

Глава 37: Кровавое кладбище.

Перевёл – РОАН.

Оно было далеко не единственным подземельем в «Короле Пантеона», которое предназначалось для одиночного прохождения. По всей грандиозной территории материка их было разбросано просто неприличное множество. Однако, оно было первым из тех, что становились доступными игрокам на раннем этапе игры.

На деле оно представляло собой огороженную зону в самом центре заброшенного кладбища, в середине которой находился старый зловещий склеп, больше похожий на усыпальницу древних вампиров и место проведения кровавых ритуалов, нежели последнюю обитель почивших людей.

Чтобы добраться до этого архитектурного изыска удивительно мрачной фактуры, требовалось пройти через целые полчища врагов, охраняющих вечный сон своих господ. К счастью, они были представлены обычными зомби без какого либо разнообразия и обладали смешным 16 уровнем.

Быстро разобраться с ними и направиться в тёмные глубины склепа было не сложно. Вот только вернувшийся назад во времени знал, что дальше его ждёт встреча с неупокоенными призраками и скелетами древних воинов. И если со вторыми было трудно справиться только из-за того, что они были облачены в проржавевшие от времени доспехи, то вот с первыми было куда сложнее.

Каждое касание души, отказавшейся принимать свою смерть, стоило игроку получением отравления. Оно не отнимало много Очков Здоровья за раз, но проблема заключалась в том, что оно не исчезало со временем, а напротив, набирая обороты, начинало съедать всё больше и больше здоровья.

Избавиться от него при помощи магии или целительских заклятий было нельзя, так уж постановила система. А потому, для многих игроков стремление побыстрее проскочить медленно передвигающихся слабых зомби стоили жизни.

Никто не хотел тратить время и силы на бесполезных монстров, за которых не давали ни достойных трофеев, ни нормального количества опыта. Единственное, ради чего стоило с ними сражаться, это получение склянок с противоядием, которые падали не так уж и часто, в связи с чем, игроки далеко не сразу узнали о необходимости зачищать все окрестности склепа перед проникновением в него самого.

Пусть некоторым везунчикам удавалось как-то проскользнуть мимо отравленных призрачных рук, но Лиин не хотел так рисковать. По его мнению, лучше было задержаться на поверхности и заняться монотонным, но полезным уничтожением воющей нечисти.

К тому же, он просто не видел причины соваться внутрь без антидотов, ведь там в конце пути его ждала встреча и обязательное сражение с Всадником Без Головы. Это был местный босс, чей уровень не отличался от других обитателей склепа и его окрестностей.

Казалось бы, всего лишь шестнадцатый, что стоит справиться с таким монстром игроку девятнадцатого уровня? По сути своей ничего трудного, если не считать одно откровенно противное заклинание, а если точнее, то ауру. Она вызывала у всех, попавших под зону её влияние, всё тоже пресловутое отравление. Правда, была в нём небольшая особенность, благодаря которой игроки чаще всего отправлялись на перерождение.

Избавиться от воздействия ауры было нельзя, его можно было только ослабить. Именно для этого требовался внушительный запас противоядий, которые приходилось использовать по откату, чтобы не допускать убавления собственных Очков Здоровья.

Пополнением этого запаса и занимался Лиин последние несколько часов. Он уже пару раз полностью уничтожил живых мертвецов, слоняющихся вокруг склепа. Количество опыта, получаемое им за этих монстров, было сродни капле в море на фоне того огромного количества очков опыта, которые ему требовались для достижения двадцатого уровня.

Впрочем, он явился сюда не ради прокачки и, немного подождав воскрешения нежити, отправился на очередной круг, уничтожая каждого встречного монстра. Само воскрешение, если его можно было так назвать, выглядело довольно красочно и заставляло игрока быть в постоянном напряжении.

В любой момент земля под ногами могла зашевелиться, а оттуда показаться обезображенная рубцами и язвами голова с оскаленной пастью. Малоприятное зрелище не было тем, чего опасался Лиин, гораздо сильнее его нервировало, когда у самой ступни из разрыхлённой почвы внезапно высывалась полуразложившаяся рука и норовила схватить его за лодыжку.

«Ходячие мертвецы нервно курят в сторонке...» - сглотнув подступивший к горлу комок, мысленно заключил Лиин, как ошпаренный отскочив от очередной такой попытки.

Промедление в такой момент буквально могло стоить ему жизни. Такова уж была особенность этих внезапных атак из-под земли. Стоит полусгнившей культяпке сомкнуться крючковатыми пальцами на ноге, и можно писать завещание.

Не смотря ни на что, словно капкан, она надёжно держала бы угодившую в ловушку добычу. Урон ей был не страшен, а умения она легко игнорировала. Единственный способ справиться с такой, поистине мёртвой хваткой, был в использовании святой силы.

Ей обладали Жрецы и Паладины, но никак не Лучники, пусть и проживающие свою вторую жизнь. Именно по этой причине, парень не торопился и, пребывая, словно на иголках, медленно обходил территорию, атакуя нежить с максимально доступного расстояния.

«А что бы тут творилось на Героической сложности?» - задал сам себе вопрос Лиин.

Вопрос был риторическим. Ведь в отличие от обычных, подземелья, предназначенные для одиночной зачистки, не имели выбора режима для прохождения. Они все были нормальными и, возможно только благодаря этому, игроки были в состоянии справиться с ними своими собственными силами без посторонней помощи.

Этому же способствовала доступная система повторных попыток. В случае неудачи игроку было достаточно заплатить один золотой, в данном случае смотрителю кладбища, и он мог заново попытаться. Никаких ограничений по времени или количеству заходов, идеальное место для одиночной прокачки.

«Было бы, если б за мобов давали нормально опыта, а не эти гроши...» - зло сплюнув, подумал Лиин, отправляя обратно в землю зомбаков, которые только недавно из неё выбрались.

Даже с его 15% бонусом к получению опыта, которым его наградил спасённый волчонок, за всё время охоты Лиин смог увеличить свою шкалу опыта лишь на жалкие 3%. Благо, что больше заниматься этим неблагодарным делом не требовалось. Антидотов в его инвентаре накопилось достаточно и теперь настала пора отправиться навстречу с настоящим противником.

- Шницель, тебе особое приглашение нужно? - приоткрыв жутко скрипнувшую массивную дверь, обернулся Лиин на хрюка, задрожавшего от замогильного шума, доносящегося из темноты прохода. - Чего встал? Там нет ничего страшного... По крайней мере меня тебе стоит бояться гораздо сильнее.

- Уии... - грустно взвизгнув, боров понуро отправился навстречу с неизвестностью, в полной степени оценив недобрый блеск в глазах своего хозяина, который снова стал раздумывать над тем, какова на вкус свинина в игре.

[Внимание! На вашего питомца совершенно нападение!] - выскочило предупреждение системы, как только белый короткий хвостик кабана оказался за порогом.

-Уии! - испугано завизжал его владелец почти в унисон с системным оповещением и рванул куда-то вглубь помещения.

- Стой, дурень! - закричал в пустоту Лиин и бросился следом, сетуя на слишком реалистично прописанное поведение принадлежавшего ему существа. - Куда тебя понесло?!

Парень не знал из-за чего это произошло, может кабан до ужаса боялся приведений, а может его чутьё подсказало ему, что ждёт его там в темноте, но Лиин почти сразу возблагодарил небеса за такое стечение обстоятельств. Стоило ему оказаться в склепе, а зрению немного привыкнуть к царящему здесь полумраку, который с трудом разгоняли висевшие по стенам факелы, он обнаружил самую натуральную засаду.

С десятков неприкаянных душ скопилось у входа в ожидание своей жертвы. Загляни Лиин сюда первым, уже бы наверняка, отправился к ближайшему храму.

- Ходу! - моментально оценив ситуацию, выдал Лиин приказ борову на использование «Тарана» и сам ускорился, на сколько это возможно.

- Уууу! - будоражащий душу вой, от которого волосы на голове зашевелились, а кожа покрылась мурашками, сопровождал их побег.

Призраки, притаившиеся в древних доспехах, что утопали в нишах по обе стороны длинного коридора, выскакивали один за другим. Разогнавшийся до скорости полёта стрелы, хряк избежал большей части ударов, в то время как его хозяин сам пытался на ходу нанести урон приведениям.

Это получалось довольно не плохо и к моменту, когда они выбрались в большой подземный зал, преследователей осталась всего половина. Видимо устыдившись своего малодушия, боров решил реабилитироваться и послушно встал посередине прохода, преградив дорогу своей стокилограммовой тушей.

- Уиии! - использовал он «Визг», как только бесплотные существа попытались обогнуть его сквозь стены.

Лиин, к этому времени, уже успел расставить дюжину ловушек, огородившись со всех сторон, и сразу же отозвал кабана, как только закончил с приготовлениями. Одним глазом он косил на свой инвентарь, где по откату активировал противоядия на своём питомце, который за короткую схватку нахватал целую кучу отравлений, а другим целился в призраков.

«Так и косоглазие заработать недолго...» - мысленно посетовал он, когда взрыв одной из ловушек полностью заморозил врагов.

Он превратил их в подобие белых простыней, которые мокрыми оставили на морозе. Такая ассоциация возникла у Лиина, когда он дырявил эти простынки своими волшебными стрелами. Именно что волшебными, по-другому назвать подарок Рауля, у него язык не поворачивался.

Стрелы с наконечниками из волчьего клыка, выкованные при помощи кристаллов душ, не только проявили себя в битве с другим игроком, но и оказались достаточно действенными в борьбе со злыми духами. Чего нельзя было сказать о простых снарядах в арсенале Лиина, урон от которых был заметно ослаблен по бесплотным полупрозрачным существам.

Не успели они с кабаном расправиться с последним призраком, как за спиной Лиина раздался треск, заставивший его обернуться. Сработала ещё одна «Ледяная Ловушка», но на этот раз её активировал закованный в старомодные глухие латы скелет.

Его глазницы горели синим огнём, что не угас, даже оказавшись в ледяном плену. А за его плечами виднелось ещё несколько пар таких же ярких зеркал, чьи владельцы медленно, но неотвратно приближались к Лиину.

- Пора вспомнить молодость! - усмехнулся парень, подбадривая сам себя, и лёгким движением сменил лук на дополнительное оружие.

Наличие доспехов и само строение скелетов, делало их буквально невосприимчивыми к урону от стрел. Чего не скажешь о дробящих ударах, способных за один раз обратить опасного монстра в груды костей. Разумеется, кинжал в руках Лиина не был на такое способен, но всё же лучше, чем бездарно переводить стратегический запас своих стрел. К тому же у него было подспорье, которое должно было отлично помочь справиться с борьбой против такого противника.

- Уиии! - уже в который раз огласил подземелье воинственный визг кабана, и хряк врубился в ноги ближайшего монстра.

Ушей Лиина достиг неприятный хруст сломанных костей, но парень не обратил внимание, на свалившегося справа от себя монстра. В этот момент он был полностью сосредоточен на бое с другим восставшим мертвецом. Тот оказался искусным фехтовальщиком, но не настолько, чтобы парень не смог его одолеть.

Пару резких выпадов, обманный манёвр, резкий перекат в бок, заход за спину и вот лезвие кинжала в форме огромного волчьего клыка вонзается в цель: пробивает ненадёжный проржавевший шлем, крошит затылок и выглядывает из потускневшей глазницы, в которой не остаётся ни единого следа от потустороннего пламени.

- Проще простого! - хвастливо выкрикнул он, прекрасно понимая, что кроме борова его никто больше не слышит.

- Рано радуешься, смертный! - опровергнув такое предположение, раздался откуда-то из темноты басовитый голос.

- Кто здесь?! - на автомате выпалил банальнейшую фразу Лиин, едва не пропустив удар от последнего оставшегося на ногах скелета. – Так ведь и обделаться можно...

- Ты вторгся в моё жилище и даже не удосужился узнать имя твоего будущего господина?! Жалкий червяк! Я заставлю тебя страдать! Ты будешь вечно гнить в этом склепе!

- Разумеется, куда же без этого... - охотно согласился с рассерженным незнакомцем Лиин и, упокоив последнего монстра, наконец, позволил себе, как следует осмотреться. – Как я могу противиться воле такого... такой... Головы? Можно спросить, как ты собираешься заставить меня страдать в таком... эм... состоянии?

Спрашивая это, парень с любопытством рассматривал говорящую голову. Она находилась на подлокотнике некогда шикарного трона, полностью утратившего к этому моменту былую помпезность и красоту. Лиин обошёл его по кругу, но так и не обнаружил недостающей части тела босса, который продолжал сыпать на него проклятьями.

«Что-то я не припомню, чтобы всадник терял свою голову...» - призадумался он, копаясь в воспоминаниях. – «И что теперь делать?»

- А, тюкну по нему рукояткой и всего делов... - вслух озвучил своё решение парень, от слов которого забрало на шлеме задрожало и с лязгом закрылось.

- Ты! Как ты смеешь?! - раздался из-под него приглушённый и вместе с тем испуганный голос. – Ты не можешь так со мной поступить! Я рыцарь благородных кровей, ты обязан сразиться со мною в честном поединке!

- Ну, скажешь тоже, обязан, - приоткрыв забрало и зловеще улыбнувшись побледневшему лицу босса, протянул Лиин. – Вот если ты попросишь, как следует...

- Прошу! Я прошу тебя! Дай мне шанс погибнуть в схватке, а не бесславной смертью! - полностью отринув гордыню, взмолилась говорящая голова. – Можешь ли ты даровать мне такую честь?

- Могу даровать... - легко согласился парень и, заметив хитрый прищур, промелькнувший на высокородном лице, ненадолго задумавшись, выдал. – А могу ведь и в футбол тобою сыграть...

Лиин не знал, как система перевела намерение игрока для босса Кровавого Кладбища, но у того глаза едва не вылезли из орбит от такого вопиющего обещания.

- Ты не посмеешь! - выпалил он, раздувая ноздри от возмущения.

- Ещё как посмею, - заверил его Лиин и взял говорящую голову в руки. – Ты конечно не мяч, но думаю раз десять набить получится... Извини, но чеканка не мой конёк.

- Стой! Не надо! Прошу, остановись! - завопила скисшая физиономия, утратив последние крупницы превосходства в своём взгляде.

- Что я получу взамен? - нагло поинтересовался Лиин, покачивая шлем на руках, примеряясь, как бы его подальше отправить в полёт удачным пинком.

- Всё что угодно! - поспешило обрадовать парня содержимое шлема, но заметив как тот скривился, добавило. – Клянусь тебе!

- Нет, так дело не пойдёт. Может, у тебя и нет ничего, а ты мне сейчас тут с три короба наобещаешь...

- У... у меня есть конь... - нехотя призналась голова.

- И ты мне его отдашь? - удивился Лиин, ни на секунду не поверив в такую невероятную награду, но всё-таки вернул босса на место, аккуратно положив на подлокотник.

- Я... Я не могу. Какой тогда из меня будет всадник?

- И то верно, всадник без головы, ещё и без коня, это нонсенс! - поддержал его парень, меж тем, совершенно не собираясь оставаться ни с чем. - Итак, мы вернулись к тому, с чего начали... Что я получу?

- Кольцо... - скривившись, словно от зубной боли, наконец, сдался босс подземелья.

- Надеюсь не обручальное? - ехидно поинтересовался Лиин. - Чего замолчал? Мне нужно больше информации.

- Это особенное кольцо, оно переходило из поколения в поколение в моём роду. И служит моей семье уже больше трёх сотен лет... Я всё, что ныне осталось от некогда могучего рода, а потому могу вручить его тебе, если...

- Если? - поторопил притихшую голову Лиин, взволнованный тем, что наткнулся на задание, о котором прежде никогда не слышал.

- Если ты вернёшь мне моё тело, - с надеждой изрёк босс и замолк в ожидании ответа.

Перед глазами парня в этот момент выскочило системное сообщение о новом квесте и его требованиях. Разумеется он его принял, ведь бегло прочитав требования для успешного выполнения, он расплылся в такой довольной улыбке, что Всаднику Без Головы сделалось не по себе.

- Ну, даже не знаю... Это будет довольно трудно... Надо бы немного добавить... - не смотря на свою реакцию, вслух стал размышлять парень, косясь на расстроенное лицо босса. - У тебя есть золото?

- Золото? - не понял тот.

- Оно родимое. Жёлтые кругляшки такие, их ещё деньгами называют... - пояснил Лиин на всякий случай.

- Разумеется, есть! Кто я такой, по-твоему? - надув щёки напыжился аристократ.

- Давай не выёживайся, а отвечай на вопрос.

- Да... Конечно, есть... Я поделюсь.

- Договорились! - радостно воскликнул Лиин, наблюдая, как в обещанной системой награде добавляется запись о финансовом вознаграждении. - Я бы пожал тебе руку, чтобы закрепить сделку, но думаю, мы обойдёмся без этого.

- Согласен... - невесело хмыкнула говорящая голова. - Надеюсь, ты не забудешь своего обещания и вернёшь мне тело. Я буду ждать тебя здесь.

«Будто бы у тебя есть выбор...» - веселясь, подумал Лиин, не в силах нарадоваться такому невероятному везению, которое впору было считать заготовленной впереди ловушкой. - «Это же надо, я ведь и не подозревал, что при первом прохождении этого подземелья был такой квест!»

Тело Всадника Без Головы, находилось в соседней комнате и восседало на чёрном статном жеребце, украшенном вычурной расписной чёрной попоной. Туловище наездника было заковано в блестящие, чёрные, словно смоль латы, богато расписанные золочёнными узорами, а на каблуках сапог блестели шпоры из чистого золота.

Конь, в чьих глазницах плясали синие огоньки потустороннего пламени, заметил незнакомца, но не предпринял попыток напасть или убежать прочь. Он, наоборот, стал нетерпеливо бить каменный пол копытом, от которого вверх вздымалось такое же синеватое пламя, придавая животному завораживающий, пугающий вид.

К счастью, он только выглядел грозно, а на деле совершенно не сопротивлялся, когда Лиин схватил его под узды и повёл к выходу из комнаты. Если честно, парень куда больше опасался раскачивающегося в седле безголового туловища. Ему казалось, что тот в любой момент выхватит из богатых ножен длинный меч и ударит им в спину несчастного игрока, который пошёл на поводу у системы, выдавшей самое лёгкое задание на его памяти за всю историю «Короля Пантеона».

- Принимай, - сообщил Лиин, оказавшись перед боссом, распахнувшим от удивления рот.

- Как ты сумел разыскать их настолько быстро?! - изумился он, не веря собственным глазам. - Я потерял их десятки лет назад!

«Или они тебя...» - мысленно поправил его парень, но вслух спросил совершенно другое. - Сколько лет ты уже здесь торчишь?

- Я... я не помню...

- Маразм подкрался незаметно... - еле слышно пробормотал Лиин, сообразив что Всадник Без Головы просто забыл, где именно оставил такую важную часть своего тела. - Тебе помочь?

- Спасибо тебе отважный воитель! Но дальше я сам... - воодушевлённо заявил босс Кровавого Кладбища и, напрягаясь, корча смешную физиономию стал неумело управлять собственным телом.

Оно неуклюже соскользнуло с коня и, звякнув, шмякнулось об пол. Затем, шатаясь, словно после грандиозной попойки, неуверенной походкой направилось на зов говорящей головы. Распахнув в стороны руки, растопыренными пальцами оно шарило какое-то время по потемневшему от старости трону, пока, наконец, не нащупало возделенную составляющую своего организма.

- Хахаха! - водрузив на плечи голову, расхохотался рыцарь, из-за чего та опасно закачалась и едва снова не отделилась от тела. - Я вернулся! Я полон сил! Я...

- Да, да, молодец! - перебив, похвалил его парень, похлопав того по латной спине. - Может, теперь вернёмся к нашим делам?

- Да, конечно! Я мог бы тебя разорвать голыми руками за всю ту дерзость, что ты позволил себе в отношении отпрыска благородных кровей... Но слово рыцаря нельзя нарушать! - пафосно заявил он и вручил тяжёлую шкатулку, возникшую прямо из воздуха. - Но запомни, смертный, при следующей нашей встрече мы непременно скрестим наши мечи, и ты не уйдёшь отсюда живым!

- Охотно верю, - отсалютовал ему на прощание Лиин и, потрепав мимоходом хряка по холке, принял запрос системы в своём интерфейсе.

[Игрок Дарквинг совершил первую зачистку Кровавого Кладбища - одиночное подземелье, 16 уровень. Это достижение навеки будет запечатлено в Зале Славы!]

[Награда: 40 золотых монет. Общая репутация увеличена на 400. 16000 опыта. Получен титул: «Одиночка».]

- И никаких тебе Очков Навыков... - обиженно буркнул он себе под нос, оказавшись после завершения отсчёта у входа на Кровавое Кладбище.

Толком насладиться ярко-красным оповещением со своим именем ему не удалось. Впрочем, не только ему одному. В общем чате даже не успела начаться дискуссия по поводу очередного выкрутаса Дарквинга, который, словно в каждой бочке затычка, умудрился засветиться почти во всех достижениях «Короля Пантеона».

В этот список не входили только постройка моста и то, о чём сейчас сообщала система, отодвинув подвиг Лиина на второй план.

[Группа «Цветник» совершила первое убийство Короля Обезьян - босс, 20 уровень. Имена героев и это достижение навеки будут запечатлены в Зале Славы!]

«Минус один...» - по-своему прокомментировал произошедшее парень, с тяжёлым вздохом приняв тот факт, что лишился одного из способов получить системную награду за первое достижение. – «Чем дальше, тем чаще это будет происходить, тут уж ничего не поделаешь.»

Однако, не все игроки думали также. Нашлись и те, кому такое положение дел оказалось сродни кости в горле. Именно от одного из таких Лиин и получил сообщение в приватный чат, когда красные надписи ещё даже не успели развеяться окончательно.

«Холиклин - Лиин! У меня спиздили босса!»

<http://tl.rulate.ru/book/22979/511145>