

Глава 10. Проклятый осколок.

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. Все, 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» (Редкий).

Описание: Алхимический реагент.

Рецепт: «Аура проклятия» (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 (Золото).

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

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.

Требования: Уровень 40.

Ограничения: Разбойник.

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

Проклятый осколок (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 кроме как сжать от бессилия кулаки ничего не оставалось.

— 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?

Все 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 все 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. Юноша 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 оставшееся 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 все так же пил в таверне. Поэтому не составило труда найти его.

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;

+ 28 золотых.

Дополнительное задание, узнать причину, выполнено.

Награды:

+ 5500 опыта;

+ 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. Ему 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 больше недели, 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 юноша. — 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, что 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 все 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 все 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 пока 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».

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.

Скользкий червь: Уровень 49.

Здоровье: 8300.

...

Искристый змей: Уровень 52.

Здоровье: 9000.

...

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 пороге её стоял взрослый крепкий мужчина в добротно 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 озеру.

«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 в 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 все 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 юноша 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.

???: 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! Юноша, 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, взращённые 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 все не правда!» — он твердил это словно мантру, находясь в постоянном умственном напряжении.

- 300

Вам нанесён ментальный удар.

- 300

Вам нанесён ментальный удар.

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 пытка 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 все в порядке, со мной все 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 все и упасть, уже не раз приходила ему в голову, но какое-то животное желание оставаться не подвластным никому тянуло его вверх.

Со временем юноша 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 все закончится. Зачем причинять себе боль? Зачем страдать? Подумай о сестре, неужели ты умрёшь и оставишь её одну? Упади, упади на колени... И все вернётся на свои места».

«Что, черт 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, все в крови, с торчащими наружу костями. Все, что он чувствовал, вся эта борьба происходила в его голове. Благодаря капсуле, мозг воспринимал ту информацию, которую считал истинной.

И когда Уилл смог встать, все 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.

Испытание пройдено! Вы совершили невероятное!

Вы единственный, кто прошёл это испытание на уровне 100% чувствительности, показав упрямство, на которое способны 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.

Уникальный навык: «Рёв души».

Активный навык (Ученик).

Описание: Создаёт волну, атаковующую 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.

Регенерация +35% на 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 все меньше и меньше. Мне нужна одна шкатулка, которая находится у колдуна из леса Таргада. Слышал о нем?

— 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 повторюсь. 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.

Награда:

+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 одиночку, 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, все ещё сидя в кресле, обратился к охотнику.

— Радермин, ты сказал, что я слаб телом, и времени у тебя остаётся все 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 все 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».

Предмет: Вестник (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. Юноша 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: — Ты так и 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 все 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 (Золото).

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

Перезарядка: 3 минуты.

Требование: 45 уровень.

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.

Юноша 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 все 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 все 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. Скидав 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.

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 юноша. — 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 война, 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.

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 орудовал своими руками-жгутами мастерски, отталкивался от земли для резкого разворота, благодаря чему моментально оказывался за спиной, но охранник был тоже не прост. Увидев, что кровавый бегун заходит за спину, он перекатился в сторону и ударил в то место, где бил своей киркой. Его удар попал прямо по жгуту, прибив его 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 сплюсненной 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 все 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 +9.

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

Вы получили редкий навык: « Аура гиганта»

Описание: Пассивный(ученик). 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 два 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 собратьями, 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 стоить, поэтому пока оставил у себя. В инвентаре оставалось ещё место, поэтому выбрасывать он их не стал, решив, что продаст все 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, то, 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, все-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, юноша 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.

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!

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 утра 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 все больше и больше плюсов.

В одном из боев он все 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. Все, что он мог, это есть хлеб, все 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 ускорилась, 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 все ещё слаб, чтобы получать более полную информацию. Но и одного имени хватило, чтобы понять, что охранник может и не справиться.

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 (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. Все 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 уставился 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.

«Черт! 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 слизни 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 фэнтезийных 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 манну, а лекарь без манны — простой мешок с костями и мясом.

— Я помню Альтея! — сквозь зубы проворчал Кирт. — Тогда все 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.

Брат был тифлингом с двуручным мечом, а сестра снайпер с длинным луком.

Время шло, и они 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.

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 лутом. Так как Дей-Гард ничем толком не мог помочь в данном рейде, то он собирал все, что выпадало с монстров.

Подбежав к мешочку, он запустил в него руки, и все его содержимое перекичало в его кольцо.

— 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... — Все 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.

???: Уровень ???

Здоровье: ???

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

Белый ВОРон: Уровень 40.

Здоровье: 1220.

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

Пока эльф раздумывал над этим, снимая все на видео, события внизу начали быстро набирать обороты. Парень, стоявший до этого в стороне, резко сорвался с места оказавшись недалеко от светлокотжих 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 все 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.

???: Уровень ???

Здоровье: ???

Юноша, 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 все 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 ворота. Пускай и ненадолго, но толковые игроки могли извлечь из этого выгоду. Она и её команда состояла 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...Черт! Всего один?»

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

«Но сорок первый уровень... Алый 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 стесняясь, запустил руки в труп и изъяс содержимое. Посмотреть, что именно он достал, ему не дал голос Гикора.

— Твое действие храбрая, Ворона спас хоргов. — Смотри 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 мою 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 (Золото).

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.

Требования: 65 уровень.

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 все 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, юноша 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 все 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 ворота.

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» шаги сто прямо.

— Спасибо, ещё увидимся. — И парень 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 все же может испытывать эмоции.

— Да, спасибо вам.

Недалеко уже виднелась та самая гостиница, про которую говорил Лекор, зайдя 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.

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? — юноша, 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 задела 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 вызвали 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 все 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 его 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 все 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 Леи 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 все новые и новые работы, за которые он хватался, чтобы вырваться из порочного круга безденежья.

Уилл смотрел на все 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, вытащенные из потаённых углов 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. Проклятый 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 будете 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 предназначено?

«Ну да, прямо игровой механикой и предназначено», — 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».

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 все 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 все 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.

«Черт! 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 это 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 все, 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, охотника хорга, 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.

— Варок, 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.

— Варок! — 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...