

Еще одно убийство или жалкие семьдесят пять очков опыта позволят ему достичь тридцатого уровня (в бета-тесте он достиг только двадцать третьего). За последнюю неделю он освоил четыре навыка (выслеживание, ловушка, поход и побег) и был на пути к освоению еще пяти (ночное зрение, спринт, поиск, рыбалка и разведка). Кроме того, все остальные навыки были на уровне шестисот или семисот после того, как он потратил значительное количество времени, зарабатывая очки навыков, чтобы повысить свою эффективность во время охоты в подземельях на определенных монстрах, предметы или сокровища.

Его репутация честного проводника и искусного следопыта также значительно выросла (и превзошла репутацию, заработанную в бета-тесте), и все благодаря Агилу. Дружелюбный торговец взял Гарри под свое крыло после их первой сделки и помогал ему, направляя клиентов, когда у Агила не было того, что им было нужно. Он также выполнил свое обещание, чтобы Гарри выучил достаточно японского, чтобы общаться с большинством игроков, если они не говорят слишком быстро (большинство уроков проходило через внутриигровую систему обмена сообщениями, а мужчина проверял его каждый раз, когда они встречались лично раз в неделю).

Взамен Гарри снабжал его необычными и редкими предметами по весьма умеренным ценам и часто охотился за труднодоступными предметами, когда тот находил зацепку для чего-то нового. Когда Гарри не занимался поиском предметов для Агила, он отправлялся в различные подземелья на первых трех этажах Айнкрада, повышая уровень и выслеживая трудноубиваемых монстров, чтобы узнать о них больше, или направлял другого игрока, нанявшего его услуги (большинство его клиентов были знакомы с Агилем).

В данный момент он как раз выполнял одно из таких заданий: был проводником и следопытом для небольшой гильдии, которая хотела раздобыть труднодоступное растение, являющееся одним из основных ингредиентов, необходимых для создания более мощного Целительного зелья.

Известно, что растение охраняли стаи маленьких мерзких монстров под названием Фангрин; они представляли собой нечто среднее между белкой и троллем с огромными острыми клыками, напоминавшими Гарри саблезубого тигра. Ростом они были около трех футов, имели мохнатый коричневый и зеленый мех, сливающийся с корой окружающих деревьев, и светящиеся красные глаза, которые по какой-то странной причине пугали Гарри. В зимние месяцы их мех становился белым, чтобы лучше сочетаться со льдом и снегом, налипшими на деревья.

Девятилетний подросток уже успел убить трех зверолодей, заманив их в силки, а его клиенты - еще четырех. Оставалось всего шесть человек, и один из них был боссом - Фолнор Фургрин Клыкастый. После первой стычки Гарри оставил босса-монстра на попечение гильдии, которую он сопровождал, а сам повел пятерых подчиненных к последней ловушке, поскольку по правилам игры ловушки Гарри были гораздо менее эффективны против боссов-монстров. Гарри с радостным воплем рванул за пятью существами через заросли, заполнявшие лес; все его существо было наполнено волнением и предвкушением.

Еще десять шагов, и Гарри активировал Спринт, чтобы перепрыгнуть через скрытую яму-ловушку с шипами, которую он установил ранее. Позади него пять фургринов бросились прямо на хлипкий покров из снега, веток и листьев и через мгновение рухнули под землю, а Гарри снова закричал, наблюдая, как открываются пять окон очков опыта: все пять фургринов были признаны мертвыми, а его уровень игрока поднялся до тридцати. Посмеявшись над отлично выполненной приманкой и ловушкой, Гарри проверил, нет ли поблизости других монстров, и только после этого принялся за обезвреживание ловушки.

Именно в этот момент все пошло не так.

Первым признаком того, что Гарри что-то не так, стал всплеск ослепительной боли, вонзившийся в его череп примерно в том месте, где на его настоящем теле располагался шрам в виде молнии. Гарри остановился и потёр голову, затем стряхнул боль и вернулся к заполнению ловушки. Спустя несколько секунд боль вернулась острее прежнего и снова пронзила его за шрамом и у основания черепа (там, где несколько месяцев назад он разместил дополнительное устройство NERDLES), и он пьяно зашатался, так как от шока у него перехватило дыхание.

Ледяные нити страха охватили Гарри; он никогда прежде не чувствовал настоящей боли в игре. Но так же быстро, как боль появилась, она исчезла, и Гарри, задыхаясь, привалился к ближайшему дереву. Следующие две минуты прошли с мучительной медлительностью, пока Гарри пытался убедить себя, что боль ему просто привиделась. Ему почти удалось списать всё на дневной сон, когда над его головой появилось предупреждающее сообщение, объявившее его нестабильным элементом.

.

<http://tl.rulate.ru/book/104903/3998528>