ух, надо бы перекусить, — и с этими словами его фигура исчезла.

...

Полчаса спустя, он снова стоял перед домом шамана. Планировал уже уйти, как понял, что шаман как никто другой подходит для чтения того кусочка бумаги, который он нашёл у мёртвого адепта тени. И собираясь уже снова войти к нему, так и застыл на полпути.

«Чёрт! Он же слепой!» — Уилл развернулся и направился к воротам и тут же снова замер.

«Тогда зачем ему книга, которую он держал, когда я вошёл? Р-гах». — И, снова развернувшись, двинулся к старику.

Тот сидел в той же позе, что и перед его приходом.

— Шаман, книга, что ты держишь, разве ты можешь её прочитать?

— О чем вы? Конечно, могу, зачем бы я тогда я держал?

— Но ты же слепой...

— Ах-ха-х... — Шаман беззлобно рассмеялся. — Понял-понял, нет, посланник, я не слепой, моя раса просто от рождения не имеет зрачков. Вы что-нибудь слышали о Кхасах?

— Думаю, вы догадались, что нет.

— Ясно, так что вы хотели?

— Сможете ли вы перевести вот этот текст? — с этими словами он достал клочок иссохшей бумаги и протянул старику.

— Гм...хм... это зашифрованное послание, но тебе повезло, что язык мне знаком. Приходи дней через пять. Думаю, я к этому времени закончу.

— Спасибо Гррахкат. И, пока я снова не забыл, расскажи всё, что знаешь о проклятом монстре.

— Это тебе к Вакору, он единственный, кто смог пережить с ним встречу.

— Хорошо, я приду через пять дней. Так что до встречи.

— Удачи вам, посланник.

...

Вакора, хорга-охотника, он нашёл в доме, на который ему указал кто-то из местных, когда ВОРон начал их расспрашивать.

Тук-тук-тук.

Он негромко постучал, и через несколько секунд дверь открыла маленькая девочка.

— Моя слыфать вас, дядя. — Она была чуть больше метра, с такой же бледной кожей как у всех хоргов и с забавными хвостиками на голове. Её большие детские глаза смотрели на гостя с любопытством.

— Привет, дитя, Вакор дома?

— Папа лёжа, болеть, ходить нет. — Она помотала своей крохотной головкой и указала внутрь помещения.

— Там.

— Спасибо, малышка, я пройду? Мне нужно поговорить с твоим отцом.

Своими моргающими часто-часто глазками и хвостиками она напоминал его сестру. Когда та интересовалась чем-то новым, она всегда подходила к нему и, тыкая пальчиком, спрашивала:

— Бл-латик, а блатик, а где птенцы голубей? Большие ходят везде, а маленьких нету, а?

Она была любознательной, может, это как-то и отразилось на её способностях к учёбе.

Уилл вошёл в комнату, в которой на постели лежал слабый хорг.

— Вакор, ты можешь говорить?

— Мой да, но тихо-тихо. Кто твой, человек?

— Меня зовут Белый Ворон, я хотел поговорить о той проклятой твари, говорят, ты хорошо её разглядел?

Услышав разбойника хорг мелко-мелко затрясся, его лицо исказилось от страха.

— Вакор! — негромко, привлекая внимание, продолжил Уилл, видя реакцию на слова о монстре. — Я собираюсь его убить, но мне нужна твоя помощь.

Охотник снова осмысленно посмотрел на гостя.

— Смерть? Смерть эта монстр? Ты не смочь, никто не смочь! Наш капитан не смочь! Я смотреть, как оно жрать мой друг. Нет! Ты не смочь!

Уилл продолжил, будто не слыша хорга.

— Ты просто опиши мне его, его способности, если они были. Размеры, на кого похож. Хоть что-то, что могло бы помочь мне в битве с ним.

— Ты не слышать моя голос?! Хотеть смерть, будь как твой выбор! Оно огромен, будто медведь, коготь и клык, большой как мой дочь. Оно пускать страх кругом и остановить мой друг и я. Удар как быстрый стрела. Пополам. Всё! Идти из мой дом! Я больше не мочь говорить об оно. — Хорг отвернулся, на его спине был виден глубокий порез, который кровоточил, а из него исходил слабый фиолетовый дым.

— Хм... Погоди-ка...

Глава 30. Заряженный осколок.

Арка: «Тучи над столицей»

Уилл открыл инвентарь и, взяв осколок, стал рассматривать его, а потом резко поднёс к ране

охотника.

Тот был ослаблен и не мог быстро отреагировать. В момент соприкосновения раны с осколком, слабый фиолетовый дым начал с огромной скоростью всасываться в него.

Поздравляем! Вы обнаружили скрытое свойство проклятого осколка.

+1 к удаче;

+5% к возможности обнаружить скрытые ловушки и тайники.

Хорг то, выпучив глаза, смотрел на осколок в руках гостя, то трогал руками недавно жутко ноющую рану, которая вот уже неделю никак не заживала из-за этого дыма. Шаман говорил, что рана образована проклятием, и шансов, что всё пройдёт, было очень мало.

— Ты спас мой жизнь... Я благодарю твой за это. — Он склонил голову, как мог, лежа на боку лицом к нему. — Мой не забыть.

Уилл кивнул и направился к выходу.

— Стоять. Есть, что я мог говорить ещё о монстр. Опасно его глаза. Один из мой друг, умереть странно, когда оно смотрел на него.

— Спасибо за информацию.

...

«Осмотр».

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 14/100.

Описание: Полностью заряженный осколок указывает в то место, где находятся остальные. Объединив с новым осколком, его придётся заряжать снова.

Этот осколок — всего лишь часть нечто большего. Найдите того, кто сможет вам рассказать об этом.

«Ох-хо-хо! Осталось поискать по лесу заражённые места, о которых упоминал шаман. Но ходить одному — не вариант, стоит обсудить это с местными воинами. Где там Гикор?»

...

План был прост: с помощью Гикора он познакомился с капитаном Дрейроком, надеясь на

то, что у капитана зуб на этого монстра. Так и оказалось. Услышав план, капитан сначала сомневался, но узнав, что ВОРон вылечил охотника, решил поверить ему. К тому же за него просили эти два оболтуса — Гикор с Лекором.

— Гррх! Слабый, но смел, да! Ты иди позади мой, когда наш групп иди в лес. Я помнить несколько нужный тебе место. Пять минут и врата, вход. — Сказав это, капитан пошёл готовиться к походу в лес.

...

Через десять минут они уже шли по лесу. Их было всего четверо. Капитан Дрейрок, Лекор и Гикор. Хорг-охранник так и не сменил свою кирку на другое оружие.

Так как капитан создал из них группу, то каждому шло равное количество опыта. Уилл узнал об этом перед самым походом, когда получил сообщение о вступлении в группу от капитана. Местные не останавливались в своем развитии. У каждого из NPC была своя цель. Стать лучшим охотником, сильным воином, хорошим кузнецом или горнодобытчиком.

Как «Император» следил за всем этим, Уилл даже не пытался обдумывать.

Дрейрок вёл их уверенно. Через двадцать минут они наткнулись на небольших гусениц. Которые внезапно нападали с деревьев на ничего не подозревающих жертв. Они впрыскивали в них обездвиживающий яд и заворачивали в коконы словно пауки.

Имя: Арахнитовый паразит

Уровень : 67

Здоровье: 17300

Их было немного, но хоргам пришлось попотеть. ВОРон крутился как белка в колесе, стараясь не подставиться под удар от своих или от чужих. Иногда он даже успевал нанести одной из гусениц удар. А один раз прошёл критический урон, нацеленный на врагов выше него по уровню.

Бой был недолгим лишь благодаря капитану. Гикор и Лекор были сильны, но капитан, видимо, оказался вообще на невообразимом уровне. Его удары сносили по 1000-1500.

На этот раз юноше не дали ни титулов, ни уровня. Опыта до 42 уровня требовалось много. На данный момент шкала заполнилась на 47%.

К первому заражённому месту они подошли два часа спустя. Этим местом оказался здоровенный дуб, из которого тянулась та самая проклятая аура. Она сочилась из коры вместо смолы и словно пульсировала в дубовых листьях.

Возле него находился десяток волков.

Имя: Проклятый волк

Уровень: 64

Здоровье: 17000

Глянув на них, разбойник сразу вспомнил крыс. Глаза волков были такими же впалыми с фиолетовым дымом внутри. Тела источали смрад гниения, было непонятно, как долго они находились в таком состоянии. Всё это навело Уилла на мысль о какой-то иной версии заражения. Потому что из крыс никаких кристаллов не выпадало. В тот раз он подумал, что это были просто воины того барона, но, видимо, ошибался.

Волки, увидев группу воинов, завывали и кинулись стаей на капитана. Хорги не позволили им его окружить, взяв на себя по три каждый. Дрейрок сражался с четырьмя. Ворон понимал, что в такой ситуации особо много не навоюет. Поэтому держался в стороне, время от времени втыкая в облезлые бока свой единственный кинжал.

Один из волков, который сражался Лекором, уже мигал красной полоской своего здоровья, и Уилл решил кое-что проверить. Подкравшись сзади, он воткнул кинжал в спину и, зацепившись за него, достал проклятый осколок. Волк внезапно затрясся, тихо заскулил и тут же упал, когда осколок вытянул всю энергию.

«Видимо, они были убиты возле этого дуба, сражаясь с тем монстром. Но эта аура не дала телам спокойно покинуть мир, заставляя их двигаться. Вопрос: есть ли в этом смысл? Или это просто побочный эффект?»

Глава 31. Причинно – следственные связи.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 20/100.

— Капитан, не трогайте одного из волков. Нужно кое-что проверить.

— Твой или глуп, или... нет, твой точно глуп! Но я стараться не убить один.

Капитан уворачивался от ударов выбранного им волка, а остальных пускал под меч. Наконец, убив всех кроме одного, хорги окружили его, отвлекая внимание от разбойника. Уилл как в прошлый раз подкрался к зверю и, прыгнув на него, чтобы в случае тряски не упустить монстра, приложил к его видневшимся ребрам фиолетовый камень. Он, конечно, не был уверен на все сто процентов, только лишь на 98%. Кристалл снова засветился и начал жадно всасывать энергию, находившуюся в теле волка. Волк так же заскулил, мелко затрясся и повалился уже с нулевым здоровьем.

Вы получили уровень...

Поздравляем! Вы получили титул: « Не марая рук » .

Вы убили монстра выше себя на 20 уровней с полным здоровьем, ни разу не ранив его своим оружием. Это уникальное событие.

Вы получаете:

+50 очков влияния;

+2 к удаче;

+6% нанести смертельный удар врагу, чьё здоровье ниже 20%.

Ваше имя становится более известным. О вас уже начинают ходить слухи.

Отношения с ближайшими поселениями +30.

Хорги недоверчиво посмотрели на труп волка, потом перевели взгляд на всё ещё обнимавшего его Уилла.

— Гр-рх... Твой какой-то странный, Белая Ворон, — качая головой сказал капитан.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 27/100.

Посмотрев на мёртвых уже волков, из которых исчезла аура проклятия, Уилл понял, что после второй смерти фиолетовый дым испаряется.

Не обращая внимания на удивлённых компаньонов, парень подошёл к дереву и вставил осколок в самую глубокую расщелину.

Дуб завибрировал. Из-под земли стал разноситься гул. Осколок, впитывая ауру проклятия, начинал светиться всё ярче и ярче, совсем не напоминая тот блеклый кусок камня, каким был раньше. Дерево продолжало вибрировать, освобождаясь от фиолетового дыма. Даже атмосфера вокруг изменилась. Когда осколок впитал всё без остатка, ВОРОну послышалось, будто лес вздохнул с облегчением.

Вы очистили 1/50 проклятых мест в лесу Таргада. Очистите все места и обратитесь к Старшей дриаде за наградой.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 51/100.

Из проклятого места камень высосал очень много энергии. Но ВОРона заинтересовало ещё одно задание, связанное с проклятой аурой. Мозаика начинала складываться.

Некий колдун, укравший «Ящик Пандоры», который обитает в этом самом лесу. Сам того не ведая, ВОРон шаг за шагом, влез в многослойный сценарий.

Лут с гусениц и проклятых волков особо не радовал, вещи не выпали, лишь несколько десятков золота и реагенты. Видимо, это обычное место для поднятия уровней игроков 55+. В таких местах редко выпадает что-то путное.

Глава 32. Охотник или добыча.

Уилл со всеми этими свалившимися заданиями совершенно забыл в момент выхода из городка включить запись, но в этот раз был во всеоружии. Пак так и не отписался насчёт человека, способного смонтировать качественное видео. Стоило напомнить ему ещё раз.

...

Прошло семь часов с момента их выхода из Латахорга. Группа посетила ещё два проклятых места, попутно убивая проклятых змей и чумных обезьян. Да, эти обезьяны почему-то отличались от остальных. Они так же были мертвы, с такими же впалыми глазами и фиолетовым дымом, сочащимся из глазниц, но умели навешивать дебафф в виде чумы, которая снижала все характеристики на 27% сроком на полчаса.

Проклятые змеи плевались ядом и пытались укусить хоргов, но те шустро их сбивали на лету, отрубая головы.

С чумных обезьян Уиллу наконец выпала вещь, подходящая ему по классу, но не подходящая по уровню.

« Плащ скалолаза »

Ранг: Серебро

Требования: 53 уровень

Характеристики:

Падение с высоты менее чем 12 метров отнимает всего лишь 10% здоровья;

+8% к физическим атакам;

+3 к ловкости.

Ограничения: Нет.

Лекор, заразившийся чумой, лежал возле дерева, расположенного у маленького озера и ждал, когда эффект спадёт. Это было то самое третье проклятое место. Когда они сюда пришли, озеро было фиолетовым и источало миазмы проклятия.

Сгустившийся над ним воздух был пропитан зловониями. Убив обезьян, Уилл положил осколок в воду и, подождав, когда всё закончится, достал его обратно.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 100/100.

Взяв его в руки, он почувствовал, как кристалл куда-то тянет. На карте замигала зона с предполагаемым местом обитания того самого заразившегося медведя.

— Капитан, я нашёл его.

— Гр-рх! Веди!

— Пару минут. Я расскажу о том, о чем узнал от Варока насчёт этого монстра.

Рассказав об особенностях монстра, ВОРон, взяв кристалл в руки, направился в сторону, указываемую на карте. До места оставалось, судя по всему, несколько сотен метров. Вокруг чувствовалась какая-то угнетающая аура. Солнце уходило в закат, и лес погружался во тьму. На разумный совет Уилла подождать до завтра, капитан категорически отказался.

Поэтому пришлось идти, чертыхаясь про себя.

«Это ничем хорошим не кончится...»

Дрейрок пёр вперёд, явно не заботясь о маскировке, внезапной атаке и вообще любых планах. Что же произошло, что он так яростно пытался убить проклятого зверя?

На этот раз монстр не стал сбегать, и парень догадывался, что причиной было присутствие игрока. Кристалл при приближении начал полыхать, извещая, что они почти у цели, когда на всю округу раздался ужасный рёв. Недолго думая, разбойник спрятал кристалл в инвентарь. Не хватало ещё, чтобы медведь поглотил второй осколок.

— Гр-р-р-а-а-агх!

Было хорошо слышно, как деревья впереди трещали, не выдерживая давления, и, словно тоненькие прутья, ломались одно за другим. Монстра ещё не было видно, но его аура давила на Уилла.

Он глядел на раздвигающиеся деревья, и его лицо судорожно начало дёргаться. Из темноты леса на них шло огромное восьмитонное существо, некогда бывшее медведем. Его рост был

приблизительно четыре метра, а когда тот встал на задние лапы и зарычал, то вышли и все десять.

«Осмотр».

Имя: Пещерный медведь (Барон)

Уровень : ???

Здоровье: ???

ВОРон нервно сглотнул.

«Чёртов капитан!»

Дрейрок и Гикор тут же рванули к медведю. Лекор продолжал стоять на месте. Глянув на него, парень увидел остекленевшие глаза хорга и то, как его тело мелко-мелко задрожало. Видимо, это то, о чем рассказывал Вакор. Дебафф от страха.

«Вот и сработала ментальная защита».

Тем временем капитан зашёл справа, Гикор слева, и оба попытались подрезать его задние лапы, но монстр быстро опустился и провёл атаку в сторону капитана.

Тот ловко кувыркнулся на ходу и, вскочив, продолжил движение к своей цели. Проклятая тварь не стала ждать, когда её начнут атаковать, и ударила передними лапами по земле, вызывая небольшое землетрясение. Уилл не представлял, чем может помочь в подобной ситуации.

«Рёв души» полезен против врагов равного или противника ниже по уровню. Против чуть высокоуровневых, как, например, багровый бегун, эффект урезается чуть ли не до нуля, оставляя несколько секунд растерянности.

Единственное, что можно было попробовать — это применить осколок, но риск по сравнению с безобидными волками, был невероятно высок. Тут вместо 98% были жалкие два, если не меньше. К тому же всё могло произойти наоборот, и вместо того, чтобы его осколок как-то воздействовал на тот, что находится внутри медведя, он мог усилить монстра. А это сразу вайп их мини-рейда.

Пока он стоял в стороне и пытался не попасть под случайную атаку, Лекор уже избавился от страха и, воспользовавшись тем, что медведь отвлёкся на Гикора и капитана, разбежался и, подпрыгнув, замахнулся своей киркой, нанося калечащий удар по задней лапе твари.

Его рёв снова разнося по округе. Медведь замер и не шевелясь посмотрел на Лекора. Вокруг его глаз стала собираться энергия, грозя всколыхнуть небольшой участок перед его взором.

— Лекор!!! Быстро в сторону! — ВОРон метнулся к голове медведя и использовал навык

«Шок», успев сбить непонятный скилл барона.

...

Время шло, Уилл бегал из стороны в сторону, заходя к медведю со спины и подрезая лапы. Единственные навыки, которые он использовал — это, недавно приобретённый, «двойная атака» и «сумеречный шаг». Пару раз эффект от двойной атаки прошёл, нанеся 57 и 61 единиц урона, но в основном разбойник наносил по двадцать-тридцать единиц.

Уровень медведя был явно за девяностый, и это вводило в ступор, так как системой было заявлено, что на каждом этаже уровень врагов варьируется примерно в тридцать уровней. И, взяв крыс за отправную точку, ВОРон подсчитал, что восьмидесятый — это потолок, но, что если имелось в виду совершенно другое?

Например, уровни монстров от этажа к этажу складывались? Или монстры с маленькими уровнями присутствовали с расчётом на то, что когда этажи будут открываться, новые игроки смогут выбирать не только первые три этажа для места дислокации, но и открытые на момент их регистрации...

Мысли проносились в голове, а тело продолжало монотонно наносить крупицы урона этому восьми тонному чудовищу.

Когда у монстра опустилось здоровье до, одним хоргам известно, сколько процентов, его атаки поменяли свой стиль, и он начал чаще использовать свою пасть вместо лап. Полчаса спустя он впал в окончательную ярость и словно бык бегал за тем, кто наносил ему больший урон, в основном это был капитан.

Но в итоге движения медведя стали замедляться, хорги были потрёпаны и ранены. У Гикора по локоть отсутствовала левая рука, Дрейрок подволакивал левую ногу, из которой торчала кость. Лекор уже лежал, истекая кровью в стороне.

Уилл от бессилия сжал зубы. Его тычки скорее делались для очистки совести, мол, не только они прикладывают усилия для убийства. Он смотрел на хоргов и видел в их движениях целеустремлённость. Цифровые существа, действующие благородней, чем большинство людей. Они понимали, что могут умереть в любой момент, но всё равно шли вперёд, стараясь уничтожить потенциальную угрозу для их родного племени.

ВОРон сам не понимал, почему решил пойти ва-банк. Животное было ослаблено и заметно, что оно больше не могло контролировать проклятую силу. Больше не обходя медведя со спины, он понёсся прямо на него и, когда до морды оставалось пять метров, активировал «Рёв души».

Прозрачная аура полетела в сторону медведя, и появившаяся пасть нанесла небольшой урон, отвлекая того на доли секунды. Пока медведь, рыча, собирался наказать мелкую букашку, Уилл со всего размаха закинул ему в пасть полностью заряженный осколок. Упав прямо перед на мгновение застывшим медведем, он перекатился у него под животом и активировал

«сумеречный шаг», уйдя в его же тень.

Медведь стоял с открытым ртом и не двигался. Капитан настороженно наблюдал за малейшими изменениями твари после того, как увидел, что сделал этой мальчишка.

Прошло около пяти секунд, и медведь, истошно заревев, встал на задние лапы и стал пытаться разорвать свою грудь, словно стараясь что-то оттуда достать.

Мелькнула вспышка и от него во все стороны понеслись волны проклятой энергии.

— Лежать! — Закричал капитан, предупреждая Гикора, и сам прыгнул подальше от зверя.

В воздухе что-то загудело, тело пещерного хозяина начало набухать, не выдерживая нагрузки от проклятой ауры. А следом расползаться, словно нашинкованное этими волнами. Куски мяса отваливались, оголяя огромный скелет, и тот медленно упал мордой вперёд, издав протяжный вздох.

Поздравляем! ...

Глава 33. Обитель мрака.

За несколько дней до убийства Уиллом проклятого пещерного медведя...

- - *

Светлый ужас стоял в компании соклановцев возле небольшой пещеры. Местное племя называло её «Обитель мрака». Племя было диким и бедным.

Суеверия в их народе передавались из поколения в поколение, и никто бы не обратил на них внимания, если бы игрок из клана «Душегубы» не был одним из ярых фанатов — собирателей истории вымышленных миров. Его имя было незамысловатым, Археолог, и ему нравилось раскапывать старые мифы и легенды, пару раз он так добрался до невероятно скрытых цепочек заданий в других играх. Это стало его хобби. И вот благодаря этому хобби верхушка «Душегубов» нашла нить к заданию о страже этажа.

Археолог, забредший в это племя, осматривал старые склепы и храмы, в поисках преданий, когда услышал разговор двух торговцев на рынке. Речь шла о том, что безголовый рыцарь спустя десять лет снова появился. Местные, то ли сами придумали, то ли кто-то когда-то видел, что всадник заходил в эту пещеру, и окрестили ее «Обителью мрака».

Выяснив у них про какую пещеру шла речь, Археолог передал это своему другу, ответственному за разведку в клане. Археолог был преданным игроком. У него имелось много хороших друзей, как в самом клане, так и вне игры. Иногда они встречались в реальности, чтобы посидеть в баре и отдохнуть.

Поэтому он даже не думал скрывать эту зацепку, но и разбалтывать не собирался. С приёмом

новичков в клан в него наверняка проникли и шпионы от их дружественных и вражеских сообществ.

И вот, собрав доверенных лиц, лидер «Душегубов», играющий за класс вампира, осмотрел группу. Это был высокий мужчина, с аккуратной бородкой и в плаще с высоким воротником. Его лицо было обыкновенно, а из-под верхней губы выпирали два небольших клыка. Уровень не был самым высоким в клане, но и не уступал ему. Самый высокий был у их основного милишника: 25.

— Мне не надо повторять то, что мы уже обсуждали. Идём обговорённым строем. Ничего не трогать без разрешения Делии, она вор и сама соберёт всё, что надо. Не забывайте, след, что нашёл Археолог, может поднять нас в рейтингах на несколько позиций вверх. Ронни, не дай бог вздумаешь лезть вперёд и испортишь съёмку. Твоя задача охватывать всю картину целиком, в крайнем случае мы тебя позовём, чтобы запечатлеть какие-нибудь мелкие детали. В общем, стоишь в центре и медленно крутишь своей головой. Остальные, не забудьте тоже включить запись, при монтаже всё будет полезно. От этого зависит насколько хороших спонсоров получит наш клан. Всё, погнали.

Группа молча кивнула и вошла в пещеру.

Вы входите в Пещеры забвения.

Вы первый из игроков посетивший это место.

+3% к опыту на этой территории;

+1% к скорости персонажа.

Локация предназначена для игроков с уровнем 27+

Системное сообщение пришло каждому в группе. Такое сообщение выскакивало каждый раз перед открытием ранее не посещённого никем места.

Игроки глянули на лидера. От него зависело, пойдут они дальше или нет. Тот нахмурился, обдумывая их положение. Риск вайпнуться повышался, но упускать возможность всё же было нельзя.

— Слушайте, я, конечно, лидер, но в данной ситуации, тот, кто не хочет умереть и терять с трудом заработанные очки опыта, может сейчас же покинуть группу, мы подождём других людей.

Игроки посмотрели друг на друга и улыбнулись.

— Всё в порядке, лидер, — ответила за всех Деллия, — веди нас.

Группа, состоящая из восьми человек, медленно двинулась вперёд.

— Свет.

Волшебник, реагируя на команду, тут же запустил над головами светляка, освещающая путь.

Несколько минут спустя впереди стали слышны звон цепей и звуки чего-то скребущегося о стены.

— Мя-я-с-с-со? — Группа нервно сглотнула, голос был жутким и усталым. Будто они и правда шли всего лишь на корм какому-то изголодавшемуся неизвестному.

— Туши свет! Быстро! Согранд, зажигай факел, от него пламя не такое яркое, как от магии и, будем надеяться, что оно не привлечёт лишнего внимания. Нам не нужна толпа агрессивных мобов.

Свет потух, и лишь приглушенное пламя факела освещало дорогу. Деллия двигалась впереди отряда, разведывая обстановку на наличие врагов и ловушек.

Через несколько минут она вернулась.

— Впереди четыре баньши 26 уровня, пещера небольшая, поэтому шум может привести остальных. А зная об этих монстрах, кричат они как истерички. — Усмехнулась воровка.

— Сможешь сагрить по одному?

— Нет, — покачала головой девушка, — минимум двое, они стоят довольно плотно.

— Хорошо, двоих мы ещё сможем запечатать «тишиной». Всем приготовиться.

Через полминуты группа услышала звуки бега. Перед ними из «стелса» выпрыгнула Делли. На хвосте которой, передвигаясь на руках и ногах, словно животные, бежали уродливые женщины. Как только они появились, двое магов, волшебник и чародей кастанули на них «тишину» и её аналог — «молчание».

Танки перехватили по одному на каждого монстров и спровоцировали их, отвлекая внимание от воровки.

Бой занял около трёх минут. Баньши так и не смогли крикнуть, поэтому умерли в гордом молчании. Пока все били их, воровка уже вела оставшихся монстров.

Группа вошла в привычный ритм, уже позабыв о страшном голосе в самом начале...

Глава 34. Могильная яма.

Уже пять часов, как они убивали монстров. Баньши, призраки, приведения, умертвия, обычные скелеты и скелеты разнообразных монстров. Череду нескончаемых боев продолжала и продолжалась. Уровень монстров с каждым их шагом вглубь пещер неуклонно повышался. Если сначала был 26, то теперь они убивали монстров 29-х уровней.

Несколько из них и сами подняли уровни. Некоторым всё ещё не хватало.

Каждый чувствовал, что финальная битва будет совсем скоро. Те эмоции, которые охватили их в начале при звуке голоса, постепенно усиливались. В воздухе витала пробирающая до костей аура отчаяния и голода. Что это было? Каждый из них задавался этим вопросом.

— Впереди пусто. Никаких ловушек, никаких дверей, порталов и прочего. Абсолютно пустая комната. Но аура, что мы чувствовали последние два часа, там плотная до безобразия. Я с трудом вернула себе контроль. Я хоть играю на низкой чувствительности и боль практически не чувствую, но от мысли что меня там могут сожрать, мне становится дурно...

— Лицо воровки было бледным. Видимо то, что она говорила, было правдой.

— Мы точно не пропустили никаких потайных дверей и ходов по пути сюда?

— Мы не пропустили столько, сколько позволяли мои способности. Если и были какие-то пути, то их найдёт только более прокачанный вор.

— Ясно. Ладно. Отдохнём пока, и через десять минут пойдём.

— Хорошо.

...

Отдохнув и восстановив силы, группа вошла в просторную комнату. Она была пустой, но аура, как и рассказывала воровка, ужасно тяжёлой и морально давила на них.

«Надо поскорее заканчивать с этим, мы слишком долго здесь находимся», — подумал лидер, которого звали Ночь.

— Всем держаться вместе. Деллия и Кракс, со мной. Он направился к противоположной от входа стене, на которой были старые фрески. Что они изображали, стало понятно после того, как Деллия поднесла факел поближе.

— Твою мать... — прошептала она.

Изображения вызывали инстинктивную дрожь. Несколько гигантских фигур насаживали людей на большие палки и, обжарив на костре, пожирали. Гиганты, находились недалеко от какого-то городка, в котором люди с ужасом взирали на их действия. Многие пытались убежать или спрятаться, но их всё равно находили и протыкали палками, словно спицами.

Стена была широкой и похожие изображения виднелись повсюду. Разве что размеры городов отличались. Возле некоторых несколько отрядов рыцарей пытались бороться с гигантом, но тот давил их, после чего отправлял к себе в рот.

Всё было нарисовано настолько реалистично, что если бы здесь могло вырвать, то троица не удержалась бы от рвотных позывов.

— Что это за жесьть?! — воскликнул Кракс, тот самый милишник, который уже поднялся до двадцать шестого уровня.

— Если не ошибаюсь, это история этого мира. То самое зло... о котором говорилось в предыстории.

— Но где тогда Боги? — нахмурившись, спросила воровка.

И правда, они обошли все стены, но не видели никаких Богов.

Внезапно над их головой раздался скрежет. Игроки, резко вскинув головы, вглядывались во тьму. Потолок пещеры был высоким, и они не могли рассмотреть, что именно издавало звуки.

— Гл-у-у-упое мя-я-яс-с-со... — шелестящий голос доносился прямо с потолка. Они узнали его. Страх сковал их, и даже лидер не мог ничего сказать. — Вы-ы-ы ду-умае-е-ете, что з-з-на-а-ете и-с-сторию, но вс-с-сё э-э-это... Ло-о-ожь!!!

Существо спрыгнуло с потолка, обдавая стоящих в стороне людей облаком пыли и вони.

— Ис-с-стори-ия ло-о-ожна, ис-с-сти-ина вы-ыз-зовет у ва-с-с у-ужа-с-с-с. Хоти-и-ите уз-з-знать пра-а-авду?

Перед глазами каждого из них висело имя чудовища.

Имя: Могильная яма (Барон)

Уровень: 33

Здоровье: 4700

Монстр выглядел как комок, слепленный из нескольких сотен тел. Он не имел формы и постоянно перетекал из одного состояния в другое. У него было множество рук голов и глаз. Он стоял на месте, одновременно смотря на каждого из них.

— Хо-оти-и-ите?

— Никому не двигаться! — резко крикнул Ночь.

Все недоуменно уставились на него, не понимая, что он творит. Он конечно был лидером, причём очень грамотным, но сейчас творил явную глупость. Они ведь могут оставить здесь свои вещи, так и не зацепившись за квест с Дуллаханом

Но вампир уставился в пространство, и все поняли, что он что-то читает.

Вам предложено услышать ещё одно развитие событий давным-давно ушедшей эпохи.

Принять? Да/Нет

Никаких наград предложено не было. Не было и сказано, что они не могут убить существо. Но мужчина понимал, что всё это как-то связано со стражем второго этажа.

«Принять».

Глава 35. Правда на выбор.

Игроки из «Душегубов» стояли возле Пещер забвения. У всех на лицах был виден ещё не отпустивший ужас. Двое давно вышли из игры и были недоступны за её пределами. Один решил навсегда бросить играть, а остальные плотно забивали в свою голову мысль, что всё то, что они видели, было лишь игровым сценарием и ничем больше.

...

Когда Ночь согласился на задание, монстр ухмыльнулся всеми своими лицами и, крутанувшись на месте, обдал всех кольцом дыма, исходящего из его тела.

Внимание! Вам предложена уникальная возможность услышать ещё одну версию происходящих несколько тысяч лет назад событий. Вы просто наблюдатели. Вы не сможете ничего поменять в истории, забрать отсюда вещи или оставить свои. История — это всего лишь отпечаток нескольких дней, лет или же столетий, посыпанный песками часов и оставленный человечеством. Кто её пишет? Победители? Или те, кто хочет ото всех что-то спрятать? Смотрите внимательно...

Группа оказалась на башне одной из крепостей. Кругом слышался крик, солдаты куда-то бежали, что-то носили, и у всех на лицах было выражение растерянности, неверия, ужаса и отчаяния. Глянув за стены замка, они поняли, почему.

Игроки могли говорить друг с другом, но никто не хотел. Или не мог. Перед их глазами открывалась та самая картина, что они видели на стенах. Только на фресках всё было как-то далеко и не касалось их, но сейчас в непосредственной близости их пробрал настоящий ужас.

Гиганты, собравшие возле себя сотни тысяч людей, выглядели невероятно огромными, метров тридцать в высоту. Они сидели у сожжённой деревни, расположенной возле замка, и использовали её в качестве костра. Их руки хватали людей, эльфов, полудемонов и остальных и насаживали на длинные палки словно на вертел.

Крики были слышны даже на стенах. Люди кричали и горели, не понимая, за что им уготована такая судьба. Лицо Деллии побледнело, и она, закрыв уши, уселась на пол, чтобы не видеть этого.

Рядом с ними появился рыцарь со шлемом в руках и в сопровождении еще двух воинов.

— Это конец... Боги... тьфу ты, какие боги, твари! — Его лицо было белым от гнева. Он

смотрел полными ненависти глазами на этот ад и до боли сжимал в руке свой шлем.

— Сэр, жителей уже увели в катакомбы, всего несколько сотен, остальных спасти не смогли...

— Я знаю! — резко ответил рыцарь. — Наши полегли, так и не добежав до этих уродов. Мы бессильны против них.

Стоящий рядом мужчина, который до этого молчал, смотрел из-под забрала, а потом тихо-тихо начал говорить, будто спрашивая самого себя.

— Разве это Боги? Это не могут быть они, голодные, безжизненные твари хаоса... не-е-ет, Боги они добры, честны, они мудрые существа. Я не могу поверить, что поклонялся им, чтобы они в один день сожрали мою семью... не-ет, это всё происки дьяволов. Точно. Точно! — он бубнил это, но, кроме группы чужаков, которых никто не видел, его никто не слышал.

«Душегубы» слушали это и содрогались.

— Эт-т-то Боги? — дрожа от страха спросила ещё одна девушка, которая играла за лучника.

Они смотрели на этот кошмар и вспоминали предысторию игры. Там всё было красочно, героически. А тут... Тут в их сердца закрадывался холод.

Стена замка резко сменилась площадкой огромного портала из легенды. Вокруг него стояло четверо мужчин и три женщины. Их одеяния были невероятны. Всё было высшего качества. Они стояли по кругу, закрыв глаза, и что-то тихо говорили. Несколько минут ничего не происходило, а потом все семеро открыли глаза и отошли на несколько десятков шагов. Пака и остальных перенесло вслед за ними.

Теперь они видели, что люди выглядели ослабшими и держались из последних сил.

— Эй! Дранг! — окликнула невысокая женщина мужчину с мечом и щитом. — Может, сейчас хоть объяснишь, на кой чёрт мы ввязались в это? Никто не узнает о нас, горстка авантюристов, пожертвовавшая жизнями. В обмен на что?

Мужчина не глядел на неё, продолжая чего-то ждать.

— На будущее... — негромко ответил он

— Будущее? — засмеялась девушка. — На кой мне забота о будущем, если я уже буду трупом, а?

— Если мы всё сделали верно, то есть шанс вернуться. Я же говорил уже об этом. Зачем ты снова спрашиваешь, Лайси? — сказал мужчина с капюшоном и посохом в руке.

— Не знаю, может, хочу, чтоб ты меня успокоил, Зарадиус, — улыбнувшись, ответила Лайси.

— Хватит уже! — Мужчина с копьём закрыв глаза потёр лоб. — Сосредоточьтесь, ещё не всё закончено.

— П-ф... — Девушка сложила руки на груди и стала так же смотреть на портал: — Не верю я, что кто-то сможет снова объединить мир, — шёпотом сказала она и, вздохнув, замолчала.

Десять минут спустя портал затрясся и превратился в ужасающих размеров воронку. Его чрево со страшной силой стало что-то засасывать. В него начали влетать гиганты, яростные глаза которых чуть не выпадали из орбит. Из их ртов вместе со слюной сыпались части ещё не проглоченных тел.

Они цеплялись за землю, их страшные морды смотрели на семерых людей и изрыгали проклятья.

Ночь и остальные не думали, что те даже могут говорить.

— Вы?! Жалкие ублюдки! — завизжало одно из чудовищ. — Мы сожрём ваши души, когда вы сдохнете. Найдём их в Забытых берегах, и вы никогда не переродитесь, проклятые отродья героев.

Их руки взрывали землю, пытаясь дотянуться до героев, но портал продолжал, не переставая, засасывать их одного за другим. Вскоре всё закончилось.

Команду сковывал ужас от столь близкого вида огромных пастей чудовищ. Когда все они исчезли, те повернулись к семерым людям, но увидели, как они начали исчезать в воздухе распадаясь на мельчайшие частицы. На их лицах не было выражения.

Они сделали своё дело. Предначертано или нет, дальше мир будет жить без них. Когда последний из них растворился, земля затряслась, и мир стал меняться...

Глава 36. Возвращение и награда.

Поздравляем! Вы обнаружили скрытое свойство проклятого осколка.

+ 1 к удаче;

+5% к возможности обнаружить скрытые ловушки и тайники.

Вы получили уровень...

Навык « Двойная атака » перешёл на следующий уровень.

Шанс нанести одной атакой двойной урон +11%

Уилл вывалился из тени, смотря на мёртвого царя леса. Это был долгий бой.

— Как вы там? — крикнул он Гикору с капитаном, сам в это время направляясь к Лекору.

Было видно, что тот ещё, хоть и слабо, но дышит. И если ему не помочь, всё закончится плохо. На его груди зияли четыре полосы от когтей, покрытые всё той же аурой. Он мигом подбежал к медведю, вытащив всё что, выпало с него, и, не разглядывая толком, забрал из луга уже объединённый осколок.

Вас посетила удача! Удача редко приходит, но когда приходит, то приносит то, что вам нужно. Вы нашли в добыче одно Зелье лечения (Золотой ранг).

«Ха-а? Так вот как она работает!»

Прочитав сообщение, он сначала поднёс к ранам хорга осколок, впитав фиолетовый дым, после чего влил в его приоткрытый рот лечебное зелье.

Вы спасли хорга от неминуемой смерти.

Текущие отношения с племенем хоргов 73/100 – нейтральное.

Проклятый осколок (Уникальный).

Заряжен: 13/200.

«Теперь понятно, почему так много проклятых мест. Сколько же ещё осколков осталось? Единственный, кто приходит в голову, и кто сможет ответить на вопрос, это Радермин, но тот не ответит без шкатулки... Чёрт! Забыл сказать Паку о зельях. Теперь-то у меня есть деньги и их покупка не проблема».

Не откладывая, он тут же отписался с пометкой «срочно». Вдруг Пак был свободен.

— Капитан?

— Что твой хотеть? — Он шёл хромя, но на его лице было удовлетворённое выражение. Непонятно было, почему его не смущала торчащая кость...

— Вас есть, кому лечить?

— Да, шаман жизнь на ноги ставить. К нему идти. Если удача нас, то мой и Гикор жить завтра.

— Далековато до шамана-то, — нахмурившись, ответил ВОРон, он не хотел, чтобы они умерли, желая продолжать пользоваться их силой. Ну и, может, ещё немного из-за того, что за последние дни привязался к их странной речи, простому отношению к жизни и человечности. Но главной была сила и ещё раз сила.

— Мы сильный хорг, мы дойти племя, если твой удачный судьба идти с мой и этот оболтусы.

Вам предложено задание « Сильный, но раненый » .

Описание: Сопроводите хоргов в их племя.

Награда:

+4000 опыта;

+15 очков расположения племени Хоргов.

Принять? Да/Нет

— Конечно я с вами, капитан! Только есть у меня ещё одно дело незаконченное. Не могли бы вы отрубить голову этому мёртвому зверю?

— Гр-рх! — Вместо слов Дрейрок замахнулся своим мечом и с двух ударов отсек облезлую башку медведя. Засунув её в инвентарь, Уилл подставил плечо Лекору, и они неспешно двинулись в сторону Латахорга.

По пути им встречалась та же самая живность, что и до этого, но Уилл обходил их стороной, примерно уже представляя их радиус агра.

Ночью монстров было больше, чем днём. Поэтому разбойник торопился, зная, что сейчас они могут не справиться даже с одним из них. Через три с половиной часа они всё-таки дошли до ворот, что сразу же открыли воины гарнизона, как только увидели, кто именно идёт. Поприветствовав капитана и двух хоргов с ним, они вернулись к охране.

Поздравляем! Вы выполнили задание « Сильный, но раненый » .

Награды:

+4000 опыта;

Текущие отношения с племенем хоргов 88/100 – нейтральное.

Возле шамана охрана так же приложила руку к животу, слегка склонив голову, приветствуя Дрейрока.

Гррахкат, будто не меняя своего положения, всё так же сидел в центре комнаты и занимался чем-то своим.

— Старик, вот воинов принёс. Подлечи их что ли.

Тот открыл глаза и, осмотрев их раны, встретился взглядом с ВОРОном.

— Я слышал, что ты нашёл способ обнаружить тварь, выходит это правда. Вы убили её? — Он, не опуская глаз, смотрел на парня, ожидая ответа.

— Сам посмотри, — сказал Уилл и достал из инвентаря голову, которая занимала

приличную часть комнаты.

— Ты всё-таки сделал это! — удовлетворённо покивав головой, произнёс Гррахкат. — Только не вываливай её здесь, оставь во дворе, я позже её исследую, может, получится разобраться, откуда пришла эта проклятая аура. И вот, выбери то, что тебе понравится.

Поздравляем! Вы выполнили задание « Монстр в ночи » .

Награда:

+15000 опыта;

Текущее отношение с Гррахкатом 47/100 – нейтральное.

« Кольцо шутника »

Ранг: Золото

Требования: 60 уровень

Характеристики:

+15 к ловкости;

+400 к здоровью.

Навык:

« Сюрприз! »

Пассивный навык.

Описание: Когда здоровье опускается ниже 10%, кольцо выпускает дымовую завесу радиусом 12 метров, позволяя пользователю скрыться от врага.

Перезарядка: 2 дня.

Ограничения: Нет.

« Кольцо Тихий шаг »

Ранг: Золото

Требование: 50 уровень

Характеристики:

+12 к силе;

+5% к базовому урону от кинжала.

Навык:

« Тихий шаг »

Пассивный навык.

Описание: Владелец кольца, получает способность бесшумного передвижения.

Ограничения: Нет.

« Ожерелье Гостя »

Ранг: Золото

Требование: 65 уровень

Часть сетевого набора Гость.

В сет Гость входят: Серьга, кольцо, сапоги и плащ гостя.

Описание: Этим ожерельем некогда обладал известный на всю Гакронскую империю вор по имени Гость, которого называли так из-за его способности чувствовать себя как дома в любом месте. Особенно там, где он совершал очередную кражу. Но никто так и не узнал, как выглядел этот вор.

Характеристики:

+23% к навыку кражи;

+17% к скорости.

Навык:

« Как дома »

Пассивный навык.

Ранг: Уникальный.

Описание: Вас всегда приютят на ночь обычные граждане и селяне.

Ограничения: Нет.

Выбор был непростой. Взять на 50 уровень и уже в ближайшее время начать им пользоваться. Взять сетовой предмет, у которого была очень странная пассивка, а что мог дать комплект, никто не узнает, пока не соберёт его полностью. Или же кольцо шутника,

которое действительно может помочь ему спастись? К тому же надо брать с расчётом будущей продажи. Взвесив за и против, он решил остановиться на последнем варианте.

— Хороший выбор, посланник. А теперь, за то, что смог убить монстра даже в своём слабом теле, выбирай, что ты хочешь? Уникальный навык или поднятие уже имеющегося до следующего ранга.

ВОРон криво улыбнулся. Шаман подкидывал задачку за задачкой. Поднятие каждого навыка давалось с трудом. Шанс найти книгу навыка с рангом выше подмастерья, был невероятно мал, а о легендарном и говорить не стоило. Игроки должны были поднимать их своими силами за счёт частого использования, или же уповать на удачу.

— Я так понимаю, что за навык, ты мне не скажешь?

— Нет, скучно мне, хочется понаблюдать за тобой. Возьмёшь ли кота в мешке или тут и сейчас станешь гарантированно чуть лучше.

— Эх, старик, не дам я тебе развлечься, я возьму уникальный навык, с остальным разберусь своими силами.

Книга навыка : «Без преград »

Ранг: Уникальный

Активный навык : Ученик

Описание: Позволяет передвигаться по стенам и потолку.

Длительность: 50 секунд.

Затраты энергии: 60.

Перезарядка: 3 минуты.

«Отличный кот в мешке. Пушистый. Хе-хе. Но пора выходить из игры».

Глава 37. Послание адепта.

На следующий день Уилл увидел, что шаман полностью восстановил ногу капитана и смог уговорить его сходить очистить ещё несколько заражённых мест в лесу. Рука Гикора так же вернулась на место. Мощная магия позволяла многое.

Хотя ВОРон на самом деле и не торопился очистить лес. Его истинной целью было поднять уровни, чтобы наконец-то, приступить к поиску шкатулки. Он хотел уложиться в три месяца, чтобы заполучить дополнительную силу в виде дымчатого пса. Парень не знал, насколько тот будет сильным, когда вырастет, но в эпической цепочке квестов, не может быть простых наград. Верно?

Поэтому следующие четыре дня он и несколько хоргов, во главе с Дрейроком, ходили по лесу в поисках тех самых мест. Капитан, помимо найденных ранее проклятых объектов, помнил ещё одно место, а дальше у них начался поиск иголок в огромном лесу. По мере раскрытия карты разбойнику начал приходить в голову один крайне пугающий вопрос.

Может ли лес Таргада покрывать целый континент данного этажа? Сегодня утром, проглядывая форум, он наткнулся на одну тему, в которой игроки скидывали скриншоты своих открывшихся участков карты, с первого по третий этаж, пытаясь таким образом увидеть масштабы проекта. И по всему выходило, что от общей площади карты первого этажа было раскрыто всего лишь ~24%, второго ~21% и третьего ~18%. Всё это было слаженной работой нескольких миллионов игроков! А Уилл находился здесь один. И, учитывая прошедшие недели, он, можно сказать, просто топтался на месте.

Но как бы он ни был разочарован, выхода не было, поэтому он продолжал прокачиваться, пока имелась хорошая возможность. Два дня спустя после убийства медведя, они всё же нашли ещё одно проклятое место. Это было ещё одно дерево. Только парень не знал его названия, так как оно являлось фантазией разработчиков. Перебив находившихся возле него заражённых монстров, похожих на жаб, с помощью кристалла и впитав энергию из ствола дерева, он заполнил кристалл на чуть более половины ёмкости.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 109/200.

Больше они не смогли ничего найти. ВОРон в итоге стал 46 уровня. У него оставалось три неиспользованных очка навыка. Он не тратил их, зная, что при получении специализации открываются новые ветки развития. Хоть стелс и стоило прокачивать, уменьшая радиус обнаружения у более высокоуровневых врагов, но пока особой нужды в этом не было. В случае чего он всегда сможет вложить туда очки.

С убитых монстров выпадали разные алхимические, ремесленнические и подобные ингредиенты для крафта. Общее количество золота, собранного с убитых монстров, составило двести сорок восемь монет. Так же выпало несколько топазов пятого и шестого класса для инкрустации, добавлявших +10 к интеллекту и 8 к ловкости. Две вещи, выпавшие из жабы и крылатого змея, были на 70 уровне и не имели для него ценности, так что он отложил их для продажи.

По возвращении в город, скинул всё ненужное в своё хранилище и отправился к шаману. Занимаясь гриндом в лесу, он не забывал о сроках, указанных старцем. Назначенное время подходило к концу, и он очень надеялся, что пять дней не означает ровно пять суток.

Охранники уже пропускали его как своего, видимо, сказывались репутация и какая-никакая молва по близлежащим землям об убитых им монстрах.

— Привет, старик. — Уилл не помнил, почему он стал так его называть, и почему тот так спокойно на это реагировал.

Шаман в этот раз не сидел в своей излюбленной позе, а находился за столом, на котором стояли свечи и были разложены несколько книг. Услышав голос, Гррахкат обернулся.

— А, Белый Ворон, ты вовремя. Я как раз почти закончил расшифровывать, ещё минут двадцать подожди. — И вернулся к прерванному занятию.

Уилл уселся прямо на пол и строил предположения о том, как умер адепт. Почему он находился в маленькой комнате на складе и о чем хотел сообщить в своём написанном кровью письме?

— Всё. — Мужчина оторвал его от раздумий и подозвал к себе: — Я переписал текст на понятный тебе язык. Но не совсем понимаю, о чем идёт речь, может, ты сообразишь.

Парень взял протянутый ему листок и стал вчитываться в послание.

«Братство в опасности. Секрет, который я узнал, дорого мне обошёлся. Смертельно раненый, я смог спрятаться здесь, на складе моего деда, в тайной комнате лишь для того, чтобы успеть написать о заговоре против Тени. Латийцы и Святая земля объединились, тот, кто найдёт это послание, предупреди...»

Остальное не поддавалось расшифровке, так как, видимо, силы писавшего уже подошли к концу. Секрет расположения комнаты, наконец, раскрылся. Но было сложно поверить, что они постоянно туда лазили через окошко. Оно скорее предназначалось для отправки почтовых птиц, чем для входа в комнату. Думая об этом, он понимал, что многих деталей ещё не хватает. Да и не было это столь важным.

Вы узнали волю мёртвого адепта тени.

+2 к очкам влияния.

Текущее значение очков влияния: 577.

Вам предложено задание: « Вестник»

Предупредите братство о заговоре, если оно всё еще живо...

Награда:

??

Принять? Да/Нет

«Кажется, попасть в братство не получится. По крайней мере, не в то место, где оно находилось раньше. Учитывая, что я нашёл не труп, а ссохшийся скелет, времени с момента

его смерти прошло явно больше пятнадцати лет».

— Спасибо, Гррахкат. Был рад нашему знакомству. Если что-то понадобится, я всегда помогу. А теперь мне пора покинуть ваше племя и заняться другими делами. — Уилл махнул на прощание рукой и пошёл к двери.

— Прощай, посланник. Если будешь в этих краях снова, приходи. Я всегда найду, чем тебя занять, — улыбнулся в ответ шаман.

Глава 38. Законы мира.

«Тема: Откуда берутся предметы на 50+ уровень на аукционе?»

«Тема: Свиток “Туда и обратно”, моя история путешествия и о свитках вкратце».

«Тема: Кто-нибудь видел стража с 3-его этажа?»

«Тема: Для всех!!! Замечен рост мобов в уровнях!»

«Развернуть».

«Думаю, многие обратили внимание, что монстры в ранее низкоуровневых локациях, стали постепенно увеличивать свой уровень. Я, заинтересовавшись данным феноменом, спросил об этом у разработчиков, так как в сети по данному моменту ничего не нашел, и вот их официальный ответ на сайте игры (для тех, кто не видел):

“Не стоит удивляться росту монстров. Чтобы игроки не теряли интерес и концентрацию, пытаюсь обнаружить ключи, монстры будут прогрессировать, основываясь на среднем уровне игроков, на конкретном этаже и в конкретной локации. Стражи так же не останутся в стороне. Чем сильнее игроки, и чем дольше они не могут поймать их, тем сильнее они будут становиться, обзаводясь новыми способностями, внешностью и оружием.

Наиболее продвинутые NPC будут помнить тех, кого убили, некоторые гуманоидные враги смогут забирать добычу с трупов, обогащая свои карманы. Как мы упоминали ранее, мир вокруг вас не стоит на месте, и даже обычный гоблин может стать вождём племени. Но самой главной задачей всего этого является препятствие «Посланникам», чтобы они не разгуливали свободно по этажу и не убивали всех налево и направо.

Так же стоит обратить внимание, что от вас же зависят все рыночные цены. Рынок будет пресыщаться всеми видами товаров в обжитых городах, деревнях и так далее. Жизнь течёт своим ходом, квестовые NPC могут умереть, города разрушаться и строиться снова. Вы влияете на мир, а мир влияет на его жителей. Удачной вам игры!”»

Комментарии под этим постом перевалили за несколько десятков тысяч всего за несколько часов. Многие стали припоминать тот или другой случай. Кабан третьего уровня в Саркатовом лесу через четыре дня был уже четвёртого. Убитые лесными разбойниками и гоблинами игроки, при возвращении на место смерти не обнаруживали своих вещей в

кольцах. И было ясно, что их забрали не игроки. Так как игрок может взять вещи с трупа, лишь сняв кольцо, которое сразу же исчезало. И сотни подобных историй.

Глупые люди возмущались, но умные игроки понимали, что иначе игра потеряла бы свою идею и тот развитый мир, за который её так полюбили. Трудности нужно преодолевать всеми силами, ища выходы из, казалось бы, невозможных ситуаций, а какой интерес идти бить монстров, которых ты уже перерос на несколько десятков уровней. Топовые гильдии и те, кто шёл следом за ними в первой сотне, давно заметили этот момент, и все их силы были брошены на поиски квестстартеров, которые приведут их к стражам.

Уилл тоже читал этот пост, но не переживал на этот счёт. Половина от его уровня была угрозой разве что грибу, спокойно растущему на опушке леса.

Он попрощался со своими, можно сказать, боевыми товарищами и вышел за ворота. Парень снова остался один в этом игровом мире, впервые с того момента как покинул Радермина. Его путь лежал обратно в деревню.

Благодаря новому навыку «без преград», который он проверил ещё во время крестового похода на проклятых по лесу с хоргами, он мог теперь и в одиночку охотиться на монстров, не имеющих дистанционных атак. Для этого нужно было залезть на дерево повыше и потолще и отстреливать их словно кур.

Он давно отписался Паку по поводу обновления своего арбалета и одежды, также снова напомнив про зелья. На данный момент его экипировка состояла из:

Куртка проходимца (Бронза);

Поножи ветра (Бронза);

Кольцо Красный глаз (Бронза);

Кольцо сумрака (Алмаз);

Кинжал полёта (Золото);

Арбалет храбреца (Бронза).

Имея при себе чуть ли не целое состояние в пятьсот десять золотых монет (недавно ему пришло сообщение о продаже перчаток с аукциона), он мог позволить себе обновки. Учитывая, что в начале игры у него было всего десять медных монет.

Четыреста золотых он отложил на потом, ожидая обновления, в котором будет введена возможность ввода реальных денег в игру и вывода их, и конвертации. Когда обновление вступит в силу, гильдии начнут вырываться вперёд бешеными темпами. Пока было неизвестно, какой назначат курс, но он должен быть готов. Оплата за учёбу сестры не за горами.

Ориентируясь по карте, Уилл продвигался к деревне, чтобы поохотиться и собрать травы. Миссии, что он взял перед уходом, до сих пор висели в его журнале задач.

По пути он встречал мобов, бродящих по лесу поодиночке или небольшими группами. Один раз он застал момент, как покрытая иглами рысь пятьдесят седьмого уровня, спрыгнув с дерева, напала на заблудившегося рогатого волка пятьдесят второго уровня.

Битва была недолгой, рысь, пригнувшись к земле, зашипела и, выгнув спину, выстрелила своими иглами волку в голову. И, если бы не это, то рысь могла бы и не одержать победу. Волк своими рогами и хвостом, на конце которого был, напоминающий скорпионье жало, шип, изрядно потрепал охотницу. Видимо, рысь была молодая и пока не научилась толком выбирать подходящего соперника.

Ворон не собирался связываться с местной фауной, пока не найдёт оружие, подходящее его уровню. Наконец, три часа спустя он оказался у закрытых ворот Скиавры. Воины, стоявшие на страже в этот момент, кивнули ему, признавая заслуги и славу, и открыли дверь, вмонтированную в одну из створок ворот. Держать ворота открытыми на враждебно настроенной территории будут только идиоты.

Пока Уилл ожидал письма от товарища, он решил прикупить навыков на его класс, может, найдётся что-то полезное. Потому что за всё время игры ему так и не выпала ни одна книга навыка. Да и стоило, наверное, всё же посетить несколько лавок с оружием, кто знает, может, и попадётся что-то стоящее.

Снова посетив вредного старика, запомнившегося разбойнику едким характером, он рассматривал список доступных навыков. Через десять минут просмотра выбрал пару навыков, которые лучше других подходили ему, и цена на которые не вызвала острого желания кинуть в старика книгу.

Книга навыка: «Разрез».

Активный навык : Ученик

Описание: Разбойник может использовать свой кинжал, чтобы порезать врага, заставляя его обильно истекать кровью. Цели, подвергшиеся этой атаке, будут получать 35 урона от кровотечения каждую секунду в течение 20 секунд.

Перезарядка: 40 секунд.

Ограничения: Берсерк, Воин, Вор, Охотник, Разбойник.

Книга навыка: «Засада».

Активный навык : Ученик

Описание: Вы можете устроить засаду, слившись с окружением. Невозможно использовать во время боя, когда враг видит вас.

Характеристики:

+40% к скрытности;

+37% к базовому урону во время атаки из засады.

Затраты энергии: 70.

Перезарядка: 2 минуты.

Ограничения: Вор, Разбойник.

На всё это ушло шесть золотых. Он не мог постоянно надеяться на Пака, так как тот стал реже отвечать. А иногда нет времени ждать. Например, если бы тогда ему не повезло, и он бы не нашёл зелья, Лекора уже не было бы в живых. А это минус одна потенциальная боевая единица в будущем.

Пройдясь по лавкам, он увидел тот самый первый кинжал, от которого был в шоке, после увиденных характеристик и цены. Рассмотрев его ещё раз и сравнив с кинжалом полёта, который был у него сейчас, он понял, что свой поменяет ещё не скоро.

Второй кинжал не имело пока смысла брать, так как у него не было навыка «Владелец клинков», позволяющего пользоваться одновременно двумя клинками.

Арбалет тоже пришлось покупать. Время было дорого, и долго ждать ответа он не мог.

Самым доступным был:

« Арбалет Напарник »

Ранг: Золото

Требования: 45 уровень

Характеристики:

+140-154 урона;

+36% скорость полёта снаряда ;

+4% поправка на промах;

+7% к возможности нанести проникающий удар, игнорирующий броню.

Дальность: 40 метров.

Особенности: 3 выстрела подряд, с задержкой в 2 секунды.

Ограничения: Вор, Разбойник, Охотник.

Скрепя сердце, он отдал за арбалет сорок пять золотых и ещё десять за подходящие по уровню болты. Выйдя из лавки, он вдохнул и сквозь сжатые зубы тихо проклял Пака, после чего решил глянуть цены на зелья. Увиденное окончательно испортило его настроение, и он, злой, направился на охоту.

«Пора кого-нибудь убить...» — С этой мыслью разбойник с арбалетом наперевес вошёл в такой большой и неприступный лес.

Потравив час на поиск подходящих целей, он, наконец-то, нашёл отличный вариант. Проверить их на наличие дальних атак было просто. Парень забирался на дерево, агрил монстра и ждал его реакции. Если тот начинал кидаться, плевать, залезать на дерево, взлетать, стрелять или выделять какой-нибудь газ, который мог его достать, он скрывался в тених и начинал искать новый вариант.

После трёх неудачных попыток ему, наконец, повезло, и он нашёл то, что ему нужно. Это были похожие на жуков, покрытые корой и какой-то липкой жидкостью, монстры. Их было трое, и они лежали возле трупа лося, и впитывали через свои хоботы кровь животного.

Когда он выстрелил в одного из них, остальные даже не пошевелились. Тот, кого ВОРОн выбрал своей целью, как-то медленно встал и неохотно оторвался от пиршества.

Двое других задёргались и сразу же потеснили третьего, будто намекая, что им больше достанется. Потревоженный монстр обидно засопел на них и, повернувшись головой к Уиллу, направил на него весь свой гнев.

Имя: Кровавый жук

Уровень : 63

Здоровье: 8700

Он двигался довольно быстро и пробовал таранить дерево, но разбойник уже проходил этот этап, когда охотился с Дрейроком. Там он, сам не понимая как, привлёк внимание моба и, взбравшись на ближайшее дерево, тут же рухнул, получив дебаф на кратковременное оглушение.

Капитан тогда вовремя подоспел и убил монстра. Когда молодой человек поднялся, тряся головой и пытаясь понять, почему он упал, то увидел обломки дерева, снесённые мощными бивнями мутировавшего кабана.

Поэтому попытки жука протаранить толстый ствол были безуспешными. Вскоре, поняв это, жук отступил под градом обстрела и, спрятавшись за другим деревом, прикрывающим обзор ВОРОну, изредка выглядывал из-за него, будто выясняя, спустился его враг или нет.

Прячась за деревом, он постепенно регенерировал и, разбойник, поняв это, не на шутку разозлился. Его, казалось бы, безупречный план, не учитывал эту способность монстров. И всё из-за того, что он в основном боролся с проклятыми, которые не могли регенерировать, или же находился под постоянным патронажем хоргов.

Нужно было что-то делать, и Уилл, напрягая извилины, решил кое-что попробовать. Он перестал пытаться попасть в этого жука и начал стрелять в тех, что пировали, пока их друг пытался убить нарушителя обеда.

Такой поворот однозначно не понравился ни одному, ни второму, и они, так же «встав из-за стола», стали пробовать таранить дерево. Видимо, знания от увиденных попыток сделать тоже самое с другим жуком, у них не откладывались, или же они были взбешены и пытались поскорее вернуться к трупам лосей.

Пока ВОрон обстреливал их, оставшийся жук вылез из-за дерева и, торопясь, поспешил к оставленному животному. Парень только этого и ждал. Жуки, увидев, что тот обедает без них, разрывались между тем, чтобы попытаться наказать Уилла, засевшего на дереве, и тем, чтобы вернуться к трупам.

Воспользовавшись моментом, Уилл, благодаря задержке в две секунды между выстрелами, резко водил арбалетом сразу по трём жукам, заставляя их снова собраться возле дерева. Это получилось не сразу, но вскоре он набил руку, и когда они через некоторое время пытались прятаться, Уилл тут же переводил стрельбу на тушу лосей, вызывая ярость у жуков, из-за чего они снова неслись к дереву.

Им определённо не нравилось, что драгоценная красная жидкость будет выливаться на землю, откуда они не смогут её достать.

Разбойник сообразил, что вовремя застал этих кровавых жуков, потому что, если бы они не питались, то просто прятались бы за деревьями, и его попытка убить хоть одного окончилась тем, что он впустую растратил бы болты и время.

Жуков подвела их жадность, и через восемь часов они один за другим умерли возле дерева.

Вы получили уровень...

До сорок восьмого уровня не хватило совсем немного.

Глава 40. Бродячий шарлатан.

Следующие дни прошли в монотонном избиении этих жуков. Порой ему по несколько часов приходилось ждать, когда они кого-нибудь убьют, чтобы потом он мог, не волнуясь, убить их. За это время он много о них узнал. Один раз в день они зарывались в землю, оставляя после себя вырытую воронку, которую после того, как выбирались, аккуратно закапывали, стараясь вернуть ей первоначальное состояние.

У него было два варианта: либо они так переваривали то, что выпили, либо откладывали

личинки. Узнать какой из этих вариантов верный ему так и не удалось.

Три дня спустя у него уже был пятьдесят первый уровень. Потратив все очки на ловкость, силу и одно вложив в энергию, Уилл не стал трогать четвёртое очко навыка. Он не был заядлым игроком и понимал, что это может быть неразумно. Подготавливаясь к работе в игровом мире, ВОРон много раз читал, что поспешное распределение навыков приводило к такому развитию событий, что большинство из них оставались за бортом при достижении высоких уровней. Поэтому не стоит вкладывать во все навыки подряд.

Закончив убивать и обирать трупы очередных жуков, он оглядел приобретённые трофеи. Снова всё для крафта. Он уже собрался закрыть окно инвентаря, когда обратил внимание на обычную с виду личинку. Их выпадало мало, но, убив достаточно жуков, Уилл собрал уже девять подобных личинок.

В инвентаре одинаковый товар из раздела «всё для крафта» складывался в одну ячейку. Пусть их даже будет тысяча. Всё равно. Оружие же и шмотки занимали отдельные слоты. Поэтому, он поначалу не обратил внимания, так как личинка выглядело обычно, но почему она тогда занимала отдельное место?

«Осмотр».

«???»

Ранг: ???

Описание: ???

(Для идентификации данного предмета требуется идентификация ранга Мастер).

«Ого! Любопытно...»

Наконец закрыв окно сумки, он аккуратно стал передвигаться по лесу, стараясь не привлекать к себе внимание. Он уже выяснил примерный ареал обитания данных мобов и двигался внутри него, иногда прячась от случайно забредших монстров.

Кругом было тихо, когда он внезапно услышал насвистывание.

«Что это?!»

ВОРон тут же применил «сумеречный шаг» и с помощью тени забрался на дерево. Это было медленнее, чем при использовании «без преград», но эффективней в плане маскировки. Оказавшись наверху, он укрылся в листве и стал ждать.

Свист был слышен далеко, будто тот, кто шёл, никого не боялся в этом лесу. Так вёл себя Дрейрок, полностью уверенный в своей силе. Вскоре возле дерева остановился человек в броской одежде и большой цилиндрической шляпе.

Уилл, сдерживая вскрик удивления, продолжал следить за его действиями.

— Эй, путник! Не сиди на дереве, подходи и посмотри на мои товары! Всё самое лучшее и нужное, только для тебя и с превосходной скидкой. — Человек в красном сюртуке, цилиндре и с большим саквояжем стоял под деревом и смотрел прямо на разбойника.

Он был похож на продавцов на рынке, которые зазывали к себе прохожих с широкой улыбкой на лице, уверяя, что их товар самый лучший в мире, самый качественный и совсем недорогой. Пока парень раздумывал над предложением, тот уже раскладывал на, непонятно откуда взявшемся, столе свой товар. Это было настолько абсурдно, что вызвало у него кратковременный когнитивный диссонанс. Он тут скрывается, боится привлечь внимание опасного противника, а этот странный NPC пытается что-то продать?!

Понимая, что ему не отвертеться, да и, судя по всему, человек внизу сможет, если что, дать отпор, раз разгуливает свободно по лесу, разбойник спрыгнул с дерева. От ветки до земли было чуть меньше семи метров. Поэтому его здоровье лишь слегка пострадало, когда он опустился перед чудаком.

Если честно, он не решался применить «осмотр». Боясь снова спровоцировать ненужные боли. Пусть они и принесут хорошие бонусы. Поэтому он, немного поборовшись со своим любопытством и одержав верх, спросил у человека в шляпе, не особо надеясь на ответ:

— Кто ты?

— О! Я рад, что вы спросили, уважаемый! Моё имя, Дальтаро Мариус. Я путешествующий торговец и собиратель редких вещиц. Если у вас есть что-то на обмен, я могу предложить широкий выбор от обуви до украшений. Если вам нечего предложить, то посмотрите на мой товар, плохого я не держу. — Дальтаро улыбался как будто искренне и широким жестом обводил свой товар.

У него выходило всё настолько естественно, будто он не стоял в лесу, а находился на площади полной народу. Уилл каким-то шестым или седьмым чувством понимал, что где-то во всем этом есть загадка, на которую только один правильный ответ.

Обдумывая, что же могло понравиться чудаку в шляпе из его предметов, он в первую очередь подумал об осколке. Но его ВОРон никак не мог отдать. Слишком долго он занимался проклятыми, чтобы оставить это на полпути.

А больше-то ничего и не было. Разве что кольцо сумрака, но у него хоть и алмазный ранг всё равно нет особой ценности. Через несколько минут обдумывания он подумал о не идентифицированном предмете, но понравится ли он торговцу?

— Дальтаро, верно? А ты умеешь идентифицировать предметы? А то есть у меня тут кое-что интересное, но я не знаю, понравится ли тебе это.

Торговец словно ждал этого вопроса и, потеряв руки, с улыбкой произнёс:

— Конечно, я же ценитель прекрасного и уникального товара. С таким хобби, просто необходимо уметь распознавать истинную суть вещей. Так что там у вас?

Ворону на мгновение показалось, что глаза человека заблестели в предвкушении. Шестое чувство выло в унисон с седьмым, но Уилл уже потянулся к кольцу и сдавать обратно перед таинственным и, наверняка, сильным существом было рискованно. Его мозг заработал с большой скоростью. Рука потянулась к кольцу и, немного дёрнувшись, достала личинку.

— Вот, не знаю, что это, но оно выпало из местного жука.

Лицо торговца на мгновение застыло и нервно задёргалось.

— Это же. Просто. Личинка, — прошипел он сквозь зубы, даже не притрагиваясь к ней. — Вы уверены, что больше ничего не хотите мне показать или предложить в обмен на мои дорогие товары? Посмотрите внимательно, тут лежит только лучшее.

Теперь Дальтаро уже не улыбался как раньше. В его глазах поблёскивала злоба.

«Чего он хочет? Он появился, откуда ни возьмись, и, если подумать, шёл именно ко мне. Будто зная это... Неужели причина всему этому: неизвестный предмет?»

— Ну же, вы даже не притронулись ни к чему.

— Слушай, Дальтаро, может, ты скажешь, что тебя больше интересует? Возможно, у меня это есть, и я смогу обменять на вот этот плащ. — Уилл ткнул, не рассматривая стату, на лежащий на прилавке предмет.

Торговец немного приободрился.

— Скажи, может, тебе попадалось что-то необычное? Что-то, что ты тоже не смог распознать? Я слышал, в этом лесу часто такое находят. А так как я коллекционер всего таинственного, то мне хотелось бы иметь такие предметы у себя. Ну как, попадалось что-нибудь?

— Дай-ка подумать... — Уилл обхватил пальцами подбородок и будто всерьёз призадумался. — Не-е, ничего. Ерунда только всякая.

Торговец покрылся белыми пятнами, глядя исподлобья на разбойника и сжимая кулаки.

— Ну всё! Хватит! Я знаю, что у тебя есть этот предмет! Отдай мне его, а в обмен можешь взять, что угодно с этого прилавка.

Парень только убедился в своих подозрениях. Дальтаро явно шёл к нему после того, как почувствовал похожий на личинку объект.

— Я вижу тебе это очень необходимо. Почему же ты сразу не сказал мне об этом?

— Потому что вы жадные авантюристы, сразу начинаете ломить цену, как только узнаете, что я ищу именно это. Мне приходится наряжаться во всё это тряпье и выглядеть беззаботным парнем с широкой улыбкой на лице. Вы меня раздражаете. Алчные и мелочные!

— Э-эй! Мы не все такие! Мне, например, просто интересно узнать, что это такое, ради чего тебе приходится притворяться торговцем и предлагать всем эти дорогостоящие вещи.

— П-ф, — рот Дальтаро скривился. — Ты думаешь первый, кто говорит, что отдаст мне это, после того, как узнает, что за предмет в его руках? Я не верю вам! — Его лицо исказилось в ярости. — Отдай мне её!

Уилл стоял спокойно, начиная кое о чём догадываться.

— погоди, — вытянув руку вперёд и покачав головой, остановил уже плюющего ядом торговца. — Собрав всё воедино, я так понимаю, ты не можешь насильно забрать эту вещь, поэтому и придумал всё это, чтобы выполнить непонятное условие. Верно?

Торговца будто ударили пыльным мешком по голове. Он удивлённо уставился на Уилла.

— Верно. Всё это грязное волшебство, будь оно не ладно. — Он снова начал заводиться.

— Так как же ты поступал с теми, кто задирает высокую цену? — Уиллу и правда было любопытно, откуда такие финансовые возможности у этого незнакомца.

Скривившись словно от зубной боли, тот ответил:

— Платил, что же ещё оставалось делать. Благодаря сотням подобных сделок, я уже научился искусно лгать и притворяться, будто какой-то шарлатан. Ссылаясь на то, что всё, что у меня есть, выставлено на столе. Но эти ублюдки, которые так же, как и ты, говорили, что хотят просто узнать информацию, порой забирали всё до последнего!!! Грязные свиньи!

— Ладно-ладно, я понял. Держи. Дарю. — Уилл пожал плечами и протянул предмет Дальтаро.

Тот смотрел на него потом на предмет, потом снова на него. Его голова моталась туда-сюда ещё секунд пять, пока глаза не расширились, и он неуверенно протянул руку, беря его. И вот когда предмет оказался у него, его тело окутало сияние, и он, вдохнув воздуха, медленно потянулся.

— Ты не знаешь, но то, что ты только что сделал, очень помогло мне. Осталось найти их совсем немного.

— Я рад за тебя, — искренне ответил Уилл.

Ему было действительно жаль этого NPC, проходящего через такие трудности, чтобы достичь своей цели. Сколько же людей его нагло обмануло? Сколько ему пришлось

заплатить за их ложь? Проблема Дальтаро напомнила ВОРону, что многие будут пытаться вставить ему палки в колеса, когда проход на его этаж будет открыт. И ему придётся так же бороться за надежду обрести что-то своё.

Глава 41. На грани безумия.

— Так как ты получил то, что хотел, может, расскажешь, что же это всё-таки такое и почему оно тебе необходимо? Да и вообще, я не прочь выслушать твою историю.

Торговец несколько минут молча смотрел на него. ВОРон не торопил, давая тому разобраться в самом себе.

— Ты первый, кто безвозмездно отдал то, что я ищу уже несколько лет. Ты не просил ничего взамен и не обманул меня. Я не знаю, чего ты добиваешься, но, так и быть, расскажу. Но для начала прими от меня это.

Вы завоевали доверие Дальтаро Мариуса.

Текущие отношения 10/200 – дружелюбие.

— Ого! — воскликнул парень, увидев, что махом перешагнул через ступень отношений.

«Кажется, я сильно-сильно просчитался...»

— Понравилось? — удовлетворённо спросил торговец. ВОРон на автомате взял протянутую ему вещь, пока глядел на экран, поэтому не сразу понял, про что тот спрашивает.

— Э-э, я ещё не смотрел, просто удивился, что ты мне что-то решил подарить. Спасибо, — тут же среагировал Уилл.

— Ну так посмотри, а то, может, и не будешь так искренне радоваться, — спокойно улыбнулся Дальтаро.

« Наручи дикого грома »

Ранг: Уникальный

Требования:

— 240 очков силы.

Описание: Эти наручи были изготовлены для воина, проживающего в далёком северном замке Шамтан-Краг. В том месте на склоне высокой горы близ замка постоянно били молнии. Варкул де Моск заказал их, чтобы узнать, что же притягивает их. Но его предали и отравили, прежде чем он смог получить эти наручи, так и не узнав того, что волновало его полжизни.

Характеристики:

+145-168 к защите;

+65 к силе;

+26% к урону от мечей и топоров;

+100% к защите от любых молний и гроз.

Ограничения: Нет.

Вам предложено цепочка скрытых заданий: « Под гнетом молний » .

Описание: Посетите место, указанное в описании предмета, и узнайте, что именно запечатали небеса.

Принять? Да/Нет

Предмет, данный Дальтаро, помимо всего, оказался ещё и квест-стартером. Требование в двести сорок силы означало, что он снова на непонятный срок откладывает задание. На данный момент у него было всего сто сорок восемь силы, от всех уровней, титулов и статов от кольца сумрака.

— Благодарю, Дальтаро. Это невероятно ценная вещь.

Тот расплылся в улыбке.

— Я рад, что тебе пришлось по душе. А теперь послушай мою историю...

Несколько лет назад я как всегда занимался своим любимым делом. То есть искал артефакты, предметы, имеющие историческую ценность, реликвии ушедших рас. Ты, например, знаешь, сколько рас исчезло с лица земли? Нет? И то верно. Редко кто задумывается об этом. Но я не такой. Что, собственно, и привело меня в нынешнее состояние. На востоке, возле руин Иши-Ластии, есть подземелье. Глубокое настолько, что я даже не знаю, сколько там вглубь. Но меня этим не испугаешь. Нет. Я пролезу везде и всюду. Найду ключик от каждого замка. Ну, кроме врат, там я пас. Но это я отвлёкся. В общем, в этом подземелье, по слухам, была гробница некогда великого мага, который участвовал в войне против Империи Кальшар. Это, для сведения, война, произошедшая спустя триста лет после разделения мира на этажи. Ты извини, если что. Ты первый кому я рассказываю эту историю, да и люблю я иногда уйти в дебри древних времён. В общем, слухи оказались правдой. После бесчисленных сражений с населявшими те пещеры монстрами, я добрался до самого низа. Нет, ты вот скажи, ну кому пришло в голову прятать так глубоко гроб, а?

«Разработчикам, или “Императору”, кому-то из них точно», — хмыкнул про себя ВОРон, с интересом слушая историю.

— В общем, я обезвредил все ловушки, все механизмы и прочую так любимую древними защиту от расхитителей гробниц. И сам не понимаю как, но я не заметил последний рубеж охраны в виде сложных символов на краях крышки и самого гроба, которые были цельными и образовывали слова. И как итог, я растерял все свои силы. Став тем, кем был за десятки лет до того, как стал знаменитым авантюристом. Эти сферы, похожие то на личинки, то на фиалы крови, желчи и прочие реагенты, моё мастерство, мой опыт и багаж знаний и навыков, изученных мной до того момента, как я открыл эту чёртову крышку.

— Так, а как ты узнал об этом правиле, из-за которого должен добровольно получить своё по согласию нашедшего? И как ты вообще узнаешь о том, где появится новая часть прежнего тебя?

— Ну, насчёт первого вопроса... — Торговец или уже авантюрист помрачнел лицом: — Я узнал это слишком поздно и дорого заплатил. Ведомый чувством направления, я пришёл в некий городок в стране возле Опальных гор, и это неизвестная волшебка привела меня к одному очень мутному человеку. Я решил обворовать его, но совсем забыл, что все мои навыки, силы и опыт утеряны. Я даже сделать ничего не успел, как он уже начал бить за попытку кражи. Я схватил, какой-то железный прут с земли, и случайно пробил ему голову.

Уилл молча слушал.

— Меня резко зашатало, начало рвать и тело сильно ослабло. Я почувствовал, будто часть моей жизни была словно вырезана. В прямом смысле. Представь, что ты внезапно потерял год своей жизни. И ты не знаешь, какой именно год был украден...

— Твою... — ВОРон слушал и чувствовал озноб.

— Вот так я интуитивно и понял, что должен на добровольной основе получить часть меня. Если бы не мои накопления, я... я... даже не знаю, смог ли бы что-то сделать. — Его голос был полон пережитым страданием и утратой. Такое наказание было сродни тихому падению в безумие. Мужчина продолжил: — Ну и последнее, думаю, ты понял. Я не могу сам добывать их. Только после того, как их кто-то найдёт, я начинаю чувствовать местоположение моей жизни. Мне повезло, что я навещал здесь недалеко могилу своего друга.

Я долго проклинал этого древнего колдуна, имя которого уже и не помню. Но несколько месяцев назад кое-что осознал. Это моё наказание. Наказание за то, что я крал часть жизни других людей. Хоть и давным-давно умерших.

Вы узнали уникальную историю одного из легендарных авантюристов своего времени.

+10 к интеллекту, +3 к удаче, + 30 очков влияния.

Узнайте непростые истории остальных легендарных авантюристов.

Текущие отношения 5/400 доверие.

Вами получен титул: « В пыли эпох » .

+ 7 к интеллекту.

Вами получен новый навык:

« Глазами истории »

Ранг: Уникальный

Описание: позволяет вам заглянуть в прошлое. Вы не сможете ничего изменить, взять вещи или оставить свои.

Требуется: 10 очков влияния/один день из прошлого.

Перезарядка: 15 дней.

Глава 42. Загребая жар чужими руками.

Читая свалившиеся на него сообщения, ВОРОн сидел на траве и пытался всё осмыслить.

«Что за дикий навык? Твою ж!.. Десять очков влияния! У меня их, конечно, пока достаточно, но целых десять... Одно очко, было бы можно обменять как минимум на золотую шмотку! Но если стоят такие затраты, значит польза должна быть просто космической...»

Рядом с ним, рассказывая и снова переживая трагическую историю своей жизни, сидел сильнейший некогда авантюрист.

Парень глядел на него, вспоминая историю, пока...

Щёлк.

— Хм... Дальта-аро... — Уилл смотрел на мужчину, сидящего рядом с ним, а в его глазах горел огонь нереальной наживы.

— Мне не нравится ни твой тон, ни твой взгляд... Да и, чего скрывать, мне кажется, ты задумал что-то плохое... — тут же подбравшись, сухо ответил авантюрист.

— Дальтаро! Друг мой! Как ты мог подумать обо мне такое? Я просто хотел предложить тебе сотрудничество. Но для начала ответь на один вопрос. Хотя нет, на два.

— ... Хорошо, спрашивай, — всё так же с нотками подозрения ответил авантюрист.

— Первое, скажи, а мог бы я, узнав об этой истории и распознав предмет, использовать твой опыт и знания для себя?

— Ты-ы-ы... — Дальтаро напрягся. Его глаза не сулили ничего хорошего, и теперь он мог

спокойно убить юношу. Их отношения на стадии доверия не были гарантией от убийства. — Зачем тебе это знать?

— Извини-извини, просто любопытство. Ты то, как никто другой, должен знать, что это такое.

— ...ну да, ты прав. Но я не хочу отвечать. Задавай второй вопрос.

— Хорошо. Почему ты, не боясь, ходил по этому лесу?

— Ха! А чего мне бояться? Ты, видимо, не расслышал, что я раньше был очень силен. На сегодняшний день по моим ощущениям я собрал почти все свои знания и прежние возможности. Моей силы хватит на этих жалких монстров. — Дальтаро даже как будто обиделся на то, что кто-то сомневается в его способностях.

— Это очень хорошо, — проникновенно ответил Уилл, — а теперь самое главное. Как насчёт того, чтобы заключить взаимовыгодное сотрудничество?

— Я не совсем понимаю, о чем ты? — Дальтаро уже давно сидел без шляпы, прислонившись к дереву, и чесал свою голову.

— Всё просто. Тебе нужно, чтобы твои разлетевшиеся повсюду знания и опыт отдавали добровольно, так? Значит, когда появится следующий клочок твоей жизни, то я могу купить его вместо тебя, своровать или убить владельца, в крайнем случае, чтобы отдать его тебе. Заметь, возможностей для обретения становится больше.

— Хм... Почему я сам до такого не додумался... Я же, наверное, мог нанять кого-нибудь для того или иного случая. Наверное, после первой потери, я вбил себе в голову, что эту задачу нужно решать только мне... Рискованно, но мне почему-то кажется, из-за того, что именно ты предложил мне это, а не я сам, чары на уничтожение моего опыта точно не сработают. Ведь ты предложил мне сделку по своей воле. Но в чем твой интерес?

— Всё просто, мне нужна чужая сила, чтобы стать сильнее самому. Ты ведь, наверное, уже видел мои возможности? Только предупрежу сразу, у меня много незаконченных дел. Мы будем добывать твои разбросанные знания и опыт, если они будут нам по пути. Так и только так. Обдумай всё хорошо.

— ...теперь я понял твою цель. Но это всё же лучше, чем бродить одному и отдавать свои вещи. К тому же мои запасы подходят к концу. Я столько времени их добывал. Столько сил потратил... Хорошо, я согласен! — Дальтаро и ВОРон пожали руки.

Поздравляем! Ваш хитрый ум и удача позволили заинтересовать авантюриста в путешествие с вами. Если вы нарушите своё слово, вас ждёт смерть. Все ваши вещи из инвентаря пропадут. Вы потеряете все уровни, заработанные в путешествии с Дальтаро. Ваши отношения с ним упадут до вражды.

Помните: Некогда легендарный авантюрист не прощает предательства.

Встав и стряхнув со штанов прилипшие травинки и грязь, они осмотрелись.

Дальтаро собрал столик и спрятал его в кольцо похожее на кольцо игроков, только без символа перерождения.

— Погоди! У тебя тоже есть кольцо-инвентарь? — Уилл почему-то не задумался о чем-то подобном, когда увидел разложенный стол.

— Ну да, добыл его в одном из путешествий. Редкая, я тебе скажу, штука. — Он погладил кольцо.

— Ясно, итак, новая часть тебя ещё не появилась?

— Нет пока. Бывает, они по месяцам не появляются, а бывает одна за другой, в разных краях света.

— Хорошо. Тогда приступим к работе. Ты кстати кто, маг или воин?

— Увидишь, — улыбнулся Дальтаро. — Пойдём делать тебя сильнее...

Глава 43. Великий лучник.

— Погоди. Ты меня не спрашивал о моих целях и делах, но дело в том, что в этом лесу я как раз выполнял кое-что связанное с этим... — В его руке покоился проклятый осколок. — И в связи с тем, что ты много чего видел и знаешь, ну, по крайней мере, больше меня, сможешь рассказать мне об этом?

Парень решил воспользоваться таким удобным источником, тем более, что у него давно висела задача насчёт того, чтобы узнать, что собой представляет этот кристалл.

Мужчина подошёл поближе, наклонился, пристально, чуть ли не обнюхивая, рассматривая предмет.

— М-м-м... Может, я и знал когда-то об этом, но для точной информации нужно собрать остатки моего прошлого величия. Так что я не могу помочь тебе с ответом. Но, к счастью для тебя, мне часто приходилось обращаться к иным профессионалам, память о нескольких из них восстановлена, но нам придётся направиться в столицу Адамароны. Это страна, границы которой начинаются через несколько тысяч километров на север. Готов ли ты отправиться туда?

— Несколько тысяч! И за сколько мы туда доберёмся на своих-то двоих?! — Уиллу определённо сейчас нельзя было покидать лес. Поиск шкатулки был на первом месте, после шло очищение леса, ну, а мелочь он выполнит по пути, учитывая, что теперь есть вроде как сильный товарищ.

Посещение братства откладывалось на неопределённый срок, а для полного представления

и, может быть, даже дополнительных наград за раскрытие тайн об осколках, ему ещё нужно было наведаться в ущелье Вальда. Он тяжело вздохнул.

— На самом деле быстро. Нам просто нужно найти стационарный телепорт, расположенный во всех больших городах, ближайший Нарук, в пяти километрах от деревни Скиавры. Знаешь, где это?

— Да, был там как-то. Хорошо. Тогда поступим так. Для поиска следующего осколка мне нужно зарядить этот проклятой энергией. В лесу находятся заражённые места, осталось только найти их. Идём?

— Ну, план есть, будем следовать.

- - *

Клан «Азартные кости», арендованная база.

Молли вернулась после гринда из Болота вечного праха. Локация была предназначена для игроков от двадцать пятого до тридцатого уровней. Монстры там уходили на респаун довольно быстро, от трёх до пяти минут. Болото бы никого не привлекло, если бы один игрок, играющий соло, случайно не обнаружил вход в инстанс.

Когда он неудачно сагрил монстров и потянул за собой паровоз, то бежал, не глядя по сторонам, и угодил прямо в одно из болот, в котором и исчез. Поняв, что попал прямо с корабля на балл, игрок всё же попытался что-то сделать, но полёг, считай, возле входа. Оплакивая две потерянные вещи, он выложил информацию на форуме и, подняв шум, пошёл качаться в другом месте.

В итоге оказалось, что в этом инстансе, за пять-десять подходов можно выбить полный сет серебряного ранга подходящий любому магическому классу. Вещи выпадали редко, но за два-три рейда с местного босса одна точно сыпалась. Молли играла классом «воительница хаоса», и ей этот сет не подходил. Они собирали его для своих главных атакующих магов.

Девушка уже по привычке открыла рейтинг. Она всё так же продолжала следить за ростом того игрока, но скорее просто из любопытства. Молли не верила, что когда-нибудь его найдёт.

Свитки «Туда и обратно», которые они добывали, были предназначены для самых лучших игроков их гильдии. Шанс попасть на этаж выше третьего, мог дать много бонусов. И тратить такую редкую возможность было большой глупостью. К сожалению, используя свитки, никто больше так и не видел того то ли NPC, то ли игрока, чтобы развеять её сомнения.

— Кардинал? — к ней подошёл её помощник Тейнерк, отыгрывающий священника. — Важная новость. Один из наших нашёл зацепки по имени Рикки Армаструса.

— Волшебника? Кто нашёл?

— Один парень, который любит сидеть в библиотеке даже в игре.

— А, Левёр. погоди, соберём всю верхушку, чтобы не пришлось повторять по несколько раз. Через десять минут в главном зале. Пускай бегут к стационарным телепортам. И да, приведи Левёра. Пускай он нам сам всё расскажет, если информация стоящая, награжу его при всех.

— Понял. Будет сделано.

— Рикки Армаструс... — прошептала Молли, — наконец-то появилось хоть что-то стоящее, а то поиск по стражам ничего не принёс. — И, топнув ногой, она направилась в главный зал.

•
○ *

Пока ВОРон и Дальтаро занимались поисками проклятой ауры и убивали монстров, юноше пришло сообщение от Пака.

«Извини, что так долго. У нас тут очень серьёзное дело. По секрету, это связано со стражем. Надеюсь, ты не станешь разбалтывать кому-нибудь об этом? Да? Ладно, насчёт зелий. Держи несколько. Заплатишь обычную цену. В три золотых за флакон. Неловко мне как-то одинокого грабить=D.

И последнее, насчёт монтажа. Прости. Но этот ч ел занят по самое не хочу. Мы его загрузили работой. Готовим кое-какой ролик. Это будет взрывное видео, я тебе говорю. Да и вообще, лучше тебе начать искать человека самому. Я как-то предложил, не подумав, что записи этой игры будут иметь такой успех. И ещё кое-что. Мы не обсуждали цену, но эти работники берут дорого. Так что сначала подумай, стоит ли тебе заниматься этим сейчас?»

Закрыв сообщение, Уилл подумал о том, что и правда, поторопился. Откуда у него деньги-то? Хорошо, что всё вышло так, а иначе, он чувствовал бы себя глупо, когда ему задали бы вопрос об оплате.

«Ну, хоть за зелья спасибо».

Пять зелий здоровья (слабое) +100 ОЗ в течение минуты, пять зелий восстановления энергии (слабое) +50 ОЭ в течение минуты. И всего за тридцать золотых... Уилл понимал, насколько это мало, потому что на его этаже зелье стоило пять золотых за склянку.

...

Его уровень уже поднялся до пятидесяти второго. Когда он увидел авантюриста в деле, понял, что дела начинают идти в гору. Тот был лучником. Его стрельбу можно было бы назвать пиком искусства. Стрелы, что он выпускал, словно сливались в одну линию и одна за одной поражали мобов в их самые уязвимые места.

Дальтаро носился вокруг врагов, но его стрелы всегда находили цель. Привлечённые вниманием наглого лучника, монстры старались в первую очередь избавиться от него и не обращали внимания на Уилла. И делали это зря. Его урон уже достигал значительных цифр, учитывая, что большинство титулов и навыков, полученных с них, были направлены на борьбу против врагов более высокого уровня, чем ВОРон.

-420

-457

-640!

Прошёл очередной критический урон, но даже это не могло сорвать агр с монстров. Ещё несколько минут боя, и лесной дайлер шестьдесят шестого уровня, напоминающий чем-то росомаху, но только страшнее и с костяным гребнем на спине, умер, так и не нанеся его обидчику урона.

Они нашли заражённое место, на которое наткнулись, охотясь за этими существами. В итоге их привело к водопаду высотой в четырнадцать метров, вода которого спускалась чистой, но по пути вниз напитывалась фиолетовым дымом. Возле водоёма, в который впадал водопад, находились семь лесных дайлеров. ВОРон искренне надеялся, что в воде никого не прячется.

Внезапная атака может всё испортить.

Парень рассказал Дальторо о том, что кристалл способен мгновенно упокоить заражённых. Поэтому задачей того было отвлечь пару мобов на себя, чтобы остальные оставались с полным здоровьем. Уилл надеялся получить максимум выгоды.

Он ушёл в «стелс», и обошёл небольшое пространство, на котором расположились, словно на пляже, дейлары. Активировал засаду и полностью растворился в окружающей его листве. Куст что он выбрал, был в десяти метрах от ближайшего зверя. Теперь даже, будь он в шести метрах от подобного противника, тот вряд ли его заметит, максимум насторожится. Но ему надо было подождать, когда все кинутся на лучника, и тогда он начнёт свою игру.

Дальтаро не заставил себя ждать.

Забравшись на дерево, он одной стрелой умудрился зацепить сразу двоих, используя рикошет от костяного хребта.

Встревоженные словно стайка птиц, монстры смотрели по сторонам, пока не заметили махающего им стрелка.

«Ух!»

Уилл чуть не засмеялся от такой нелепой картины. Видимо, жизнь в образе торговца, привила ему нехарактерные раньше черты личности.

Но задача была выполнена, и, дождавшись пока обозлённые мобы собрались под деревом, разбойник начал красться в их сторону. Выбрав свою первую жертву, Уилл напал со спины, из-за чего действие навыка прекратилось.

Но дейлар оказался не так прост, почуяв беду, он в последний момент успел увернуться и, ощерившись на нового врага, рванул в бой. ВОрон кувыркнулся, пропустив удар когтистой лапы над собой и пока та ещё находилась над ним, схватил её и приложил осколок. Всё произошло быстро. Монстр, не ожидавший подобного, попытался ударить второй лапой, потом укусить, но его мёртвые дни уже были сочтены.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 131/200.

Глава 44. Столица Адамароны.

Убив ещё одного с помощью кристалла, он крикнул, чтоб Дальтаро больше не сдерживался. Проклятой ауры из водоёма должно было хватить на полную зарядку. ВОрон сомневался, что даже если кристалл будет полностью заряжен, он сможет очистить водоём. Куда, спрашивается, он будет девать эту злую энергию?

Ещё одно убийство с одного удара не прошло, но ВОрон считал, что попытаться стоило.

Покончив со всеми, они медленно подошли к озеру и просканировали местность на наличие новых противников. Всё оказалось напрасно. Больше здесь никого не было и Уилл погрузил осколок в воду. И как только фиолетовый дым впитался, забрал обратно.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 200/200.

Заполучив энергию, его стало тянуть дальше в глубины леса. На карте это было сплошное чёрное пятно.

— Дальтаро, ты бывал в той стороне? — с этими словами парень указал рукой направление.

— Нет, не было необходимости, а что?

— Моя следующая цель находится там.

— А что тебе нужно сделать?

— Ну-у... Убить кое-кого, в ком находится ещё один кусок этой стекляшки. Как тебе?

Горишь желанием?

— Мы же договорились, что я помогаю тебе, ты помогаешь мне. Не задавай таких глупых вопросов, — спокойно ответил авантюрист.

— Ну, тогда подожди чуток, я тут немного приберусь... — присаживаясь возле ближайшего труп, сообщил ВОРон и, закончив меньше, чем за минуту, уже стоял рядом с лучником.

— Пойдем в Скиавру.

— Как скажешь.

•
○ *

Возле ворот деревни было спокойно, и не наблюдалось никаких монстров. Уилл отправился в свою комнату, чтобы скинуть забившие инвентарь внутренности, и не только животных. Золото постепенно скапливалось и грело душу. Он чувствовал себя лепреконом, который обожает любоваться на свой горшочек.

Путь до города Нея прошёл спокойно. Уилл смог, наконец, убить лигров и собрать двадцать бивней, собираясь сдать их, когда будет возвращаться. С них выпало ещё немного денег и две шкуры.

Уилл всё же ошибался. У этого леса был край. Когда они увидели впереди просвет меж гигантских стволов, ВОРон понял, что всему есть конец. И невообразимых размеров лесу придётся с этим смириться.

Они вышли на открытое пространство, и перед юношей открылся прекрасный вид на далёкий город. За время похода он поднял ещё один уровень и был невероятно счастлив от сотрудничества с сильным лучником.

Решив поскорее добраться до телепорта, он побежал вперёд, крича на ходу Дальтору, чтобы тот догонял его. Сказал он это зря. Тот ещё несколько минут постоял на месте и при этом улыбался, словно смотрел на ребёнка, который хвастается перед взрослым тем, что научился ходить. Потом, потянувшись, рванул с места и минуту спустя бежал впереди него махая рукой, чтобы тот не отставал.

«Чёрт возьми! Что за монстры тут живут?!»

Их короткий спринт подошёл к концу, когда Уилл подбежал к большим каменным воротам. Небольшой проем был открыт для телег и большой очереди людей. Стражи что-то спрашивали у входа, а потом пропускали.

Когда тридцать минут спустя подошла их очередь, ВОРон уже откровенно изнывал от безделья. Это было хуже того случая, когда он больше десяти часов бил всего лишь одну крысу. Там ему хотя бы было, чем заняться.

Наконец, когда они предстали перед стражниками, те словно встрепенулись.

— Белый Ворон?

— Да.

— О, приятно с вами познакомиться, много о вас наслышаны. Говорят, вы своими силами убили ужасного людоеда высотой с гору. Это правда? — их лица выглядели заинтересованными и даже вроде умными, но то, что они говорили, звучало настоящим бредом.

«А это, стало быть, те самые слухи... В описании не было сказано, что слухи будут правдивыми. Ах-ха-ха. Неожиданно, но интересно».

— А то! — ударив себя в грудь, ответил он. — Я и не в таком участвовал. Но у меня ещё много дел, поэтому мне не до рассказов. Не могли бы вы пропустить меня и моего друга?

— Да-да, конечно. Надолго вы прибыли в наш город?

— Нам до телепорта.

— А, ясно. Что ж, проходите. Следующий! — и, пожав руки на прощание, стражи продолжили свою работу.

Поздравляем! Вы первый кто посетил, славный город Нея.

+25 очков влияния;

+2% к получаемому опыту на этой территории,

+1 интеллект.

«О, постоянная прибавка? Хорошо».

Спросив у прохожих, где находится портал, товарищи через десять минут прибыли к небольшой площади. Народу было немного, и все заняты своими делами, лишь один стражник с необременённым интеллектом лицом, стоящий возле портала, методично, то включал, то выключал кнопку на боку круглого агрегата, в котором мерцала синяя плёнка портала.

— Куды? — спросил стражник, отвлѣкшись от своего, несомненно, увлекательного занятия.

— Столицу Адамароны, — ответил парень.

— Пяток золотых с кажнова.

— Ты платишь за себя сам, — тут же отреагировал Уилл и протянул стражнику монеты за

одного.

— Нет, ну ты и прохвост! — удивлённо таращась, ответил Дальтаро. — Мы, если что, идём по твоим делам, так что плати за меня сам. Если мы пойдем решать мои проблемы, то платить буду я. Ты вообще понимаешь смысл слова «сотрудничество», Белый Ворон?

— Хорошо, — ВОРон прекратил стенания лучника. И когда тот уже, удовлетворённый, собрался идти к portalу, считая, что поставил Уилла на место, он продолжил: — Давай, ты платишь за себя три, и два я добавляю, идёт? — протянув руку и глядя на застывшего авантюриста, спросил разбойник.

— Ты-ы... жадная сволочь. Я же говорил, что вы все одинаковые! — разразился тирадой Дальтаро.

— Пятьдесят на пятьдесят — моё последнее предложение, и давай уже прекратим задерживать очередь.

— Да там же никого нет! — прошипел лучник. За ними, и правда, никто не стоял. Уилл просто-напросто решил сэкономить и врал не краснея. Но мужчина раздражённо махнул рукой и ответил.

— Подавись... сволочь.

Разобравшись, наконец, с оплатой, ВОРон и Дальтаро телепортировались в столицу Адамароны, Кадиль.

Глава 45. Тайна осколков.

Поздравляем! Вы первый кто посетил удивительную столицу Адамароны. Страны некогда великой и прекрасной, но сейчас пребывающей в упадке.

+25 очков влияния;

+4% к получаемому опыту на этой территории;

+1 к силе.

ВОРон оглядывался по сторонам и не понимал, о каком упадке идёт речь. Жизнь здесь играла красками. Жители с улыбками на лицах не спеша прогуливались по городу, и в воздухе витала атмосфера постоянного праздника. Высокие шпили дворца виднелись с площади, на которой был расположен телепорт. Яркие каменные дома двух и трёх этажей кольцами расходились от дворца, словно круги по воде. Судя по всему, телепорт был установлен в одной из небогатых частей Кадилья.

— Ну и? Куда нам идти? — поворачиваясь к Дальтаро, спросил Уилл.

— П-ф, — лучник, фыркнув, отвернулся от него, будто не желая разговаривать.

— Слушай, ну ты же уже взрослый мужик, будем считать, что один ноль в мою пользу, придёт время, и ты выиграешь. А теперь, показывай дорогу.

— Хм... запомню. Иди за мной.

Полчаса они потратили, петляя по переулкам и подворотням. Когда прошло десять минут, парень ещё думал, что всё нормально. После двадцати, ему в голову закралась неприятная мысль, но он продолжал следовать за авантюристом. Но вот прошло полчаса, и он окончательно убедился, что лучник решил отомстить ему. На вопрос: скоро ли ещё? Он отвечал избитой фразой всех миров: ещё немного.

На лбу юноши стали вздуваться жилы. Лицо начинало краснеть, и пять минут спустя он не выдержал и закричал:

— А ну стой, чёртов шарлатан! Один — один — понял?! Всё! А теперь, веди меня к тому, кто знает хоть что-то об этом куске стекла! — он уже хотел схватиться за кинжал и начать угрожать NPC, но разум взял вверх. Ему ещё не скоро тягаться с этими тяжеловесами.

— Хе-хе-хе, — Дальтаро гаденько улыбался и с лёгким поклоном показал рукой на одну из дверей. — Мы уже давно пришли. Я просто водил тебя кругами. Ах-ха, тебе нельзя оставаться в лесу одному, ты же заблудишься.

ВОРон с сомнением глянул на карту и понял, что и правда, из всей столицы у него открыт только небольшой круг, но, увидев этот лабиринт на карте, понял, почему он ничего не заметил.

— Всё-всё, счёт равный. А сейчас пора делать то, зачем мы сюда пришли. Как зовут того, к кому мы идём?

— Шалвар Хорсус. Несколько десятков лет назад он был тем, кто разгадал секрет утерянного наследия расы Дольфов. В общем, он очень умён и знает почти обо всем, если об этом всем упоминалось хоть в одной книге.

— А, библиотекарь?

— Кхм... — кашлянув в кулак и отводя взгляд, Дальтаро ответил: — Ну да, он самый.

— Ох, и помотала тебя жизнь торговца. Обычного библиотекаря описываешь как реликвию времён Богов.

Мужчина решил промолчать и негромко постучал в дверь.

Немного времени спустя слышались звуки открываемых замков, и из-за щели показалась лысенькая голова щуплого старичка.

— Чё надо? — закричал он. ВОРон, стоявший близко и не заметивший, как его товарищ спустился на несколько ступенек назад, аж подскочил от неожиданности.

— Ах-ха-ха, — вытирая слезы, смеялся лучник. — Два один, алчная скотина.

ВОРон обернулся и исподлобья посмотрел на Дальтаро.

— Ты. Давай. Заканчивай. Весельчак. — От него исходила пугающая аура неприкрытого раздражения. — Время уходит. Я тебе уже говорил, что у меня его мало. А ты выбираешь не самое лучшее время для шуток.

Парень повернулся к старику и начал разговор.

— Вы Шалвар Хорсус?

— Что? Громче говори.

Уилл наклонился к уху библиотекаря и чуть громче спросил:

— Вы Шалвар Хорсус?

— Да? Что хотели?

— Пройдёмте внутрь, я вам всё расскажу.

Старичок постоял, потрогал свою щуплую голову и, оставив открытой дверь, пошёл внутрь.

Уилл не ходил вокруг да около, полагая, что разговоры с глухим персонажем будут долго двигаться.

Он ещё раз наклонился к уху хозяина и негромко объяснил ситуацию, сразу же вытаскивая осколок.

Произошедшее дальше стало набирать какую-то сумасшедшую скорость.

Дедок вдруг зарычал и попытался выхватить кристалл из рук ВОРона. Тот на одних инстинктах, которые не позволяли кому-либо забирать его вещи, тут же засунул его в кольцо.

— Посланник?! Значит, время пришло... Теперь мне всё ясно, ясно... Вот чего не хватало. Эти треклятые пророчества. — С его губ капала слюна и, падая на пол, прожигала его.

— Пора, пора, пора, пора... — забормотал он, и на глазах Уилла щуплый старичок чуть больше метра с половиной начал видоизменяться. Его кости стали трещать, кожа расслаиваться и отшелушиваться, а глаза становились фасеточными, как у мухи. Он дёргал головой, будто одержимый. За его спиной распахнулись небольшие крылья, и он, закончив метаморфозу, предстал в своём истинном облике.

— Дальтаро, чёрт возьми! Ты так сильно хочешь выиграть, что даже монстра вместо своего друга подсунул? — искоса глянув на лучника, спросил Уилл.

Имя: Латиец (Шпион)

Уровень : 84

Здоровье: 30200

Дальтаро уже держал лук наготове, но почему-то не пускал свои стрелы, решая судьбу врага. Следя за малейшим движением противника, он гневно спросил:

— Где Шалвар Хорсус?

— Где-где? Какая тебе разница кусок человека? Там, где он был, он уже закончился, послужив хорошим источником информации. Кто же знал, что-то, что мы так долго искали, появится прямо перед моим носом. Королева будет рада. Я заберусь вверх по головам своих сородичей.

«Латиец... латиец... латиец... что-то знакомое... хм... — Щёлк. — Точно!»

— Значит, вот какие они латийцы? Как там святая Земля? — ВОРон решил бросить спичку в сено и посмотреть, как быстро оно вспыхнет.

— Ты откуда вылез, идиот!? Святая Земля уже лет как десять называется Святой Империей.

— А что стало с вашим объединением? — Принять бой он всегда успеет, а вот с информацией совсем плохо.

— Ты здоров? — как-то сочувственно спросил латийский шпион.

— Хочешь сказать, что вы не заключали с ними договор, чтобы напасть на братство тени?

— Б-б-братство тени?! — заикаясь от ярости взвизгнул шпион. — Эти гребенные адепты?! Ненавижу! Ненавижу! Ненавижу! Моя королева лишилась из-за них величайшей возможности создать проклятое гнездо. Ты-ы...

Сузив глаза, латиец внимательно осматривал Уилла, пока не остановился на его кольце...

— Ты-ы-ы!!! — ещё громче завизжал враг. Его руки превратились в зазубренные клинки, и он принял боевую стойку.

«Оу...» — подумал парень, медленно прикрывая кольцо и растворяясь в тени.

Братство тени и латийцы в непримиримой вражде. Дети Роя, от рабочих до воинов, будут нападать, как только увидят вас. В бою вы всегда являетесь для них приоритетной целью. Будьте осторожны. Латийцы — мастера маскировки. Даже обычный торговец может быть замаскированным врагом.

— Убью! Моя королева получит твою голову и это кольцо как трофеи! — Шпион ринулся на Уилла, совсем забыв о лучнике. В него тут же полетели стрелы, но тот, словно не обращая внимания на это, начал быстро атаковать ВОРона, пока тот не исчез.

— Это чёртова магия! Но ты не на того напал. Мы всегда готовы к борьбе с вами! — Он вскинул руку, и по комнате рассыпалась светлая пыльца.

Вы попали под порошок истинного света, разработанного святой землёй несколько десятков лет назад, против братства тени. Теперь вы не можете пользоваться тенями в течение пяти минут.

«О-оу...» — в панике снова подумал Уилл и еле увернулся от летящего в его голову клинка.

Обстоятельства складывались явно не в его пользу. Из его хрупкого тела танка не выйдет, и всё, что оставалось, это вертеться словно уж на сковородке, пока Дальтаро его не убьёт. Ну и по возможности тоже наносить урон.

Благодаря лучнику движения шпиона стали замедляться.

Торчащие стрелы мешали ему двигаться и нормально атаковать. Надо было убить лучника, но слепая запрограммированная ярость или верность королеве, кто тут разберёт, не давала ему сменить цель. И он словно марионетка продолжал пытаться нанести смертельный удар Уиллу.

Да, один его удар прошёл по спине юноши, когда тот кувыркался от очередного взмаха зазубренного клинка. Рваная рана повесила дебафф на скорость регенерации и медлительность. Он уже влил в себя одно зелье, когда Дальтаро выстрелил латийцу в затылок, и тому всё же пришлось замедлиться и увернуться от стрелы. Но регенерация зелья явно проигрывала дебаффу, и толка от этой слабой микстурки было никакого.

Плюс восстанавливала она всего сто единиц ОЗ за минуту. Он ясно осознал, что эти зелья ему, что слону дробинка, и просто так потерял приличное количество золота. И только когда противник зажал его в углу, проклял всё на свете, и свою память в частности, активируя навык «без преград», побежал на потолок.

Уилл, пытаясь оторваться, активировал «рёв души», замедлив шпиона и выиграв себе ещё три секунды. Оторвавшись, парень выпил очередное зелье, когда действие предыдущего закончилось. У него было чуть больше ста тридцати единиц жизни, и он не собирался тут умирать.

Латиец, отошедший от «рёва души», весь истыканный стрелами словно подушка для иголок, посмотрел на потолок и, хрустнув шеей, расправил крылья.

Уилл мысленно хлопнул себя по лбу.

«Ну какой потолок?! Эта же муха! С крыльями, мать его... королева...»

Дела у него были плохи, но это не значит, что у его врага всё радужно.

Имя: Латиец (Шпион)

Уровень : 84

Здоровье: 1763/30200.

Пришлось быстро спускаться и начинать бегать от этого полного ярости латийца. Но тот не стал опускаться на пол, а, летая, пытался атаковать обладателя кольца адептов тени.

Уилл использовал мебель, швыряя её из самых неожиданных позиций, пытался прятаться за лучником, но тот ловко избегал ловушки и продолжал стрелять во всё слабеющего шпиона. Он также использовал «грязный приём», кидая песок в глаза, но восемьдесят четвёртый уровень игнорировал мелочь ранга «ученик». Пока, наконец....

Поздравляем! Вы обнаружили и убили шпиона Латийцев в Адамароне.

Отношения с Латийской расой -1600/100, непримиримая вражда.

Отношения с народом Адамарона: 35/100, нейтральное.

Вам предложена цепочка заданий: « Секреты врагов » .

Описание: Узнайте, что именно искал латийский шпион и раскройте замысел врага капитану гвардейцев.

Награда:

+13000 опыта;

+40 отношения с жителями Кадíля.

Дополнительное условие: Найдите тело Шалвара Хорсуса и узнайте, что послужило причиной его смерти.

Награда: Зависит от окончательных результатов.

Принять? Да/Нет

— Я когда-нибудь узнаю, что это за осколки?! — облокотившись на стену и съехав по ней вниз, спросил в пустоту ВОРон.

Глава 47. Власть над телами.

Вчера, после убийства шпиона, парень отправил Дальтаро снять комнату в гостинице, предупредив, чтобы завтра он пришёл сюда и дождался его. После чего вышел из игры.

Время было десять часов ночи. И Уилл, перекусив творогом с джемом, глянул напоследок, что творится на форумах и самом сайте игры.

Форум снова разрывало от недавно выложенного видео. Заметив снизу название ролика — «"Душегубы": Один шаг в новую историю», он понял, что, видимо, это то самое видео, о котором упоминал Пак.

Ткнув проигрывать, молодой человек залип на пятнадцать минут. Видео было одновременно жутким и вызывало кучу вопросов, которыми, собственно говоря, и пестрели комментарии под роликом. Где нашлось это существо со звучным именем Погребальная яма? Насколько реальна показанная история? Кто были эти семь героев, о которых пока никто не нашёл никакой информации? И тому подобное.

Но главный вопрос был: где правда? Любители пофилософствовать выдвигали разнообразные теории, другие приводили контраргументы, но все наблюдающие за этими дебатами пришли к мнению, что делать выводы пока нет смысла. Это была правда третьего этажа. Кто знает, какие истории покажут на других...

Под темой «Откуда берутся предметы на 50+» вообще творилось что-то несусветное. Судя по комментариям, там собрались уфологи, теологи, любители масонов и прочие люди с развитым воображением. Конечно, кто-то смеялся, глядя на всё это, и отвечал в ещё более таинственной манере, нагнетая обстановку. Так как на такие комментарии набрасывались сразу все, казалось, что тема уже забыта и там идёт битва за верование.

Так же в сети стал ходить слух, что гильдия «Азартные кости» взялась за какую-то масштабную цепочку скрытых заданий. А фортуна так вообще получили эпический квест.

Кто и зачем распускал эти слухи, было непонятно.

Просмотрев ещё несколько страниц, Уилл лёг спать. Но сон не шёл из-за одной фразы, которую в гневе выкрикнул латиец.

«...моя королева лишилась из-за них величайшей возможности создать проклятое гнездо».

Проклятые осколки, что заражали любой источник, в который попадали, поднимая мертвых и убивая живых, понадобились королеве для создания проклятого гнезда. Зачем? Разве эту силу можно как-то контролировать? Он не узнает об этом, пока не соберёт целый кристалл...

Утро выдалось хорошим. Умывшись и поев, Уилл созвонился со своим отцом и пообщался со стариком, рассказывая вкратце о последних днях не особо акцентируя внимание на игре. А так как все дни он, считай, проводил в игре, то и рассказывать было особо нечего.

Отец сообщил, что скоро возвращается в город, чтобы Уилл был готов. Закончив разговор и выпив чашку кофе, Парень, потянувшись, залез в капсулу и вошёл в игру.

— Чёрт! — вскрикнул Дальтаро. Так получилось, что тот как раз стоял в метре от того

места, с которого Уилл вчера выходил из игры. И, увидев появляющегося из воздуха товарища, тот чуть не упал от неожиданности.

— Давно пришёл? — как ни в чем не бывало спросил ВОРон.

— Минут десять назад, — забурчал лучник, приводя своё лицо в порядок. — А это значит, то самое из пророчеств, да?

— Это: это что?

— Ну, посланники небес и бла-бла-бла не умрут, пока не выполнят возложенный на них долг, приходя в этот мир снова и снова.

— А, ну да, я же посланник, — почесав затылок усмехнулся разбойник. — И бла-бла-бла, это ты прямо в корень зришь. Итак, ты что-нибудь обнаружил здесь или так и стоял на месте?

— Нет, ничего не нашёл, кроме кучи книг и какого-то наброска громоздкого устройства. Но находки интересные. Посмотри. — Он протянул Уиллу листок пергамента, на котором было изображено устройство, очень напоминающее современный трансформатор.

— Хм... а что за книги? — спросил ВОРон, убирая рисунок в инвентарь.

— Одна о ритуалах и ушедших Богах, пара о старых мифах, касающихся великих людей прошлого. Ещё одна на неизвестном мне языке, скорее всего латийском. Но, пожалуй, самая интересная — «Проклятый мир», написанная неким Жор-Налем, жившим двести лет назад. Описывает нечто под названием «Власть над телами». Что это такое там не упоминается, то ли навык, то предмет, то ли ещё что, но сказано, что эта «Власть над телами» способна контролировать как живых, так и мёртвых, заставляя исполнять любой приказ, словно марионетки.

— Очень напоминает наш случай. Только вот проклятая аура пока управляет лишь мертвыми или медленно обращает живых, которые обитают возле заражённого источника, в неживых. Значит, осколки бесконтрольны, и, только имея целый кристалл, можно использовать его по своему усмотрению?

— Это пока версия, но думаю, что так и есть, — ответил на размышления ВОРона лучник.

Глава 48. Всё тайное становится....мёртвым

Вы обнаружили зацепки по заданию «Секреты врагов» Поделитесь добытыми сведениями с капитаном гвардейцев столицы Кадиль.

...

Целый кристалл собирать не пришлось. По обрывкам сведений и обладая достаточным знанием о действии осколков, они выстроили вполне логичную картину происходящего. Уилл закрыл сообщение и начал повторный обыск некогда бывшей квартиры библиотекаря.

Она была небольшой и после боя напоминала что-то среднее между свалкой поломанной мебели и жилищем необузданного истерика.

Просмотрев всё от и до, единственное, что он нашёл из полезного, за час поисков, был кулон.

...

« Кулон »

Ранг: Медный

Описание: Кулон , который Шалвар Хорсус использовал для раскрытия тайны утерянного наследия расы Дольфов. Этот таинственный предмет имеет свою историю. Но лишь старый библиотекарь смог раскрыть его истинное значение.

...

Рассматривая эту занятную вещицу, которая была явно непростой. А об этом прямо кричало описание, ВОРон спросил у читающего одну из найденных книг лучника.

— Ты говорил, что у тебя есть несколько знакомых, которых ты помнишь, и которые могут что-то нам рассказать о кристалле. Где находится ближайший?

— К сожалению, все они сейчас путешествуют. К старику я пошёл, зная, что он точно будет на месте, — оторвавшись от книги, печально вздохнул Дальтаро. — Хороший был человек. Столько всего знал...

— Из-за чего и стал целью, — продолжил Уилл. — На данный момент мы можем представить примерную картину того, чего желает королева этих «мух»...

— Кстати, слушая ваш диалог, я кое-чего не понял.

— Какого чёрта латийцы были связаны с ныне святой империей?

— Верно, — кивнул головой Дальтаро.

— Ну, это я и пытался выяснить, когда с ним беседовал.

....

Немного времени спустя они стояли перед воротами казармы и ожидали, когда их проведут внутрь для беседы с капитаном.

Дверь небольшой пристройки, служащей чем-то вроде приёмной, открылась, и оттуда вышел гвардеец, который должен был доложить об их приходе.

— Белый Ворон, пусть мы и наслышаны о ваших подвигах, пропускать вас на закрытую территорию не имеем права. Поэтому извините за задержку. Капитан сказал, что примет вас. Кейцур проводит... Кейцур! Ты даже во время разговора умудряешься дремать?! Говорил же я лейтенанту отправить тебя на пограничье, там сон редко к кому приходит. Ты слышал, что я сказал?

— Да, товарищ сержант! — стараясь выглядеть бодро, ответил дремавший боец.

— Тогда хватит спать и отведи уже посетителей! — проскрипел, отчитывающий того, мужчина.

— Есть! Идите за мной господа. — И, развернувшись, тут же пошёл к капитану.

— Какой любопытный персонаж, — улыбнулся Уилл, вспомнив похожего на него армейского товарища, и двинул следом за солдатом.

После нескольких поворотов их компания оказалось возле высоких, отливающих металлом, дубовых дверей. Постучав, солдат вошёл и, доложив о приходе гостей, остался стоять снаружи, чтобы сопроводить их обратно.

— Здравствуйте, Ворон, а вы... — мужчина несколько мгновений рассматривал товарища Уилла и после удивлённо распахнул глаза.

— Знаменитый Дальтаро?! Но говорили, что вы вроде как умерли в своём последнем путешествии! Значит, как обычно, пустые слухи... кхм...

Капитан кашлянул, как бы давая понять, что немного эмоционально отреагировал на гостя и после представился.

— Я капитан гвардейцев нашей страны, Эмин де Фолкер. Итак, с какой целью вы просили встречи?

— Пожалуйста, капитан, можете ли вы ответить для начала, если это конечно не является тайной, какие отношения между латийцами и вашей страной?

— Хм... секрета в этом нет, и все знают, что мы не жалуем друг друга. В прошлом у нас было много конфликтов, но, когда они объединились со святой землёй — ныне империей — чуть более десяти лет назад, нам был предложен договор о ненападении. Посредником выступала Святая империя. Тягаться с ними обеими наша страна не решалась, ведь они имеют численный перевес, да и возможности были не на нашей стороне. С тех пор и поддерживается это хрупкое состояние. Худой мир лучшей войны... пока, во всяком случае. А теперь ближе к делу. С чем вы пришли?

Уилл взял со стола капитана листок и, глянув на карту, ответил, написав что-то на бумаге:

— Вот по этому адресу проживал старенький библиотекарь.

Капитан, увидев адрес, кивнул, а потом, нахмурившись, переспросил:

— Проживал?

— Да. Вчера мы приходили к нему для решения одного вопроса, но под его личиной оказался латвийский шпион. Труп мы не стали прятать, хоть и есть вероятность, что он был не один, мы решили, что это вряд ли возможно.

— Шпион латийцев? С чего бы вдруг?! — капитан явно ничего не понимал. — И как вы узнали, что он латиец? Их маскировка одна из лучших, особенно если дело касается профессионалов.

— Мы просто задали вопросы, на которые ему было удобнее отвечать в своём истинном облике.

— Это что же за вопросы могли заставить его раскрыться? Они ведь не просто так называют себя шпионами. У них серьёзная подготовка. Их много кто нанимает за пределами их Роя, для решения той или иной проблемы, будучи уверены, что их заказ выполнят на все сто.

Уилл не стал скрывать их беседу и, показав осколок, рассказал Эмину о том, что произошло. После чего выложил всё о книге и похожем на трансформатор устройстве.

— Проклятое гнездо? Хм... Десять лет назад ходил слух, что латийцы активизировались по всем территориям нашего этажа. В них упоминалось о поиске каких-то проклятых предметов... Но теперь вы подтверждаете, что все их давние действия имели место быть. Вы, Белый Ворон, стали катализатором всего этого. Но зачем Шалвар Хорсус занимался подобными исследованиями?

— У него был пунктик по поводу сложных загадок, можете назвать это увлечением, — влез в разговор Дальтаро.

— Понятно. Что ж, спасибо вам за эти сведения, но, к сожалению, мы не можем без веских доказательств объявлять о том, что граждане Роя нарушают договор о ненападении.

— Вы оставите всё как есть? — удивлённо спросил Уилл. — Ваша страна, между прочим, наводнена не одним подобным шпионом. А что если, бросив попытки найти эти осколки, ваши враги придумали новый план?

— Я не собираюсь пускать всё на самотек, Ворон! — сердито ответил Капитан. — Сегодня будет созван совет во главе с королём.

— То есть вы уверены, что на верхах ещё не завелось шпионов?

— На девяносто пять процентов, — скрывая раздражение, ответил Эмин. — Среди латийцев есть элита, которую наши методы не могут обнаружить...

— То есть вы, неуверенные в том, что шпионов нет, всё равно будете раскрывать

полученную информацию? — ВОРОн задавал вопросы лишь с одной целью: у него появился очень хороший шанс приступить ко второму шагу в своём плане...

— Вы хоть и известный в некоторой степени человек, но вам не стоит лезть в дела нашей страны, — уже совсем холодно ответил Эмин.

— Вы не дослушали меня, уважаемый капитан. Я хотел предложить вам очень действенный способ обнаружить всех шпионов во дворце.

— Всех шпионов во двор... — полным сарказма голосом начал было отвечать мужчина, но осёкся, когда понял, про что говорил парень.

— Что ж, извините меня. Просто речь о не пойманных шпионах всегда неприятна мне. А, согласитесь, никому не нравится, когда ему наступают на большую мозоль. Ведь это наша обязанность — ловить их.

— Ваша? У вас нет тех, кто специализируется на поимке шпионов?

— Есть, конечно. Но они подчиняются нашей структуре. Поэтому я и говорю «наша». Возвращаясь к сказанному вами. Я буду благодарен, как и наша страна, за вашу помощь.

— Тогда созывайте собрание и зовите мно-о-ого стражи, кто знает, как много вы прикормили этих шпионов...

....

Вам предложено задание: «Всё тайное становится... мёртвым».

Описание: Благодаря обстоятельствам и наложенным друг на друга событиям вы смогли предоставить капитану стражи Эмину де Фолкеру возможность изловить шпионов, находящихся у власти.

Награды:

+10000 опыта за каждого обнаруженного шпиона;

+15000 опыта за каждого элитного шпиона;

+600 золотых;

Отношения со страной Адамарона поднимется до стадии доверия.

Условие: К концу данного собрания, вы должны остаться в живых. Если условие не будет выполнено, все возможные награды будут потеряны.

Принять? Да /Нет

Уилл, приняв задание, вышел из игры, чтобы поесть. Поскольку разум подсказывал, что такие вкусные награды не дают просто так, ему придётся идти до конца, чтобы не потерять их.

Поев и вернувшись в игру, он встретился с Дальтаро в оговорённом заранее месте и решил пройтись по магазинам в поисках зелий и навыков.

Хоть все и знали, что самые лучшие навыки обычно можно получить либо за задания, либо с трупов редких боссов или монстров, либо же найти в сундуках. А воры и разбойники могли добыть их ещё и с помощью кражи. Но иногда случалось и такое, что даже у вендоров появлялись редкие навыки.

Зелья он нашёл, но, глядя на цены, на несколько мгновений помутился рассудком, когда понял, что — хочешь не хочешь, — а покупать их придётся...

Восемь золотых за одно зелье. Но это зелье хотя бы стоило потраченных денег. Оно восстанавливало триста ОЗ моментально. Правда, откат для использования следующего равнялся минуте. Купив пять подобных зелий и потратив сорок золотых, он, мысленно готовясь, направился за навыками. Дальтаро шёл рядом и разглядывал город.

Поиски привели их к аккуратному магазинчику, на котором была вывеска, изображающая дерущихся воина и мага.

Над открываемой дверью прозвенели колокольчики, и в ответ вышла молодая девушка с завязанными в хвост волосами и очками на голове.

— Чем могу помочь, господа? — пропела она и улыбнулась так, как будто зашли её самые любимые клиенты. Сказывался опыт. Но чего она не ожидала, так это того, что получит в ответ такую же улыбку от Дальтаро.

На мгновение её брови взметнулись вверх, но она быстро вернула самообладание.

— Здравствуйте. Покажите все навыки на класс разбойника, — ответил Уилл.

— Специальность?

— Специальности ещё нет, — хмуро отреагировал ВОРон, думая о том, что, постоянно получая подобные задания, он так скоро и на другой этаж переберётся, а к братству всё так и не попадёт. — Просто покажите навыки на разбойника, будьте добры.

— Хорошо, навыки только на класс. Секунду. — Девушка надела очки и повернувшись к шкафу, на полке которого стояли каталоги, она начала водить пальцем по корочкам и быстренько достала нужный. — Вот. Цены приведены не выше рыночных, всё по-честному, уверяю вас.

— Ага. Рыночные, — пробурчал парень и раскрыл каталог.

Выбор был гораздо больше, чем в лавочке старика из Скиавры. Цены кусались, но от навыков зависело его выживание и он, вспоминая прошедшие бои, искал то, что сможет помочь в трудную минуту.

В каталоге были обычные навыки от ранга ученик до ранга мастер. А также редкие, но только с рангами ученик и подмастерье. Он пролистал всё от корки до корки, и в итоге ему подошёл только один, но цена была восемьдесят золотых.

Книга навыка : «Клон »

Ранг: Редкий

Активный навык : Ученик

Описание: Создаёт вашего двойника.

Характеристики: Призванный клон имеет 50% от статов оригинала.

Длительность: 2 минуты.

Затраты энергии: 120.

Перезарядка: 10 минут.

50% от оригинала было бы хорошо, если бы враги были его уровня, но... Единственное, как его можно было сейчас использовать, это отвлекать внимание, пока лучник не убьёт всех врагов.

Уилл смотрел то на ценник, то на навык. Взвешивал и решал. Пару раз собирался уйти с мыслью, что купит его как-нибудь потом. Но потом вспоминал про предстоящее собрание и снова смотрел на навык.

За его смятением наблюдали со стороны продавщица и Дальтаро. Лучник-то представлял, что именно переживает его товарищ, а вот девушка не знала, что и думать, глядя на то хмурающееся, то злое лицо, полное то смирения, то безысходности.

Но в конце концов он протянул отсчитанные несколько раз монеты продавщице и шёпотом, не глядя на навык, сказал:

— Мне клон дайте... — и, стиснув зубы, пробормотал еле слышно: — Пожалуйста.

...

Собрание началось.

В большой круглой комнате, освящённой двумя огромными люстрами, горящими за счёт магической энергии, за длинным и широким столом сидело пятьдесят два человека. По броской и яркой одежде было понятно, что большинство присутствующих принадлежат к знатым семьям или являются дворянами. Уилл не мог не похвалить проницательность капитана, позвавшего даже не имеющих отношения к данному вопросу людей. Тот хотел основательно почистить верхушку своей страны. И трясти весь этот горшок со змеями предстояло ВОРону.

Во главе стола на выделяющемся дорогом стуле сидел король. Его звали Лариус Галатор Пепельный. Мужчине было на вид лет за тридцать. Белые волосы, из-за которых он и получил прозвище «Пепельный», были охвачены диадемой правителя с ярким красным рубином в центре. У него был прямой нос и острые скулы. Одеждой он не особо отличался от находившихся на собрании людей.

Но мужчину выделяла властная аура, которая говорила всем и каждому, что это не просто человек, а король целый страны в руках которого судьбы миллионов людей.

Его острый и пропитанный силой взгляд блуждал по людям, пока не остановился на ВОРоне и Дальтаро, которые сидели слева от него на самом углу. Он слегка им кивнул, уже зная отведённую им роль, так как без согласия короля этого бы просто не произошло.

— Итак, — голос Лариуса разнёсся в тишине, привлекая к нему и без того сосредоточенные взгляды. — Прошу прощения за наскоро собранный совет, но информация, поступившая к Эмину де Фолкеру, капитану наших гвардейцев, требует немедленного обсуждения. Капитан? — король посмотрел на стоящего возле него офицера.

— Благодарю, мой король, — прижав руку к груди и поклонившись, произнёс Эмин и затем повернулся к сидящим за столом.

— Сегодня была получена информация касающаяся наших так называемых друзей по перемирию. Все знают, о ком идёт речь, поэтому я продолжу. Вчера был обнаружен и убит один из латийских шпионов.

По просторной комнате раздались восклицания и возгласы удивления. Все начали пересматриваться друг с другом, словно проверяя, знали ли их соседи об этом или, так же, как и они, были в неведении.

— Прошу успокоиться, дамы и господа. Это не первый найденный шпион за последние годы. Важной является информация, которую получили люди, убившие его. Далее они продолжают собрание с позволения короля. — И, поклонившись, встал на свое место.

— Белый Ворон и Дальтаро Мариус. Кто из вас расскажет нам о собранной информации? — спросил у них король.

Уилл встал, поклонился, стараясь скопировать действия капитана, и взял слово. Его рука была пока что освобождена от кольца братства, дабы всё прошло по плану.

— Благодарю, уважаемый король. Позвольте мне дерзость, но необходимо, чтобы все могли хорошо меня видеть. Могу ли я встать рядом с вами?

— Что ты себе позволяешь, чужак?!

— Не смей портить его королевский облик своим присутствием!

— Будь счастлив, что можешь хотя бы сидеть за одним с ним столом!

— Мой король, не позволяйте ему такую наглость!

Многие из дворян и аристократов стали возмущаться дерзким поведением незнакомца. Но те, кто был поумней, уже сделали для себя выводы, когда услышали, как король назвал этих двоих по имени. Он очень редко кого-то выделяет таким способом.

— Тишина! — крикнул капитан. — Король сам решит, что ему делать.

— Спасибо, Эмин. Порой они не знают меры. — Его холодный взгляд пробежался по кричавшим. — Прошу, Белый Ворон, можете встать рядом.

Ворон ещё раз слегка склонил голову, выражая почтение ИИ короля и, выйдя из-за стола, слабо кивнул, привлекая внимание Эмина. Сигнал, оговорённый заранее, означал быть готовым.

Уилл не сразу направился к королю, он пошёл в противоположную сторону, обходя каждого человека, и начал своё повествование.

— В общем, шпион, убитый нами, эта мерзкая грязная тварь... — Он слегка улыбнулся — представление, что он сегодня устроит, надолго запомнится королю. — Был тем еще трусом. Мне сначала подумалось, и это всё? Вот эта жалкая навозная муха и есть прославленные, — Ворон изобразил кавычки, — воины?

Ноль реакции. Ну, следовало ожидать, к самому верху добраться могли только умелые шпионы. И такие мелкие провокации вряд ли заставят их выйти на свет. Но ему была приятна мысль, что он может пока что безнаказанно поносить весь их род.

Но были и дворяне, что недоуменно уставились на рассказчика, пытаясь понять, почему король терпит такие речи в своём присутствии. Если об этом разнесутся новости, будет невероятный скандал с Роем латийцев. Королева обязательно воспользуется таким случаем.

— И вот я, значит, спрашиваю у этой девочки. Чего ты плачешь? Дерись, мелкая дрянь! А тот забился в угол и, хныкая, сообщил мне, что латийцы вообще не умеют этого делать и способны только прятаться за юбку мамочки королевы и кушать печенюшки, чтобы их маленькие зубки были остренькими, и мамочка их похвалила. Я ударил этого слабого латийца, а он как завизжит: «Ма-а-амочка, дяденька меня бьёт! Я хочу спрятаться под юбку-у-у», — Уилл изобразил детский плач своей маленькой сестрёлки, которая, когда разбивала коленку, очень мило плакала, просясь к нему на ручки.

— 3-закрой свой грязный рот!!! Ничтожество!!!

А вот и первый клиент, ВОРон усмехнулся, глядя, как тот преобразается на ходу и пытается разрубить его на куски, но Эмин, уже отсекал его глупую слабовольную голову, в которой торчала стрела Дальтаро.

— Надо же, — удручённо хмыкнул капитан, — представитель торговой палаты.

Народ же стал озираться по сторонам, глядя на своих соседей, и начиная подозревать в каждом из них вражеского шпиона. Парень тем временем продолжил.

— Так вот он кричит, плачет, просится к королеве под юбку. Я не выдержал и сказал ему всю правду, мол, королева не придёт, она сейчас занимается любовью с кем-то из братства тени и... — он не успел договорить, как ещё двое, даже не меняя своего облика, достали откуда-то кинжалы и с молниеносной скоростью метнули их в него, но те, не долетев, упали сбитые стрелами.

Двое: мужчина и женщина, — словно догадываясь о том, что им не позволят так просто убить осквернителя их королевы, выпрыгнули из-за стола и, тут же сменив свой облик, не теряя ни мгновения на переход между истинным телом и ложным, кинулись в его сторону.

Всё происходило без криков и угроз, но лица этой пары пылали праведным гневом. Имей гнев воплощение, Уилл бы уже догорал, оставляя вместо себя кучку пепла.

Но, насколько бы быстрыми и ловкими ни были эти шпионы, их головы тоже покатались по полу. Уровень капитана был выше, чем у капитана хоргов Дрейрока или того же Дальтаро.

— Хм... — Пара аристократов, пропавшая шесть лет назад, и появившаяся через два года. Утверждали, что были похищены какой-то бандой.

— Так вот я и говорю, занимается любовью твоя королева с кем-то из братства тени... и я, кажется, забыл уточнить, что он там не один был, это всё же братство, и вот она пытается удовлетворить каждого, а зате...

— Ты ублю-ю-юдок!!! — завизжала женщина и начала размахивать руками, явно колдуя(!) какую-то заразу.

«Чёрт, чёрт, чёрт! Я же только с воином дрался и совсем забыл про магов!»

Но ВОРон переживал зря, какой-то маг за одной из колонн тут же кинул оглушение на женщину и её, крепко скрутив, отнесли в маленькую комнату по соседству.

Сидящие уже не скрывали друг от друга своих взглядов и полных подозрения лиц. Никто ничего не произносил, боясь привлечь внимание к своей персоне, и травля шпионов продолжалась. Парень изгалялся как мог, выявив ещё трёх людей, которых тоже оперативно оглушили и связали.

Его фантазия начала подходить к концу, и пришло время козырей. Он мысленно пожелал себе удачи и стал надевать кольцо братства. Надевая его, он прикрывался другой рукой, а когда закончил, подставил кольцо под лучи света, будто любуясь обновкой.

ВОРону глядевшему искоса на реакцию присутствующих, показалось, что у двоих дёрнулся глаз, но это был очень слабый аргумент, поэтому он продолжил свою речь.

«Кажется, пошла та самая элита... Доставать кристалл пока рано, если их тут окажется много, то король будет в опасности. Лучше дать им надежду, что они могут спрятаться и переждать бурю. Хе-хе-хе».

— Когда я вступал в братство тени, мне такие истории рассказывали про эту королеву, что сложно было поверить. Да и вообще про всех латийцев ходят разные истории. Мол, вся их преданность королеве — эта дутый пузырь. И они предадут её, словно последнюю бордельную девку, покажи ты им медяк...

— Сукин сын! — один из тех, у кого он видел, как дёрнулся глаз, всё же не выдержал. — Братья, те, кто поможет мне прирезать этот кусок смердящего мяса, пусть даже ценой своей жизни, переродится в лоне матери с чистой совестью и принесёт королеве сердечный покой. Не позволяйте этому ублюдку марать её благочестивый образ.

Его речи возымели эффект и поднялись ещё двое. Но их быстро окружили и двоих удалось оглушить, одному отрезав кисть, а другому пробив клинком бедро. Тот же, кто взывал к ним, дрался до последнего, убив двух солдат, но в итоге, ему снесли голову.

Глава 49. Горшок со змеями. Часть вторая: "Алая песня смерти"

«А вот теперь осталась элита из элит. Хоть ставки с самим собой заключаю, сколько их всего здесь. Что ж, пора закругляться».

ВОРон хлопнул себя по лбу, будто бы что-то забыл, что было очередным сигналом для капитана подтянуть солдат и магов поближе.

— Я же совсем забыл, господа! — Женщин больше не было. — Та маленькая хлюпающая девочка, про которую я рассказывал, сказала мне, что королева готова будет отдаться даже свинье, если та принесёт ей вот этот кусок стекла, — подкинув на руке, словно обычный камень, осколок ВОРон криво усмехнулся.

А дальше... Уилл впал в ступор, потому что преобразаться стали пять воинов, один маг и...

«Твою королеву!...» — лицо разбойника поразил нервный тик.

...Король... Вот только не этой страны.

Имя: Тарциус (Латиец-король)

Уровень : 100

Здоровье: ???

Воцарился хаос. Даже капитан Эмин слабо осознавал происходящее. Он не мог понять, как долго он служил ложному королю, но как бы там ни было, его меч был направлен прямо на его теперь уже врага.

— Убить всех! Этого человеческого отброса оставьте мне, он должен заплатить за оскорбление моей королевы!!! — его голос оставался всё таким же властным и разил непробиваемой силой.

Зал превратился в поле битвы. Дальтаро уже обстреливал двух шпионов девяносто первого уровня. Те, кто не превратился из аристократов и дворян, разбежались по углам, лишь трое начали биться сперва кинжалами, а затем мечами, которые им перекинули гвардейцы.

Численный перевес был на стороне людей. Но вот общая сила была равна, потому что латийцы оказались сильнее обычных гвардейцев. Король пытался добраться до Уилла, который уже давно спрятал осколок и стоял на месте, потому что по приказу государя на него никто не нападал. Вот только на его пути уже встал Эмин. Его боевая стойка излучала гнев от того, что он неизвестно сколько прислуживал врагу.

Он не стал ничего спрашивать о том, как давно уже мёртв настоящий король, насколько их страна принадлежит врагу и подобной ерунды.

Сейчас он должен был убить того, кто подменил настоящего короля.

Их оружие встретилось и от их столкновения по залу прошла волна, сбивая стоящих рядом людей и латийцев. За несколько мгновений мечи столкнулись десятки раз, и ВОРОн, наблюдавший за ними, вспомнил, как он наблюдал за подобным боем между одержимым хоргом Лекором и его другом Гикором. Сила и навыки капитана и короля были за сотым уровнем. Вокруг них уже никого не было, потому что стоять рядом означало смерть.

«Я когда-нибудь смогу столкнуться с кем-нибудь в прямом бою, а?!»

Уилла стало страшно раздражать, что даже поднимая уровень, ему приходилось отсиживаться за спинами других. Партизанские бои стали ему ненавистны, но он продолжал бить всех своих врагов издалека или исподтишка.

Вот и в этот раз. Он мог быть лишь группой поддержки, только помпонов не хватало. Их сражение могло затянуться, поэтому разбойник решил помочь своему товарищу. Ну как помочь, как всегда, в своём стиле.

Полчаса по залу разносились звуки металла о металл, вспышки магии и крики очередного раненого врага или друга. Полегло много гвардейцев, латийцы тоже понесли тяжёлые потери и сейчас втроём были зажаты в угол, отбиваясь от наседавших на них воинов. Король и Эмин уже были изрядно потрёпаны. Крылья латийца были чем-то опалены и трепыхались при каждом его движении. Его руки были в глубоких ранах, и на боку виднелся сильный

порез.

У капитана оказалось несколько кровоточащих ран на груди. Насколько остры были превращаемые в клинки руки латийца, если он смог разрезать доспех капитана?

Дальтаро уже не прыгал так резко, как в начале, да и его стрельба снизила свою скорость. Итог всего этого будет решен битвой между двумя стоящими сейчас в центре и тяжело дышащими. Или....

Уилл побежал к ним.

— Капитан, у тебя будет не больше секунды, или я труп! — прокричал он, доставая на ходу осколок и вызывая клона. Их объял дым, и из него вырвались два совершенно одинаковых парня. Короткие ёжики черных волос, под метр семьдесят ростом и с кривыми улыбками на лицах.

— Коро-оль! Лови-и!!!

И, замахнувшись со всей силы, они словно собрались кинуть ему два кристалла с разных сторон. Тот на секунду замешкался, пытаясь уследить за тем, с какой стороны будет брошен такой желанный его супругой настоящий осколок. Так как, покидая руки клона, вещи растворяются, ВОРон рассчитывал именно на эту секунду замешательства.

Капитан был в напряжении всё время, после того как услышал крик парня, сила циркулировала по его телу, и когда момент настал, он исчез со своей позиции, применив самый лучший навык. «Алая песня смерти».

Он исчез и через мгновение появился уже за королём. С его меча капала кровь, ударяясь о плиты зала. Их было так хорошо слышно, потому что все бои прекратились.

Тишина опустилась как-то внезапно и среди этой тишины можно было услышать, как начинает трещать тело латийского короля. Несколько секунд, и его торс, разрезанный наискосок, начал расползаться.

Глава 50. Последствия.

Ваши неожиданные и дерзкие действия, предотвратили катастрофу для страны Адамарона. Король латийцев, скрытно подменивший местного властителя, пал. Страну ждут перемены. Договор о перемирии был нарушен и будущее Адамароны покрыто пеленой неизвестности.

Поздравляем! Вы с успехом завершили задание «Всё тайное становится... мертвым».

Награды:

+70000 XP за шпионов;

+135000 XP за элитных шпионов;

+600 золотых.

Бонус: Король вражеской страны мертв +30000 XP,

За разоблачение убийцы короля и шпионов страны, текущие отношения с народом Адамарона увеличиваются.

Текущие отношения с народом Адамарона 347/400 – доверие.

Предупреждение! После смерти короля Рой начал на вас тотальную охоту.

Текущие отношения с Латийской расой: №5 в списке смерти.

Цепочка заданий: « Секреты врагов » изменена.

Описание: Вы так и не узнали до конца планы врага. Присутствуйте при допросе пойманных шпионов, чтобы получить больше информации.

Награды изменены:

+7000 XP;

+7 отношения со страной Адамарона.

Дополнительное условие: Найдите тела короля, аристократов и Шалвара Хорсуса.

Награда: Зависит от количества найденных тел.

Вы получили титул, « Срывая маски » .

+33% к скрытности;

+15% к обнаружению скрытых тайников, сундуков и дверей.

Вы выучили навык:

«Сфера откровения».

Активный навык : Ученик

Описание: Позволяет создать вокруг себя сферу радиусом десять метров. При попадании в которую с любого врага спадает невидимость.

Длительность: 1 минута

Затраты энергии: 50

Перезарядка: 4 минуты

Длинный список уведомлений от системы закончился, и Уилл, покачивая головой, подошёл к капитану.

— Вы помирать не собираетесь, Эмин?

— Кхек... — мужчина хотел было рассмеяться, но тут же закашлялся. Из рта вытекла тонкая струйка крови. — Сейчас буду порядке. Чанро! Чанро, ты жив?

— Да капитан... — лежа где-то в стороне, ответил раненый волшебник. — Сейчас подлатаю себя и примусь за остальных.

— Так чего разлегся? Действуй!

— Капита-ан, — жалобно завыл Чанро. — Ну, я же это... типа, немного отдыхаю после тяжёлого боя.

— Пока ты будешь валяться, кто-то уже помрёт. Живо, говорю, за работу!

— Вот, всегда вы так, никогда не отдохнёшь толком... — начал жаловаться волшебник и кряхтя принялся вставать.

— Ясно, тогда поговорим, когда вас подлатают. Мне тоже есть, чем заняться...

Уилл первым делом направился к королю, будто осматривая тело, незаметно собрал лут. Таким же способом обобрал остальных шпионов.

Добычей стало четыреста золотых(!), три меча, два кинжала, сапоги и плащ, но всё это не на его класс, кроме одного пояса, который он нашёл на короле.

« Шпионский пояс Тарциуса »

Ранг: Уникальный

Требования:

Ловкость – 220;

Силы – 140.

Описание: Уникальный пояс, созданный для Тарциуса — одного из королей латийцев.

Характеристики:

+30 к ловкости;

+40 к выносливости;

30 % к маскировке и скрытности.

Навык: « Двуликий » , позволяет записать в память пояса один облик любого существа.

Длительность: По желанию.

Замена облика: Раз в 20 дней, если замена не произойдёт в указанный период, то следующую замену можно будет провести снова через 20 дней.

Затраты на запись облика: 20 очков влияния.

Затраты на активацию смены облика: 60 энергии.

Ограничения: Нет.

«Ну, теперь понятно, как он так мастерски прятался...»

Глава 51. Собирая мозаику.

Уилл ещё раз глянул на количество добытого золота, и его мысли очень бы не понравились аристократам и дворянам. У них водилось много золота. До пятьдесят четвёртого уровня оставалось совсем немного опыта, поэтому наград за задания и участие в такой битве было достаточно.

Из двадцати гвардейцев осталось всего пять. Те, кто был не сильно ранен, аккуратно складывали своих товарищей для дальнейшего переноса из зала и последующего захоронения. Уилл не остался в стороне и помогал, чем мог. Его недавно купленные зелья вряд ли помогли бы им, поэтому он не стал и предлагать. Ну, и было всё же жалко их... зелья.

Наконец, когда всё пришло в норму, а волшебник, оставшийся единственным из всей магической поддержки, вылечил и помог нуждающимся, к ВОРону подошёл уже гораздо лучше выглядящий Эмин.

— Спасибо тебе. Я знаю, что ты не обязан был во всём этом участвовать, но твоя помощь вырезала нарыв нашей страны и надолго прижгла его.

— Это да, но у меня вопрос насчёт умершего короля: у него был наследник?

Капитан отводил глаза и явно не хотел касаться этой темы, но он не мог не ответить.

— Кхм... у нашего настоящего короля была дочь, но... Во-первых, королями нашей страны всегда были только мужчины...

— А во-вторых?

— Во-вторых, она сбежала около двух лет назад, и её до сих пор не нашли. Она, может быть, и мертва, и где-нибудь на краю нашего этажа... Да и если она каким-то образом найдётся, ей надо будет выйти замуж. Но там такая бюрократическая волокита, что, кажется, именно из-за неё она и сбежала.

— То есть... Ваша страна остаётся без правителя в момент надвигающийся беды?!

— Именно... — взгляд Эмина был хмурым. Слишком уж неприятные вырисовывались впереди перспективы. Король — шпион. Чуть ли не половина верховного совета страны, враги, а из всех вариантов ему остаётся искать сбежавшую девицу, которую никто так и не смог найти.

— А почему ты не станешь королём?

— Я?! — капитан выглядел очень удивлённым. Было видно, что такая мысль никогда не приходила ему в голову. Мужчины его типа суровы, справедливы и никогда не думают о власти. Преданы стране и своей работе. Не было бы удивительным, окажись он без жены или даже девушки.

— Ну, хочешь стану я, только вот кто ж мне позволит занять трон? — искренне и очень грустно вздохнул Уилл.

— Поверьте, капитан, отдать трон ему это самое последнее дело, — Дальтаро тут же оказался рядом. — Нет, конечно, есть вероятность, что в его руках она станет процветать, но налоги и пошлины, поверьте, будут задраны до небес.

— Ах ты-ы... — на лбу ВОРона вздулись вены. Он тут, видишь ли, мосты налаживает, оценивает реакцию целевой аудитории, а этот шарлатан мало того, что мешает, так и болтает про него, пускай и правду, но зачем об этом знать его потенциальным подданным?

— Капитан, вы не слушайте его. Он, конечно, когда-то был знаменит, и слава бежала впереди него, но сейчас... — ВОРон покачал головой, будто не желая рассказывать Эмину правду, но тут же продолжил: — Последние годы сильно помотали его, он порой сам не соображает, что несёт. Предлагаю нам присесть где-нибудь подальше от него и поговорить на эту тему с глазу на глаз. Давайте, капитан, вон в том уголке прекрасное место, и никто нас не побеспокоит.

Эмин переводил взгляд то на одного, то на другого, но потом тряхнул головой, будто избавляясь от их проникающих в душу речей.

— В любом случае я не могу решать такие вопросы сам. А воевать за трон сейчас самый неподходящий момент. Мы соберём новый совет из тех, кто сегодня остался в живых и доказал свою непричастность к Рою и королеве, и обсудим дальнейшие шаги нашей страны. Я вообще подошёл поблагодарить вас, но вы меня перебили.

— Да, извините.

— Я хотел сказать спасибо за оказанную помощь. Ваши действия раскрыли ужасную правду, но цель всего этого пока не ясна. Если бы они хотели захватить нашу страну, то с помощью ложного короля смогли бы, в конце концов, как-нибудь присоединить её к Рою, отдавая понемногу наши земли. Но они просто отсиживались и словно чего-то ждали. Скорее всего,

какого-то сигнала. Поэтому я предлагаю вам присутствовать при допросе, может, какие-то сведения наведут вас на здравую мысль.

— Хорошо, мне тоже есть, о чем их спросить.

...

Вопреки ожиданиям допрос проводился не в пыточной или тому подобной комнате. Пленных выводили по одному из клетки и допрашивали прямо в комнате охраны. Бить и пытаться их не стали, поскольку, как объяснил один из гвардейцев – у них высокий болевой порог.

— А-а... — Так вот почему тот, истыканной до дикообразного состояния, латиец, который изображал библиотекаря, совсем не обращал внимания на воткнутые стрелы. Тогда парень почему-то не акцентировал внимание на том, что шпион даже не кричал от боли, как и те, кого убивали сегодня.

«Так как их тогда допрашивать, если боль им нипочём?» — подумал Уилл.

...

Уже два часа как шёл допрос. Опытный в этих делах мужчина, задавал вопросы, которые порой, казалось, совсем не относились к делу. Например: сколько ты съедаешь за день, когда последний раз хорошо спал и подобные этим, но они задавались вперемешку с основными.

И ВОРон уже с самого начала понял, как тут допрашивают подозреваемых и преступников. Зелье, чем-то напоминающее зелье истины, но только с наружным эффектом. Цель не погружалась в себя, выдавая ответы на получаемые вопросы.

Но шпионы на то и шпионы, их обучали как раз противостоять подобным лекарствам. Это был местный аналог детектора лжи. Только спектр возможностей для задаваемых вопросов шире. Не только те, на которые надо ответить да или нет.

Время шло, а латийцы так ничего не говорили. Уилл не лез в это дело, так как не понимал, как вытянуть из кого-то правду словами. Одно дело сыграть на ярости и преданности, как он уже делал, но тут они уже раскрыты и знают, что умрут в любом случае. Дарить им ложную надежду не имеет смысла. Они наверняка знали на что шли, получая задание.

Вот только чем дальше он слушал, тем больше осознавал, что либо вопросы задаются не те, либо они не знали своей конечной цели. Их засылали с заданием на будущее. Мол, когда момент настанет, у них уже не возникнет проблем. Только один факт в корне ломал данную теорию. У них уже был свой король в этой стране. Они могли практически безболезненно для себя завоевать её. Вывод? Им не нужна страна? Но что тогда?..

ВОРон смотрел на пленных и думал. Где лежит ответ на всё творящееся здесь? Королева искала кристалл, чтобы создать проклятое гнездо. Это уже почти факт. Кристалл обладает силой повелевать другими людьми против их воли? Тоже близко к истине. Страна... люди...

хм. Человеческие ресурсы? И снова вопрос: для чего? Какая-то деталь ускользала от него. Что-то, чего они не обнаружили. Парень вышел из комнаты, сказав, что скоро вернётся. Ему надо было прогуляться.

Через несколько коридоров и залов он снова стоял в том самом месте, где всё произошло. Трупы не исчезали. Это касалось всех гуманоидных рас. Разбойник посмотрел на две половины бывшего короля и снова задумался.

Почему он позволил его капитану и незнакомцу проредить ряды своих же шпионов? Отвести от себя подозрения? К чему всё это было?..

Он чувствовал, что его голова словно перегревается, и несколько раз глубоко вдохнул, закрыв глаза.

Успокоив разум, начал снова выстраивать цепочки и события, произошедшие с момента стука в дверь старого друга Дальтаро.

«...моя королева лишилась из-за них величайшей возможности создать проклятое гнездо...»

Моменты проносятся перед его глазами, сменяясь один за другим.

Щёлк.

...Нет, ничего не нашёл, кроме кучи книг и какого-то наброска громоздкого устройства...

Щёлк.

...самая интересная «Проклятый мир» ...

Щёлк.

...то ли навык, то ли предмет, то ли ещё что, но сказано, что эта «власть тел» способна контролировать как живых, так и мертвых, заставляя исполнять любой приказ, словно марионетки....

Щёлк.

Кадры выстраиваются друг за другом. Части головоломки потихоньку собираются в единое целое, всё быстрее и быстрее раскручивая механизм.

Щёлк.

...где Шалвар Хорсус?

...Где-где? Какая тебе разница кусок человека? Там, где он был, он уже закончился, послужив хорошим источником информации...

Щёлк.

Звено, встаёт на своё место.

Щёлк.

...Шалвар Хорсус. Несколько десятков лет назад был тем, кто разгадал секрет утерянного наследия расы Дольфов...

Кулон, который библиотекарь использовал для раскрытия тайны утерянного наследия... Но лишь он смог раскрыть его истинное значение.

...У него был пунктик по поводу сложных загадок, можете назвать это увлечением...

Что такого узнал библиотекарь, за что его использовали в качестве источника информации?

Щёлк.

...Посланник?! Значит время пришло. Теперь мне всё ясно, вот чего не хватало. Эти треклятые пророчества.

Щёлк... Щёлк... Щёлк...

И он, игрок. Единственный из-за кого этот маховик стал крутиться.

...Вы, Белый Ворон, стали катализатором всего этого. Но зачем Шалвар Хорсус занимался подобными исследованиями?

Щёлк.

Его глаза резко открылись. Он побежал за Дальтаро и, схватив того за шкурку, помчался к дому библиотекаря.

«Надеюсь, что я думаю в верном направлении...»

Пока он бежал и тянул за собой недоумевающего товарища, окончательно пришёл к одному выводу. Ещё один осколок должен быть спрятан в доме библиотекаря. А ключ...

...Тело уже убрали стражи, посланные капитаном. Уилл встал посреди комнаты и достал кулон.

«Прав или не прав? Поехали».

Уилл поднёс к кулону полностью заряженный проклятый осколок и обрадовался, мысленно забившись в истерику. Их с Дальтаро засасывало в портал.

Глава 52. Древнее устройство.

Это было не то, что он ожидал. Точнее совсем не то. Он предполагал, что кулон, это ключ от какого-то ящика или сундука, которые скрывают эманации осколка, а точнее его проклятой энергии. Она же нужна и для активации этого кулона, чтобы он указал направление.

Старик умён, по словам Дальтаро, а значит, скорее всего, был магом и не стал бы просто так держать на виду такую вещь. Единственное место, что пришло в голову Уиллу — это был дом Шалвара Хорсуса. Шпион не просто так находился там. Вспомнив ещё его реакцию на увиденный кристалл, Уилл подумал, что именно его тот и искал в доме у библиотекаря. Их визит был неожиданным, вот он и замаскировался под хозяина дома.

И судя по тому, что Дальтаро не заметил подмены, латийцы имеют какие-то способности связанные с кражей памяти или что-то подобное. Надо будет спросить об этом у капитана, когда они вернутся.

Понимая, что хоть всё произошло и не так, как он хотел, но его странная мысль сработала, и он подтвердил, что у Шалвара действительно был ещё один фрагмент кристалла. Только где он теперь находится? И где, чёрт возьми, находятся они сами?! Пока он думал, перед ним появились сообщения.

Вы воспользовались древним устройством переноса.

Вы обнаружили скрытые свойства кулона.

+ 2 к удаче.

Поздравляем! Вы первый кто обнаружил руины подземного города Акрóса.

+6% к получаемому опыту;

+2% к ментальной защите.

« Кулон перехода »

Ранг: Уникальный

Требования: Нет.

Описание: Древнее устройство расы Дольфов позволяющее переместиться к закреплённому на кулоне телепорту и обратно.

Затраты ментальной энергии: 15

Перезарядка: Нет.

Ограничения: Нет.

«Фу-х, ну хоть вернуться можно будет. Хм... Ментальная энергия? Погоди-ка, это проклятая,

что ли?»

Он тут же проверил осколок.

« Проклятый осколок »

Ранг: Уникальный

Заряжен: 185/200.

Уилл нахмурился, это совсем никуда не годилось. Обдумывая ситуацию, он так и не осмотрелся вокруг, когда вдруг почувствовал сзади удушающее давление. Оно излучало чистый и неприкрытый гнев.

Парень резко обернулся, выхватив кинжал, и увидел опустившуюся и вжатую в плечи голову Дальтаро. Именно от него исходила эта устрашающая аура. Его лица не было видно, но было хорошо заметно, как его тело трясло от ярости.

— Ты-ы, чёртов гадёныш! Куда ты меня затащил на этот раз?! — он разразился громким криком и уже держал натянутую тетиву со стрелой направленной в голову бедного ВОРона.

— Эй! — возмутился разбойник. — Ты же мой товарищ, друг, не побоюсь этого слова, напарник. Я не мог смотреть, как ты грустишь, стоя в допросной, и думал, что ты обрадуешься новому приключению. Та-да-дам!

ВОРон обвёл руками окружающее их пространство так, будто это и был его приготовленный сюрприз.

— Ты грязный обманщик и сволочь! — уже начиная покрываться красными пятнами и срывая голос, продолжил кричать товарищ. — Ты видишь вокруг нас хоть что-нибудь?!

Уилл, всё ещё не опуская рук, решил, что действительно как-то упустил этот момент и обернулся по сторонам.

— ...эт-то...только не убивай меня. Сейчас всё исправлю.

Он снова приложил к кулону осколок, и Дальтаро, так и не успевший ответить, исчез вместе с ним.

...

Через несколько секунд они снова стояли в доме библиотекаря. Дальтаро, всё ещё державший рот открытым для ответа, наконец, его закрыл.

— Вот такое ма-аленькое приключение. Я смотрю, ты развеялся, так что хватит прохлаждаться. Пора бы нам вернуться к допросу. — И, не дожидаясь ответа, побежал ко дворцу.

— А ну стой! — наконец среагировал лучник и побежал за ним следом.

Глава 53. Играя чужую роль.

Когда они вернулись, то поняли, что ничего не пропустили. Уилл отвёл капитана в сторонку и сразу же начал визнавать об известных тому способностях латийцев.

Уилл был близок к правде в своих предположениях. Латийцы обладали ментальной магией средней силы. И её хватало, чтобы заглянуть в память своих будущих жертв. Их шпионов обучали этому искусству чуть ли не с рождения.

В результате чего, они могли чуть ли не за минуту узнать всю твою жизнь. Все твои привычки, поведение, взгляды и всё, что делало тебя тем, кто ты есть. На это уходили годы тренировок, но именно поэтому из них выходили хорошие наёмники.

Но существует правило: человек, у которого копируют память, должен находиться в бессознательном состоянии. Лучше всего сон. Иначе латийцы получали обратный эффект и порой могли умереть из-за ментальной отдачи.

— Так значит, король и остальные всё ещё могут быть живы?

— Вряд ли... — ответил Эмин. — У них была не временная миссия, ещё не ясно, как долго они находились здесь, но понятно, что уходить в ближайшие месяцы они не планировали. Поэтому им было необходимо избавиться от тел.

— Вот как... Значит, новой информации так и не поступило?

Эмин покачал головой, слушая вполуха мужчину, задававшего уже в который раз те же самые вопросы.

— Это какой по счету? — спросил Уилл.

— Последний.

— Хм... У меня есть одна идея, я пока шёл обратно, кое-что придумал. Но мне необходимо знать несколько вещей. Первое. Если я правильно понял, то король в Рое не один?

— Да. Их всего три. Каждый оплодотворяет королеву раз в месяц. А что?

— Они имеют какую-нибудь ценность для обычных солдат? Ну, там. Готовы ли они будут рассказать всё, что знают, если, допустим, их живого короля будут разрезать на куски на их глазах?

— Ха-а! Откуда мы возьмём ещё одного живого короля?! — капитан, вытаращив глаза, смотрел на ВОРона как на больного.

— Ты мне просто ответь. Да или нет.

— Я никогда не задумывался на этот счёт. Но знаю, что король занимает в их иерархии вторую по важности ступеньку.

— Ну и последний вопрос: какой из тебя актёр?

- - *

Последний шпион, Зарссус, стоявший сейчас на коленях, злорадно улыбался. Он знал, что из него ничего не вытянут с помощью этого дешёвого порошка. Чтобы разболтать его, нужно что-нибудь покрепче.

«Идиоты. Они даже не подозревают о планах моей королевы. Ах-ха-ха».

В поле его зрения появился капитан. Он ненавидел этого ублюдка. Потому что тот на его глазах уже не раз убивал его сородичей. Пусть их и повязали в самом начале из-за того мелкого ничтожества, болтающего про их королеву всё, что взбрёт в голову, но их король точно не выдаст себя. И планы их Роя исполнятся.

— Эй, как там тебя? — отвлёк его от мыслей капитан. — Я знаю, что ты из элитных шпионов. Гордость своей расы. Скажи, что для тебя значит ваш король?

— Капитан. На такие вопросы он не сможет отвечать под действием зелья.

— Да брось, Декер, мы знаем, что это всё ерунда, и он просто играет с нами. Они уже давно готовы к смерти и не выдадут ничего. Ну так? Ответишь на вопрос?

Зарссус холодно усмехнулся, признавая его правоту, и прекратил изображать действие зелья.

— Мои короли и королева всегда занимают важное место в сердце каждого латийца. Они произвели нас на свет. Это то же самое, что спросить у тебя, что для тебя значит твой отец.

— М-м, хороший ответ. А скажи мне, гордый сын своей королевы и короля, расскажешь ли ты полезную информацию в обмен на быструю смерть своего отца, вместо того, чтобы наблюдать как его медленно нарезают на куски?

Шпион нахмурился. Он не понимал, что за разговоры ведёт Эмин, но начал чувствовать лёгкое беспокойство. Даже такой, как он, элитный воин, не сможет спокойно наблюдать, как шинкуют его отца. Он думал, что тот блефует, но слишком уж уверенно звучали слова капитана.

— О чем ты? Ты хочешь сказать, что смог поймать живого короля? П-ф, не смей меня.

— Заводите! — не стал тянуть Эмин, и в комнату ввели короля. Его личина была сброшена, и по спине Зарссуса пробежал холодок.

«Не может быть! Как?! Король не мог попасться, это какая-то иллюзия...»

— Вы думаете, что я поверю, будто это мой король? Какая-то дешёвая иллюзия не сможет обмануть меня! — Хоть он и выглядел уверенно, но дело в том, что он знал, как выглядит Тарциус и тот, кто стоял на коленях, был как две капли на него похож. Но его сердце отказывалось в это верить.

— Ты знаешь, что это? — Эмин подошёл к нему и показал небольшой флакон, внутри которого находился голубоватый с вкраплениями золота порошок.

— Пыльца света. Снимает любую иллюзию, кроме гранд мастера и выше. Дорогая штука.

Капитан ничего не ответил и осыпал ею короля. Ничего не произошло, и сердце шпиона быстро-быстро застучало.

«Это невозможно!» — Его стиснутые зубы выдавали его с головой. Тарциус был его настоящим биологическим отцом. Именно поэтому на это задание он отправился вместе с ним.

— Чего ты хочешь?

— Всё просто, ответь на вопросы под клятвой. Ты знаешь, о чем я говорю. И мы убьём его быстро. Если же ты отказываешься, то прямо на твоих глазах будет отрубать от него по куску, пока он весь не закончится, — голос капитана был безразличным.

— Мы не чувствуем боли, ты же знаешь капитан, — сквозь сжатые зубы ответил Зарссус. Пусть это и было правдой, но наблюдать за медленной смертью короля... Он не знал, выдержит ли это. К такому их не готовили. Стать кем-то другим, убить, обворовать — это да, но не смотреть как того, кто подарил тебе жизнь, часть за частью отправляют на перерождение.

Но королева была важнее, это была данная ему миссия. Его мысли хаотично бегали, и он, закрыв глаза, ответил.

— Делай, что должен...

...

— Делай, что должен...

Слова, услышанные шпионом, вызвали у ВОРона серьёзный приступ паники. Да, это он стоял на коленях и изображал короля латийцев. Идея сумасшедшая, но он не видел другого способа заставить их говорить. Уилл уже обговорил этот момент с Эмином и был согласен умереть, потеряв опыт и полдня игры.

Тот впал в ступор, услышав, что именно предлагает Уилл, но после того, как понял, что тот посланник небес, успокоился.

Парень искренне надеялся обойтись одним ударом и спокойно умереть в обмен на информацию. Он предполагал, что король будет хоть сколько-то важен для него, но просчитался. А теперь ему предстояло играть чужую роль до конца.

Это означает, что 100% чувствительности снова вступают в игру. При этом, ему предстоит не издать ни звука. Иначе даже малейший шанс на то, что латиец передумает, будет потерян. Они не чувствуют боли, а теперь этому предстояло научиться и Уиллу...

Глава 54. Кривая улыбка.

Перед тем, как примерять на себя чужую шкуру, когда мысль только появилась, и он ещё не озвучил её капитану, Уилл думал о том, чтобы снизить уровень чувствительности. Но его останавливало несколько вещей.

Во-первых, у него были определённые причины, думать, что чувствительность не только даёт хорошие бонусы, но и раскрывает новые возможности в плане сценария самой игры. Словно система, давая прочувствовать тебе реальную боль, говорит: «Всё достаётся с трудом. Нет лёгких путей, а если и есть, то результат очень сильно отличается».

Например, он не был уверен, получил бы он вообще то задание, если бы не выдержал адскую боль. Он заслужил уважение охотника через испытание, и тот доверил ему сложную миссию, хоть он и был слаб по характеристикам. Будь там хай-левел, скорее всего он бы смог получить это задание, не проходя через что-то подобное. Но вот получил бы он «Рёв души»? Исключено.

Второе, конечно, бонусы. Хоть он думал после того испытания, что вряд ли бы согласился на что-то подобное, но человек по своей природе имеет дурную привычку забывать некогда пережитую боль. Это происходило и с ВОРОном. Плюс, он не забывал, что каждый полученный титул, навык или даже единица к характеристикам, возвышала его над остальными игроками и давала возможности для покорения этой игры, а значит, и возможность для достижения его цели.

Ну и всё же не стоило списывать со счетов, что шпион просто сдастся. Однако...

Уилл стоит на коленях – нет, его никто не заставлял, и это не та ситуация, в которой он был там, в доме охотника. Это был не признак его сломленного духа, это была возможность получить информацию. Теперь всё зависело не от значения его уровня, характеристик и навыков. Только голая сила воли... Его собственной силы, закаливаемой с самого детства.

— Что ж, держите его голову, чтобы он всё видел, — сказал Эмин двум стражам, которые, как и гвардейцы, были предупреждены насчёт появления целого и невредимого «короля», но в подробности их не посвящали.

— Держите его глаза открытыми. Пусть запечатлеет перерождение своего «короля». Влейте в него парализующее зелье и развяжите, а то неудобно будет рубить. — Эмин отыгрывал роль злодея, но всё же было заметно, как напряжено его лицо.

Естественно вместо парализующего зелья разбойнику залили зелье в три раза увеличивающее здоровье и уменьшающее время дебаффов, связанных с потерей крови. Чрезвычайно редкий эликсир, которых у мага гвардейцев было всего два. Их ранг был на уровне гранд мастера, и купили их в другой империи, где производилось всего четыре зелья в полгода.

Уилл внутренне напрягся, готовясь к неизбежному. Капитан занёс меч над его уже лежащим телом, и раздался первый удар.

Хруст!

Пальцы на левой руке отрезало невероятно быстро.

-105

Его палач оттягивает меч для нового удара.

Хруст!

Половина кисти идёт вслед за пальцами. Разум ВОРона разрывался от боли. Но дёргаться нельзя. Нельзя поддаваться желанию заорать, выпуская боль через крик.

-112

Хруст!

Капитан подошёл к делу серьёзно и, словно сыр, нарезал его руку равными частями. Кровь уже образовала огромную лужу.

-108

«Кровотечение», «Рваная рана», «Слабость», «Потеря конечности» — подобный список висел перед затуманенным взором ВОРона.

Имя: Белый ВОРон

Уровень : 53

Здоровье: 2325/3660

....

Капитан, словно дровосек, неустанно рубящий дерево, сжав зубы, кромсал тело их благодетеля и думал о том, чтобы латиец поскорее сдался.

Он видел спокойное снаружи лицо Белого ВОРона и всё больше и больше удивлялся тому, что на его лице не отображаются те муки, что он сейчас переносит.

...

Зарссус против воли смотрел на зверство, происходящее прямо перед ним. Лицо короля было спокойно, возможно, зелье, парализующее тело, сковало все его мышцы, но латиец знал, что это их особенность — не чувствовать боли. Вот только... Куски мяса уже второй руки складывались возле тела его отца, заливая всё ярко-алой кровью. Он смотрел на всё это и не знал, что делать. Капитан не останавливался и продолжал монотонно рубить его создателя.

Что скажет его отец, если он решит рассказать, пусть и не всё, но информацию, что позволит тому быстро умереть?

— Стоп... Я не могу рассказать всё, но я думаю, у меня есть кое-что интересное. Даст ли это вам ответы — другой вопрос. Всё зависит от того, какие вы сделаете выводы из услышанного. Но прежде, ты дашь мне клятву, что вот это не продолжится, и ты быстро убьёшь моего короля. Скажу сразу, я не раскрою планов моей королевы, но небольшую историю о нашей расе поведаю. Я буду связан клятвой, так что не смогу соврать.

Эмин тут же остановился и, глянув на пленника, ответил:

— Хорошо, Чанро, готовь заклинание.

...

Клятва души. Магия, не позволяющая лгать тому, кто находится под её воздействием. Если произносится ложь, она наносит вред душе, потихоньку стирая её следы. Ужасная, невероятно страшная боль.

Наложить заклинание на ответчика возможно только, если получено добровольное согласие. Также обещание, данное перед применением заклинания, должно быть выполнено, иначе смерть.

Эмин пообещал быструю смерть королю, и его тело окутал светло-жёлтый дым, через несколько секунд впитавшийся в него.

— Я даю своё согласие на клятву души, — произнёс Зарссус, и очередная порция светло-жёлтого дыма нашла свою жертву.

— Действуй капитан, — холодно произнёс латиец.

Удар.

И голова лежащего на полу короля покатила в сторону с пустым выражением глаз и кривой улыбкой на лице.

Глава 55. Готовясь к выходу.

Арка: «Дриады»

Вы умерли.

Вы теряете 40% опыта;

Вы находитесь под воздействием « Слабость » , все ваши характеристики снижены на 80%;

Вы получили « Увечье » , ваша скорость снижена на 80%;

Вы находитесь под воздействием « Горе » , ваше желание сражаться на нуле, все атаки наносят на 50% меньше урона.

Последующие семь часов количество получаемого опыта будет снижено на 80%;

Вы не можете принимать задания.

Поздравляем! Вы получили титул «Жертвенный агнец» +25% к сопротивлению физическим атакам.

Описание: Вы бескорыстно пожертвовали собой для получения информации о врагах страны. Отношения с народом Адамарона + 54.

Текущие отношения с народом Адамарона: 1/800, восхищение.

+250 к очкам влияния

Вам дарован небольшой домик в столице, в счёт оказанной помощи стране. Обратитесь к капитану Эмину де Фолкеру для направления. Жители Адамарона всегда будут рады вам и окажут всяческую поддержку.

Система: Вы решились на действительно необдуманный поступок. Узнав об этом, многие посмотрят на вас как на сумасшедшего. Но пережитый вами кошмар позволил вам понять, что тело любого существа может состоять из очень маленьких кусочков... если сильно постараться...

Вами получен навык:

«Пытка».

Ранг: Уникальный

Активный навык : Ученик

Описание: Время вокруг вас замедляется, давая вам возможность измельчить врага на куски.

Дальность: 2 метра.

Затраты энергии: 150.

Длительность: 4 секунды. Соотношение времени вы/враг: 1/2

Примечание: Каждый следующий уровень увеличивает время в соотношение, замедляя врага на ещё одну секунду.

Перезарядка: 5 минут.

Уилл лежал на могильной плите и не мог пошевелиться. Он не чувствовал рук, и на шею до сих пор ощущался последний удар. Он выдавил слабую улыбку.

Как он выдержал это и не закричал? Как он смог оставаться невозмутим снаружи, пока в душе орал от боли? Хорошие вопросы, но, спроси кто об этом, он бы, наверное, ответил так:

«Да кто его знает? Я просто поставил на себя, решив преодолеть очередной барьер. Большинство, да что там, почти всё, назвали бы это полным бредом и прозвали меня идиотом. Но вот он я. Барьер преодолен, и я на вершине, а вы... Вы смотрите на очередного безумца, готового совершить что-то невозможное и снова тычете пальцами. Барьер он ведь внутри каждого из нас, а не снаружи...»

Уилл не был адреналиновым маньяком, мазохистом и кем-то из этой серии. Он видел в этом возможность стать крепче духом. Сталь закаляется при высокой температуре и позже становится произведением искусства, если мастер знает своё дело. Уилл же закалял сам себя. Пусть и был выбран довольно пугающий способ.

Он глянул на полоску опыта.

Имя: Белый ВОрон

Уровень : 53

До следующего уровня: 75924/139300 XP

«Что ж, пора на выход. Я и так надолго задержался».

Часы показывали двенадцатый час ночи, поэтому умывшись он сразу же лег спать.

....

Будильник заиграл, стараясь как можно дольше позлить своего хозяина, но тот не дал ему порезвиться и, выключив его, зевая и еле перебирая ногами, двинулся в сторону ванны.

Очередное утро он встречал за кружкой кофе и форумами, надеясь наткнуться на полезную информацию или же на новости о том, как продвигаются поиски стражей. Однако первое, что он увидел, была тема, выделенная большими буквами:

«ДЕЛОВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКА НА ПЕРВОМ МЕСТЕ»

Уилл, улыбнувшись, решил проверить, что же всё -таки ему могут предложить. А там... Его кофе чуть не полез обратно, когда парень увидел кто, что и сколько ему предлагает. Тема была разделена на несколько вкладок.

И каждая из них гласила:

Если ты читаешь это, и ты качаешься на первом этаже, то жми сюда. Дальше шли две подобных вкладки, но с уточнением про второй и третий этаж. Последняя вкладка гласила.

«Просто выгодные предложения по поводу рекламы».

— Это ж кто так расстарался, что чуть ли не отдельный сайт создал?

Посещаемость, между прочим, была невероятно высокой. Это всё из-за не прекращающейся увеличиваться разницы в уровнях. Алый берсерк уверенно держал второе место, отрываясь от остальных на пять уровней, но разрыв с первым составлял целых тринадцать.

Уилл щёлкнул по теме с рекламой, так как с этажами он ничем не мог помочь. Он догадывался, о чем там пойдёт речь. Просьба «пропаровозить» или же помочь собрать какой-нибудь сет и так далее.

- - *

— Клан «Багровый туман»: реклама нашего клана, двадцать пять золотых в день.

— Клан «Ветры пустыни» ищет игрока для сотрудничества. Реклама тридцать золотых в день.

— Эй, вы серьёзно думаете, что ему интересна такая мелочь? Эй, про! Чувак, «Ледяные гиганты» заплатят сто золотым, если будешь светить нашим именем. Пиши мне в личку, если согласен.

— «Азартные кости» рассмотрят возможность выплатить удовлетворяющую игрока сумму в разумных пределах, если он согласится встретиться с кланлидом.

P.S.: Если график уважаемого игрока слишком плотный, или он всё же не хочет раскрывать свое имя, мы предложим тысячу золотых за рекламу нашего клана на первых строчках рейтинга.

— ...так тоже можно заработать?! — У него была ограниченная информация о способах, которыми можно быть поднять денег, и об таком он не слышал. Реклама в видеороликах, да, но рекламировать клан? Значит, можно рассмотреть данный вариант.

«Интересно, есть ли кто-то ещё, кто предложил бóльшую цену. Так, стоп! — начал

размышлять Уилл: — Я вообще смогу вступить в клан, находясь на, чёрт знает, каком этаже?»

— Хм-м, надо бы обговорить этот момент с Паком.

Он отписался ему по элетронке и подумал ещё об одном моменте. Вступая в клан, его имя по любому высветится. Так стоит ли продолжать прятаться?

«Единственный, кто обо мне знает — это Пак, вряд ли он будет разбалтывать об этом всем подряд. Правда, он может начать задавать ненужные вопросы... хм-м... Но в мои дела в любом случае не станет лезть».

Произошло что-то неожиданное. Пак ответил очень быстро, Уилл даже вздрогнул, так как уже начал рассматривать остальные предложения.

«Привет, Ворона=) Всё-таки надумал вступить куда-нибудь? Правильная мысль. Одиночке всё -таки сложно, а хороший клан всегда поможет и физически, и материально. Где убить кого, где денежку подсыпать. Хотя у тебя вроде с этим проблем нет. Так вот, насчёт этажей. Нет, нельзя. Ты должен находиться на одном этаже с кланом, в который хочешь вступить, а вот после, гуляй, где хочешь.

Смотрел на «Videoworld» о свитках «Туда и обратно»? Так вот мы тоже нашли пару таких шпук. Редкие, зараза. В общем, когда наш берсерк портнулся куда-то вдаль, где ни души в поле, а уровень монстров под вопросами, то связь с гильдией не исчезла и бонусы он не терял. Ну, ты понял к чему я? На момент вступления ты и гильдия должны быть как мужчина и женщина – вме-есте XD. К сожалению, ты на третьем этаже, а наш основной клан на втором. Ну, я могу сказать, что на третьем самыми лучшими являются четыре клана: «Фортуна», «Склеп», «Азартные кости» и «Посланники небес». Прикинь, они же тоже из другой игры перебрались сюда и говорят, когда узнали, что тут такая фишка с игроками, чуть ли не рыдали от счастья. Всё. Я побежал.

P.S.: Я бы на твоём месте сильно не надеялся по поводу тех кланов, к ним отбор жёсткий. Всё же повыше нас в топах висят».

Глава 56. Потомки исчезнувшей расы.

«Да что ж такое-то?! Где мне искать этот чёртов свиток? Такая возможность и проплывает мимо меня! Твою же...» — Уилл помассировал виски, потянулся и, всё ещё зевая, думал о том, что ему делать с новым знанием о подобной рекламе. Если повезёт и свиток найдётся, то его наоборот может забросить ещё выше, чем он есть сейчас.

...

Сайт пестрил разнообразными ссылками на видео и форумы, посвящённые какому-нибудь одному моменту игры. Например, картографы продолжали заниматься своим делом, но вход на их сайт стал платным. Информация об открытых землях теперь стоила немало.

На самом первом этаже был снова замечен Дикий змей Набау, который сменил образ и превратился в летящего Крагха. Это был монстр: смесь орла и козы. На втором этаже поползли слухи, что клан «Душегубы» всё ближе и ближе подбирается к Дуллахану, но что, где и как именно — тайна за семью печатями.

Уилл просматривал всё это и ждал, когда с его персонажа спадут дебаффы. Он уже сходил в магазин, сделал комплекс упражнений и ждал, ждал, ждал...

...

И вот тёплое утро. Точнее, рассвет, который освещает высокие шпили дворца и те переливаются в лучах его золота. ВОРон открыл системные сообщения, которые тогда прочитал мельком и вдумчиво начал перечитывать их снова. Домик. Это раз. Навык, который уже сейчас может показать хороший результат, правда не на этом этаже, но всё же... Это два. Отношения с целой страной на уровне «Восхищение». Три. Видимо, из-за этого ему и презентовали целый Дом-м...ик.

Парень осмотрел самого себя. Отсутствовала только куртка проходимца, находившаяся во время смерти на нем. Теперь разбойник нескоро сможет использовать навык «двуликий».

Уилл всё ещё сидел на кладбище и о чем-то напряжённо думал. Какая-то очередная мысль убегала от него. ВОРон пытался вспомнить о характеристиках вещей, найденных и отложенных в хранилище.

«Нужно бы наведаться... Думаю, в своём доме это будет делать лучше всего».

Молодой человек улыбнулся и, встав с надгробной плиты, побежал к наверняка ожидающим его боевым товарищам.

...

У ворот замка его встретили стражники, которые, увидев его, прижали руки к груди и встали по стойке смирно.

— Уважаемый Белый Ворон, рады видеть вас целым и невредимым. Нам тут наши сослуживцы такое понарасказывали о том, что произошло вчера во дворце. Жуть. Ох, простите. Нас просили предупредить вас, что капитан будет ждать в большой зале. На месте вас проводят.

— Спасибо, господа, и берегите себя. — ВОРон проходя мимо них, махнул рукой.

— Я говорил тебе, нормальные эти посланники. А ты демоны, демоны! Истеричка.

— Эй! Не передразнивай меня своим женским голоском!

— Это у меня-то женский?!.

Уилл, слушая эти крики, подходил всё ближе к дверям, возле которых на ступенях лежал Дальтаро. Кто бы мог подумать, что это легендарный авантюрист.

— Дальтаро! Хорошо лежать, нас ждут великие дела! Ру-ха-ха, — изображая дьявольский смех, закричал Уилл.

Лучник вскинул голову на раздавшиеся крики и, прикрыв ладонью глаза от слепящего солнца, глянул в его сторону.

— А-а, всё-таки вернулся.

— А ты как думал, шарлатан? — улыбнулся парень. — Скажи мне, много ли чего рассказал латиец?

Мужчина серьёзно глянул на него, прежде чем ответить.

— Ты идиот.

— Ха-а!

— Скажи, ты знал, что тела посланников исчезают после смерти?

Лицо парня вытянулось от осознания того, что вчера произошло после его смерти, и он с размаху впечатал ладонь в своё лицо.

— Вот же безмозглый бара-ан... — он так всё тщательно придумал. Поставил на кон опыт, время игры и свой разум, чтобы выведать грёбаные секреты врагов, и не подумал о такой мелочи... — Да как же так!

Разбойник обхватил голову руками и, взъерошив волосы, присел на корточки.

— Да успокойся, ты не до конца меня выслушал. Хоть мне и понравилась твоя маленькая импровизация про безмозглого барана, но ты забыл, что шпион уже был под клятвой души. Увидев, как твоё тело рассыпается, пленник пришёл в ярость, но всё равно рассказал свою историю, которой хотел поделиться. Лучше уж пускай проткнут сердце или отрубят голову, чем по частям терять душу.

— Да-а? Ну, так с этого и надо было начинать, пойдём к капитану. Пора мне узнать хоть что-то полезное, а не придумывать самому.

...

Эмин де Фолкер сидел за небольшим столом в большом и пустом помещении, когда услышал стук в дверь.

— Заходите.

— Капитан! Как я и обещал, живой и... живой, в общем.

— Фу-ух, слава Богам. Я было думал, что всё же взаправду вас убил. Вы долго не приходили. Ну и? Как там на той стороне?

— Там? Там скучно, — вздохнул Уилл. — Вы мне лучше расскажите историю, что поведал вам наш «словоохотливый приятель».

— Ну да. Прости. Просто рад видеть, что с вами всё в порядке. Вы слишком многое сделали для нас. Итак, слово в слово...

...

История, рассказанная латийцем, оказалась незамысловатой, и на поверхности никакой полезной информации для них не было. Капитан и остальные, кто слушал, так и не поняли бы ничего, если бы Дальтаро им не рассказал об их с ВОРОном путешествии.

Вкратце. Когда-то давно, лет четыреста-пятьсот назад, жила раса дольфов. Эта раса владела мощной ментальной магией и могла управлять живыми против их воли. Но им и этого было мало. Для усиления своих способностей их император создал синий кристалл из чистой ментальной энергии, спрессованной алхимическим способом. Этот кристалл позволял усиливать его магию подчинения в сотни тысяч раз, с помощью созданного для этого устройства. После этого началось время, позже названное «Эпоха подчинения». Император во главе своего войска начал завоёвывать соседние земли, подчиняя врагов, а потом вырезая их города, словно скот на убой. Они маршем прошли чуть не через весь континент, на котором обитали.

После чего планировали взяться за соседний, но вода была не их стихией. Метальная магия дольфов плохо работала в водном окружении. Никто из них не знал, в какой стороне находится второй материк, поэтому, не зная точно куда плыть, они держали курс прямо, и о них больше никто не слышал. Слухи о потерянной армии и устройстве расползлись по земле. Прознавшие об этом покорённые страны и империи собрались и стёрли с лица континента оставшихся дольфов. Чтобы никто из них в будущем не стал новым «Императором подчинения».

Последние слова шпиона были:

«Мы потомки исчезнувшей когда-то расы».

Глава 57. Пасть демона

Такая вот история. Осколки — это проклятые части того самого кристалла. Устройство, что было зарисовано на пергаменте библиотекаря — это то, куда вставляется собранный кристалл. Учитывая, что латийцы — потомки, значит, всё же не всю расу дольфов уничтожили, где-то остались несколько человек и забились в самые глубокие щели, потихоньку набирая силу и выбираясь на свет.

Почему их магия настолько ослабла? Видимо, у предков Роя были какие-то специальные методики, позволяющие развить их способности. Латийцы, как-то узнали о том, что библиотекарь раздобыл информацию об устройстве и послали своего шпиона следить за ним. В итоге он заметил, что тот исчезает в каком-то странном портале.

Они не находили себе места от желания узнать тайну и больше не смогли ждать. Выяснив, что он исчезает и появляется в одном и том же месте, тот самый шпион, дождавшись, когда Шалвар Хорсус вернётся в очередной раз, напал на него. Судя по тому, что осколка при его убийстве не было, маг смог воспользоваться каким-то заклинанием переноса и отправил его не пойми куда.

С помощью своей магии латийцы смогли заглянуть только в поверхностные воспоминания, старик всё же был сильным магом и мог противодействовать влиянию на свой разум.

Теперь Рой ищет то место, зная, что для перемещения им нужен осколок и кулон, только вот, обследовав дом старика, кулон тот шпион найти не смог или просто не понял, что это именно тот самый, ведь Уилл бы тоже прошёл мимо, если бы не его описание.

...

ВОРон облегчено вздохнул, картина начала окончательно проясняться. А теперь пора за следующим осколком, вот только...

Дом, который ему подарили, был около шестидесяти квадратных метров, одноэтажный, но с высокими потолками. Его даже ждала молодая служанка, поприветствовав его с милой улыбкой на лице.

Первым делом ВОРон направился в свою комнату и полез в хранилище. Просмотрев вещи, он нашёл, ту, о которой так и не смог вспомнить, находясь на кладбище.

« Плащ скалолаза »

Ранг: Серебро

Требования: 53 уровень.

Характеристики:

Падение с высоты менее чем 12 метров, отнимает всего лишь 10% здоровья;

+8% к физическим атакам;

+3 к ловкости.

Ограничения: Нет.

Это было лучше, чем совсем без плаща. В пылу всех этих событий и системных сообщений,

он не заметил того, в котором говорилось, что его перчатки были проданы. Теперь у него было тысяча четыреста двадцать три золотых и сорок шесть серебряных монет. Награда за поимку шпионов была очень хорошей. До кольца шутника ему не хватало ещё семь уроней. Больше ничего не было.

Когда он вышел из комнаты Дальтаро уже пил чай в гостевой и общался со служанкой.

— Твои воспоминания и опыт нигде ещё не объявились? — спросил у него Уилл.

— Нет. Я сразу скажу, если что-то появится.

— Что ж, тогда нам пора в лес за очередным осколком. И надо будет прихватить моих товарищей для охоты.

— Товарищей?

— Да, пойдём, по дороге расскажу. — И, направляясь к выходу, щёлкнул пальцами, вспомнив что-то.

Развернувшись, разбойник кинул служанке три золотых.

— Пускай дом будет в порядке к моему приходу. Хорошо?

— Да, господин, — низко поклонилась девушка и крепко прижала деньги к груди. Её лицо осветила счастливая улыбка.

...

Через несколько часов они уже стояли у Латахорга и ждали, когда выйдут Дрейрок и его двое бойцов. Гикор и Лекор сейчас были на охране шахты, поэтому не могли помочь.

Пока они ждали их, ВОРон думал о том, кто же ждёт его с очередным осколком внутри?

— Так хорги твои друзья? — услышав историю его походов до их встречи, удивлённо спросил Дальтаро.

— Ну да.

— Они, конечно, хорошие горнодобытчики и воины. Но их язык меня чуть не вывел из себя. Когда я договаривался с одним из них полтора года назад по поводу ещё одной части меня.

— Ах-ха, представляю. К этому сложно привыкнуть.

...

После недолгих поисков, они нашли очередное проклятое место и, убив заражённых монстров, Уилл зарядил кристалл. Тот сразу активировался в его руках и потянул группу

куда-то вглубь леса.

Лес никогда не меняется быстро. Процесс рождения и смерти всегда происходит неторопливо. Но, идя вслед за осколком, компания поняла, что это не относится к данному участку. Кругом всё было чёрное. В земле можно было заметить тонкие фиолетовые жилы, которые слабо пульсировали, будто сердце самого леса было заражено.

Глядя на карту ВОРон предупредил всех и особенно капитана Дрейрока, напомнив, чем закончился прошлый раз.

— Мой знать, как ведёт охота. Тот монстр мой мечь. Эмоции труд скрыть, — проговорил хорг. — Сейчас порядок. Веди.

— Дальтаро, будь осторожен, — напомнил лучнику ВОРон.

— Всё в порядке. Давай покончим с этим.

Темнота наступила неожиданно, словно они пересекли какой-то невидимый барьер, отделявший внешний и этот черно-фиолетовый мир. Все были напряжены. Лучник выдвинулся вперёд, бесшумно передвигаясь меж стволов деревьев, остальные стали ждать его возвращения. Через несколько минут, тот так же беззвучно появился возле них.

— Ворон, ты серьёзно хоть иногда думаешь куда лезешь? А?

— Ты говори, что нашёл, а не задавай вопросы, на которые никогда не узнаешь ответов, — нахмурился Уилл. Слова Дальтаро означали, что даже для него враг является опасным.

— Хм... Впереди, — он глянул в ту сторону, из которой только что вернулся: — Находится, покрытый этой проклятой аурой, огромный плотоядный цветок. Здесь их называют Пастью демона. У них длинные щупальца и язык, с помощью которого они ловят и едят жертву. Щупальца этого растения покрыты парализующим ядом. Зацепит и всё, с тобой можно попрощаться. Язык очень быстр. Мгновенно реагирует на любые движения в его сторону. Мне приходилось как-то раз проходить мимо такого. Еле живым ушёл. Так вот, тот цветок по сравнению с этим сущее дите. Ты уверен, что готов рискнуть?

ВОРон совсем не был готов. Умирать он не хотел, но больше всего не хотел терять боевые единицы, к которым мог обратиться за помощью в данной местности. Особенно Дальтаро. Тот сопровождал его везде и всегда, был решающим аргументом в борьбе против врагов. Но всё же надо было проверить уровень этой пасти демона, чтобы представлять, через сколько примерно времени, ему можно будет сюда прийти.

— Подождите здесь. Я быстро. — Он активировал «стелс», которым пользоваться не было смысла, потому что все враги были выше его уровня. Сейчас он тоже использовал его не для того, чтобы спрятаться, а чтобы уменьшить радиус агра.

Забравшись на деревья, он стал передвигаться, словно ловкая обезьяна. Его очки ловкости увеличили скорость реакции и манёвренность, что позволяло беспрепятственно

продвигаться таким способом.

Почувствовав, что находится совсем близко к врагу, разбойник притормозил. После чего активировал сумеречный шаг, растворяясь в темноте леса.

Цветок был действительно огромным. Примерно восемь метров в высоту и напоминал мутированную росянку. Уилл заметил его в сорока метрах от себя.

Имя: Пасть демона (Виконт)

Уровень : 85

Здоровье: 34000

Глава 58. Люди меняются, но не хорги...

Его щупальца тянули к себе не пойми откуда взявшееся большое животное. То даже не дёргалось, парализованное веществом растения. И когда язык цветка уже дотягивался до жертвы, он молниеносно обвил её и втянул в свою утробу. Большое животное, похожее на медведя, но с хоботом и по всему телу покрытое мелкими чешуйками костяных наростов, влезло в расширившуюся пасть без проблем.

Ворон, смотревший на это с приличного расстояния, почувствовал, что сейчас и правда не стоит лезть на неизведанного врага.

Мало того, что из-за размеров монстра его щупальца были длинными и достигали пятнадцати метров, так они ещё были и очень быстрыми. Если они вступят в бой, то живым в итоге останется только он, и то после того, как его отправят на перерождение.

Несовпадение Уилл обнаружил не сразу. Но когда обнаружил, то ничего не понял. Вокруг монстра не было фиолетового дыма, хотя его сила была просто пронизана аурой проклятия.

Уилл думал об этом феномене, когда заметил, что у подножия этого исполина привязано чьё-то тело. Оно было таким маленьким, что разбойник заметил его лишь из-за того, что рассматривал растение для последующего анализа и возможной тактики борьбы, стараясь не пропустить чего-то полезного.

Он не мог увидеть, кому именно оно принадлежит, но чувствовалось, что ему осталось недолго. Монстр что-то выкачивал из связанного тела и словно наполнялся неведомой силой. На глазах Уилла. здоровье растения получило прибавку.

Имя: Пасть демона (Виконт)

Уровень : 85

Здоровье: 34100 .

«Серьёзно?! Что происходит?!»

Дабы убедиться в своём здравом уме, он неотрывно наблюдал за здоровьем пасти демона и убедился, что с его зрением и разумом всё в порядке. А вот с гигантским растением однозначно нет.

Имя: Пасть демона (Виконт)

Уровень : 85

Здоровье: 34200

«Твою мать! Значит, оно не с самого начала, было таким».

Если он оставит его здесь ещё дольше, то никогда не дорастёт до этого чудовища. Разбойник метнулся обратно к группе и рассказал о том, что увидел. Дальтаро нахмурился. Хотя у него и было острое зрение, которому бы позавидовал даже орёл, он почему-то не заметил тело. Хотя стоит признаться, он не особо-то и разглядывал его. Увидев размеры и поняв, что это за растение, он решил, что здесь им точно ничего не светит. По крайней мере, не сейчас. Теперь же выяснилось, что растение в любом случае необходимо убить, иначе даже представить страшно, что произойдёт.

— Ворон, что ты предлагаешь? — спросил лучник, явно не понимая того, как он собирается убивать этого гиганта.

— Моим предложением было обратиться к вам. Моя миссия выполнена, теперь вы выполняйте свою, — ответил Уилл и стал ожидать предложений.

— Гр-рх... Я не видеть большой ешь-ешь, но маленький часто бить. Ловкий, быстр, сложен враг, — поделился своим впечатлением Дрейрок. Двое других молчали, явно не бившиеся с подобными растениями.

— Дальтаро, поделишься идеями?

— Моя идея — это уносить отсюда ноги и звать армию, чёрт возьми! Ты же видел, какие у этой пасти щупальца! Я, конечно, доверяю тебе и обещал помогать стать сильнее, но на самоубийство я не подписывался.

— Позвать армию, говоришь... Капитан, разве этот монстр не будет грозить вашему городу и охотникам, добывающим еду в лесу. Если он уже таких размеров, то, что будет через неделю, месяц или полгода? Если хотите оставить всё, как есть, то ваше дело. Но потом может быть поздно.

— Гр-рх... — брови Дрейрока вжались в переносицу, предполагаемое развитие событий явно ему не нравилось. Если бы не этот разбойник, который ищет непонятно что в лесу, то его люди не скоро бы обнаружили эту пасть дьявола.

Но прежде чем собирать людей на гибель, он должен был увидеть, с чем будет предлагать своим воинам драться насмерть.

— Мой идти узнай о ешь-ешь. — И, приказав двум воинам стоящим рядом, ждать его, он направился в ту же сторону, что и Уилл до этого. Парень глянул на лучника.

— Как-то мы неправильно поступаем, надо было сразу идти всем, чем по одному таскаться...
— И тут его словно молнией поразило, Дрейрок пошёл один! Мало ли что он там говорил. Глядя на него не скажешь, что он любит прятаться от своих врагов.

— Дальтаро, догони его быстро! Капитан, это берсерк чистой воды и если ему что-то взбредёт в голову то всё, обратной дороги не будет.

Хорошо, что тот быстро соображал, а ещё лучше, что бегал быстрее, чем Уилл.

«Только бы капитан не полез в бой. Пожалуйста...»

— Гр-ра-а-ах!!! — раздался боевой клич упомянутого хорга, и лицо ВОРона приобрело самое грустное выражение, которое оно вообще могло показать.

— Не догнал, значит... — прошептал он, срываясь с места вместе двумя воинами.

Картина по их пришествии выглядела настолько плохо, что Уиллу хотелось просто лечь и на всё забить. Дрейрок боролся с тремя щупальцами и пытался прорваться к обмотанному телу, лучник с трудом уворачивался и уклонялся вне радиуса их длины, но тем это не мешало и они кидали в него камни и разломанные куски ближайших деревьев, которых тут было ещё более чем достаточно для отстрела самых умных.

Все его стрелы ловило одно из свободных щупалец и явно не чувствовало от этого дискомфорта. Ещё два свободных щупальца не мешали остальным и стояли на страже своего тела готовые к бою в любой момент.

Мозг разбойника заработал на пределе. Он осмотрел растение ещё раз и увидел единственное правильное на данный момент решение. Надо бежать.

Имя: Пасть демона (Виконт)

Уровень : 85

Здоровье: 34500

Но хоть решение и было правильным, он поступил как раз наоборот.

— Воины! Отвлеките щупальца! — крикнул ВОРон и побежал в направлении Дрейрока. Щупальца словно кнуты щёлкнули и тут же отреагировали на нового врага, метнувшись в его сторону, но воины, натренированные и выбранные капитаном как раз для боя, тут же преградили им путь, ввязавшись в схватку два против двух.

Когда одно из них пыталось напасть на Уилла сзади, то кто-то из воинов тут же применял навыки «рассечение», «воля меча», «летающая сталь» и те, будучи дальнобойными атаками, наносили урон. Получившие атаку они, словно отдельный организм, начинали яростно бросаться на обидчика.

Ворон тем временем приближался к капитану и, подобравшись на нужное расстояние, активировал «сумеречный шаг», уходя в тень и продвигаясь ближе к телу. Что бы это ни было, но их нужно изолировать друг от друга, иначе явно случится что-то ужасное.

Вполне возможно, что это был один из тех случаев, про которые говорили разработчики, монстр явно эволюционировал. Найдя какой-то иной способ использовать проклятую энергию.

Пасть демона чувствовала Ворона, но физические и магические атаки не действовали на него. Скорость была невероятно низкой, но иначе шансы добраться до тела были равны 0%, не больше и не... хотя вот как раз шансов меньше 0% у него было хоть отбавляй.

Время навыка истекало, какое-то из щупалец отстало от Дрейрока и стало уделять пристальное внимание передвижениям разбойника, ожидая его выхода.

7... 5... 4... 2... 1

«Пытка!»

Время замедлилось. Всего четыре секунды, которые могли помочь ему быть совсем чуть-чуть быстрее монстра выше него на 30 уровней.

Щупальце взвилось и хлестнуло по земле у него за спиной, буквально на доли секунд разминувшись с его телом. От удара по земле прошла дрожь, Уилла пошатнуло, и он, упав, оказался прямо у тела. Не мешкая, он тут же перекатился от шедшего сверху удара, и, вскочив, замахал кинжалом как профессиональный парикмахер, быстро разрезая какое-то вещество и освобождая... кто это?!

— Руи-иуи-и-и!!! — растение завизжало(!), и все щупальца рванули к Уиллу, стараясь забрать тело обратно.

Одна секунда...

Свист.

Свист.

Свист.

Все щупальца, рассекая воздух, перестали обращать внимание на остальных и с единственной целью — убить разбойника — понеслись в его сторону. Они действовали синхронно, словно напоминая, что все эти пятнадцатиметровые убийственные

приспособления — единый организм.

Секунда тянулась, и первое, что пришло в голову ВОРОну — это: словно щит выставить маленькое тело существа неизвестной расы. Что-что, а сканировать ему сейчас не позволяла ситуация. Нёсшиеся словно огромные стрелы из осадных арбалетов щупальца, резко остановились прямо возле импровизированного «щита».

Уилл хотел было облегчённо вздохнуть, но пожирающая аура сзади заставила его на реффлексах выставить тело назад. Растение словно жалобно завизжало, а потом, завопив, начало молотить конечностями о землю вокруг Уилла, стараясь вывести его из равновесия, чтобы язык смог схватить ВОРОна, а одно из щупалец забрать обратно маленькое существо.

Хорги и Дальтаро пытались их как-то отвлечь, но те не обращали на них внимания. Переглянувшись, они кивнули и начали убивать его.

— Ворон!!! — закричал лучник, стараясь перекрыть поднявшийся гул от ударов щупальцами. — Я не знаю, что ты там делаешь, но не вздумай останавливаться. Иначе ты умрёшь, и мы с тобой заодно. Продержись хотя бы шесть минут. Если он не обращает на нас внимания, то мы его быстро убьём.

Уилл молчал и сосредоточено кувыркался и подпрыгивал, стараясь не упасть на землю, и следил за треклятым языком. Парень уже видел его в действие, и прощая смерть по сравнению с этой будет сущим пустяком. Учитывая, что он ещё помнит о тех чувствах, то испытывать новые, ему совершенно не хотелось.

К сожалению, он понимал, что максимум, что он сейчас сможет — это три минуты, а должен выдержать шесть. Вот быть в самом центре битвы он ещё ни привык. Появляться в самый последний момент и менять ход, это да. Это ему подходит. А вот так, на острие атаки, а точнее совсем не атаки, а банальных танцев у пропасти, побывать ещё не доводилось.

«Твою ж...! “Рёв души”!»

- 450!

— Руи-иуи-и-и!

— Ха! — Уилл замер, удивлено таращась на сжавшееся и будто уменьшившееся в размерах растение.

Бесплотная пасть атаковала язык, который в очередной раз подкрадывался сзади.

«Язык, наделённый чуть ли не десятью тысячей рецепторов, у такой твари, наверное, вообще является чем-то вроде разума, и если “рёв души” его так ранил, то он не имеет защиты от ментальной атаки? А значит дебафф растерянности...»

— У вас тридцать секунд, чтобы его убить или бежим отсюда! — со всей силы закричал ВОРОн, отбегая от замершего монстра как можно дальше.

Имя: Пасть демона (Виконт)

Уровень : 85

Здоровье: 13720/ 34000

Положив тело подальше от боя, он как можно быстрее вернулся обратно. Пусть его атаки наносят и мало урона, но через двадцать пять секунд эти крохи, возможно, помогут убить тварь.

- 230

- 198

- 199

Кинжал, который давно уже стоило поменять, мелькал, не переставая наносить высунутому языку небольшой урон.

8... 6... 4...

— Быстрее! Бейте самым мощным из своего арсенала! — Парень сам применил один раз двойную атаку, но навык не прошёл.

Имя: Пасть демона (Виконт)

Уровень : 85

Здоровье: 1890/ 34000

— Бежать вы! — заревел хорг. А сам, оттолкнувшись от земли, взлетел метра на три вверх и раскрутил своё оружие. Воздух вокруг его двуручного меча сгустился и начал наэлектризовываться, образуя ветвистые молнии, проходящие по клинку. Они напитывались, становясь толще и толще.

0...

— Р-р-ргах! Падение в бездну! — Даже акцент его расы пропал. Может его мозг там молнией зацепило и поправило что-то...

Послышался гром, и Дрейрок, обрушившись на тело растения, выпустил силу клинка.

— Руи-иуи-и-и!!! — монстр забился в конвульсии. Его тело начало пылать и извиваться. Пасть демона яростно верещала, а затем замерла. Контуры тела, видимые ещё секунду назад, опали, превращаясь в пепел.

Глава 59. Мертвый город Экаро

Алый берсерк вместе с игроками из своего клана стоял недалеко от мёртвого города Экаро и восстанавливал силы.

В реальности молодого человека звали Роннальд Керт или просто Ронни. Накануне выпуска игры ему исполнилось двадцать три года. С самого детства он никогда не испытывал проблем с деньгами. Богатые родители обеспечили его всем, но его отличительной чертой было то, что эта золотая ложка во рту не помешала ему стать успешным молодым человеком, который был трудолюбив, вежлив и целеустремлён.

Под метр восемьдесят, спортивного телосложения, с зелёными глазами и приятным лицом — для девушек он являлся хорошей кандидатурой во всех смыслах. Ещё во время учёбы он начал увлекаться играми, а когда началась виртуальная эра, так и вовсе стал профессионально этим заниматься.

У Ронни был младший брат Дональд Керт. Как и брат, он был симпатичным: с карими глазами, спортивной фигурой, хотя и плотно сбитый, коренастый. Он никогда не работал и только тратил деньги родителей, считая, что заслужил их хотя бы тем, что родился в этой семье. Дон часто посещал спортивные секции и вообще предпочитал именно их учёбе в самой элитной школе.

Дон, как и Ронни, вскоре начал играть и был самым ярым донатером. Его стремлением было превзойти брата, которого так любили родители, в том, в чем тот считался мастером. Он сам не помнил, когда поставил себе такую цель. Или наблюдая, как их родители постоянно хвалят Ронни. Или в тот момент, когда родители ставили его в пример, а может, сыграло роль какое-то глубокое желание превзойти человека, которого боготворил в детстве.

Он был на пять лет младше, поэтому умный и добрый старший брат стал для него примером, а потом как-то медленно превратился во врага. В игре у Дона был клан, основанный золотыми детьми, который так никогда и не попадал даже в топ-20, добираясь лишь до топ-50. Когда Дон перешёл в «Восхождение», то почувствовал себя не в своей тарелке, так как здесь до сих пор не ввели систему доната. Прошло уже больше двух недель, но никакой информации на этот счёт на сайте игры так и не появлялось...

У Ронни на данный момент была цепочка эпического квеста. Его класс, как и гласило его имя, был «берсерк». Для получения специализации нужно иметь пятидесятый уровень, но опыт в этой игре по сравнению с остальными давался слишком тяжело. Нужно было убивать очень много монстров, чтобы, как он, подниматься в уровнях.

Молодой человек был профессиональным игроком в виртуальные игры, и пусть они отличались друг от друга, но для прокачки в каждой нужно было иметь огромное терпение для нудного гринда. Хотя есть и те, кому нравится даже это. Умрёшь или пропустишь день и, считай, отстанешь от своих врагов.

Алый берсерк предпочитал соло игру, если это было возможно. В других играх, он со временем мог проходить большинство данжей и инстансов в одиночку, когда его персонаж переходил на сотый уровень. И Ронни надеялся, что скоро сможет и здесь добиться таких

результатов. Когда парень первый раз увидел взлёт неизвестного игрока, сказать, что он испытал сильное удивление, это ничего не сказать. Он был в шоке.

Первая мысль была, что ему просто повезло как-то выполнить скрытое задание. Но тот продолжал и продолжал вырываться вперёд, пока разрыв между ними не составлял десять уровней.

Ронни даже начинал думать, что это разработчики решили держать в напряжении игроков, запустив в игру одного из своих. Мысль была невероятно идиотской, но логичного объяснения этому он просто не находил.

В конце концов, его труды принесли плоды в виде эпического квеста. Первым звеном этой цепочки было задание уничтожить на окраине империи Кар-Тар древнего призрака. Поиски велись всей гильдией, и в итоге они смогли его найти. Тот оказался ранга «барон», и им пришлось попотеть, убивая его целых полчаса.

Призрак был живучим, плюс физические атаки без специальных масел против эфирных существ не наносили ему вреда. В итоге только маги и трое бойцов вместе с Алым берсерком уничтожили его.

Выпавший из того фиал с необычным реагентом под названием «Стонущая душа» привёл его к чародею, занимающемуся изучением подобных фиалов. Поиски этого старика заняли у клана ещё добрых четыре дня, пока он продолжал пытаться оторваться от тех, кто шёл за ним в рейтинге.

И вот чародей, поколдовав над колбочкой с душой, попросил принести ещё три фиала со «стонущими душами» для окончательного подтверждения появившейся у него теории.

И в данный момент они заканчивали это задание, найдя уже два таких реагента. Те выпадали совершенно случайно и к тому же из разных видов нежити. Первый после дня гринда из облезлого призрачного кота. Второй из трупа бывшего монаха, и для этого снова пришлось убивать всех подряд и не пропускать даже жалких крыс. Результатом всех их хождений стала лишь четверть обследованного мёртвого города Экаро.

— Все готовы? — спросил Алый у ребят, которые являлись его друзьями вот уже шесть лет.

— Слушай, — спросила девушка, игравшая за тифлинга. Её красивая фигура и симметричные рожки идеально сочетались с облегающей полудьяволицу кожаной броней с глубоким декольте. Черные штаны и высокие сапоги ранга «золото» лишь подчеркивали образ обольстительницы. — Ронни, наша встреча сегодня всё ещё в силе? — мило улыбнувшись, уточнила Кейт, которую в игре звали Обольстительная дьяволица.

— Кхм... Мы же договаривались, Кейт, значит, так и будет, — он старался не смотреть на неё, потому что на самом деле уже в третий раз их свидание срывалось из-за того, что он выполнял очередную миссию или же гриндил в какой-нибудь высокоуровневой локации.

— Ну, ты! — обиженно воскликнула девушка, ударив его кулачком в плечо. — Тебе не стыдно обманывать меня снова и снова? А? Тебя насильно из капсулы что ли вытаскивать? Я же не поленюсь и для этого приду к тебе домой.

— О-о... — раздалось несколько голосов вокруг. Ребята наблюдали и слушали, чем всё закончится.

Кейт сложила руки на груди и обиженно смотрела на того, в кого давно была влюблена. Но этот задр... кхм... про-геймер никак не мог об этом догадаться. А ей всё не хватало духу сказать об этом напрямую. Они были знакомы ещё со школы, и с тех пор она всегда была с ним рядом. Когда Ронни начал играть, она не осталась в стороне и вместе с ним основала клан, но этот гад, в итоге, отошёл от дел управления, предпочитая играть и находиться, как он говорит, «на фронте».

— Э-э-э... — Ронни смущённо почесал затылок. — В этот раз обещаю. Если я снова тебя обману, то буду должен желание. Идёт?

— Поймала на слове и при свидетелях! Эй! Вы же всё слышали? Да? — девушка смотрела на группу, но те отводили глаза, ковырялись в земле, а кто-то нагло притворился спящим. Все знали, что их кланлидер сохнет по берсерку, но не влезали в их отношения.

Это стало традицией и порой походило на старые добрые сериалы. Их основная группа с самого момента основания клана наблюдали за развитием этой «парочки».

— Эй вы! Я вам как лидер заявляю, тот, кто не подтвердит данного Ронни обещания, отправится на гринд в лоулевельные локи. Поняли?!

— Ну точно, дьяволица... — прошептал кто-то из парней.

— Я тебя слышу, Гонщик, — сузив глаза, прошипела Кейт.

— Та-ак, вижу, все отдохнули, — решил спасти товарища Алый. — Пора за последним фиалом...

Глава 60. Вечность в аду

Клан «Душегубы». Обитель мрака.

Показав Археологу видео, они оставили на него задачу по поиску дальнейшего следа, и вот, наконец, неделю спустя, «Душегубы» вновь стояли перед пещерами. В этот раз Археолог был вместе с ними. Ночь стоял перед всеми, оглядывая каждого.

— Главная задача — это вновь встретиться с тем монстром. Она что-то знает о Дуллахане, и если придётся её убивать, то все должны быть готовы. Археолог, конкретно ты никуда не лезешь. Твои сведения могут помочь раскрыть что-то, что мы пропустили, повторяем всё как в прошлый раз. Делия, мы рады, что ты вернулась, но ты уверена, что готова?

— Конечно! — улыбнулась воровка. — Просто как-то всё в прошлый раз резко произошло. А я девочка молодая, вот и перепугалась.

— Ну да, молодая, — хмыкнул Ночь, но, заметив, как та на него посмотрела, тут же отвернулся и скомандовал: — Повторяем всё как в прошлый раз, те, кого тогда не было, ещё раз вспомните, о чем вам рассказывали, кого и как убивать. Плюс, для вас показывали видео. С могильной ямой кроме меня и Археолога никто не разговаривает.

И отряд из десяти игроков двинулся навстречу ответам. В этот раз времени на прохождение пещер ушло меньше, и через три часа «Душегубы» вновь стояли перед могильной ямой. Та уже не ползала по потолку, а лежала в центре помещения, разглядывая старых гостей.

В прошлый раз после того, как группу игроков отправили посмотреть на гигантских людоедов, мир начал меняться, и их выкинуло за пределы Обителя мрака. Они не торопились войти сюда по новой, понимая, что всё это было неспроста.

— Вы-ы-ы с-снова-а-а-а при-и-ишли-и... К-а-ак в-а-ам нова-а-а-я пра-авда?

Ночь вышел вперёд вместе с Археологом. От их переговоров зависит, узнают ли они всё напрямую от монстра, или же, убив его, им придётся искать ответы где-то в другом месте, что означало бы ещё большую потерю времени.

— Скажи, что ты пыталась сказать, показывая нам новую версию давно минувших эпох? В чем смысл? — начал разговор вампир.

— С-с-смысл для ка-а-аждого с-с-свой, мяс-с-со.

— Может, мы и не видим всей картины, но мы знаем, что ты — это то, что осталось от тех двухсот людей, что рыцари и солдаты увели в катакомбы.

— З-з-заткнис-с-сь! — громкий свист пробрал всех до костей. — Вы-ы-ы нич-чего-о не поймете!

Археолог кашлянул в кулак и взял слово.

— Мы как раз всё понимаем. Вас пытались спасти, но изменения мира почему-то затронули вас. Пространство, что начало меняться, смешало ваши тела, в итоге похоронив, словно в братской могиле. Древняя магия. О ней упоминается в одной книге, написанной Хранителем Драварсом. И вместо спасения вы получили страдания длиной в века. Мы и правда не знаем, были ли те гиганты богами или демонами, но ты очень хотела показать нам что-то, что здесь произошло, и в чем вина тех семерых героев. В книгах о них нет ни слова, ты знаешь почему?

— С-с-спас-с-сители! — словно выплюнуло чудовище, самое отвратительное для него слово. — Поги-и-ибли-и с-с-сотни мили-и-ионов, прежде ч-ч-чем они-и-и-и что-то с-с-сделали-и-и. Я-я-я... нет! Мы-ы-ы ненави-и-ди-им и-и-их! Мы-ы-ы з-з-заточены во времени-и-и... В прос-с-странтс-с-стве... В муках. В аду.

Могильная яма затряслась в ярости. Земля задрожала, и потолок грозил обвалиться от эмоций, испытываемых монстром.

— Подожди! — крикнул Ночь. — Если ты расскажешь нам о них, то, возможно, мы сможем помочь тебе обрести покой. Освободить.

Тварь прекратила бесноваться и сотни глаз уставились на одного человека.

— Ты-ы-ы дума-а-аешь, ч-что с-с-с-правишьс-с-с-я с эти-и-м?

— Могу лишь пообещать, что если есть шанс, то мы не остановимся. Смерть для нас не конец. Мы посланники небес. Ты слышала о нас?

— С-с-слыша-а-ала ли-и яя-я? Да-а. Я з-зна-а-аю кто-о-о вы-ы-ы. Пус-с-сть с-с-смерть и не конец, но с-с-сложно-ос-сть очень выс-сока-а. Вы-ы-ы гото-о-овы?

Вам предложена эпическая цепочка заданий: « Веч-чность в аду » .

Описание: Ваше желание добиться правды и спасти страдающую тварь вместо её упокоения открыло вам уникальную возможность повлиять на всех жителей данного этажа. Выслушайте ещё одну историю могильной ямы о семерых героях.

Внимание. Взавшись за это задание, вы не сможете отказаться.

Штраф в случае отказа: « Проклятие могильной ямы » — 50% добываемого опыта в течение двух недель. Все характеристики навсегда уменьшаются на 2 единицы.

Награды за первую часть цепочки:

+5000 XP;

+3% к шансу получить скрытое задание.

Принять? Да/Нет.

Данное сообщение получил только лидер группы. Он переслал его своей группе, чтобы убедиться, что никто не против задания. Такие штрафы более чем серьёзны.

Несколько минут все напряжённо думали, взвешивая за и против, и наконец один за другим кивнули вампиру, давая своё согласие.

«Принять. Прямо дежавю какое-то...»

— Мы готовы к трудностям. Но прежде чем рассказывать, ответь на один вопрос.

— Попро-с-с-с...с-с-спраши-и-ивай.

— Мы знаем, что в эту пещеру иногда приходит дуллахан — безголовый рыцарь. Ты можешь сказать, кто он и как его найти?

— Это-о-о и ес-с-сть та-а труднос-с-сть, о кото-о-орой я го-оворила-а... С-с-слушайте ис-с-торию....

«Душегубы» приготовились к ещё одному перемещению, но ничего не произошло. Вместо этого из тела могильной ямы выплыл призрак молодой девушки. Она была одета по-простому, с распущенными черными волосами и пустыми глазницами. Но у девушки не было рук!

— Слушайте, посланники. Рыцарь, некогда один из благородных, был тем, кто спрятал нас. Его звали Урик Фанрел. Когда он уходил, то пообещал всем нам, что придёт сюда, как только всё закончится, но упавшая сверху плита во время действия магии придавила его голову. — Её безэмоциональный пустой голос навевал меланхолию и душевную пустоту.

При звуке этого голоса к некоторым из «Душегубов» начали приходить мысли о том, чтобы покончить с собой, но их рассеял чистый белый свет.

— Будьте осторожны. Это одна из высшей нежити, и пусть она не желает зла, но её ментальная магия работает пассивкой.

Те, кто поддался этому, встряхнули головой и продолжили слушать более осторожно.

— Мы, ставшие комком плоти, свёрнутые древней магией в пространстве и времени, и он, давший по своей неосторожности обещание и умерший чуть дальше, но всё же вместе с нами. Мы связаны, но только он может выходить в мир. Урик ищет ответы и возможность выполнить обещание. Но что может сделать бесплотный дух?.. Когда он придёт, мы не знаем, это зависит только от него. Урик навещает нас, чтобы узнать, «живы» ли мы ещё. Найдите или дождитесь его, а, поговорив с ним, спасите нас.

Вы выполнили первую часть задания « Веч-чность в аду » .

Вы выполнили первую часть задания « Веч-чность в аду » .

Награды:

5000 XP;

+3% к шансу получить скрытное задание.

Получена вторая часть эпической цепочки заданий « Веч-чность в аду » .

Описание: Дождитесь или попробуйте сами найти дуллахана по имени Урик Фанрел. Вашей группе позволено с ним общаться. Увидев его, скажите, что вас послала Кали́мия и он остановится, чтобы выслушать вас.

Внимание: Безголовый рыцарь может месяцами не появляться в Обители мрака.

Награды:

+15000XP;

+10% к шансу, что рыцарь поможет вам в бою, если окажется с вами поблизости;

+5 к интеллекту.

Примечание: Награда достанется тому, кто первым из вашей группы найдёт дуллахана.

— А теперь расскажи о героях, Кали́мия, — прочитав задание, напомнил Ночь.

Глава 61. Недоступная цель.

Азартные кости успешно отыскивали волшебника Рикки Армаструса. Награды для игрока, получившего это задание, были более чем хороши. Он получил много опыта, перескочив сразу на два уровня выше, прирост к интеллекту на три единицы, а также уникальный навык «Поиск».

Этот навык позволял в обмен на очки влияния найти любого живого человека или монстра, если от него осталось хоть что-то и это что-то оказалось у вас. Кровь, волос, одежда, его оружие и так далее. Если человек, которого искал пользователь, был мёртв, то магия не активировалась и очки влияния не тратились.

Так же это действовало на поиск игроков. Если у вас была вещь ещё живого игрока, то поиск показывал место на карте, а также видимую только для пользователя навыка нить света. Привязывать к поиску можно было всего лишь две цели.

После разговора со слепым стариком, тот указал место на карте, которое даже на сайте у картографов не было отмечено. На том месте было сплошное тёмное пятно радиусом в тридцать километров.

В итоге, Молли снарядила группу из трёх воров и трёх разбойников лучшими вещами и отправила к тому месту, чтобы разведать обстановку. Вступать в бой категорически запрещалось, так как уровень тех монстров явно был выше пятидесятого.

В случае если ситуация складывалась не в их пользу, один из разбойников должен был пожертвовать собой, позволив остальным бежать дальше к цели и так далее. В любом случае воры должны были добраться.

Каждый день эта группа, которую окрестили «Лазутчиками» отправляла Серому кардиналу видео, показывая, как продвигается поход. В итоге через четыре дня остались только два вора. Но в том месте, куда указал старик, ничего не было. Огромное пустое пространство, покрытое лишь травой. Никаких монстров, деревьев, а уж тем более пещер, там не нашлось.

Отправив видео и дождавшись ответа от кланлида, они бурно выругались. Та написала им, чтобы они ещё неделю оставались на том месте, обещая, что компенсирует потерю времени и уровней, пропаровозив их по инстансам с хай-леваллами гильдии. Ворам, которых звали Джельон и Гарри, ничего не оставалось, кроме как выполнять приказ.

- - *

Прошло два дня.

Скучные будни двух воров начинали им надоедать. Пару раз они видели вдалеке больших кротов с хвостом, на конце которого висело подобие булавы органического происхождения то ли костяной, то ли роговой.

Имя: Крот-боец

Уровень: 49

Здоровье: 9000

Но больше ничего не происходило. Было не ясно, отчего эту поляну все обходили стороной, пока...

Кри-кри.

Высоко в небе раздался громкий вскрик птицы. Двое наблюдателей резко вскинули головы и обомлели.

Прямо над их головами происходило удивительное событие. Гигантская Птица Рух висела в воздухе, а её голова уже проходила невидимый барьер. Открывшийся вид заставил челюсти воров медленно поползти вниз. В том месте, за барьером, виднелся летающий остров...

Один из них, у которого была с собой подзорная труба, которая позволяла идентифицировать цели издалека, сообразил применить «осмотр» и негромко вскрикнул:

— Мы нашли его! Третий страж!

Имя: Птица рух (Страж)

Уровень: 63

Здоровье: 17000

Видео, попавшее к Молли, возбудило её не на шутку. Кто бы мог подумать, что они опередят Фортуна в поиске стража. Но потом её настроение тут же упало. Для этого было очень много причин.

Список проблем, для которых нужно найти решение был немаленьким. Как туда попасть? Как выполнить задание по поиску кувшина, когда его охраняет такой монстр? Как убить этого летающего монстра? Но ответ на первый вопрос решал проблему, которая возникла на первом и втором этажах. Стража не надо было искать. Остров, скорее всего, являлся местом его обитания.

Это давало определённые преимущества перед нижними этажами, но, судя по видео, высота, на которую им предстояло подняться, была на уровне двух километров. Приказав вора́м возвращаться, девушка собрала руководящую верхушку клана, и они принялись за составление планов.

Глава 62. Начало гонки.

Вы получили уровень...

Уилл стоял в стороне от осыпающегося пепла и держал в руке маленькое лупоглазое чудо. Это была милая девочка со светло-зелёной кожей, большими круглыми глазками и покрытая небольшими листиками деревьев.

«Осмотр».

Имя: Укуми

Уровень : 35

Здоровье: 3600/9300

«Тридцать пятый?!» — ВОРон таращился на эту кроху пытаясь понять, откуда такое низкоуровневое существо вообще здесь.

Она всё ещё была без памяти, поэтому он держал её на руках и пошёл к капитану, который лежал без сил после того, как использовал, судя по всему, свой самый энергозатратный и сильный навык.

С неба на хорга, словно снег, сыпался пепел, но он лежал с закрытыми глазами, и его грудь медленно, то поднималась, то опускалась, показывая насколько тяжело ему дался этот бой.

— Пей, капитан. Мелочь, но, может, тебе станет легче, — он большим пальцем правой руки откинул крышку флакона и влил Дрейроку в рот. — Ты был слишком силен хорг. Вы и вправду великое племя.

Парень на самом деле думал так, как говорил. Такой навык — это очень мощное оружие. ВОРон пошёл в сторону небольшого мешка оставшегося от пасти демона, но когда опустошил его и рассмотрел добычу, его сердце пропустило удар.

Осколка не было...

Он, не понимая, что происходит, тут же достал свой, но тот ярко горел, показывая, что осколок где-то здесь. Карта утверждала то же самое. Разбойник ходил вокруг бывшего месторасположения растения, и осколок, не переставая светиться, всё так же утверждал, что третий фрагмент точно находится здесь.

Уилл наклонил голову, выстраивая недавние события друг за другом, а потом медленно посмотрел на девчушку.

— Ох!

Он неуверенно положил дитя на землю и отошёл от него на пятнадцать метров, после чего вновь достал кристалл. Теперь явно чувствовалось, что кристалл куда-то тихонько тянет. И снова подходя к зелёнькому тельцу, Уилл с изумлением понял, что не ошибся.

«Что за бред!? Почему она не проклята?»

— Ворон, ты нашёл осколок? — устало вздохнув, Дальтаро присел рядом.

— Не уверен на все сто, но кажется, что да, — пробормотал он.

Капитан уже смог встать, но держался только благодаря поддержке своих солдат.

— Белая Ворон. — Его измотанный голос донёсся до Уилла: — Этот тело, она есть лесной дух. Дриад. Мой племя и их, всегда помочь друг друг беда. Древний слово.

Капитан замолчал и закрыл глаза. Видимо, силы окончательно покинули его.

— А-а-а, — понятиливо протянул Уилл. — Так вот что за странный цвет кожи и наряд. Но я не думал, что они такие мелкие.

— Хм... — Его товарищ тоже осматривал существо: — Как ни странно, но я никогда их не видел, вроде... Не уверен.

— Ну, когда соберём из тебя почти целый пазл, то там и поговорим. Сейчас проблема в другом. Осколок указывает на неё. Значит он внутри этой дриады.

— Разве она не должна типа, ну... — Дальтаро пощёлкал пальцами, пытаясь вспомнить слово, а потом с восклицанием: «А, точно!» — продолжил: — Быть инфицированной особью.

— Вот всё в тебе хорошо, — прижав руку ко лбу и покачав головой, ответил ВОРОН. — Но иногда тебе стоит помолчать. Если бы она была заражена, то была бы либо мёртвой, либо чем-то похожей на ту пасть демона.

— Ну да, ну да, — кивая согласился лучник, прежде чем вскинул голову и, прищутив глаза, спросил: — Стоп. Ты хочешь сказать, что я дурак? — его рука уже держала стрелу, будто это не он, только что тяжело вздыхал от усталости. — Хорошо подумай над ответом...

— Я-я-я... Имел ввиду его, — махнул разбойник рукой в сторону молчавшего до этого одного из воинов, имя которых он так и не спросил.

— Ну, не то чтобы ты хорошо подумал, но сойдёт, — садясь обратно на землю, проворчал Дальтаро.

Воин вообще не понявший во что был втянут, что-то промычал нечленораздельно и продолжал поддерживать своего капитана.

— Ладно, вернёмся в город, может она по пути придёт в себя. Если что, шаман должен помочь. — И вся их группа медленно двинулась в Латахорг.

...

В комнате у шамана на этот раз было светло. Уилл вместе с Дальтаро и Дрейроком, ждали то, что скажет старик.

— Гхм... Она до сих пор в бессознательном состоянии, но я восстановил её потерянные силы. Это растение, о котором вы рассказали, как-то вытягивало её жизнь. На счёт осколка могу сказать, что он и вправду внутри неё, но почему она не подвержена мутациям проклятия, я не знаю. Кажется, что пасть демона научилась с помощью силы осколка вытягивать жизненные соки своей жертвы. Обычно они их просто поедают, впитывая лишь одну тысячную сил. Но из-за того, что у дриады был спрятан внутри осколок, оно смогла похищать в разы больше обычного. Надо подождать, когда она очнётся и поговорить с ней.

— Спасибо, старик. — ВОРон поблагодарил шамана. — И сколько примерно ждать?

— Часов двенадцать-пятнадцать.

— Тогда не прощаемся, я зайду в Скиавру по делам. Капитан, благодарю за помощь. Без тебя быть бы всем мёртвыми.

— Кроме тебя, — вставил слово шаман.

— Ну, это не умаляет моей искренней благодарности, — отмахнулся разбойник и двинулся, наконец, закрывать давно взятые задания.

...

По пути он собрал лекарственные травы и когда пришёл в деревню, то закрыл сразу два задания и получил в сумме сто золотых. А вот паутину он ещё не скоро соберёт. Только если пауки сами ему попадутся. Дел у ВОРона было слишком много.

...

Выйдя из игры, Уилл хрустнул суставами и направился на кухню, желая поесть что-нибудь, что не нужно заваривать. Пожарив на скорую руку сосиски и отварив макароны, он смотрел

в пустоту и старался гнать все мысли об игре. Ему нужно немного отдохнуть от постоянного умственного напряжения.

Решив устроить себе завтра выходной, он, вымыв посуду, отправился в магазин. Скоро должен был приехать отец, надо будет приготовить что-нибудь вкусное. Отец любил домашнюю еду, так как в командировках тоже часто питался полуфабрикатами или фастфудом.

Он шёл, насвистывая какую-то мелодию, и думал о том, что стоит приготовить к приезду отца, учитывая, что денег у него совсем немного. Он ещё не знал, но именно в тот момент, когда он решил устроить выходной, разработчики на своём сайте вывесили обновление, после которого донат «ввод/вывод реальных денежных средств и обмен валют» станет возможен.

В «Восхождение» наступало время больших гильдий, влиятельных корпораций и богатых людей. Гонка за владение этажами началась...

Глава 63. Жрица древнего камня.

День спустя...

Уилл вставший в семь утра и сейчас пьющий кофе, в который раз перечитывал сообщение от администрации игры об обновлении.

«Вот и началось. Теперь нужно ускоряться и скупать территории с хорошей землёй, торговыми лавками, магазинами и прочей недвижимостью. Было бы идеально получить в распоряжение развитые земли. Но пока надо решать незаконченные дела...»

На его появление сразу отреагировал Дальтаро.

— Вы чем там вообще занимаетесь? То на сутки пропадаете, то на час. И вообще, куда именно вы попадаете?

— Ты, мой сильный и торговый друг, не забивай себе голову понапрасну, — усмехнулся ВОРон. — Пора в Латахорг, узнать, как там дела у дриады.

...

— Привет, Гррахкат! — разбойник, зайдя в покои, поприветствовал шамана и увидел сидящую возле него маленькую дриаду.

— Привет, э-э... — он забыл, как её зовут, а применять «осмотр», пока она в сознании, не стоило. Он понял, что разумные существа понимают, когда их идентифицируют.

— Укуми, — шёпотом подсказал Дальтаро.

— Я знаю, — ВОРон был сама невозмутимость. — Просто не знал, можно ли к ней

обращаться по имени, может у них там традиции, правила. И не важно, что она ребёнок.

— Ты не юли, давай, — ответил старик, глаза которого смеялись. — Нет у них никаких традиций и правил, и чего ты там себе ещё напридумывал. В любом случае, она сейчас не может говорить как все. Укуми ещё не стала взрослой по меркам их расы, а у них человеческий голос появляется, только когда они становятся совершеннолетними.

— И когда наступает тот самый момент? — поинтересовался Уилл, слушая про такие необычные особенности дриад.

— Насколько я знаю, в тридцать лет. А ей сейчас всего лишь двадцать. Поэтому общаться с ней можно только мысленно, при помощи одного заклинания.

Старик что-то произнёс, и дриаду с Уиллом окутал зелёный свет.

— Привет, посланник, — раздался в его голове переливчатый голос. — Этот дедушка рассказал мне о том, что ты спас меня вместе со своими друзьями. Я бы хотела поблагодарить тебя за это. Если бы не вы, то я бы так и не смогла вернуться к своим родителям и сёстрам, а самое главное, к своим обязанностям.

Эта, оказывается, взрослая девочка, сидя на коленях возле шамана, не торопясь поклонилась.

ВОРон подумал, что это выглядит очень забавно, когда увидел, что дриада подняла голову и недоуменно на него посмотрела.

— Погодите... Она, и мысли что ли может сейчас читать?!

— Нет, что ты, дриады эмпаты, — успокоил его старик.

— Ничего хорошего, не надо меня разглядывать, как диковинку какую-то... — Её маленькие бровки свелись к переносице, отчего она выглядела как плюшевая игрушка. ВОРон тут же отвёл взгляд, но его эмоции не ускользнули от Укуми, и она, вскочив, упёрла кулачки в бока.

— Эй! — запищал её голос в его голове. — Что ты себе позволяешь, человек! Ты смеешь смеяться надо мной!

Она топала ногами и вела себя как маленькая девочка, которой и выглядела в глазах разбойника. В конце концов, он справился со своими эмоциями и поклонился, приложив руку к груди.

— Прости меня, дорогая дриада. Я ни в коем случае не смеялся над тобой. Просто твой образ напомнил о моей сестре, которая была такой же милой и забавной как ты... Пока её не украли из родного дома, и она теперь где-то там взаперти, сидит и ждёт меня. Э-эх. — Он старался ещё и выдавить слезу, но это максимум на что хватило его актёрской игры.

Укуми смотрела на него и пыталась понять врёт он или нет, но в его эмоциях всё было спокойно.

— Так это правда? — её личико приобрело грустное выражение. — Мне очень жаль.

— Зачем мне врать? — будто искренне удивился Уилл. Его сестру и правда украла школа, которая держала Лею взаперти. Он только что-то где-то не уточнил и всё. — Мне сказали, что для её спасения нужен проклятый осколок, который находится внутри тебя.

— Что находится внутри меня? — удивлённо переспросила девочка.

— Ты не знаешь, что внутри твоего тела сидит осколок? — теперь пришла очередь удивляться разбойнику.

— Внутри моего тела под печатями Старшей дриады находится древний камень, который, если вырвется наружу, начнёт осквернять лес. Я Укуми — жрица, которая унаследовала эту должность. Когда около четырехсот лет назад в наш лес попал этот проклятый предмет, предки придумали способ запечатать его с помощью наших тел. После него появились ещё несколько древних камней в разных частях леса, но наши прародители не успевали вовремя отреагировать и запечатать их в тела юных жриц.

«Ого!» — Уилл даже разволновался.

— Скажи мне, прекраснейшая жрица, а сколько именно древних камней запечатано в ваших юных девах? — Его сердце медленно-медленно стучало в ожидании ответа, рискуя совсем остановиться.

— Кроме меня ещё две. Мы совсем недавно приняли на себя эту великую должность. Пусть мы и умрём быстрее наших сестёр, но зато спасём наш лес. — Укуми гордо подняла свою головку, и её глазки сияли от важности.

— А я смогу встретиться с вашей Старшей жрицей? — продолжал разбойник допрашивать девочку.

— Ты-ы?... М-м... Ну, ты спас меня, так что, думаю, что это возможно. Но она не жалуёт чужаков, как, впрочем, и все мы.

— А если я скажу, что очистил от заражающей ауры древних камней уже семь мест в вашем лесу, королева же будет рада?

Глаза, и без того большие на таком маленьком лице, от удивления стали ещё больше.

— С-с-семь?! Но как? Их же охраняют сильные заражённые звери и проклятое место не очистить никакой магией. — Её хрупкие ладошки прижимались к щекам, она никак не могла поверить в такое чудо.

— Кхм... А вы пробовали очистить эти места с помощью осколков, то есть древних камней? — медленно спросил ВОРОн.

— Не-е-ет... — она даже замерла, пытаясь понять, а действительно: почему они не пытались

такого сделать?

— Значит, решили. Веди меня к вашей Старшей, а мы уже с ней обговорим, как из вас камни, тьфу, осколки достать и лес очистить.

— 3-3-зачем доставать? — совсем растерялась Укуми. — Они же там лежат, никого не трогают, есть пить не просят, в конце концов.

— Ага. И вы потихоньку мрёте как мухи. А так и вам помогу, и сестру спасу, — хлопнул в ладоши ВОРон и, подхватив не ожидавшую такого жрицу на руки, направился к выходу.

«А потом, может, и за объединение мира возьмусь», — вскользь подумал разбойник и усмехнулся своим мыслям.

Глава 64. Зеленая лагуна.

— А ну поставь меня на место! — запищала девочка, упорно стуча маленькими кулачками в плечо ВОРона.

— Я сама могу идти! Я взрослая! Я самостоятельная женщина, воспитанная мудрыми старшими сёстрами, а ну поставь меня, говорю.

— Хорошо, — разбойник поставил её на землю и, крикнув, чтоб она догоняла, побежал в сторону леса.

Когда он обернулся, проверить, как там справляется жрица, то чуть не упал с размаху на землю.

Укуми стояла, прижав ручки к груди, и хлопала большими глазами. То ли она не ожидала, что её действительно поставят на землю, позволив самой идти, то ли растерялась, увидев скорость лучника и разбойника.

Уилл хлопнул себя по лицу и не торопясь побрёл к этой взрослой и самостоятельной.

— Ну и? Чего ждёшь? Нам вроде как в лес надо, или же вы можете как-то перемещаться мгновенно к себе домой?

— Не-а... — она уверенно покачала головой.

— Может, ты ждёшь, когда ветер-дружок подхватит тебя и на своих руках донесёт до дома?

— Не... кто дружок? — она явно не понимала, что парень над ней смеётся, но когда сработала её эмпатия, тут же разозлилась.

— Всё. Я поняла, что я медленнее вас, мог бы так и сказать, а не бросать меня на землю. — И потянула руки вверх как ребёнок, словно намекая поскорее её поднять.

ВОРон, увидевший это, не удержался и засмеялся в голос, взяв самостоятельную и воспитанную старшими сёстрами жрицу к себе на руки.

— Ты-ы-ы... — её лицо насупилось, и она, протянув ручку, ухватила его щеку и стала, что есть силы трясти, приговаривая. — А ну, хватит!

— Эй! Я понял, прости. Веди нас давай.

...

Дриада то ли вела их компанию секретными тропами, то ли чувствовала окружающий её лес и засевавших в нем монстров, но спустя полтора часа она остановилась перед совершенно пустой поляной, в центре которой находился прозрачный и небольшой пруд.

— Спусти меня вниз, человек, — прозвучал голос в голове ВОРона, и он тут же поставил её на ноги.

— Тут находится барьер, установленный нашими предками, чтобы посторонние не могли пройти дальше. Подождите чуть-чуть.

Девочка начала делать пасы руками и её тело, словно вода начало менять стойки, перетекая из одной в другую. Танец, наполненный силой природы, окутывал её маленькую фигуру зелёным светом, и минуту спустя перед ними открылось небольшое окно, за которым был совершенно другой пейзаж.

Дальтаро, всё это время молчавший, понимая, что его путники могут вести разговор, наконец, заговорил:

— В который раз убеждаюсь, что с тобой весело путешествовать, что ни день, так какая-нибудь новость.

Жрица вытерла свой маленький лобик и снова подняла ручки вверх, уже не намекая Уиллу, а говоря прямым текстом, поднять её.

— Он закроется через пять секунд, входите же!

— Дальтаро, пять секунд. — Тот кивнул и шагнул следом за ВОРОном.

Поздравляем! Вы первый кто посетил Зелёную лагуну.

+25 очков влияния;

+2 к выносливости.

Перед ними открылись небольшие построенные на невысоких деревьях жилища. Они занимали пространство примерно в километр, и всюду, куда доставал глаз, ходили, прыгали, а иногда даже летали, дриады.

— Добро пожаловать в Зелёную лагуну, — задорно улыбнулась Укуми и обвела рукой небольшой городок, укрытый густыми кронами деревьев.

— Добро пожаловать в Зелёную лагуну, — повторил Уилл за ней и так же обвёл рукой зелёный город. Два взгляда пересеклись на нем, и он пояснил: — Ну, ты же не слышишь её, а она не может говорить с тобой, поэтому я буду передавать её слова, если будет что-то интересное.

— Аа-а, — одновременно слились голоса снаружи и внутри разбойника.

ВОРон с интересом рассматривал открывшийся вид, но хватило его ненадолго.

— О, не совсем пока мудрая жрица, но прекрасная лицом, давай-ка ты нас к Старшей дриаде отведёшь, а по пути расскажешь историю вашей Зелёной лагуны. Хорошо? — поставив её на землю, спросил Уилл.

Девочка зависла на несколько секунд, соображая, это её сейчас обидели или похвалили? Но, услышав, что человек хочет послушать про её любимый дом, тут же искренне улыбнулась и кивнула головкой.

Группа продвигалась вперёд и привлекала внимание всех дриад. Давно у них уже не было посторонних.

Укуми что-то щебетала про историю их расы и создание Зелёной лагуны, Уилл оглядывался по сторонам и делал вид, что ему интересно. Но самое сложное было показать интерес своими чувствами.

Жрица вдруг резко остановилась и уставилась на него.

«Неужели плохо старался?» — подумал ВОРон.

— Ты почему не пересказываешь это своему другу, а? — Она подошла к нему, осматривая и что-то прикидывая. И так как девочка была ниже его пояса, то не придумала ничего лучше, как пнуть его по ноге.

— Ты не об этом думай, — не отреагировал разбойник, — а рассказывай-рассказывай. Я ему после всё слово в слово расскажу. Не переживай. — Парень подмигнул ей и продолжил идти вперёд.

— П-ф, слабо верится. — И пустилась своими маленькими ножками вслед за людьми.

...

Через двадцать минут Укуми наконец привела их к самому большому дому, вырезанному в толстом стволе дерева. Она постучала в дверь и, открыв её, юркнула внутрь, попросив гостей подождать.

Спустя пять минут девочка снова появилась и сказала, что Старшая их ожидает. После чего открыла дверь, приглашая войти.

Когда ВОрон увидел Старшую, то не понял совсем, как отличить её от не-старших. Они выглядели ровесницами... ровесницами, которым максимум десять лет. Но, постаравшись глубже засунуть своё любопытство, ВОрон слегка поклонился и поприветствовал хозяйку:

— Моё почтение, Старшая. Не знаю вашего имени, поэтому прошу, не обижайтесь. — Порой он сам не понимал, откуда брались такие вычурные выражения. В роль авантюриста, что ли начал вживаться?

Дальтаро так же поприветствовал дриаду и, стоя рядом, осматривал интерьер.

— Добрый день, посланник и его друг. Спасибо что смогли спасти мою глупую дочь.

Уилл опешил, но быстро взял себя в руки:

— Да чего там, пожалуйста, — улыбаясь, махнул рукой разбойник. По его виду можно было подумать, словно он дочерей Старших дриад спасает на завтрак и к ужину приводит уже домой.

— Я так же чувствовала, что лес становится чище, и от моей Укуми узнала, что это ваших рук дело. Я очень благодарна за ваш бескорыстный труд. Но заражённых мест осталось ещё очень много, и чем скорее мы сможем очистить лес, тем лучше. Я хочу, чтобы вы помогли нашему лесу.

Вы очистили 7/50 проклятых мест в лесу Таргада. Очистите все места и обратитесь к Старшей дриаде за наградой.

— Я понимаю, Старшая. Ваша дочь рассказала, зачем мы здесь?

— Да, я никогда не думала, что такое возможно. Наши предки изобрели способ запечатать проклятую ауру при помощи внутренних сил молодых дриад. И пришли к этому лишь испробовав разные способы для очистки проклятых мест.

— Теперь, зная, что это возможно, вы позволите мне закончить начатое в обмен на оскол... древние камни?

— Вы доказали, что вам можно верить. Поэтому сегодня на закате мы проведём ритуал снятия печатей.

Вы спасли дочь Старшей жрицы дриад.

+33 к отношениям с лесным народом дриад.

Текущие отношения с лесным народом Дриад: 33/100, нейтральные.

Глава 65. Не всё так просто.

Уилл уже хотел облегчённо вздохнуть и обрадоваться, что целых три осколка ему, наконец, достанутся без боя, но Старшая дриада не закончила свою речь.

— Для снятия печатей, как и для проведения самого ритуала запечатывания, необходимы два редких реагента. Поскольку те, что находились в нашем саду, мы уже использовали годом ранее и не ожидали того, что камни можно использовать иначе, вам нужно будет добыть эти реагенты...

— А в вашем саду значит уже всё? Лишь перекати-поле осталось да ветер завывает? — с сомнением спросил ВОРон. Ему очень не хотелось бегать за какими-то травами, предполагая, что в обычных местах их не найдёшь.

— Я не совсем понимаю о перекати-поле, но смысл уловила. Да, у нас больше нет этих ингредиентов. Они появляются раз в шестьдесят лет, как раз, когда... — Дриада глянула на свою дочку и тяжело вздохнула. — Вы поняли, о чём я. Не бойтесь, раз вы смогли убить того монстра, что схватил Укуми, которая не смогла его почувствовать, то для вас их поиск не составит труда. Я расскажу, где их можно раздобыть.

— И на этом спасибо, — вполне искренне сказал разбойник. Старшая могла ведь и просто обозначить: «Идите на Восток, и где-то там вы найдёте то, что ищете».

Вам предложено задание: « Вечерний ритуал » .

Описание: Для снятия мощной магии печатей, необходимо найти два недостающих реагента.

« Карукора » – 0/1

« Сарканит » – 0/1

Награда:

+3 осколка;

+60000 ХР;

Отношения с лесным народом дриад поднимутся до доверия;

Награда из рук Старшей дриады.

Принять? Да/Нет

«А когда же всё было так просто... — глядя на количество опыта и прочие награды, подумал Уилл. — Как минимум предстоит убить двух достаточно сильных монстров».

— Я всё понял, кроме одного. Как я узнаю «карукора» и «сарканит», если я даже

подорожник с лопухом путаю?

— Не волнуйся, Укуми пойдёт с тобой.

— Я-я-я? — чуть заикаясь, удивлённо ответила жрица. — Н-н-но там же давры и номиры!

— Они защитят тебя, ты же сама рассказывала, что они убили то чудовище. Пусть и со слов Гррахката, но нам нет причин ему не верить. Пусть ты и не помнишь того, кто тебя схватил, но это был явно не простой монстр, раз даже дриада не смогла его почувствовать.

— Но, мама! Я слаба из-за того, что часть моих сил уходит на сдерживание древнего камня. Им придётся отвлекаться на мою защиту, может, у нас остались какие-нибудь рисунки тех трав?

— Конечно, они есть, только написаны на нашем древнем языке и ко всему прочему эти травы без опыта сложно отличить от обычных. И вообще, почему я рассказываю тебе о том, о чем знает каждая дриада с самого детства?! — возмутилась Старшая. — Иди, давай!

— Н-н-но давры же... и номиры... — совсем грустным шёпотом, чуть ли не про себя, ответила Укуми и, едва не плача, медленно побрела к разбойнику, на ходу поднимая руки.

Два товарища не слышали их разговор, так как он происходил только в головах дриад, но по меняющемуся лицу юной жрицы было ясно, что дела у ВОРона и Дальтаро не очень. А увидев, как девочка еле плетётся, опустив голову и шмыгая носом, у них появилось совсем уж плохое предчувствие.

— Нам пора в путь, — стоя с вытянутыми руками, произнесла Укуми. — Ну? Я долго как дурочка буду ждать?

— Может, расскажешь, что вы там обсуждали? — поднимая её на руки, спросил Уилл.

— По дороге.

— И, кстати, всё забываю спросить, а сколько ещё будет длиться действие заклинания на нашу телепатическую связь?

— Мама обновила его, так что ещё день. Пойдём.

— Ну, пойдём.

...

Укуми рассказывала о том, с кем им предстоит сражаться, и в её голосе были различимы панические нотки. А Уилл дублировал общий смысл разговора своему товарищу.

— Если бы не древний камень, то я бы ого-го какая сильнющая была, — и она ударила кулачком в воздух, продолжая говорить: — Но из-за него половина моих сил уходит на

поддержку печатей. Так что на меня в бою можете не рассчитывать.

— Но ты можешь хотя бы спрятаться? В траву закопаться или с деревом слиться? Или что вы там ещё умеете?

— В траву закопаться? Мы тебе кроты что ли?! Слиться с деревом? Мы что, на жуков похожи?! — чуть не лишившись речи, воскликнула жрица.

— Ты просто скажи, сможешь спрятаться или нет?

— Смогу, но это будет бесполезно. У них хороший нюх.

— На деревья они могут залезать?

— М-м... Никто из нас это не проверял...

— Ну, значит, это придётся сделать тебе, — ответил Уилл.

•

○ *

Через полтора часа путешествия по лесу, девочка привела их к предполагаемому месту.

— Эт-т-то здесь, — нервно указывая пальчиком в сторону зияющего провала грота, произнесла малютка.

— Ты же это не серьёзно? Трава, что нужна вам, растёт в этой темной пещере?

— Ну, это не трава, а лишайник. Так что такие места самые лучшие для их роста.

— И кто ещё раз там обитает?

— Д-давры... огромные и жуткие сороконожки...

— Ясно. Дальтаро, мы справимся с гигантскими сороконожками? — повернувшись к лучнику спросил ВОРОн, но, глянув на боевого товарища, увидел бледное лицо и то, как того была мелкая дрожь.

— Кажется, ответ отрицательный... Что с тобой, бравый авантюрист? Ты боишься тёмных пещер?

— Нет... — Дальтаро повернулся к разбойнику. — Меня бросают в дрожь эти ползучие уроды. Я их мелкими-то не переносу, а тут они огромные...

Похлопав того по плечу, Уилл хмыкнул и, глядя в зев пещеры, как бы задумался:

— Трусливый легендарный авантюрист?.. Хм, нет, не так. Авантюрный трусикст?.. Не-е-е,

бред какой-то... Хм, трусоватая легенда? О! Легендарный трус.

Его тут же накрыло яростью и жаждой убийства, исходившими, словно волны, от лучника.

— Мне каж-ж-жется или ты пытаешься меня спровоцировать? — Острые стрелы было опасно близко к затылку спокойного разбойника.

Повернувшись и увидев стрелу направленную ему левый глаз, он аккуратно подвинул её рукой и удивлённо уставился на Дальтаро:

— Ты чего?! Уже увидел монстра в темноте и целишься прямо в него? Ну ты и орё-ёл, — восхищённо присвистнув, сказал Уилл. — А то, что я стою на пути стрелы, тебя не беспокоит? Хотя бы подвинуться попросил, — возмущённо цокнув языком, посетовал парень.

— Ты пытаешься выставить меня идиотом? — зашипел мужчина.

— Я не понимаю, о чем ты?! Я ничего не говорил! Укуми, подтверди! — тут же обратился к хлопающей глазками дриаде, поворачивающей туда-сюда свою маленькую головку, покрытую листиками. — Видишь?! Она молчит, значит, я не вру, — показав большим пальцем на себя, сказал ВОРон.

— Ты-ы-ы! Она же только с тобой может говорить! Ну, всё! — лучник натянул стрелу, но Уилл зигзагами побежал прямо в пещеру, молясь, чтобы тот, и правда, не решил его прибить, а выместил свою злобу на бедных даврах.

Глава 66. Ярость “трусливого” лучника

ВОРон нёсся вперёд, пока не встретил первую многоножку.

Имя: Давр

Уровень : 65

Здоровье: 15600

Та отдыхала в щели пещеры, в которую забежал разбойник. Она принадлежала к классу «хилопóдов», которые захватывают и удерживают добычу с помощью первой пары туловищных конечностей-ногочелюстей, внутри которых расположены ядовитые железы.

Увидев её, он тут же скинул девочку, крикнув ей не мешать, и побежал навстречу монстру. ВОРон, на ходу метнув кинжал, перекатился в сторону, давая бегущему за ним лучнику выстрелить в открывшуюся пасть твари.

Та затрещала своими жвалами и, быстро-быстро перебирая своими ногами, побежала в сторону Дальтаро. Мужчина не стоял на месте и, бегая по небольшой пещере, обстреливал тело давра.

ВОРон взявшись за кинжал обратным хватом, побежал к увлечённой беготней многоножке, всадив кинжал ей в бок, и применил «разрез», навешивая на врага кровотечение.

Её скорость и размеры позволяли почти не отставать от Дальтаро, но взвинченный лучник, встретившийся со своим страхом, сжимал зубы и монотонно отправлял стрелу за стрелой. Несколько раз сияли красные и синие вспышки, означавшие применение мужчиной навыков.

Здоровье давра резко проседало. Он уже не бегал как раньше и переходил в защиту, отбивая некоторые стрелы своими усиками.

Разбойник орудовал то сбоку, то сзади, а когда здоровье монстра опустилось до 7, он, подпрыгнув, сверху нанёс двойной удар. Тот совпал с бонусом от титула «Не марая рук», давшим 6 шанс нанести врагу — у которого меньше 20% здоровья — смертельный удар.

Тварь захрипела и распласталась по земле. Уилл собирался уже обобрать труп, когда его становил Дальтаро.

— Всё, что мы найдём в этой пещере моё. Ты насильно заставил меня идти туда, куда я больше всего не хотел. Так что считай это моральной компенсацией.

— Я не заставлял! И вообще я не понимаю, отчего ты на меня сердишься? Если ты думаешь, что я убегал от тебя, то ты глубоко ошибаешься. Я побежал разведать обстановку. Так что, хоть это место тебе и не нравится, но всё что я могу тебе позволить, это 20%.

Глаза лучника налились кровью.

— Пятьдесят на пятьдесят и идём бить остальных, иначе я пойду и подожду тебя снаружи.

— Легендарный тр... кхм, — кашлянул в кулак Уилл. — Двадцать один процент, и это я как от сердца отрываю. Помни, что в будущем я спасаю твоё нажитое добро и совсем на него не претендую.

— Сорок на шестьдесят, — красный от злости, выдавил Дальтаро.

— Двадцать один с половиной и всё. Иначе я от голода помру.

— Да сколько мы путешествуем, ты даже не ел ни разу! — взорвался мужчина.

ВОРон наставительно поднял палец:

— Во-от, это всё мой подкожный жир помогает. Скоро нужно будет пополнять запасы.

— Тьфу! Подавись! — не выдержал Дальтаро и пошёл дальше в пещеру.

Наблюдавшая за этим неподалёку Укуми, приложив ладошку ко лбу, покачала головкой.

— И это они спасли меня... Эй! — увидев, что те совсем про неё забыли и пошли вперёд,

она, спотыкаясь о большие камни и неровности, побежала и тянула ручки в сторону людей.
— А я-я-я?!

...

Дальше Уилл не стал забегать и, находясь в «стелсе» высматривал очередную жертву. Если врагов, стоявших рядом, было два и больше, то он, швыряя камни по разным сторонам, отвлекал всех кроме одного и, стреляя в многоножку из арбалета, вёл её к товарищу. Шаг за шагом, Уилл получил 55 уровень, как и всегда вложив очки в силу, ловкость и одно в энергию.

Когда они разбирали на добычу очередного павшего давра, пещера, в которой они находились, затряслась и, на большой скорости пробив каменную стенку, перед ними появился новый враг, принадлежащий к классу «диплопод». Вдоль его жирного продолговатого тела красного цвета находилось симметричное количество ног, а его усики крутились из стороны в сторону, словно ловили сигнал.

Имя: Давр-отшельник

Уровень : 69

Здоровье: 18100

— Ма-а-амочки! — Укуми тут же с криком побежала в маленькую, видневшуюся неподалёку щель, и взлезла в неё, прижав ручки к голове.

Дальтаро и ВОРон тут же отпрыгнули в разные стороны, а лучник даже успел пустить яркосинюю стрелу, которая при ударе заморозила один из усиков монстра.

— Отведи его подальше от жрицы! — крикнул ВОРон, стараясь кинуть кинжал во вторую антенну. К сожалению, его оружие пролетело мимо, после чего, ударившись о стену, тут же появилось в его руке.

— Чёрт ...

Многоножка уже плевалась какой-то жидкостью в стрелка, но в Дальтаро не так просто было попасть. Подбежав сзади, разбойник применил «шок», удачно вешая стан на две секунды, чтобы лучник смог отбежать подальше.

Навык «разрез» не прошёл, но Уилл продолжал крутиться возле твари, применяя «двойную атаку», «удар исподтишка», свой самый лучший навык «пытку» и по откату активируя «шок» с «разрезом».

В напряжённой битве прошло десять минут. Атака разбойника часто наносила минимальный урон, срезаемая характеристиками физического резиста у монстра.

«Стан» от шока позволил лучнику выстрелить в пасть даврү—отшельнику. Того затрясло и послышался глухой «бум». Продолговатое тело многоножки заходило ходуном, и из пасти повалил вонючий дым.

Тварь начала верещать и бессистемно дёргаться телом, уже плевав на то, кого атаковать в первую очередь. Такие действия монстров всегда грозили смертью милишникам, поэтому разбойник отсиживался в стороне, ожидая, когда двар успокоится.

Ждать долго не пришлось, потому что Дальтаро выполнил свою задачу и в итоге прикончил тварь, из которой толчками начала выливаться гемолимфа.

Глава 67. Тайник.

Мёртвый монстр лежал среди развороченной им же воронки. Укуми, всё ещё прикрывая голову, вылезла из своего укрытия и, медленно-медленно подойдя к монстру, ткнула в него пальчиком, после чего резко его отдёрнула. Убедившись, что тот окончательно мёртв, она расхрабрилась и встала в гордую позу победительницы.

— Уха-ха-ха! Ишь ты, пугать меня вздумал. И так будет с каждым, кто посмеет напасть на меня. — Перед тем, как вернуться к Уиллу, пнула труп своей маленькой ножкой, тут же запищав.

— Ай-ай-ай...

ВОРон и Дальтаро, присев неподалёку, наблюдали за «храброй» дриадой, и парень комментировал все её слова.

Мужчина, слушавший это, не удержался и засмеялся во весь голос, отчего у него на глазах стали проявляться слезы.

— Ах-ах-ха... И это она взрослая, умудрённая женщина. Ну даёт! — прерываясь на смех, еле выговорил лучник.

Разбойник не отставал, заразившись его смехом.

Минуты две в залах пещер и переходов раздавался отпускающий напряжение битвы смех.

Закончив расслабляться, молодой человек направился к смелой жрице и, взяв её на руки, спросил.

— Тут тоже нет этого лишайника? Кстати, что именно мы ищем?

— Карукóру. Вон он кстати! — и она указала на потолок.

— Ты хоть понимаешь, что следует предупредить, если искомая трава располагается на потолке, а? Хорошо, что у меня есть навык позволяющий этот лишайник собрать, а если бы не было? — нахмурился разбойник.

Девочка мило пожалала плечиками и смотрела на него, не моргая, своими широко раскрытыми большими глазами.

— Ты, видимо, настаиваешь на том, чтобы обратно прогуляться в одиночку? — вкрадчиво спросил парень.

— Н-н-нет, я ничего такого не предлагаю, — Укуми тут же испуганно захлопала ресницами.

— Значит, в следующий раз предупреждай, кого бы то ни было, что, мол, так и так, но траву не достать, потому что она высоко-высоко, глубоко-глубоко или ещё где-то в недоступном месте.

Жрица усиленно затрясла головкой, подтверждая, что она поняла и в следующий раз именно так и сделает.

Активировав «без преград», Уилл забежал на потолок, который находился в десяти метрах над землёй, прихватив в наказание дриаду. Та, увидев, как далеко до земли-матушки, завизжала с требованием отпустить её.

— Ты уверена, что именно сейчас тебя стоит отпускать? — смеясь, ответил ВОРон.

Девочка, сообразившая, что нет, сейчас не надо, закрыла глаза и больше не открывала и, болтаясь вниз головой, ожидала скорейшего возвращения вниз.

Лишайника было достаточно много. Непонятно, откуда дриады узнали, что он растёт именно в этой пещере, но парень, не сильно заботясь об этом, стал срывать всю доступную траву, надеясь, что её редкость пропорционально влияет на стоимость.

Дело шло быстро. В этой игре для того, чтобы срывать растения, не требовался «травничество» или подобный ему навык. Они требовалось алхимикам для умения работать с травами, делая из них выжимки и получая максимальную пользу. Чем выше ранг навыка, тем больше было пользы от ингредиентов.

В конце сбора на периферии зрения ВОРона что-то мелькнуло, он обернулся, но так ничего и не увидел. Хоть в пещере и был люминесцентный свет, его всё равно не хватало. Вися кверху ногами, он вернулся к своему делу, но что-то снова мелькнуло. Он начал тщательно осматривать потолок на наличие чего бы то ни было, и когда уже собирался бросить это дело, разбойник получил сообщение.

Ваша наблюдательность и удача, позволила вам обнаружить тайник! Вы получаете +5 очков влияния и +0,5 к удаче.

Прямо перед ним в потолке торчала слившаяся с камнем крышка небольшого сундука.

«Серьёзно?!»

Но тем не менее он открыл сундук и, достав содержимое, побежал вниз.

« Перчатки увядающей славы »

Ранг: Алмаз

Требования:

Удача – 10;

Ловкость – 210.

Описание: Перчатки , некогда принадлежавшие известному разбойнику, который успешно орудовал на большой дороге. Его слава неслась впереди него, отчего ему стало невозможно появляться в больших городах, боясь быть узанным стражами. В итоге он стал прятаться в лесах, после чего о нем больше никто не слышал.

Характеристики:

+45% к скорости;

+ 40 к силе;

+2 ступени к навыку « кража » .

Особенности: При ношении отнимает одно очко влияния каждый день .

Ограничения: Разбойник.

« Ожерелье княгини Лилии »

Описание: Ожерелье, которое принадлежало великой княгине южного государства, пока не было украдено Ша́фри Кóнаком, известным как « Удачный Шаф » .

Характеристики: Очень памятное для княгини украшение.

Ограничения: Нет.

И ещё три подобных украшения: кольцо, браслет и диадема. Все инкрустированные переливающимися драгоценными камнями, и у каждого предмета была своя история. Читая их, ВОРОн понял, что известный на больших дорогах разбойник выбирал целью именно подобные украшения, словно это являлось его увлечением. Забирать самые дорогие не по цене, а именно в памяти вещи у жертвы.

Вам предложено задание: « Раздавая награбленное » .

Описание: Вы нашли один из скрытых тайников « Удачного Шафа » . Раздайте памятные вещи жертвам, если те всё ещё живы.

Награды: Зависят от обстоятельств и расположения жертвы к вам на момент вручения украденной у них когда-то драгоценности.

Последним был свиток, у которого в описание стояли восклицательные знаки. На рефлексах применив «распознавание», но тут же вспомнив описание свитков «Туда и обратно», он громко выругался. Дриада, сидевшая на руках, тут же задрожала, так как её вместе с разбойником засасывал портал.

Вами был применён свиток «Туда и обратно».

Вас перенесло на другой этаж сроком на один день. Вы можете либо спрятаться и ждать возвращения, либо исследовать и открывать что-то новое. Решайте Белый ВОрон. Удача улыбается смелым.

Поздравляем! Вы узнали новое свойство свитка «Туда и обратно». Взаимодействуя с NPC вы можете брать до одного существа вместе с собой.

«Почему я не обнимал Дальтаро?» — с сарказмом и невероятной жалостью к себе, подумал Уилл, молясь, чтобы его не закинуло туда, где он даже шага ступить не сможет.

Глава 68. Тот самый монстр

Арка: «Насыщенный день»

Группа хай-лелелов из клана «Азартные кости», в которую входила Серый кардинал, а также их прямые соперники «Фортуна», где сейчас находился Алый берсерк, с которыми у них пока была договорённость не нападать возле данжей и инстансов, готовилась к рейду на босса в Лабиринте потерянных времён, где стоит лишь отстать от группы и считай, что ты мёртв. Это был один из не пройденных до сих пор обнаруженных инстансов на третьем этаже на данный момент.

Кол-во игроков для рейда было максимум восемь. И топ-гильдии боролись за внимание и имя «первого покорителя лабиринта».

В нем присутствовали монстры с уровнем сорок-шестьдесят девять и босс на восьмидесятом уровне. Чудом, никак иначе это не назвать, добежавший вор из какого-то малоизвестного клана выложил эту информацию в сеть. Единственное, что он увидел это информацию. Как выглядит босс, чем его убить и так далее, никто не знал. Предпринимались ещё попытки добежать до него, но ничего не вышло.

Имя: Иллюзионист

Уровень : 80

Здоровье: 28000

Таких монстров видели только на далёких и закрытых для большинства народа территориях. Картографы, зарабатывающие на продаже информации, умирали несколько сотен раз в землях, где видели подобных врагов, но там это были обычные монстры.

Версии о максимальном уровне на этажах трещали одна за другой, и правды никто не знал. Почему здесь присутствуют такие монстры? Придётся ли их убивать, прежде чем добыть ключ? Охраняют ли они что-то или же просто не пускают игроков на границы этажей? И можно ли вообще добраться до границ?

Лучшие игроки, собравшиеся здесь, планировали в конце концов пройти этот лабиринт. Пусть и был договор о ненападении, но все были не дураками и понимали, что в любой момент ситуация может измениться. Поэтому держались подальше друг от друга, ожидая открытия инстанса.

Инстансы и данжи делились на несколько уровней сложности и три типа.

Уровни сложности: рядовой, сержант, капитан, генерал и легенда. Типы: открытые постоянно с безграничным числом попыток в день, открывающиеся в определённое время и дающие лишь несколько попыток на покорение в день, неделю, месяц, и одноразовые.

До сих пор никто так и не прошёл ни одного подземелья на уровне «легенда». Сложность повышалась пропорционально выбранному уровню. Уровень рядового — подземелье со стандартными монстрами, ловушками, загадками и боссом.

Каждый следующий уровень увеличивал силу обитателей подземелья и сложность ловушек с загадками на 20%. Плюс, для каждого из подземелий был лимит уровня игроков, при котором в это подземелье можно войти.

Фортуной и Азартными костями было пройдено несколько на уровне «генерал» и те, кто проходил, получили за это очень хорошие бонусы и титулы.

Но сейчас им было необходимо хотя бы просто пройти. Алый берсерк был сорок второго уровня. Самым высоким из присутствующих. Молли же была всего лишь тридцать шестого, но она оставалась лидером, и это более чем хорошо, потому что много времени уходило на развитие гильдии. Ей нравился процесс построения работающей словно часы структуры из ничего.

— Лидер! — окликнул её кто-то из команды, пока она тщательно наблюдала за экипировкой на своих врагах. Запоминая и анализируя.

— Что такое? — не поворачиваясь, резко ответила Серый кардинал.

— Пришло сообщение от одного из наших. Пишет, что нашёл зацепку насчёт того, как можно подняться на остров.

— Это хорошо, но надо найти ещё способ открыть барьер. Никто не захочет пролезать перед носом у этой гигантской птицы.

— Это да... — вздохнул игрок и больше не отвлекал девушку.

— Катрин, — Молли позвала свою подругу: — Сколько времени осталось?

— Двадцать минут.

— Хорошо.

Кроме этих двух кланов-гигантов, здесь присутствовали кланы, находящиеся в топ-30 и даже ниже. Все готовились оставить свой след в этом лабиринте.

Но тут прямо по центру между враждующими Фортунной и Азартными костями стал открываться портал. Все присутствующие знали, что значит такая большая воронка. Кто-то применил свиток «Туда и обратно».

Присутствующие начали смеяться, представляя лицо того, кто выйдет не на этаж 4+, а на родных первых трёх. Такое часто случалось и считалось зря потраченным свитком. Так как выгода от свитков была в основном от получения титулов, открывая первыми города, деревни, особые локации, данжи и так далее, потому что каждое такое открытие приносило двадцать пять очков влияния.

Уже никто не удивлялся тому, как набираются очки у человека с первого рейтинга. Они не просто поднимались. Складывалось такое ощущение, что он случайно жмёт цифры на калькуляторе и набранное число автоматически становилось его очками влияния. На данный момент у этого анонимного игрока было целых девятьсот двенадцать очков!!! Невообразимое количество на фоне остальных. Поэтому все следили за вторым местом и ниже.

Алый берсерк имел триста восемьдесят восемь, вторым шёл игрок с трёхсот двадцатью очками. С третьего по десятое место имели одинаковое количество, двести девяносто пять. Молли имела всего двести восемьдесят, но пока всё было хорошо. У них впереди сто этажей, и она успеет взять своё.

Портал открывался медленно, какая-то особая фишка от создателей, и поэтому большинство успели включить запись, чтобы потроллить игрока в сети, но от того, что они увидели дальше, их глаза полезли на лоб.

Молли и Рональд тоже смотрели на портал, открываемый в самом странном месте. Из портала появилась маленькое существо со светло-зелёной кожей и хлопающими глазками. Оно было настолько милым, что Молли с трудом удержалась, чтобы не побежать и не потискать её. У неё дома была целая коллекция плюшевых игрушек с подобными глазами. Потом появились чьи-то тело и руки, в которых сидело эта маленькое существо.

А затем и сам перенесённый. Это был парень невысокого, около ста шестидесяти-ста

семидесяти сантиметров роста. Чёрный ёжик волос и небольшой шрам от старого ожога с левой стороны шеи. Обычное лицо, каких миллионы вокруг, но его глаза словно охватывали всю окружающую обстановку сразу, взгляд был волевой. Но удивлённый.

На плече закреплён плащ, сбоку кинжал и ничем не примечательная кожаная куртка, с такими же штанами и сапогами. Никто бы не обратил на его одежду внимания, появись он в людном месте, но сейчас абсолютно все смотрели на кольцо игрока, покоившееся на правой руке и его уровень.

Имя: Белый ВОрон

Уровень : 55

— Ты?! — воскликнули разом Молли и Алый берсерк.

— Вы?! — тут же отреагировал Уилл, вообще не понимая, кто перед ним стоит, и что, собственно говоря, происходит. Но он не собирался ударять в грязь лицом и давать им понять, что только они узнают его. Мол, что бы вы ни думали, но я тоже о вас наслышан.

Глава 69. Игра в кошки-мышки.

— Это и вправду ты! — Молли всё никак не могла поверить своим глазам. Она подозревала, что тот человек на видео, которое она засмотрела чуть ли не до дыр, и есть тот самый игрок с первого места. Но реальность не позволяла принять данную теорию за правду. А теперь она убедилась.

— Я не знаю, что ты обо мне слышала, но я хороший парень. Никого не обесчестил, не убил и вообще вёл себя прилично. Если твоя реакция связана не с этим, то немного контекста мне бы не помешало для дальнейшего диалога. — Разбойник прищурил левый глаз, отвечая и рассматривая стоящую перед ним девушку.

Молли уставилась на него, не понимая, что он несёт.

Уилл тем временем пытался узнать, к какому клану она принадлежит. К сожалению, он не знал геральдики, потому что не представлял, что вообще умудрится попасть в подобную ситуацию. Единственная эмблема, которую он видел, принадлежала «Душегубам», и то, её по почте прислал Пак.

Та, кто стояла перед ним, была молодой. В этой игре тех, кто использовал свою реальную личность, можно было узнать, лишь запросив их статус. Или если они сами поделятся подобной информацией. Поэтому настоящий перед ним образ или вымышленный, он не знал. Значит, запоминать особо не стоило. Разве что имя отложить в сознании, ведь, кажется, она является главной в своей группе.

За те несколько секунд, что он рассматривал окружение и отвечал на удивлённые реплики девушки, ситуация вокруг начала медленно меняться. Мелкие кланы и отдельные группы

игроков, что стояли поодаль, теперь собрались плотней, замышляя явно не пожать руку парню. Зная, что вообще ни с кем не пересекался и физически не мог своими действиями кого-то разозлить, он пытался понять: зачем им его смерть? А потом понял, что скорее всего дело в славе и видео.

«Хе-хе, — посмеялся мысленно Уилл. — Наверное, будет весело».

— Белый Ворон, значит, — подал голос уже успокоившийся берсерк. — Ты не видел наше предложение на сайте? Мы готовы договориться о приемлемой цене за некоторую информацию. Даже не так. Я плачу из своего кармана и, учитывая, что в силу вступило обновление, позволяющее менять местную валюту на реальную, я действительно готов немало заплатить.

— Эй! Альый берсерк! В очередь. Я первая начала с ним говорить, — пришедшая в себя Серый кардинал показала, что она лидер не на словах.

— Это неважно, — отмахнулся от неё Ронни. — Когда мы закончим, можете предлагать всё, что угодно. Мне нужна лишь информация. В отличие от вас, у нас есть сильные игроки. — И улыбнулся, глядя в её сторону.

Задетая за живое, Молли фыркнула, сложив руки на груди.

— Смотри, не пожалей о своих словах, номер один, ой прости-и... — наигранно прижав руку к губам, извинилась Молли: — Сказала, не подумав... кхм... бывший номер один...

Она не осталась в долгу и, вернув подачу, злорадно усмехнулась.

Её соклановцы одобрительно загудели. На их лицах растянулись улыбки. Многие уже достали оружие, готовясь в случае чего вступить в бой, не теряя ни секунды.

Лицо Рональда дёрнулось, но он смог быстро успокоиться.

— Всё когда-то бывает в первый раз. Тем не менее, что скажешь, Ворон? — он вновь смотрел на Уилла, не обращая больше внимания на свою вечную — со времён первой виртуальной игры, в которую он начал играть, — соперницу.

— М-м... — молчавший до этого парень осклабился, предчувствуя возможность в ближайшее время оплатить, наконец, обучение сестры. И его широкая улыбка не предвещала ничего хорошего. Ведь Уилл уже подумывал обменивать всё имеющееся у него золото, так как оплату требовалось внести через три дня, но тут, будто сам бог послал ему это прекрасный свиток.

— Хм... деньги за информацию... Догадываясь, что именно ты хочешь спросить, у меня будет одно условие.

— И какое же?

— Ты внимательно читал информацию по обновлению?

— Понял... Защита от распространения информации путём заключения договора?

— Именно. За нарушение придётся платить, как и там, снаружи, — он показал пальцем вверх, намекая на реальность. — «Восхождение» уже становится вторым домом, а, значит, некие возможности оттуда перекочевали и сюда. Надеюсь, последствия нарушения контракта ты сможешь себе позволить, ведь оплатой будут не деньги...

— Не деньги? — нахмурился берсерк. — И что же тогда?

— Я отправил тебе запрос. Добавь меня и получишь документ. И ты прости заранее, но я не юрист, и текст будет очень простой, без всяких подводных камней. Но даже так обойти его не получится. Хе-хе, ну разве что не выполнить условия контракта. — ВОРон теперь разговаривал только с парнем.

— О цене договоримся там же. Сегодня или завтра отпишусь, и не затягивай с ответом.

Уилл хорошо наживётся, если тот вздумает разболтать о том, что он единственный не находится на первых трёх этажах. Но, во-первых, кажется, парня действительно мучил вопрос о том, как именно Уилл оказался на первом месте. А во-вторых, нажива не будет моментальной, плюс основной урон будет именно игровой.

Условием, что собирался вписать парень, было то, что нарушивший договор на год лишается возможности играть в «Восхождение». Зная, что договор можно предать огласке и донести его содержание до владельцев игры, мало кто из умных людей, рискнёт на целый год уйти в отставку.

Молли же, хмурясь, думала о том, какова будет цена за его информацию. Пусть она и была богатой девушкой, но предпочитала не начинать отношения с потенциальным топ-игроком своего клана с кучи денег и искала другие варианты. Только вот чем его привязать, у неё не было ни одной мысли. Девушка не знала о нем ничего, а заманивать бонусами от нахождения в клане, будет разве что умалишённый.

— Ого-го! Гляньте, кто тут у нас! Это же целый номер один! Парни, как насчёт поприветствовать «героя»? — Наконец образовавшие некий альянс игроки, решили действовать. Тот, кто вёл разговор, играл за класс «варвара». У него был большой двуручный топор и обвитое мускулами тело.

Осмотрев его, ВОРон улыбнулся: «Ну что за ерунда? Они и вправду хотят убить его толпой маленьких уровней? Что-то типа: даже пираньи съедят слона, если дать им время?»

Имя: Темный воин

Уровень : 33

Здоровье: 1340

У варваров шла прибавка к выносливости от получения уровней как персонажу типа «воин».

Судя по общим уровням присутствующих здесь это один из неплохих игроков. Единственное, что пришло на ум разбойнику — эти господа хотят получить известность за счёт его убийства. И плевать, что толпой на одного. Он ведь самый высокоуровневый игрок на данный момент, а значит — сильный. Многие захотят посмотреть на это убийство, поэтому количество просмотров будет огромным.

Но вот незадача, умирать Уилл не собирался. Его нынешние навыки позволяли, пусть и не свободно, но расправиться с толпой тридцатых уровней, в количестве пятнадцати игроков. По их мнению, этого было вполне достаточно, даже перебор, но лишние пять человек были для того, чтобы не дать ему сбежать в случае чего. Он тоже включил запись и приготовился сказать неплохое вступление для битвы, после чего обобрать трупы и заработать золота, но его перебили. И это оказалась та самая девушка.

— Если не хотите проблем с нашим кланом, то лучше бросить вашу затею, мы ещё не обсудили с ним наши дела, — она, уверенная, что только что спасла ВОРона, вышла перед ним, держа руку на магическом посохе обвитым застывшим племенем. ВОРон понятия не имел, что это за класс, но посох явно был не простой для её уровня.

Молли стояла и думала о том, как дальше построить диалог с наверняка благодарным игроком, но вдруг почувствовала удушающее давление со спины.

«Что происходит?!» — Она ничего не понимала. Откуда здесь взяться такой ауре? По её спине пробежала дрожь, и она медленно — со скрипом — повернувшись, тут же пожалела о сделанном.

На неё исподлобья смотрели глаза, полные недоброжелательности и желания её растерзать.

— Ч-что с тобой? — девушка даже слегка заикнулась от такой картины.

— Не мешай. Мне. Зарабатывать, чёрт возьми! — прошипел ВОРон и, всучив ей Укуми, попросил присмотреть за ней и направился в сторону игроков, которые планировали его убить.

— Простите-простите, — искренне заговорил он. На его лице уже не было ни тени той злобы, что он чувствовал недавно. На нем наоборот искрилась улыбка, и ярко блестящие глаза кричали, что сейчас будет о-ой как весело. — Она порой такая болтушка. Я иногда её даже не слушаю, чего и вам советую. Дома то она тихо себя ведёт. А зайдёт в игру, так сразу лидера включает. Тяжело с ней, вы не представляете, — покачал головой парень, жалуясь на свою судьбу.

— Я предлагаю нам всем забыть про неё и... немного поиграть... — он тут же ушёл в «стелс», ринувшись в толпу игроков, и появился за хиллером в белом балахоне с жезлом в руке.

Даже не активируя никаких навыков, он нанёс огромный урон, моментально отрезав голову. Та покатила по земле с так и застывшим на ней удивлённым выражением лица.

«Ну, прям тряпичные куклы», — подумал ВОРОн, выбирая новую жертву.

Игроки понимали, что у него высокий уровень, но что-то он не соответствовал классу «разбойника». Такой урон можно нанести, если твои статы в значительной степени увеличены титулами или вещами. Вещи на нем были, откровенно говоря, бомжеватого вида, а значит, оставались только титулы... Но что за титулами он обладал? Некоторые из наблюдавших за этим боем игроков сглотнули, боясь представить их характеристики.

— Кидайте проклятия и замедлите его! Маги вспышку на «инвиз» и берегите свою задницу! — команды тёмного воина разлетелись моментально. — Айкал темницу на него и стены позади «тряпок». И про себя, идиот, не забудь.

Варвар и сам не стоял на месте, издав воинствующий рёв, поднимающий статы союзником на 30% на две минуты, он повесил на себя защиту от неожиданных атак, прибавляющей к сопротивлению от физических атак ещё 40% на одну минуту.

...

Парень с ником Рамен, играющий за класс «айкал», колдовал темницу, пока высокоуровневый разбойник вырезал их одного за другим. Пусть уровень его здоровья был мал, но все попытки атаковать ни к чему не приводили. Он ловко уклонялся от летящих в него лезвий мечей и топоров, а магия практически глушилась его сопротивлением. Если же атака от клинка или стрел проходила по нему, то наносила максимум пятьдесят единиц урона. Этот игрок был похож на рейд-босса ранга «виконт».

Наконец, наколдовав темницу, Рамен предупредил своих давно отработанным криком и смог поймать ВОРОна, когда тот убивал их лучника. Темница была навыком, который айкалы могли выучить у наставника, завершив длинную цепочку квестов. Но оно того стоило. В боях с монстрами и при прохождении подземелий темница помогала удерживать врага на месте, не позволяя ему атаковать. Но любили её за то, что, хоть физические атаки не проходили ни снаружи, ни внутри, магия спокойно продолжала наносить урон запертому противнику.

Вот и сейчас маги, не дожидаясь сигнала, начали сыпать заклинаниями, и два милишника, наконец, расслабились. Для темницы не было разницы, высокоуровневый или обычный враг. Она строго работала одну минуту, после чего перезаряжалась целых пятнадцать.

— Ах-ха-ха, и это номер один? — смеялся Тёмный воин, который был всё ещё жив, и считавший это своей заслугой. Он ведь и подумать не мог, что разбойник оставил его напоследок. — Видео твоего убийства наберёт миллионы просмотров. И знаешь, я выпью за твоё здоровье, гуляя на заработанные на твоей смерти деньги. — Варвар посмотрел на оставшихся в живых игроков.

Сукин сын убил за тридцать секунд шесть игроков, двух хиллеров, одного баффера и

чернокнижника, а также танка и лучника.

— Ах-ха, — поддержал его Уилл и, будто вытирая слезу от смеха, сказал: — Смотри, идиот, кого ты захотел убить... — И его тело начало растворяться в воздухе.

Глава 70. Пытаясь поймать дракона.

Алый берсерк внимательно наблюдал за битвой. Сами того не подозревая эти «умники» дали ему возможность посмотреть на действия Белого ВОРона. И, судя по его движениям, он не был профессиональным игроком. Или... он не хотел раскрывать своего уровня игры, предпочитая складывать у людей мнение о себе, как об очень удачливом человеке. И когда кто-то на это купится, то очень сильно пожалеет.

Тем не менее пусть его действия были просты, но в них проглядывала какая-то отстранённость, словно он не людей резал, а мобов. Монстров, что попадаются каждый день и ты уже отработанными движениями монотонно убиваешь их, не сильно задумываясь над техникой и навыками. Оно было и не удивительно, его уровень говорил о многом.

Рональд смотрел, как разбойник убивает игроков одного за другим, и мысленно обдумывал контрмеры, которые бы он предпринял, будь на месте лидера этих камикадзе. Айкалы сильно выручали против врагов, использующих «стелс». Стены не позволяли подкрасться сзади и нанести неожиданную атаку, зачастую с максимальным уроном.

От магии «озарение», «свет истины» и прочих заклинаний, часто называемых у игроков «вспышкой», из-за их общего эффекта против скрытных врагов, у этих самых врагов могло оказаться нужное зелье, сокращающее длительность действия. Лишь на более высоких рангах подобной магии, эффекты таких средств аннулировались.

Бой шёл далеко не на равных. ВОРон мелькал между игроками и вносил в их ряды хаос. Будь на их месте более профессиональные геймеры, они бы продолжали действовать по ситуации, уже не ожидая команд лидера, так как эти команды попросту не успевали поступать. Здесь же растерянные и захваченные врасплох игроки ждали, когда кто-нибудь хоть что-то им посоветует.

И вот каким-то чудом они умудрились его поймать, хотя со стороны казалось, что тому было просто интересно, про какую темницу шла речь. Пафосная речь рано расслабившегося воина была встречена ничем иным как смехом, а после...

...

ВОРон медленно растворялся, исчезая из клетки. Это явно был не «стелс». Его тело словно лёгкая дымка впитывалась в землю.

Молли уже видела такое на видео и была уверена, что это какой-то уникальный навык. Она бережно сжимала дриаду, боясь сделать ей больно. И не из-за того, что её ей дал разбойник, а из-за того, что, это судя по всему, какая-то лесная раса была такой милой, что она готова

была не отпускать её весь день. Игрушки, которые она коллекционировала, хоть и были дорогими и выглядели словно живые, не шли ни в какое сравнение с этим маленьким обаятельным существом.

Разбойник исчез. Тёмный воин, что недавно смеялся и наслаждался моментом, выпучил глаза, не ожидая такого. Последовавшая за этим вспышка и атакующая магия никого не обнаружили.

Прошла минута, и действие темницы закончилось. Все присутствующие, наблюдающие на небольшом расстоянии от места битвы, внимательно осматривали небольшую поляну, на которую отбрасывали тени стоящие вокруг неё высокие деревья, стараясь первыми увидеть Белого ВОРона.

Вскоре послышался голос от девушки священника. Она указывала пальцем в сторону того айкала, что наколдовал темницу. За его спиной проявлялась словно сотканная из дыма фигура с кривой улыбкой на пока ещё слабо видимом лице.

Подбросив свой клинок в руку, фигура поймала его обратным хватом за рукоять и, прижав правую руку с кинжалом к своему лицу, нанесла молниеносный удар в затылок айкала. Мгновенная смерть. Через несколько секунд его тело испарилось, и лишь мешочек напоминал о некогда присутствующем здесь маге.

Дальше снова началось форменное избиение младенцев, и в итоге остался лишь один тёмный воин. Теперь даже он понял, что его специально оставили напоследок, так как в этой односторонней битве разбойник носился мимо него и каждый раз криво улыбался именно ему, убивая свою очередную жертву.

— И снова привет, тёмный воин, — вращая кинжал на ладони, разбойник не спеша шёл к нему. Его армейскую привычку играть со штык-ножом удалось воспроизвести даже в игре.
— А ты, оказывается, уникам.

Уилл уже стоял рядом с ним и продолжил:

— Ты не пойми неправильно, я всегда рад таким безумцам и мечтателям, сам такой. Но на этот раз, чаша весов, — Уилл цокнул языком, — склонилась не в вашу сторону. Добро пожаловать в несправедливый мир...

Варвар не хотел умирать без борьбы и, используя все доступные навыки, с криком начал наносить удары. ВОРон качнулся влево, затем вправо, присев, увернулся от трёх ударов и воткнул кинжал воину в бедро, затем резко рванул вверх, применив «разрез», и сразу же повесил дебафф. Но на этом всё не закончилось. Резкий удар заставил противника пошатнуться и, открыв его бок, позволил нанести следующий удар прямо в щель между пластинами брони.

Затем, вытащив лезвие, ВОРон поднырнул под топором, промелькнувшим справа от него, и, оказавшись за спиной варвара, резко развернулся и, схватив того за волосы, опрокинул его

голову назад.

— Было весело, дружище... — негромко сказал разбойник, и его клинок забрал последнюю жертву в этом сражении.

Оглядев поле боя, Уилл пробежался по остаткам трупов и, собрав все выпавшие кольца, мысленно похвалил себя за удачную охоту.

Закончив, он направился к девушке с ником Серый кардинал. Все, кто смотрел за ним, увидели, как ему навстречу тянет свои маленькие ручки девочка в листиках. Её взгляд был полон мольбы и просьбы поскорее её забрать.

— Она очень странная... Всякое встречала, но в её взгляде проскакивало что-то безумное, когда она смотрела на меня, — вздрогнув от воспоминаний, жалобно пожаловалась Укуми, устраиваясь поудобнее в его руках.

— Безумное? Это как, например? — спрашивая, усмехнулся Уилл.

— Ну-у-у... — Та прижала палец к подбородку и на несколько секунд задумалась: — Я не знаю, как это объяснить, но я чувствовала себя очередной игрушкой в огро-омной коллекции. Согласись, человек, о-очень неприятное ощущение.

— А-а-а, понимаю. Извини, я на минуту. — Он прервал разговор и, поставив растерянную дриаду на землю, подошёл к девушке. После чего парень наклонился к её уху и заговорил.

— Признавайся, — прошептал он, — ты хочешь забрать эту милую малышку к себе?

— М-м? — Кардинал выглядела растерянной и в очередной раз не понимала действий и слов этого человека.

— Я к чему спрашиваю, в принципе, я могу обеспечить вам целый день для общения и совсем не дорого...

— Ты что там задумал?! — зазвенел в его голове детский голосок жрицы. — Я прямо чувствую, как тебя окутала алчность. Не знаю, что это, но даже не думай, что у тебя что-то выйдет. — Девочка стояла и, насупившись, смотрела на гигантского для неё человека.

«Чёрт. С этим боем я забыл про её эмпатию... Да я же всего на день хотел дать ей погулять с девушкой. Это же не рабство. Новые люди, новые места, ей бы наверняка понравилось. А мне дали бы чуть-чуть золота за то, что я их познакомил...»

— Прости, я на минуту, — это ВОРон ответил уже девушке.

— Хэй, милая жрица. Твой эмпанометр просто барахлит. Наверное, всё из-за того, что мы находимся на другом этаже.

Та смотрела на него и ни капли не верила, но тем не менее по привычке потянулась к нему

руками. Ей не нравилось смотреть на больших существ с высоты своего роста. Её головка не выдерживала долгого нахождения в таком состоянии.

— Прости, Кардинал, но, кажется, придётся перенести наш разговор на некоторое время. И, кстати, на каком я этаже? — спросил ВОРон, надеясь, что прежде, чем ему ответят, никто не задаст встречного вопроса.

— На третьем, — ответил Алый берсерк. — А ты сам с какого?

— Это не важно, — тут же отмахнулся разбойник, получив нужный ответ. — Может, кто-нибудь ответит, почему здесь столько народа?

— Мы ждём открытия инстанса, — перехватила разговор Кардинал, всё ещё пытаясь понять предыдущие слова парня. — И кстати, раз уж ты здесь, может, сможешь нам пройти его? Твой уровень наверняка допустим для этого подземелья. В случае победы, часть лута твоя. Согласен? — девушка тут же начала пытаться поймать дракона в сети своего клана.

Глава 71. Алчность во плоти.

— Хм...Для начала, как называется ваш клан?

— Мы «Азартные кости», — с достоинством выпятив свою небольшую грудь, ответила Кардинал.

— Та-ак, цитирую: «Азартные кости» рассмотрят возможность выплатить удовлетворяющую игрока сумму в разумных пределах, если он согласится встретиться с кланлидом. Если график уважаемого игрока слишком плотный, или он всё же не хочет раскрывать своё имя, мы предложим тысячу золотых за рекламу нашего клана на первых строчках рейтинга», — без запинки повторил ВОРон текст написанный на сайте. — Итак, ты лидер?

Девушка, у которой в свете сегодняшних событий это сообщение вылетело из головы, автоматически мотнула головой, подтверждая.

— Тогда я нахожусь в замешательстве, — нахмурился разбойник. — Я стою перед тобой, сто семьдесят сантиметров в росте, в плаще и при кинжале, но так и не слышал ни одного предложения во время нашей беседы.

— Эм-м... — на лидера «Азартных костей» было даже немного жалко смотреть. Этот разбойник снова и снова вводил её в ступор, лишь открывая свой рот.

Алый берсерк, наблюдавший за этим со стороны, не скрываясь смеялся каждый раз, когда происходило подобное. За всё время вражды ему никогда не доводилось видеть своего противника такой растерянной.

Её люди злились на то, что ВОРон ставит их кланлида в неловкое положение, но ничего не говорили, так как у них не приветствовалось влезать в разговоры Кардинала. Уилл, стоявший

перед всё ещё что-то обдумывающей девушкой, помахал рукой перед её лицом.

— Прием-прием, красный пять красному четыре, кажется, мы потеряли связь...

— Прекрати, — девушка оттолкнула его руку. — Я прекрасно помню наше предложение, и оно остаётся в силе. Я всегда держу своё слово. Говори, сколько ты хочешь за беседу, которой, между прочим, ещё предстоит произойти. Ты же не хочешь сказать, что возьмёшь с нас обещанное лишь за несколько вскользь брошенных фраз?

Она стояла со злым лицом, сложив руки на груди. Её планы по захвату этого наглого игрока терпели крах. Она всё больше и больше осознавала, что сама идея эта полностью бесперспективна.

— Ну, попытаться стоило, верно? — подмигнул разбойник. — Значит, ты предлагаешь присоединиться к вашему забегу? И как мы будем делить лут?

— Может, не будем обсуждать это у всех на виду? — тяжело вздохнув, спросила Молли.

— Хорошее предложение. Погоди. Берсерк, ты передумал получать информацию?

— Нет. С чего бы? — удивился Рональд.

— Ну, ты до сих пор не подтвердил моё приглашение.

— Ах, ну да. События слишком быстро меняются, засмотрелся.

Игрок Алый берсерк теперь находится у вас в друзьях.

— Жди сегодня письмо, — и, махнув рукой, пошёл к группе игроков из «Азартных костей».

— Ну, теперь давай обсудим твоё предложение. Если мне не понравится, я просто уйду. Выбирай слова тщательно, — предупредил девушку ВОРон.

Та смерила его долгим взглядом. Видимо, не привыкла, что кто-то может общаться с ней в такой манере.

— Тебе напомнить про болтушку, которой ты меня назвал? Ты там слова не очень-то и выбирал, — прищурившись, девушка внимательно смотрела на разбойника.

— Так, — остановил её словоизлияния Уилл. — Обсуждаем дело и ничего более. Я здесь, если ты забыла, ненадолго.

— П-ф... Хорошо, но про болтушку мы как-нибудь поговорим...

Рассказав коротко об инстансе, об известных на данный момент мобах, находящихся в этом подземелье и способах их убийств, Кардинал, наконец, перешла к сути.

— Как насчёт двадцати процентов от всей добычи? Или ты предпочтёшь шмотом и навыками?

«Хм... О деньгах за учёбу и следующей оплате абонеента на игру, благодаря тому парню, беспокоиться не надо, значит, нужно позаботиться о выживании в игре».

— Я возьму либо вещи на мой класс и подходящие по уровню, либо уникальные книги навыков, так же подходящие для меня. Иначе, без меня. Решай.

Серый кардинал несколько минут взвешивала все за и против. Уникальные книги навыков на дороге не валялись. Разбойникам их клана тоже нужно улучшаться. И, как известно, хорошие вещи нужно держать при себе. Но если не будет ВОРона, то риск вайпнуться увеличен, и они могут остаться вообще без некоторых своих вещей. Уилл не мешал ей и рассматривал группу, на случай если девушка согласится.

Через пять минут подошла Катрин, подруга или помощница Кардинала.

— Осталось пять минут.

— Ясно. Спасибо, — она посмотрела на разбойника и ответила: — Я согласна, при условии, что мы отдадим тебе либо две вещи или два оружия рангом не ниже «золота», либо ты возьмёшь одну уникальную книгу, в том случае, если та выпадет. Решай, — девушка не без удовольствия вернула этому выскочке его же фразу. Она любила тыкать чем-то не нравившихся ей собеседников в их же фразы, выражения или поступки.

— Если это всё, на что ты способна, то у меня не остаётся другого выбора... Я согласен, — ответил Уилл, и когда на лице девушки начала появляться самодовольная улыбка, он тут же стер её фразой:

— Тогда плюс ко всему половина золота с добычи, что вы продадите, будет моей. — Что поделать, он тоже был не без греха. Дарить надежду людям, а затем тут же отнимать, было его маленьким развлечением.

Молли с нарастающим шоком смотрела на этого безумного переговорщика. Он и вправду сказал: половину? Он сходит с ума?

— Кхм... Ты, наверное, хотел сказать десять процентов? — вернув себе самообладание, натянуто переспросила Кардинал.

— Точно, я ошибся. Спасибо что заметила, — тут же заговорил парень, но девушка чувствовала, что это фраза вообще не несёт какого-либо раскаяния. И не ошиблась. — Я хотел сказать, что пятьдесят пять процентов мои.

— Ты...

— Шестьдесят.

— Что ты несёшь?!

— О, точно, дурная моя голова, шестьдесят пять процентов.

Молли уже хотела закричать, как поняла, что каждое её слово увеличивает потери их клана на пять процентов.

— Ты невероятно алчный, — выплюнула она. — Будь, по-твоему, пятьдесят на пятьдесят. Я уже жалею о моем предложении взять тебя в команду. И раз у тебя такие расценки, то скажу сразу: ты не получишь ничего, если мы сольёмся, так что в твоих же интересах не отлынивать.

— Эй! Я честный трудяга. Ты мне платишь, я работаю. Все в выигрыше.

— Посмотрим. Время почти пришло. Покажи, на что ты способен.

— По-огоди, — остановил он собравшиеся идти к подземелью девушку. — Мы не обсудили ещё один момент.

Молли развернулась и, будто не понимая, о чем он, недовольно спросила:

— Ну, что ещё?

— Процент с видео. Я думаю, так же пятьдесят на пятьдесят. Это будет справедливо, — улыбнулся разбойник.

Лидер «Азартных костей» сжала зубы от такого нахальства. Она уже передумала видеть эту алчную скотину в своём клане. Сейчас ей было важно, чтобы она не потеряла ещё больше от сотрудничества с этим хитрым разбойником.

— Х-хорошо, — еле выдавила она.

— Ну, тогда в путь, — ВОРон шлёпнул девушку по напряжённым плечам и, развернув лицом к подземелью, подтолкнул ту в сторону Лабиринта потерянных времён.

Глава 72. Лабиринт потерянных времен.

Это подземелье не зря называлось лабиринтом. Дело в том, что в данном инстансе карта просто не работала, заставляя игроков изобретать способы запоминать дорогу. Кто вспоминал «Гензель и Гретель», пытаясь использовать особые камни в качестве маячков. Кто-то словно Тесей использовал верёвку, стараясь не потеряться. Кто рисовал стрелки и высекал следы мечами.

В общем, игроки любым способом старались не потеряться, но всё это никому не помогало. Знаки исчезали, верёвки рвались, камни сливались с землёй и в итоге, всех ждала смерть. Поэтому-то и было чудом, что тот вор смог добраться до босса.

ВОРон получил приглашение от лидера группы, которым, как ни странно, оказался мужчина расы «ящеров» с именем Танги. Какой он выбрал класс Уилл не знал, но у того оружием была кусаригама или по-простому, коса на цепи.

Понаблюдав за разбойником во время боя, и перед тем, как зайти в лабиринт, спросив у него об используемых навыках, он быстро нашёл ему место в рядах милишников. Когда они беседовали, ящер усиленно пытался вспомнить какой-то момент, но оставил эту безнадёжную идею, понадеявшись, что это не столь важно. Почему именно он был лидером группы, ВОРон понял буквально сразу после того, как они зашли в инстанс. Команды, что он отдавал, были грамотными и своевременными.

Укуми теперь сидела на руках девушки хиллера и, судя по её виду, у неё ей нравилось гораздо больше, чем у Серого кардинала.

Сложность подземелья была выбрана самой обычной. Пускай к ним и присоединился ВОРон, но у остальных от этого уровней не прибавилось. Когда игроки перенеслись в лабиринт, перед их глазами вылезло системное сообщение, рассказывающее предысторию этого места, которую Уилл пролистал, особо не вчитываясь.

На этот раз для ориентирования «Азартные кости» выбрали заклинание «метка» на основе алхимической выдержки из травы полумесяца. Заклинание позволяло оставлять метки на любой поверхности, одежде или оружии, и отслеживать их в течение шести часов. А выдержка из полумесяца, напитывала метку природной энергией, позволяя той не исчезать в течение суток. Такую метку нельзя стереть никакой известной на данный момент магией.

Этот способ обнаружил кто-то из алхимиков их клана. Разбойника не стали в это посвящать, говоря, что как только он будет состоять в их клане, то сразу же узнает об этом. ВОРон лишь криво улыбнулся и продолжил вместе с остальными убивать монстров.

Они уже повстречали Духа времени сорок пятого уровня, который обладал навыком отматывать последние события на несколько секунд назад. Чаще всего он использовал его, когда ему наносился очень большой урон. Всё это выглядело довольно интересно. Во время применения этого навыка вокруг духа появлялась вязкая прозрачная сфера, и все игроки, попавшие в неё, в обратном порядке воспроизводили все свои действия.

Но уже не раз, сталкиваясь с подобным мобом, «Азартные кости» выработали действенную стратегию, основанную на тайминге навыка духа и радиусе его сферы. Всё, что было за ней, продолжало двигаться с обычной скоростью, и пара лучников, ожидая конца действия сферы, выпускали в духа свои стрелы, напитанные магией, потому как после применения «обратной сферы» — так игроки прозвали для себя навык монстра, — тот был две секунды уязвим.

Ко всему прочему дух обладал атакой, направленной на одного игрока. Он выпускал такой же прозрачный вязкий шар в тело врага и у того начинали откатываться все имеющиеся активные навыки. Уилл, узнав о таком довольно неприятном эффекте, старался убивать этих духов как можно быстрее. Ведь у него были навыки, которые могли в любой момент спасти

жизнь, и было очень плохо, если бы они снова начали откатываться по несколько дней. Уилл органично вписался в группу и, не споря, выполнял команды лидера. Работу нужно выполнять хорошо.

В запутанных коридорах лабиринта помимо духов времени были такие монстры, как Сеятели смуты, которые использовали дымовые бомбы и хитроумные устройства с разрывающим эффектом, стараясь во всей этой неразберихе кого-нибудь убить.

Ещё были Пересмешники, что накладывали на себя образ одного из игроков во время боя. Окутывая поле боя туманом на несколько секунд, они применяли свой навык, и когда туман рассеивался, перед игроками стояли два идентичных персонажа. Даже имя, уровень и количество здоровья высвечивалось одинаковое. А самое худшее, это то, что у игрока, попавшего под действие этого навыка, не срабатывал чат, и он не мог писать, пока пересмешника не убьют. Но метод борьбы был прост: группы, заранее обговорив сигналы для таких случаев, сразу же узнавали своего.

Вот только на этот раз первой целью стал Уилл, которого забыли просветить на этот счёт. Ящер, увидевший двух ВОРОнов, хлопнул себя по лбу. Вот что он забыл сказать перед тем, как начать проходить лабиринт. Все посмотрели на него и покачали головами. Танги неловко улыбнулся и глянул на Кардинала. Та была спокойна и сейчас, как и остальные, наблюдала за битвой двух разбойников.

Пересмешники были пятидесятого уровня и, по сути, не ровней Уиллу. Тот, немного растерявшись от такой хитроумности монстра, быстро собрался, и после этого пришёл черед удивляться пересмешнику.

«Клон!»

Тело ВОРОна окутало дымка и из него вырвалось два разбойника. Теперь в битве участвовало целых три одинаковых Уилла. Наблюдавшие за этим «Азартные кости», присвистнули. Такого навыка не было в их клане, зато они знали, что такой же или подобный ему, получил игрок из «Армии безликих». Ещё один топ-клан, занимающий на данный момент четвёртое место.

Битва прошла быстро. Настоящий ВОРОн поймал монстра в клещи и одновременно с двух сторон наносил удары в разные части тела пересмешника, пока тот не отвлёкся на проникающий удар в бедро от клона. После этого Уилл метнулся моба за спину и, оглушив того, перерезал ему горло, применив двойную атаку.

●
○ *

Прошёл час.

Отряд игроков проходил через небольшую комнату, убив присутствующего в ней Эхомлота. Этот монстр пользовался своим голосом, словно баньши, и ментально атаковал

противников. Плюс ко всему его голос, отражавшийся эхом от стен, продолжал наносить урон каждому присутствующему. Этот ДоТ отнимал тридцать единиц жизни каждые пять секунд в течение сорока секунд. Сам он выглядел как человек с головой паука с, похожим на лягушачий, резонаторным мешком под ней, а вместо одной пары рук имел три. Его атаки также наносили парализующий эффект, обездвиживая врага на три секунды.

В комнату и из комнаты вели лишь один вход и один выход. Когда вор команды обследовал стены помещения и дальнейший путь на наличие ловушек, группа двинулась вперёд. Уилл оглядывая комнату, снова увидел на периферии зрения мелькнувшую вспышку. Точно так же было, когда он нашёл тайник известного разбойника. Теперь зная, что это, скорее всего, игровой эффект, который имитирует чутье воров и разбойников на тайники и прочее, он отделился от группы и направился в сторону обычной стены.

Молли, увидевшая это, не стала ничего говорить. Этот парень, хоть и вёл себя странно, говорил непонятные вещи и был чрезмерно алчным, всё же всегда имел цель. Это стало понятно после всего увиденного и услышанного до этого. Кардинал, отыгрывающая расу воительниц хаоса и выбравшая класс жрицы, дала команду своим людям остановиться и продолжила наблюдать.

ВОРон тем временем остановился перед невзрачной стеной и, сложив руки за спину, водил взглядом по ней. Что же именно, здесь привлекло его внимание? Вспоминая, как он не сразу обнаружил сундук, молодой человек, не торопясь, осматривал поверхность.

Игроки, столпившиеся сзади, ничего не говорили, так как их лидер молча одобрила его непонятные телодвижения. Хотя большинство как раз понимало, что он, скорее всего, ищет потайную дверь, которую их вор пропустил. Только вот это дело воров, а не разбойников. Неужели он решил, что раз у него выше уровень, то он обязательно что-то найдёт?

Такие дела не для разбойников. Ведь у воров для этого имеется специальный навык для поиска секретных дверей и тайников. Он так и назывался «Поиск секретов». А каждый раз, находя их, они получали бонусы к удаче и повышению эффективности этого навыка.

Первый ранг увеличивал возможность обнаружить секреты на 3%. И сейчас у их вора эта характеристика была в 16%, благодаря найденным до этого ловушкам тайникам и прочему. Максимальным значением было 100%. Они не знали, что у разбойника она была уже 25%...

В тишине прошло около пяти минут. И когда все уже начали дёргаться, ВОРон присел и, что-то нажав на полу, отошёл назад. Комната легонько содрогнулась, и стена перед ним, словно иллюзия, начала растворяться.

Глава 73. В поисках выхода.

Стена растворилась, но никто не сделал ни шага. Даже ВОРон отошёл и ничего не предпринимал. За ней, в небольшой комнатке, прямо в воздухе, висело чёрное око диаметром около метра. Его красный зрачок в виде пентаграммы бешено вращался и ни на секунду не останавливался. «Идентификация».

Иллюзорное око (Источник).

— Скажите, что вы такое раньше видели, а? — Уилл обратился к своим попутчикам, но их удивлённые лица говорили сами за себя. — Ясно, тогда извините, я на секунду.

Разбойник подошёл к оку поближе и ещё раз внимательно осмотрел его.

— У кого-нибудь навык распознавания достиг уровня выше ученика?

— Ха! Нет, конечно. Для его повышения нужно найти либо чрезвычайно редкую книгу, либо применить распознавание чуть ли не десять тысяч раз, — ответил кто-то из парней.

— Ясно, значит, не я один вижу только имя. Тогда...

Уилл молниеносно взмахнул кинжалом и вонзил прямо во вращающийся зрачок. Всё подземелье будто трянуло, и по земле прошла вибрация как от землетрясения. Висевший глаз, так же, как и стена до этого, начал таять и всего на мгновение, перед тем как исчезнуть, на его месте появился висящий на цепях худой мужчина. Когда он исчез, перед всеми появилось сообщение.

Вы уничтожили 1 из 6 источников, наводящих иллюзии на лабиринт.

Уничтожив остальные, вы сможете найти выход.

— Так вот в чем была проблема?! — почти синхронно воскликнули «Азартные кости».

— Вот почему все метки и способы найти выход исчезали или становились негодными. Мы с самого начала шли по неверному пути, — задумчиво проговорила Кардинал. Затем она посмотрела на осматривающего комнатку иллюзорного ока парня и спросила: — Ты сможешь найти остальные?

— Не уверен. Это не работает по желанию. А осматривать каждую стену у нас не хватит времени. Так что будем надеяться на удачу, с ней у меня, кстати, довольно неплохо, — усмехнулся разбойник: — Кстати о ней.

Уилл прошёл к задней стене комнаты и открыл едва заметную дверцу. Внутри оказались старые страницы, которые уже давным-давно пожелтели. Было удивительным, что они не рассыпались прахом в руках. А также там нашёлся браслет.

«Дневник Висарота» (Первые страницы)

Описание: Старый дневник некогда знаменитого мага иллюзий.

« Браслет миража »

Ранг: Золото

Требования: Кудесник.

Глянув на требования, Уилл попытался вспомнить, а был ли такой класс при входе в игру.

— Что там? — лидер клана подошла, разглядывая вещи в руках парня.

— На, глянь, — он протянул ей браслет. — Я вот не совсем помню, хотя чуть ли не наизусть выучил список классов. Скажи, там разве было что-то подобное?

— М-м-м... Нет, это не класс... — Молли улыбалась от уха до уха. — Кажется, это скрытая специализация! Осталось только узнать, как её получить. Чёрт возьми, это же уникальная находка! — И, сказав это, тут же осеклась, глядя на осклабившегося разбойника.

«Да чтоб тебя, Молли, соберись!» — девушка мысленно себя обругала. Она только что дала ВОРону ещё одну возможность нажиться за счёт их клана.

— Ты же не планируешь разболтать об этом, как только мы выйдем? — зная, что этот вопрос был очень и очень наивным.

— Ну что ты-ы... — Уилл замахал рукой, при этом продолжая широко улыбаться. — Мы же всегда можем договориться о молчании, верно?

— Эх... Как же я тебя ненавижу, — вздыхая, тихо ответила Кардинал.

•
○ *

Прошло ещё три часа, и за это время они, с помощью чутья разбойника, смогли найти четыре иллюзорных ока. Каждый раз после уничтожения, на их месте проявлялись разные люди. Они не знали, что это значит, но эта тайна скоро должна была раскрыться. ВОРон, да и все остальные, уже поняли, что у разбойника имеется нужный процент от характеристики поиска тайников и секретов для этого инстанса.

В каждой комнате Уилл находил последующие страницы дневника Висарота. Они шли не по порядку, что означало, что они несколько раз проходили нужные комнаты. Пока он был не собран, прочитать его было невозможно. Буквы на страницах разбегались и плавали. Заклинания иллюзий тут были повсюду.

Уничтожая источники, группа игроков обнаруживала, что лабиринт менялся. В нём становилось всё меньше и меньше разветвлений и тупиков, и он превращался почти в прямую. Ящер продолжал всех вести по коридорам и помещениям, но всякий раз останавливался, как только ВОРон давал знак.

Вот и сейчас, увидев, что разбойник махнул рукой, Танги остановил отряд, и все стали ждать открытия последней комнаты. На поиск кнопки обычно уходило примерно пять минут. На этот раз она оказалась справа от него, прямо на стыке стен. Парень нажал её и, подождав, когда стена отворится, не торопясь прошёл к оку и привычным жестом вонзил клинок в

зрачок.

На этот раз всё задрожало основательно, и эта дрожь не прекращалась минут пять. Эхом раздавался протяжный стон. Забрав из тайника последние страницы вместе с поясом кудесника, они в итоге нашли целых две вещи из сетевого набора золотого ранга.

Группа вышла из комнаты и увидела последние движения стен, которые образовали длинный прямой коридор, в конце которого находились огромные ворота. «Азартные кости» давно уже поняли – то, что видел тот вор перед смертью, не было боссом подземелья. Скорее всего, он попал в какую-то ловушку, отвлекшись на эту иллюзию, потому и не понял, как умер.

— Неужели мы это сделали? — восхищённо проговорила какая-то девушка.

— Тихо! — строго прервал её Танги. — Не время расслабляться. Идём оговорённым строем, как и раньше.

— Я бы на вашем месте немного подождал, — привлекая к себе внимание, сказал разбойник.

— Что такое? Есть что-то ещё, что мы упустили? — спросил его ящер.

— Ну, для начала нужно прочесть вот это, — Уилл помахал уже целым дневником. — Я понимаю, что это не пойми какая ваша попытка покорить лабиринт, и вы готовы бежать вперёд, но здесь, — он снова ткнул пальцем в дневник, — вполне возможно найти информацию о том, что нас ждёт за дверьми.

— Хм... Мы и вправду долго пытались пройти этот инстанс. Спасибо, что остановил, — ответила за всех Молли. — Читай, мы подождём.

Ворон, тут же усевшись на землю, приступил к чтению.

«Меня зовут Висарот. Я кудесник от рождения. Редкий дар, что я получил, позволял мне творить иллюзии и миражи, вкладывая в головы окружающих всё, что придёт мне на ум. Но, выращенный в простой семье, я не был злым и хотел лишь отплатить своим родителям за доброту. Я начал устраивать шоу и стал известен на весь этаж. Мои родители больше не знали трудных будней и были счастливы. Как и я...

Но в один день всё изменилось. Жадные люди, что захотели использовать мой дар для угнетения народа и обогащения за счёт краж и смертей, похитили моих родителей и заставили меня делать ужасные вещи. Я знаю, что родители скорее согласились бы умереть, чем видеть, как их сын творит зло. Я хотел, чтобы они оставались живы, и между жизнями отца и матери и жизнями незнакомцев я выбрал второе. Эти твари предупредили меня, что если я направлю на них свою магию, то их поделники убьют моих родных, поэтому, сжав зубы, я потихоньку очернял свою душу.

Полгода спустя я смог ненавязчиво заглянуть в мысли одного из этих ублюдков, которые

отмечали удачное дело и были пьяны. Оказалось, что моих родителей убили сразу, как только похитили. В ярости я запер их в пещерах, посадив в разные комнаты, а для желающих их спасти, придумал лабиринт, который активировался бы сразу, как только кто-то войдёт.

И теперь, став источниками моей магии, их души постепенно будут исчезать, превращаясь в ничто. Моя месть будет длиться веками. Они, должны страдать так же, как страдала моя душа!»

Вы узнали об уникальной специализации. Для того, чтобы изучить её, необходимо иметь любой магический класс и не иметь специализации.

Внимание! Эта специализация единственная в своём роде и доступна только при прочтении данного дневника.

«Хм, никакой информации о том, что ждёт нас впереди, но зато прекрасная возможность довольно неплохо подзаработать... Хе-хе-хе. Свиток, что перенёс меня сюда, действительно послан удачей».

Глава 74. Кудесник.

Увидев, что разбойник закончил чтение, и широкая улыбка растягивает его лицо, Серый кардинал мысленно пожелала себе удачи и поинтересовалась.

— Нашёл что-то интересное?

— О-о, тебе это понравится. И для того, чтобы мне не пришлось в одиночку заниматься тем, что находится по ту сторону ворот, после того как я вас убью в порыве жадности, нам нужно обговорить это наедине.

Игроки ощерились доставаемым оружием, и, сами не зная, чего ожидать, приготовились к бою с разбойником.

— А ну успокойтесь! — прикрикнула девушка, оглядывая игроков: — Вы внимательно слушали его или совсем лишились мозгов? Стойте здесь.

— Хороший лидер. — Одобрительно кивнул головой ВОРон. — Давай не будем с этим затягивать.

Молли с каменным лицом подошла к парню. Ей не нравилось, что приходится идти у него на поводу, но здесь и сейчас он и вправду мог себе это позволить. К тому же без него они уже давно умерли бы один за другим. Бесконечно бродить по коридорам без выхода очень сложно. Кто-нибудь бы допустил ошибку и здравствуй вайп.

— Что там у тебя?

Уилл кратко рассказал ей об истории и о свойстве журнала. Лицо девушки поразили нервный тик от разъедающей несправедливости. Её щека начала дёргаться, и она только после

нескольких глубоких вдохов, наконец, успокоилась.

— Понятно. Так как тебе это книга без надобности, ты предлагаешь её купить?

— Это очевидно.

— И что ты хочешь? — выдавливая в очередной раз так надоевшую ей за сегодня фразу, спросила Молли. За этот день она спрашивала об этом чаще, чем все последние два года.

— Хм, я хочу как можно больше уникальных навыков, но у вас их, наверное, очень мало. Кстати, сколько их у вас? — будто случайно обронил ВОРон.

— Мало, — холодно ответила воительница хаоса. — Самим не хватает.

— Тогда я даже не знаю, что у вас попросить... — Тут он подумал о кое-чём. — Скажи, а у вас в хранилище есть какие-нибудь неопознанные предметы? Реагенты там, ингредиенты для крафта и что-нибудь подобное?

— Не идентифицированные? Хм... погоди. Спрошу у своих, — она отписалась в чат гильдии и уставилась на ВОРона: — Я вот понять не могу, почему ты на всем пытаешься заработать? У тебя мало денег?

Парень тут же стал серьёзным, и вокруг него словно мгновенно сгустилась тяжёлая аура.

— А у тебя их много? — злым шёпотом спросил он, сузив глаза.— Хотя будь у тебя их мало, ты бы не задала такой дебильный вопрос. Судя по всему, ты из этих богатых детишек, верно? Мой ответ, поверь, ты не захочешь услышать. А теперь давай помолчим и подождём ответа. Идёт?

Поражённая столь явными переменами после одного вопроса, девушка кивнула, не решаясь больше о чем-то спрашивать.

Да, она была с рождения обеспеченной и никогда не задумывалась о том, как живут бедные люди. В её голову эта мысль просто никогда не приходила. Круг общения с самого детства сводился к таким же обеспеченным людям, вплоть до самого колледжа.

Пусть она и зарабатывала на играх большие деньги, но это было скорее увлечением. Молли не собирала с мира по золотому и играла в своё удовольствие, попутно получая за это бонусы. А являясь симпатичной и богатой девушкой в реальности, и также лидером топ-гильдии в игре, никогда не получала в свою сторону таких отрезвляющих проповедей.

Она отошла в сторону и непроизвольно начала думать о целях этого парня.

«Играть только ради денег? Не наслаждаясь, как она и её друзья, прекрасными и волшебными мирами. Заходить в игру, словно идти на работу... А есть ли в её клане подобные ему люди? И сколько таких находится в мире “Восхождения”?»

От таких депрессивных мыслей её отвлекло сообщение о том, что в их хранилище есть несколько не идентифицированных предметов, но это не ингредиенты.

— Э-эм, извини за прошлый вопрос... — начала Кардинал. — В общем мне ответили.

— Проехали. Что у вас есть?

— Два меча, один шлем, перчатки и... погоди, что это ещё за шутка? — нахмурилась девушка.

— Что такое? — заинтересовался Уилл.

— Мне написали, что ещё имеется голова... гхм... голова женщины. Каменная. Я сейчас уточню.

Через несколько минут ей подтвердили наличие каменной головы, и это была не голова медузы горгоны. С такой пометкой отписался заведующий хранилищем клана гном.

— Хм... — ВОРон пытался понять, стоит ли брать ещё одного кота в мешке, меняя на козырь в его руках или же нет. — Поступим так. Пока журнал будет у меня. Если вы умрёте, я подожду вас возле входа. Будешь возвращаться сюда, приходи с этой головой, если же мы выйдем живыми, то пускай её тебе перешлют. Я хочу глянуть на неё.

Девушка посмотрела на него и, решив, что этот не обманет, согласилась с его предложением.

— Ну, раз мы всё решили, давай закончим начатое. — Встав с земли и отряхнув штаны, ответил ей разбойник.

...

Группа игроков осторожно продвигалась по коридору. Огромные ворота становились всё ближе и ближе. Когда оставалось метров десять, все наконец смогли разглядеть их.

Врата не были плоскими. Они были объёмными и изображали пасть страшного чудовища. А вот в самой пасти, чёрной, словно непроглядная ночь, как раз и виднелись створки высоких дверей. Эта пасть казалось настолько живой, что прежде чем войти внутрь, стоило хотя бы раз подумать.

Уилл стоял перед этими чудными вратами и пытался узнать, есть ли тут ловушки или нет. Двадцать минут тянулись для ожидающих игроков словно час. Наконец, решившись, ВОРон ступил в пасть и медленно двинулся к дверям.

— Кто-нибудь наколдуйте света, — попросил разбойник. — Не видно же ни черта.

Сфера, освещающая пространство перед ним, появилась над головой. Парень тут же увидел дверной молоток, как в старинных замках и, недолго думая, оповестил хозяина о своём

приходе. Двери без ожидания распахнулись, не издав ни звука.

Внутри, в отличие от входа, было светло. Перед игроками, входящими друг за другом открылась уютная картина. Хоть ворота снаружи и выглядели большими, сама комната занимала не много пространства. Посреди неё стояло два гроба, и возле них на стуле сидел молодой человек, который, облокотившись на один из гробов, вроде как спал.

ВОРон тут же повернулся к ним и сразу предупредил, чтобы никто не вздумал применять «осмотр», пока этот человек не нападёт. Говоря это, он посмотрел на Кардинала и на Танги. Ящер и воительница хаоса кивнули.

Когда все зашли, ворота закрылись, и одновременно с этим, молодой человек поднял голову. Он обернулся к ним и в его пустых глазницах сиял слабый красный огонь.

— Кто вы? — голос будто доносился из пустоты времён, далёкий, но близкий. Тяжёлый и лёгкий одновременно. Он освежал мысли, но заставлял сердце бешено стучать. Противоречивый и в то же время способный заставить верить всему сказанному. Была ли это магия или просто сила существа, сидящего перед ними?

Маги и воины готовы были в любой момент начать атаковать хозяина, но вперёд вышел ВОРон. Молли тут же сделала всем знак быть начеку, но ничего не предпринимать пока разбойник ведёт разговор.

Незаметно он стал лидером в подобных ситуациях, ведя группу за собой. Они не знали, как так вышло, но Уилл встречал слишком много сильных и таинственных персонажей. Поэтому можно было с уверенностью сказать, что он был опытней в подобных ситуациях.

— Мы не пришли спасти твоих врагов. Ты, наверное, не знаешь, но снаружи прошло очень много времени.

— Я не спрашивал, что вы здесь делаете... Кто вы? — Молодой человек продолжал сидеть, глядя на непрошенных гостей.

— Мы посланники небес. Авантюристы. Искатели приключений. Смысл от выбранного названия не меняется.

— Хм... Я... А кто я?

— Ты?.. — ВОРон на мгновение замер. А парень-то оказывается не только в шаге от могилы, но ещё и с амнезией. — Ты знаменитый когда-то маг, чьё имя знала каждая собака на этаже. Знаешь, лучше почитай свой дневник. — ВОРон не спеша подошёл к кудеснику и протянул ему свою находку. Это было рискованно. Висарот мог вспомнить свою злобу и атаковать их, не пытаясь даже узнать, что к чему.

Молли, увидевшая как он отдаёт дневник, побелела и ошарашено смотрела на разбойника.

«Что эта сволочь творит?!» — мысленно кричала она, с трудом себя сдерживая. Её трясло, и

она до посинения закусила нижнюю губу, чтобы не заорать на этого идиота.

Тем временем, слабый огонь в глазницах Висарота начал разгораться всё ярче и ярче. Он вспоминал и прямо на глазах наливался силой. Его немощный образ исчез, и молодой человек предстал перед ними в самом расцвете сил.

— Теперь я вспомнил, — его голос сейчас звучал как обычный и не внушал трепета перед неведомой силой. — Повтори-ка ещё раз, кто вы?

— Мы посланники небес. Авантюристы. Искатели приключений.

— Посланники небес? Это ещё что такое?

— Мы призваны в этот мир для его объединения. Не по своей воле, а силами, что выше любого из нас.

— Я сам являюсь силой, что выше вас. Ты хочешь сказать, что это я вас призвал?

— Эм... А ты не помнишь? — ВОРон выразил полное удивление. Сам не понимая, чего хочет добиться, он начал очередную игру с превосходящим его противником.

Уилл уже понял, что любой ИИ ведёт себя согласно отведённой ему роли при встрече с посланниками небес, и только от игроков зависит результат этих встреч. После своей инициации игроками, они уже продолжают познавать этот мир сами.

У них нет доступа к интернету. Они не могут закачать в себя терабайты информации и начать революцию. «Император» этого не позволит.

Они развиваются, наблюдая за своим окружением, и для них этот мир является родным. Все их возможности они честно считают своими. Их прошлое, это то, что они когда-то, по их мнению, пережили и так далее.

— Ты хотел, чтобы мы отыскали твоих врагов ещё в те далёкие времена, прежде чем засесть в этой комнате, оплакивая родных.

Слушавшие этот диалог «Азартные кости», впали в ступор.

«Что творит этот безумец?!» — такие мысли были почти у всех.

— Кхм... — кудесник схватился за подбородок пальцами правой руки, подперев её локоть левой. — Я не помню этого, но даже если это правда, то где же тогда доказательства их смерти?

Висарот нахмурился, оглядывая ВОРона.

— Прости, после их убийства мы сразу пошли сюда, но попали в ловушку лабиринта, устроенного тобой для союзников тех ублюдков, что ты здесь заточил. В итоге прошли

десятилетия, мы плутали и не могли найти выхода. Тогда, освободившись от ненужных вещей, мы стали запасаться мясом здешних монстров и...

— Монстров? — удивлено вскинул брови молодой человек. — Я не запускал сюда монстров. Что здесь творится?

— Я же говорю, прошло много времени, и они заполонили твой лабиринт. В итоге для своего выживания мы ели их мясо и, ты прости, но чтобы узнать, жив ли ты, нам пришлось убить тех подонков, что ты заточил.

— Убить?! — глаза кудесника запыхали. — Как вы посмели их убить?! Я для этого вас вызывал?! Эти! Должны были мучиться до скончания веков. Плевать, что вы сделали с остальными, но убить этих?! — В его руках начала конденсироваться какое-то заклинание, но Уилл тут же остановил его.

— Нам пришлось. Но мы не убили их просто так. Наши маги мучили их десять дней и ночей, запуская к ним в желудок муравьёв и крыс, пятки жгли огнём, а со спины сдирали кожу. Чтобы перечислить все пытки не хватит и дня, — слегка склонив голову, произнёс разбойник, надеясь, что это хоть немного удовлетворит мага, стоявшего перед ним.

— Так много пыток? — удивился, смягчившись, молодой человек. — А я, как дурак, просто подвесил их на цепи. Не хватало мне в этих делах опыта...

— Если у тебя появятся ещё враги, дай знать, и мы обязательно поделемся с тобой всеми пытками, что знаем, — усмехнулся ВОРон.

— Ясно. Жаль, что я этого не видел, — покачал головой Висарот.

— Так как наше задание выполнено, хоть и спустя много лет, ты обещал нас вознаградить, — Уилл сделал контрольный выстрел.

— Контракты — дело святое. И что я вам обещал?

— Тебе придётся поверить нам на слово, так как вместе с трупами тех мерзких исчадий ада, что убили твоих родных, нам пришлось пустить бумагу на костёр. Сырое мясо здешних монстров есть совсем не хотелось, — грустно покачал головой парень.

— Что ж, у меня тоже ничего не осталось. Да если и осталось, я не помню куда положил. Так и что же я вам обещал по договору?

ВОРон широко улыбнулся.

— Мне, как командиру отряда, ты обещал два уникальных навыка, а моим людям свой дневник на память для их потомков, и каждому что-то из своей коллекции вещей и оружия.

— О как? А не много ли я вам обещал?! — насупился кудесник.

— Висарот, не буду лгать, но ты тогда был в ярости и вообще хотел нам чуть ли не королевство подарить, но мы благоразумные люди, не стали наживаться на твоём горе.

— А-а... Я мог, я мог, наверное... — покивал головой Висарот.

— Ну, так что, пора отплатить нам за добро?

— Хотя я и не помню о нашем договоре, но, благодаря тому, что вы избавили этот мир от таких подонков, я выполню его условия. Я, конечно, тоже много зла совершил, но думаю, пора выйти из этих пещер и очистить свою душу.

— Да, так и сделай. Но сначала рассчитайся с нами, — разбойник нетерпеливо подталкивал кудесника в нужное русло разговора.

— Хорошо.

Системное объявление! Внимание! С этого момента инстанс Лабиринт потерянных времён больше не имеет босса. Благодаря клану «Азартные кости» и Белому ВОРону Висарот покидает свои владения и отправляется лечить свою душу. Теперь вы можете встретиться с ним в совершенно неожиданных местах.

Глава 75. Каменная голова.

Такое объявление появилось перед всеми игроками третьего этажа. Давно слившиеся Фортуна и остальные кланы читали это объявление и скрежетали зубами. Это что же должно было произойти, чтобы вместо убийства босса инстанса(!), тот пошёл гулять по миру?

Алый берсерк лишь покачал головой и посмотрел в сторону подземелья. Теперь рейтинг его врага поднимется и начнёт угрожать их позиции.

Но больше всего в шоке пребывали сами «Азартные кости». Их рты синхронно раскрылись, так как они не могли даже в страшном сне представить, что всё закончится именно так.

Каждый из них получил по тридцать очков влияния и титул «Подручный дипломата», прибавляющий +4 к интеллекту и +6% к шансу получить скрытое задание!

— Лидер? — Подруга Молли, прочитавшая сообщения, смотрела на этого парня и продолжила: — Я не знаю как, но теперь я поддерживаю тебя в желании заполучить этого игрока для нашего клана. Провернуть такое с боссом подземелья?! Да кто бы мог подумать, что такое вообще возможно?!

— Ага, — ответила Молли, всё ещё осмысливая произошедшее прямо на её глазах. — После нашего видео я могу представить, что будет твориться во всех данжах. Некоторые, наверняка, начнут разговаривать с жуками, червями и прочей живностью, пытаясь их убедить, что они пришли с миром. Ах-ха-ха...

Девушка негромко рассмеялась, представив такую картину.

— Нет... ты представь... ах-ха-ха, эй жук, я пришла с миром! Тьфу, — воительница аж поперхнулась от смеха.

Остальные тоже начали широко улыбаться, представляя подобное. После их видео в сети появится куча эпичных роликов с провальными переговорами. То, что совершил здесь ВОРон, должно, наверное, войти в учебники игр. Парень моментально прочёл ситуацию, на ходу изменяя свою речь и подстраиваясь под собеседника. Всего лишь немного полученной информации из дневника, и разбойник вылепил правдоподобную историю. Кто бы ещё был способен на такое?

А Уилл тем временем читал о своих неожиданных бонусах.

Поздравляем! Вы первый, кто изменил правила игры. Теперь каждый будет думать, не упускает ли он шанс получить что-то бóльшее. Может тот, кто стоит перед ним, не обязательно враг, и не сто́ит сломя голову убивать его огнём и мечом .

Вы получили титул: « Дипломат » .

+13% к шансу получить скрытое задание;

+10 к интеллекту.

Вами получен навык:

« Лжец»

Ранг: Уникальный

Активный навык : Ученик

Описание: Позволяет внушить NPC или любому разумному монстру одну мысль длиной не больше пяти слов.

Затраты: 50 очков влияния.

Перезарядка: Мгновенно.

Ограничения:

- 1) Этот навык нельзя использовать дважды на одном и тоже NPC или разумном монстре;
- 2) Выбранному собеседнику нельзя внушить мысль о самоубийстве;
- 3) Нельзя заставить выбранного собеседника отдать самую дорогую для него вещь;
- 4) Нельзя заставить выбранного собеседника поступиться своими принципами.

«Очередной навык с бешеными затратами, а где его использовать, ума не приложу».

Опыта никто не получил, но все и без того были довольны, когда кудесник каждому отдавал что-то из своих вещей. Уилл видел, как блестяли глаза каждого из них. Видимо то, что они получили, было очень неплохим. Но сейчас он гнался за усилением своего персонажа, а не за вещами, так как ему предстояло ещё встретиться с загадочным колдуном на его этаже, про которого он, признаться честно, порой совсем забывал.

Наконец настала его очередь. Кудесник подошёл к нему и достал две маленькие книжки, которые отличались от виденных ВОРоном ранее.

— Держи. Я не знаю, подойдут они тебе или нет. Но договор был просто на два уникальных навыка, а не подходящие именно тебе. Да и нет у меня на заказ. Я же всё-таки маг.

Книга навыка : «Иллюзорные врата».

Ранг: Уникальный

Активный навык : Ученик

Описание: Позволяет перенести врага или друга в небольшой мир, заточив того на два дня. Там, где врата будут открыты, там и появиться заключённый. По истечению срока, заключённый сам вырвется на свободу. Будьте осторожны. Нельзя заключить врага выше вас на 20+ уровней.

Затраты: Заточить и освободить: 700 энергии

Перезарядка: 5 дней.

Ограничения: Айкал.

Книга навыка : «Щелчок пальцев».

Ранг: Уникальный

Активный навык : Ученик

Описание: Создаёт звуковую волну, проникающую прямо в мозг цели и накладывает 10-секундное оглушение, +30% шанс вызвать панику, из-за которой враг начнёт бежать от вас как можно дальше.

Активация: Щелчком пальцев.

Затраты: 100 энергии.

Перезарядка: 20 минут.

— В любом случае я благодарю тебя. Ты честный и самое главное хороший работодатель. Если случится что, я всегда помогу тебе. Только позови.

— Буду знать, посланник.

Ваши текущие отношения с кудесником Висáротом:

24/200 — дружелюбие.

— Так как нам по пути, позволь тебя проводить.

— Хорошо, я только попрощаюсь с родителями.

Молодой человек с пустыми глазницами, но ярким красным пламенем в них, подошёл к двум гробам.

— Простите меня... Я был плохим сыном, но я обещаю – зло будет наказано. Теперь это мой крест. Я искуплю все совершенные мною когда-то злодеяния. Клянусь!

Перед каждым присутствующим появилось системное сообщение.

Внимание! Вы стали свидетелем клятвы кудесника.

Предупреждение: Если Висáрот во время своих путешествий увидит вас за недобрым делом... Спаси вас Всевышние.

— Что ж, пора мне увидеть свет.

Все только сейчас поняли, что действительно изменили этот мир. Такой маг, путешествующий по земле и творящий добро, станет костью в горле многим игрокам, задумавшим устроить ПК или ограбить местное население.

Группа игроков и NPC двинулись на выход.

— П-с-с, — Молли отчаянно привлекала внимание ВОРона, и тот наконец услышал её.

— Что случилось, и что это за позывные? Ты забыла, как меня звать? — улыбнулся Уилл.

— Я не хотела привлекать внимание кудесника, — надулась девушка.

— А так, ты прям в скрытном режиме меня позвала.

— Я... э-э... Не важно. — Воительница хаоса нахмурила брови: — Лучше скажи, ты сможешь убедить его взять в будущем нашего мага в ученики?

— Нет, и даже пытаться не буду, я и так по тонкому льду ходил. Да и не будет он ждать, когда ваш маг станет пятидесятого левела. Ты же сама слышала, он по миру будет

путешествовать.

— Ну, попытаться стоило, — вернула она сказанную им до всего этого фразу.

— А кто ж спорит, — Уилл улыбнулся, и вдруг идущий перед ним кудесник резко остановился и повернулся, глядя на одного из дд'шников.

— Тебя не учили, не совать нос не в свои дела? — Голос молодого человека сразу напомнил, что перед ними совсем не безобидный парень: — За своё неумное любопытство исчезни.

Перед парнем открылись ворота, и его засосало прямо в них.

«Неужели, иллюзорные ворота?» — подумал Уилл.

— Что произошло, Висáрот? — спросил он у мага.

— Он посмотрел на то, на что не стоило смотреть, — пробурчал кудесник. — Не бойся, я пока его не убил, так, помучаю немного взаперти, а потом выброшу где-нибудь в пустоши.

— А, ну тогда всё хорошо. Я бы на твоём месте убил его, — поняв, о чем говорил маг, признался разбойник.

— Да нет, я же клятву дал только что, ты сам слышал. Без веских причин, зачем мне это делать.

— Жаль, честно жаль. Погоди... Может, я его за тебя убью?

— Хм... Ну, так я свою клятву не нарушу... Так что будь добр.

Тут же из воздуха появился ошарашенный воин и, не успев понять, что же произошло, получил три удара и улетел на перерождение.

— Спасибо. Ты и правда, можешь помочь в любой ситуации.

— Так я же слово дал, — ухмыльнулся разбойник.

Ваши текущие отношения с кудесником Висáротом 79/200, дружелюбие.

Остальные смотрели на этих двоих и ничего не говорили. «Азартные кости» поняли, что их товарищ нарушил обещание не идентифицировать кудесника, за что и поплатился. А если бы этот идиот сделал это до того, как Висáрот произнёс клятву? И вот ещё вопрос. На чьей бы стороне стоял ВОРон? Он вполне мог убивать и их, помогая магу.

....

Наконец выйдя из пещеры, Уилл и остальные попрощались с кудесником, и тот пошёл странствовать и наказывать зло.

...

— Что ж, деньги скинешь мне на почту, а голову показывай сейчас.

— Как и договаривались, — ответила Кардинал.

Пять минут спустя ВОРон разглядывал человеческую женскую голову. Каменную.

« Голова (???)»

Описание: ???

Для идентификации данного предмета, требуется идентификация ранга гранд мастер.

— Я беру её. Если найдёте что-то подобное, дай мне знать. Обязательно, — он чувствовал, что за этой головой кроется очень хороший бонус. А кому дать распознать он уже знал. Дальтаро.

— А если не дам знать? То, что? — усмехнулась Молли.

— Я что-нибудь придумаю, и это «что-нибудь» вам очень не понравится... — Всё так же разглядывая до безумия реалистично сделанную каменную голову, не задумываясь, ответил разбойник. — Что ж, я на выход. Жду деньги. Ах да, и ещё. Бонусы для каждого из вас в виде оружия и вещей — мой подарок, но с вас будет одна услуга в будущем.

— Я подумаю над этим, — не торопясь давать ответ, сказала Серый кардинал. — Кстати, наше предложение о рекламе нашего клана, всё ещё в силе. Ты согласен?

— Точно! — воскликнул Уилл. Он чуть было не нажал выход из игры. — Кидай мне приглашение.

Клан «Азартные кости» приглашают вас в клан.

— А теперь золото.

— Держи, — она и не думала сердиться, их клан это вполне устраивало. Но после прощальных слов ВОРона захотела его разорвать.

— Учти, это недельное соглашение. Пока.

....

Бонусный отрывок.

— Так, а это кто? — Кудесник недоуменно уставился на маленькую жрицу.

— Это наша главная жрица. Она не может разговаривать, так как связана клятвой с

природой.

— Ты что несёшь, человек?! — завопила своим колокольчатым голоском Укуми. — Не смей врать хотя бы про меня! Твоя история ужасна! Я за километр чувствовала твою ложь. Если бы я могла говорить, я бы всё рассказала про тебя, наглый обманщик.

— Да тихо ты, неужели не хочешь, чтобы тебе подарили какую-нибудь красивую вещь? — приблизив к ней лицо, проникновенно заговорил Уилл.

Та захлопала глазками.

— Прямо красивую-красивую? — Её зрачки заблестели, словно отражая мерцания красивой вещи, которую она уже мысленно получила.

— Конечно. Поэтому помолчи и слушай.

— Выпроси самую лучшую, человек! — тут же приложив маленькие ручки к груди, ответила Укуми.

— Не бойся.

..

— И чем же мне её вознаградить? — Висарот задумался.

— У тебя есть в коллекции какой-нибудь большой драгоценный камень, в котором ты не особо нуждаешься? Ну, или не драгоценный — самое главное блестящий, — наклонившись к его уху, спросил ВОрон.

— Хм... Было что-то такое. Сейчас. — он сделал несколько пассов руками, после чего перед ним появился небольшой камень огранённого изумруда зелёного цвета.

— Сойдёт?

— Да-да.

— Вот, жрица, это тебе.

— Я даже не подозревала до этого момента, что хочу именно такой камень! — восторженно обнимая драгоценность и чуть ли не пуская слюни, прошептала взрослая и умудрённая жизнью женщина...

Послесловие.

Спасибо, что дочитали первый том. Вы большой/-ая молодец! Если вам понравилось, то не забывайте поставить лайк.

Если удовольствие получаемое в процессе чтения выше как минимум 50% по шкале восторга, то можете отблагодарить автора наградой или сделать нечто большее и подписаться на <https://boosty.to/leach23>.

Помните, что ваше внимание, будь то лайки, награды или комментарии подгоняет писать продолжение!

В общем, надеюсь вы продолжите читать мои книги.