

Усевшись на свой трон, Прайд на мгновение задумался, прежде чем заговорить. Остальные молча ждали, предвкушая его ответ.

"Прежде всего, прета, сколько раз я должен напоминать тебе, чтобы ты обращался ко мне по настоящему имени? Хватит уже этих греховных имен", - поддразнил Прайд прету, прежде чем приступить к обсуждению их ситуации.

"Что касается нашего положения, то, похоже, после гибели от рук обитателей царства мы каким-то образом оказались здесь, в этой неизвестной среде", - повторил Прайд.

"Как первый из нас, кто пробудился, - продолжил он, - я могу сказать по своему опыту, что этот мир сильно отличается от нашего предыдущего".

Однако в этот момент одна из фигур Колосса напомнила,

"Кхм, между нами всего десять минут разницы", - прозвучало покашливание, подчеркивающее относительно короткий промежуток времени.

"Как все это произошло, неизвестно даже мне, как и вам", - продолжил Прайд, обращаясь к их общей неуверенности.

"Тогда, Инкар, что нам делать с этими людьми и тем, что они говорят?" - спросила его другая фигура среди них.

"Я тоже не знаю, что с этим делать, - ответил Инкар (Гордость), - нам всем нужно время, чтобы прийти к какому-то выводу. И если мы действительно находимся в новом мире, думаю, было бы неплохо распределить полномочия по этим вопросам, как это было в предыдущем".

"Но у нас есть еще один вопрос, не так ли?" Инкар перенаправил дискуссию, переключив свое внимание на одну из фигур. Одновременно с этим остальные тоже обратили внимание на фигуру, на которую он смотрел.

Речь шла о фигуре, которая скрывала свое лицо за безликой маской.

"Если я правильно помню, в предыдущем мире нас было только шестеро, а не семеро. Но теперь нас семеро", - заметил Инкар.

"Не собираешься ли ты представиться нам?" - спросил он, побуждая фигуру в маске раскрыть свою личность.

Фигура, скрытая маской, медленно подняла голову, устремив взгляд на Икара и остальных. Их взгляды были острыми, как острое ножа, и внушали чувство тревоги. Каждый из них смотрел с нетерпением, ожидая его ответа.

["Кто я... что ж, это довольно сложный вопрос", - подумал человек в маске, мысленно возвращаясь к событиям, которые определили всю его жизнь.

В 2154 году в мире появилась массовая многопользовательская онлайн-игра "Realm of Avlora". В мгновение ока она стала одним из игровых гигантов века, собрав огромное количество игроков по всему миру.

Это была игра, которая ткала гобелен из чистой фантазии, предоставляя игрокам огромную

свободу и бесконечные возможности для развития персонажей.

Игровой мир представлял собой обширную карту, состоящую из множества царств, каждое из которых возглавлял Владыка царства, отвечающий за выполнение центральной квестовой линии.

В каждом царстве таился грозный противник, известный как Угроза царства, - сущность, нацеленная на уничтожение царства.

Обязанность Владыки царства заключалась в том, чтобы объединить других игроков и начать выполнение заданий по уничтожению этих сверхмощных угроз. Только коллективными усилиями бесчисленных игроков можно было победить этих грозных врагов.

И вот под своим внутриигровым именем Зенит после бесчисленных часов самоотверженной игры я наконец получил желанный ранг Владыки царства.

На огромной арене в воздухе разносился громогласный рев восторженных болельщиков. Среди бесчисленных претендентов в самом центре арены возвышалась внушительная фигура.

Медленно, нарочито медленно подняв руку, он окунулся в какофонический поток поклонников, который обрушился на него.

Это был момент моего восхождения к истинной светлости, мгновение, навсегда запечатлевшееся в моей памяти, где спокойствие и кровожадность танцевали как одно целое.

Это было знаменательное событие: после победоносной битвы с владыкой Семи Смертных Грехов я прибыл сюда вместе со своими товарищами.

И хотя у меня были сомнения, почему их назвали Семью, а не Шестью, ведь во время битвы мы столкнулись только с шестью из них, торжество нашего триумфа отодвинуло эти мысли на второй план.

Сидя на троне царства в окружении игроков, сражавшихся вместе со мной, я налил символический кубок победы.

"За наш триумф!" - провозгласил я, поднимая свой кубок. Несмотря на то что мы не могли ничего попробовать на вкус, мы играли так, как будто могли.

"Наконец-то мы сделали это, Зенит! Мы победили эту проклятую Угрозу царства!" - со смехом воскликнул один из моих товарищей.

"Это говорит человек, который спрятал свой хвост, когда Повелитель грехов выпустил на волю свои древние классовые заклинания", - ответил другой, насмехаясь над первым собеседником.

В этой веселой атмосфере беседа текла свободно, и вскоре один из них обратился ко мне с вопросом.

"Эй, Зенит, когда будут распределены награды?" - спросил он непринужденным тоном.

"Насколько мне известно, игровой системе обычно требуется некоторое время, чтобы подсчитать вклад и вознаграждение каждого участника. Должно пройти около часа или двух, прежде чем награды будут распределены", - ответил я, опираясь на свой опыт.

И как только я закончил эти слова, перед моими глазами материализовалось окно статуса,

сигнализирующее о наградах, которые я получил за выполнение главного квеста.

Одновременно весь зал погрузился в тишину ожидания, поскольку каждый участник порабощения сосредоточился на своих потенциальных наградах.

Что касается моей собственной награды, то выбор, представленный мне, был просто поразительным: Выберите одно из следующего:

- Предмет Божественного класса (Багровый трон).
- Три предмета Суверенного класса (Осколок Стража, Солнечный осколок, Небесный осколок).
- Один Ремейкер пути (Устранитель Пути).
- Устранитель царства (специальное умение "Правитель царства").
- 3 000 000 Кристаллизуйте эссенцию.
- Книга заклинаний высшего класса (специализированный для выбранного вами пути).
- Преодолейте планку 200-го уровня.
- Станьте правителем седьмого греха.

Об этих наградах слагали легенды, о них мечтал каждый игрок.

В каждом царстве был только один предмет божественного класса, а о заклинаниях высшего класса и особом создателе царств, способном изменить все в пределах царства, я слышал лишь шепотом.

Но больше всего меня заинтриговал последний вариант:

- Стать Правителем Седьмого Греха.

Прочитав эти слова, я представил себе чрезвычайно могущественных Правителей Греха, которых мы с трудом сдерживали тысячами игроков. Стать одним из них было искушением, перед которым я не мог устоять.

Без лишних раздумий я решил стать седьмым Правителем греха. Я и не подозревал, какие последствия повлечет за собой это судьбоносное решение.

Когда я выбрал награду, чтобы стать Правителем греха, меня осенило. Став Правителем греха, я также превращусь в Угрозу царства.

Как только я принял решение, мой персонаж претерпел драматическую трансформацию, став в несколько раз больше обычных игроков и приняв чудовищную форму, подобающую Угрозе царства.

По мере того как происходила эта трансформация, я понял, почему игроки вокруг меня стали нападать без колебаний.

Того товарищества, которое мы когда-то разделяли, теперь не было; все стремились нанести последний удар по той Угрозе царства, в которую я превратился.

В условиях разрушительной битвы и больших потерь игроки объединили свои усилия и поставили меня на грань поражения. Именно в этот критический момент я пустил в ход свой козырь - древнее классовое заклинание, которое повергло в хаос всех присутствующих, включая того, кто его произнес.

После хаоса я открыл глаза в незнакомом месте и увидел перед собой возвышающиеся фигуры Колоссов.

У меня не было сомнений, что это те самые Властители Греха, которых мы, игроки, когда-то победили в Авлоре.

Фигура Колосса в маске боролась со своим внутренним смятением, сталкиваясь с пронзительными взглядами других фигур. После некоторого раздумья он пришел к выводу и ответил им.

[Я не могу рассказать им об этом, не так ли?" - подумал он.

Затем он обратился к ним со словами: "Разве вы не чувствуете, кто я, брат?"

"Я такой же, как и вы, Правитель Греха", - продолжил он.

"Конечно, мы чувствуем, что ты владеешь одним из Грехов, если мое чувство мне не изменяет. И если то, что ты утверждаешь, правда, помнишь ли ты что-нибудь о том, что происходило до того, как ты оказался в этом месте?" спросил Инкар, и в его голове прозвучало слово "брат".

"Да, но это довольно печально. В другом мире, до того как я встретил всех вас, я погиб от рук Обитателей поверхности", - сообщил остальным человек в маске.

"Это объясняет, почему тебя не было с нами. Должно быть, нелегко было в одиночку противостоять Обитателям царства", - сочувственно заметил Икар.

"А случайно среди обитателей, которые положили конец твоему существованию, не было никого по имени Зенит?" - внезапно спросил он.

Ошеломленный неожиданным вопросом, человек в маске внимательно посмотрел на Икара.

И тут его осенило, что именно он нанес последний удар по этому Владыке Греха в Авлоре.

Он осторожно ответил: "Нет, не видел".

"А почему ты так любопытствуешь?" - продолжил он, отбросив слово "брат", поскольку, судя по всему, они больше не питали к нему подозрений.

"Если бы он не стал Владыкой царства, у нас был бы шанс на победу. Но этот хитрый демон, Зенит, обманул нас, обеспечив себе победу".

"Я отчетливо помню насмешку на его лице, когда он нанес последний удар по моей голове, - с досадой вспоминал Икар.

[Но единственное, что я сделал, - это следовал инструкциям игры, - подумал про себя маскарад.

"Если бы только я мог вернуться в тот момент и размозжить ему череп", - добавил он, кипя от злости.

Через некоторое время он успокоился и перевел взгляд на фигуру в маске.

<http://tl.rulate.ru/book/102089/3521806>