

Ее слова оказались пророческими. Каждый погибший игрок, воскресал в столице в единственном месте – Кладбище. Это было не классическое кладбище с надгробиями и бродящими служителями. Нет. Это было огромное подземное помещение, находящееся в Трущобах. В самом центре этой площади находились 100 мавзолеев, в которых воскрешались топ-100 игроки. А все остальные довольствовались Монументами, которые росли в зависимости от количества смертей игрока. Первоначально это ярко белый Монумент высотой в метр, шириной в 20 см, длиной в 20 см. Каждые 10 смертей увеличивают его высоту на 1 сантиметр. Когда высота достигает 2-х метров, цвет монумента начинается меняться. За каждую тысячную смерть на один тон темнее.

По мимо изменения цвета, Монумент можно проапгрейдить донатом.

1. Дата смерти.
2. Кто убил. При учете того, что профиль убийцы не скрыт.
3. Вид Монумента. (Стандартный вид – Шпиль)
4. Отобразить свое место в топе Смерти. (Топ по количеству смертей)

Все Монументы не находились в одном и том же месте, появляясь только при смерти игрока на свободном месте. Когда умирали игроки, находившиеся в одной группе или рейде, их монументы всегда оказываются рядом. Что бы выйти из этого подземного кладбища игроков, нужно было прикоснуться к своему монументу. После этого игрока телепортировало в случайное место Трущоб.

- Не смотри на мои ноги так пристально, ботинки от этого там не появятся. – пошутила Милана. – Когда поднимемся в городе, сразу иди к ЗК(замку классов), там нас ждет группа сопровождения.

- Понял. – сказал я, прикоснувшись к монументу.

Неожиданно после прикосновения, я появился в пустой комнате. Через мгновение тут же появилась Милана, удивленно осматривающая комнату.

- Где это мы? Разве не на улицу нас должно было перенести? – она подошла к двери и попыталась ее открыть, но ничего не вышло.

- Понятия не имею. – окошки были маленькими и располагались тонкой ниткой под самым потолком. – В окно даже не взглянуть.

Щелк. Щелк.

Раздался поворот ключа, открывающего дверь.

- Прошу простить, немного опоздал. – в дверь вошел невысокий, с залысинами НПС в камзоле.
– Позвольте представиться. Столичный Следователь Лиг. – после этого он прикоснулся к стене, в помещении сразу загорелся огромный светлый шар под потолком. – Еще раз прошу прощения, что без мебели. Мы не ожидали таких проблем с Игроками.

- Извините, господин Лиг, нас в чем-то обвиняют? – спросила Милана, скрестив руки на груди.

- Что вы госпожа Маркела, вас и господина Джи никто не обвиняет. – Лиг присел прямо на пол

и рукой показал присоединиться к нему. – Вас сюда переместили, что бы взять показания. Ведь вы погибли в столице, по чрезвычайно непонятным нам причинам.

- Тогда мы в вашем полном распоряжении. – Милана присела на пол напротив Лига.

- Уступлю отвечать даме. – присев около стены, сбоку от Лига, сказал я.

- Хорошо. Прошу вас, Маркела, расскажите в подробностях, что вы делали в том ремесленном районе. И почему, а главное как и кто, вас двоих убил. – следователь достал перо и бумагу, которые зависли в воздухе сами по себе. – Для отчетности наш с вами разговор будет записан. Это магическое самописное перо. – он указал на перо, которое стало записывать его слова.

Рассказ Миланы был очень подробен и обстоятелен. Она описывала каждую мелочь, начиная с того момента, как мы с ней начали квест на ДСПН. Что меня удивило, Милана успела сделать скриншот нападавших на нас, по которому она детально все рассказывала.

- Очень хорошо. – следователь Лиг внимательно слушал ее. – Господин Джи, вам есть что добавить?

- Она все рассказала в таких деталях, о которых я даже не подозревал. – с уважением в голосе, ответил я следователю. – Так, что нет.

- Понятно. Спешу вам сообщить, что некоторые из описанных вами преступников были задержаны. В скором времени господин Мелин вынесет свой вердикт. После этого всем Игрокам будут посланы Своды законов для игроков.

- Спасибо за приятные новости, господин Лиг. – Милана улыбнулась мужичку следователю.

- Вам спасибо за сотрудничество. – поднявшись, Лиг подал руку Милане, помогая встать. – Надеюсь, мы с вами еще увидимся, но не в этом помещении. Через минуту придет маг, который вас отправит в указанную вами местность. А я откланиваюсь. – галантно поклонившись, он вышел из помещения.

- Знаешь, Мил, меня зацепил один момент. – встав, я посмотрел на задумчивую девушку.

- М? Какой?

- Как они смогли нас убить в мирной зоне?

- Все просто. Видимо в БМ классы «Вор», «Убийца» и их производные не просто названия ДД классов. Они имеют возможности действовать в мирной зоне. – Милана вздохнула. – Но, подозреваю, что не все так просто, как кажется. Да и свод законов меня беспокоит больше, чем наша с тобой смерть в безопасной зоне.

- Кому как. – пожав плечами, сказал я. – Если в мирных зонах можно убивать, то те классы, о которых ты говорила, станут самыми популярными в БМ.

- Они и так станут популярнее. – Милана замолчала. – Папа уже нас ждет у ЗК, а насчет классов. Все топовые гильдии прокачивают своих синов, аое магов, танков и рейд-хилов. Это самые популярные классы для клан войн во всех играх. А то что сыны получили фишку в виде убийства в мирной зоне, было чем-то закономерным. – она усмехнулась и добавила. – Ты ведь сам убиваешь своих же, используя свой мифический навык.

- Хм.. А ведь да. – почесав голову, согласился с ней.

- Приветствую вас Игроки. Меня прислал господин Лиг. – в дверь вошел рослый дед, обвешанный странными шариками, которые непонятно на чем держались. – Куда вас отправить?

- Здравствуйте. Нас к замку классов, пожалуйста.

Дед взмахнул рукой, открывая арку телепорта. Не теряя времени, мы вошли в нее, оказавшись там, где просили – у ЗК.

- Сегодня Сиси должна будет закончить прокачку в Песочнице. – сказала Милана, пока мы искали Абрэхама.

- Быстро она. Ведь только недавно рерольнулась.

- Она качается в месте с мамой, а та не дает время даже на минуту отдыха. – Милана хитро улыбнулась, а потом ударила лотком мне в бок. – Сиси писала, что вопросы мамы только о тебе.

- Эм... Даже не знаю радоваться мне вниманию Натальи или страшиться? – полувопросительно сказал я, смотря на довольное лицо Миланы.

- Больше радоваться, но и бояться стоит. Мама очень тщательно проверяет мужское население, с которым мы тесно общаемся. Одного моего парня она настолько замучила, что тот бросил меня, лишь бы не видеться с ней. – немного печально сказала Милана.

- Прозвучало так, будто я не работаю с вами, а пытаюсь охмурить. – шутливо сказал ей.

- Мужчинам всегда тяжело «Просто» работать в женском коллективе. – хмыкнула Милана. – А вот и папа с девочками.

Около классовой стойки, стояло семейство Вейрон, активно что-то обсуждая. Увидев нас, Абрэхам помахал рукой, привлекая внимание.

- ДСПН надо доделать. – сказал он, когда мы подошли. – Идти сейчас в Песчаный замок будет большой ошибкой. Лучше сегодня сосредоточиться на этом квесте, а потом отправиться по заказу разведки.

- Я согласна с папой, слот под навык очень важен. – сказала Милана. – Но вот выполнять его толпой нет никакого смысла. Нам хватит одного папы, что бы его доделать. А вам девочки, можно было бы пробежаться по Пещерам с рандомами или цифрами, если они хотят.