

Перед чтением, Эйс решил просмотреть все сообщения, которые он получил после битвы с магом. Достаточное количество накопилось за полдня.

Удача увеличена на 5 очков (+5 LCK)

Ловкость увеличена на 1 очко (+1 AGI)

Новый навык приобретен: Уклонение [Пассивное]

Ваши быстрые рефлексы позволяют вам легче уклоняться от атак и метательных снарядов.

Новый навык приобретен: Детская Невинность [Пассивное]

Ваша юношеская и приветливая внешность склоняет всех в вашу пользу. Монстры видят в вас свое дитя и могут защищать вас от других.

Приобретен новый навык: Теневая завеса [Активное]

Вас труднее увидеть во время использования этого навыка, но вы теряете в полтора раза больше выносливости по сравнению с обычным навыком.

Стоимость маны 2/сек.

Эйс не заметил ничего другого, кроме изученного второго умения. "Вы издеваетесь? Я не ребенок, ублюдки! Если я когда либо, кого либо встречу, из создателей этой игры, они захотят умереть молодыми" - подумал он, его глаза налились кровью от злости. После долгого ворчания и многократных угроз невидимым людям, малец поднял книгу и изобразил прекрасную гримасу юношеского невежества.

Ни один прохожий даже не думал, что этот юнец может быть кем-то другим, кроме несчастного родственника того, кто живет в этом потрепанном доме. Они дошли до того, что сожалели бедной душе, которую так рано бросили в жестокий мир. Но никто не подходил к нему, даже если он этого не заслуживал, потому, что другие горожане не делали этого тоже.

~Полугодом (время игры) позже~

Город жил в страхе.

Никто не был уверен, когда это началось. Всегда была какая-то преступность, некоторые убийцы скрывались в ночи, поэтому никто не обращал внимания на новичков, рассказывающих историю о том, что их убил призрак. Игроки с более высоким уровнем даже смеялись над ними.

В этом и была их ошибка.

Если бы они просто слушали...

Но они этого не делали, и монстр становился все громче каждую ночь. Вскоре средние уровни (до 70) также не были в безопасности. Сначала, только переулки в самые темные часы были небезопасными, но с течением времени, призрак начал посещать и главные улицы. Вы не могли ходить ночью нигде, независимо от того, кем вы были, игрок или бот. Никто не был оставлен без внимания.

В то время более высокие уровни осознали проблему, но все же не восприняли ее всерьез. Они

думали, что просто будут патрулировать улицы, а убийца убежит поджавши хвост.

Но случится то, чего они не ждали, их всех уничтожат.

Убийца будет появляться из ниоткуда, как призрак, и после серии быстрых критических атак, добьет кого-нибудь пронзающим ударом в сердце, который обходит любые доспехи. Но это еще не все. Месяц назад он научился новому мастерству. Он назвал его Проклятием Голодного. Это позволяло ему снять с трупа все, даже опустошить его сумку, что было неслыханно.

Кто будет играть в игру, если погибнув, ты теряешь все, что нажил упорным трудом?

Это, конечно, не остановило призрака ночи.

Вскоре его называли Серебряным Крылом, из-за его склонности оставлять серебряное крыло в пустой сумке жертвы. Это позволяло легко узнать, кто из убитых имел плохую возможность повстречаться с ним.

Было много предположений о том как он выглядит, но никто не мог сказать ничего толкового. Известным фактом было то, что он, очевидно, носил все черное и его голову всегда покрывал капюшон. Его голос, когда он произносил названия навыков, был очень молод, не более двадцати, может быть, даже моложе. Также у него всегда был активен навык [Flare]. Он использовал его, для заманивания игроков и более легкого убийства.

Сегодня по меньшей мере десять гильдий создали временный союз, чтобы очистить город от зла. Они проверяли каждый уголок города, ничего не оставляя без внимания. Многие из их членов гильдий были убиты призраком, поэтому они просто жаждали мести.

Но одного они не знали... Их цель не имела желания продолжать "отношения" и впервые покинула границы города.

"Сегодня так много людей! И все они выглядят такими счастливыми! Может быть, сегодня какой-то праздник?"- гадал Эйс, идя по главной улице. Отголоски диалогов доносились до него.

"Хотел бы я, чтобы я его поймал. Можешь себе представить, какой славой я буду обладать?"

"Да, но ты действительно хочешь что-нибудь сделать с "Серебряным крылом"? Полагаю, ты никогда на самом деле не встречался с ним?"

"И что? Он не может быть настолько хорош! Тем более я уже 100-й уровень!"

"Но я слышал слухи, что он один убил целое пати (пати- объединение игроков в играх) из 200 человек! Вот почему они наняли так много разведчиков, рейнджеров и наемных убийц, чтобы поймать его!"

"Да, я тоже это слышал! Мой источник также сказал, что вы не можете видеть его, даже когда он атакует, так что это похоже на борьбу с невидимым человеком, совершенно невозможно!"

Эйс приложил ладонь к губам, чтобы задушить смех, журчащий в горле. "Они все здесь, чтобы охотиться на меня?! Я польщен!"

С этой мыслью он прошел через ворота в лугопастбищные уголья, наполненные маленькими животными, которые счастливо паслись. Волнение в городе привлекло все внимание, и

призрак города заставил новичков не желать начинать их путь развития именно с этого города, поэтому они были редкими гостями здесь. Это прекрасное пастбище стало отличным убежищем для маленьких животных. (В играх новички зарабатывают опыт и игровую валюту убивая слабых животных)

Эйс шел, не обращая внимания на животных, которые всячески прижимались к нему. Он был занят продумыванием плана, как убить создателей Regal Dreams (один из кланов в игре) самым болезненным образом.

"Что это за звук?" - устало спросила Аврора. Они уже много "лет" безуспешно бродили по этим лесам. Подземелье, в которое они должны были войти, нигде не было видно, и туман только что поднялся, чтобы еще больше замедлить ход.

"Какой звук? Я ничего не слышу!" - спросил рейнджер, идущий рядом с ней.

"Разве ты не рейнджер? Это как мелодия или что-то в этом роде. Вы, ребята, тоже это слышите, верно?" она вопросительно взглянула на других членов команды: одетого во все красное ребенка и жнеца, который был вооружен косой.

"Да", согласился скиталец. "Следует ли нам идти смотреть что это? Это может быть квест (задание) или что-то еще." спросил Хоук. "И я лучник, а не рейнджер", - пробормотал он Авроре.

Жнец мгновенно кивнул, и все они быстро направились туда, откуда раздавался звук.

Перемещение через густой лес в тумане не было забавным опытом, и это сказалось на выносливости жрицы. Она очень тяжело дышала.

Она раздвинула кусты, их шипы уничтожили еще одну из ее белых роб. В очень плохом настроении она наткнулась на поляну. Подняв голову, чтобы осмотреться, она узрела странное деяние...

Там, где туман был слабее, на большом камне, мальчик скрестив ноги, играл на флейте, в то время как маленькое пламя кружило над его головой. Ему было около одиннадцати или двенадцати, его глаза были закрыты для более лучшей концентрации. Его одежда была необычайной. На нем была простая удобная одежда, не было доспехов или волшебных платьев, вместо посоха или трости у него был меч, привязанный к его спине. "Кто он?" удивленно спрашивали все члены группы.

Через некоторое время мальчик сыграл последнюю ноту и открыл глаза. Они были поразительно светло-зелеными.

"Приятно познакомиться, я - Эйс", - сказал мальчик приветливо.

"Хм ... Привет" - ответила жрица.

"Приятно познакомиться с вами", - сказал рейнджер, единственный, кто помнил о манерах. "Меня зовут Хоук, эта дама - Аврора, имя мальчика- Парадокс, а молчаливого парня зовут Монзу."

Эйс пристально посмотрел на них. Жрица была девочкой около девятнадцати лет с белыми

волосами до плечей, бледным лицом и белой одеждой. Она выглядела будто призрак. Эйс убедил себя в том, что бы никогда не говорить ей об этом. Девочки редко любят слышать правду об их внешнем виде.

Малышу Парадоксу было около восьми, у него были короткие коричневые волосы и он носил красную одежду. Возможно, огненный маг? Но где тогда его посох... Он стоял молча, как будто бы его там и не было.

Пришла очередь ренджера... Его черные, как уголь, волосы были сплетены в тугую косу, которая достигала его талии, его лицо было очень острым, нос напоминал клюв, а глаза были бледно-оранжевыми. На спине был огромный, длинный лук с колчаном стрел.

Последний член, уже яркой компании, привлек внимание Эйса больше всего. Он был старше других, старше двадцати и наверняка замкнут в себе. Он не сказал ни слова, но его присутствие можно было почувствовать издалека. Не было никаких сомнений в том, что он лидер этого отряда.

Он носил броню среднего уровня и был вооружён косой. Положение лезвия было изменено на вертикальное, а не боковое, как у обычной косы, но все равно выглядело так же угрожающе. "Я думаю, мне лучше остерегаться его. Вы никогда не узнаете, когда он решит изменить свою профессию на "Смерть с косой"".

Он завершил свой осмотр, улыбнулся и продолжил разговор.

"Могу ли я узнать, почему вы пожаловали в эти безлюдные места?"

Их компания выглядела обеспокоенной. Обмен информацией не был в их интересах, поскольку это позволило бы кому-то украсть их квест.

"Было бы лучше, если бы вы рассказали нам, кто, черт возьми, вы сами, и что вы здесь делаете в одиночку. Если вы конечно цените свою жизнь" - раздался голос жнеца. Эйс улыбнулся, и предался актерской игре.

Примечание: то что в скобках () является правдой.

"Как вы видите, я не боец (убийца). Я попал сюда по случайности (просто шел по карте) и блуждаю тут уже пару дней (несколько часов тут провел). Вы не представляете, насколько я счастлив, что встретил вас. Надеюсь, вы сможете наконец вывести меня из этого загадочного леса (Это так скучно, я устал). И кто я? Никто иной, как скромный бард (та кто угодно, только не он). Вы можете помочь мне, о благородный джентльмен и прекрасная леди? Пожалуйста, спасите эту несчастную душу и позвольте ему следовать за вами через ваше славное приключение до следующего населенного людьми места!"

"Он что сумасшедший?" - прошептала жрица своим товарищам по команде.

"Я немного переусердствовал, не так ли?" - подумал Эйс и тут же решил, что нужно значительно улучшить свою актерскую деятельность. "Встретиться с лордом, вероятно, тоже поможет". Пока он разыгрывал спектакль, жрица подошла ближе и нежно коснулась его головы.

"С тобой все в порядке? Может быть ты подхватил лихорадку, сидя на холодном воздухе?"

"Нет!" - вскрикнул Эйс, язвительно отскакивая. Его щеки тут же покраснели.

Аврора едва могла сдержать свой смех. "Этот малыш такой милый!"

Обман удачен. Получите 7% опыта.

Обман неудачен. Минус 2% опыта.

Эйс принял к сведению всплывающие уведомления и действовал соответственно. Методом проб и ошибок он научился читать их даже в самом жестком бою, потому что иногда они содержали действительно полезную информацию о вновь приобретенных навыках и, как в этом случае, насколько успешной была его ложь. Было интересно, как система распознает все сказанное, будь то ложь, как в случае с Эйсом, слова гордости или героизма, приписываемые магам. Все что было сказано ассасином (убийцей) не было приписано истине.

"Избавь нас от этого дерьма! Говори правду, или вскоре возродишься в городе, о котором ты так скучаешь." - прорычал жнец.

"Почему он не может быть хорошим парнем, как и другие, и верить в ту чушь которую я тут несу?" - подумал Эйс. "Почему ты так говоришь? Мне нечего скрывать!"

"Может быть из-за того, что по какой-то больной причине ты сделал себя похожим на ребенка? Что ты не бард? Что даже самый большой идиот не приходит один в лес с привидениями, навеки окутанный туманами? Я что-то пропустил?" его серебристо-серые глаза вспыхнули отвращением.

"Давайте проясним некоторые вещи", - сказал Эйс спокойно, его поведение изменилось. Глаза потеряли блеск, а движения стали более плавными. "Это" - он указал на грудь. "Это мое истинное тело. Я люблю его или ненавижу, но не хочу, чтобы ты называл меня психом или хуже". Без всякого предупреждения в его руках появились два кинжала, и маленький огонь начал светиться ярче.

"Ты не отрицал сказанную часть про барда", - раздался тоненький голосок от маленького мага.

"Что?" - все повернулись к нему.

"Я... Я имел введу... Ты не сказал что ты и вправду не был бардом! Ты солгал! А хорошие люди никогда не лгут!"

Эйс закатил глаза. Это было той самой причиной, по которой он ненавидел, что его называют ребенком. "Как кто-то может думать, что мой интеллект на таком же уровне?"

"Это правда, но разве ты не сказал, что умные люди никогда не говорят правду незнакомцам?!" он широко раскрыл глаза, прикидываясь шокированным: "Что, если красивая дама, разговаривающая с тобой, на самом деле ведьма? Что, если эти взрослые - это дьяволы, ищущие невинных детей, чтобы украсть их?!"

Малыш Парадокс кивнул. "Мой брат тоже сказал мне об этом! Значит, ты хороший человек, верно?" на его лице появилась огромная улыбка. "Друг!"

"Не пудри мозги моему брату, сволочь! Скажи мне, какого черта ты здесь делаешь, или я клянусь, что я пошлю тебя прямо туда, откуда ты пришел" - проорал жнец.

"Вот как... У жнеца есть слабость. Интересно." - подумал Эйс.

"В это трудно поверить, поскольку вы понятия не имеете кто я. Но потому, что у меня хорошее настроение, я скажу тебе кое-что". "Крюк". Я пришел сюда, чтобы улучшить свои навыки в полной тишине и спокойствии, что бы не бегать от банд головорезов, не блуждать по всяким подземельям..."

Этот рассказ привлек внимание всех.

"Ты хочешь сказать... ты нашел какое-то подземелье здесь? Не мог бы ты вспомнить, где именно оно находится?" - осторожно спросил рейнджер.

"Линия". "Почему вы так плохо думаете обо мне? Конечно, я помню путь".

"Пожалуйста, не мог бы ты нас туда отвести? Мы блуждаем тут уже неделю, без каких либо результатов! Пожалуйста!" - умоляла жрица, кидая злобный взгляд на рейнджера.

"Я мог бы..."

"Нам не нужна помощь от этого лгуна. Он только заманит нас в чудовищную засаду. Не нужно верить ему".

Эйс посмотрел на жнеца. "Почему, во имя бога, ты пытаешься уничтожить такую совершенную схему? Я был так близок!" Но быстро его лицо расслабилось, и он тепло улыбнулся сердитому "вояке". Он даже слегка поклонился. "Как пожелаете, милорд".

До того, как злой жнец смог отреагировать, Эйс запрыгнул на скалу, сел и поднес флейту ко рту. Раздалась простая, но постоянно меняющаяся мелодия. Сначала, она была медленной и нерешительной, но вскоре она стала более жестокой, отчаянной, о воробье, пойманном и засунутом в клетку, безрезультатно ищущем выход. Она будто впадала в отчаяние.

Монзу покачал головой, пытаясь избавиться от увиденного. Это не его дело заботиться о чувствах других игроков. "Пойдем", - крикнул он и указал головой в какую сторону идти.

"Но я не хочу! Я хочу знать, спасется ли маленькая птичка! Она сможет?" - спросил ребенок с непоколебимым доверием к старшему брату.

"Я не ..." / "Не смей говорить ему об этом! Ты должен позволить ему поверить, что все имеет счастливый конец! Он сказал, что по-прежнему считает, что Санта Клаус существует! Ты не можешь сокрушить его мечты, не так ли?" / - закричала на него Аврора в ПМ (персональный чат). Он не был уверен, что больше его поразило - как она на него накричала или как она вообще смогла написать так быстро. Но над этим он подумает позднее. Теперь он должен был ответить брату, который смотрел на него глазами щенка. / "Хорошо" / "Да, она сможет"

Уголки губ флейтиста слегка расплылись в улыбке, но мелодия не прекратилась. Тем не менее, как только группа отошла на большое расстояние, мелодия умерла, раздаваясь в воздухе последними нотами.