

Адская Бездна – место не из лучших. Но оно соответствует традиционному представлению о «аде» и очень ярко его интерпретирует: души грешников вечно будут страдать от ужасных мук. Единственный недостаток – души добродетельных людей постигнет та же участь. Что еще хуже. В волшебном мире Азерота существует и «рай», противопоставляемый «аду». Проблема в том, что после смерти только самые храбрые воины среди смертных имеют право войти в Зал Отваги, построенный самим Одином. Он принимает только чистых воинов! Неважно, насколько могущественны души представителей других профессий – им вход воспрещен. В общем и целом, Азерот – не лучшее место для мертвых. Здесь слишком много богов и чудовищ. В этом мире смерть – лишь начало очередного путешествия. Это не сентиментальное описание. На берегу рифа, в мокрой, неприятной и очень холодной дымке, трехметровый призыватель душ Хабулон положил свою мертвенно-бледную левую руку на лоб Блейка. Сила, принадлежащая Аиду, непрерывно вливалась в тело Блейка через руки призывателя душ, и проклятие Глаза Пареса постепенно исчезало. По словам Хаброна, Блейк был «благословлен». Однако в карточке персонажа написано иначе. «Наполнен силой смерти» Вверху полупрозрачной карточки персонажа внезапно появляется строка текста, подобная напоминанию в групповой игре, а записи быстро меняются: Карточка персонажа: Дерек Праудмур (Черный Шершень) Информация: Култирский человек, 19 лет Статус: Смертное тело. Божественный влив смерти. Генерируется проклятие Подземного мира. — Ну и гений же я. Блейк выдерживал накатывающие волны магической силы, подобные холодным океанским течениям, и жаловался про себя: — Чтобы снять проклятие, его заменяют другим, более сильным проклятием. Сила Хелы действительно зла. Благословение человека можно считать проклятием. Она действительно сумасшедшая женщина, с которой нельзя вести себя по-человечески. В следующее мгновение туман перед ним внезапно изменился, будто в его видении отразилось какое-то привидение. Он увидел группу диких людей-вриккулов ростом больше трех метров, облаченных в грубую кожаную броню, с варварскими мечами и боевыми кораблями. Они с криками ступали на драконоглавого корабль. Они отправились из величественного и древнего замка, проплыли по реке в ледяное море и атаковали всех существ, которых встречали на море. Честных моржей, наг и рыб. После грабежа они устраивали бойню, поджигали корабли, а затем бросались на береговую линию, чтобы разграбить прибрежные деревни. Они убивали и ревели на ветру и снегу. Они сражались с мамонтами ростом более семи метров на варварских ледниках и заснеженных полях, словно древние люди охотились на мамонтов. Они также зверски уничтожали деревни росомов и воровали свечи и сокровища у кобольдов. Даже дракон. Эти молодые драконы, парящие в небе, были сбиты полугигантами с помощью гарпунных пушек. Их осаждали храбрые вриккулы на земле, и в итоге они умирали от воя в луже крови. Были и странные паукообразные нерубиане, обитавшие под землей. Их загадочное и богатое подземное царство также не избежало жадной охоты этой группы вриккулов. Древние священные предметы забирались один за другим, а колдуны-пауки пали под беспрецедентной атакой вриккулов. В конце концов, эти воины взяли все награбленные сокровища и поплыли по реке обратно тем же путем, откуда пришли. Под ликование бесчисленных женщин и детей, они вернулись, как самые славные воины. Они поровну разделили награбленные сокровища между всеми членами племени, а самые лучшие и роскошные посвятили племенным старейшинам и сожгли их роскошь в определенный день. Жертву богу войны и защитнику Одину. Жертву смерти и приемнице Хеле. Они – пираты. Для первых пиратов во всем мире Азерота грабеж был их жизнью, грабеж был их силой. Это была сила, текущая в крови древних вриккулов. С течением времени и деградацией расы эта варварская сила передалась и в современную человеческую родословную. Сейчас ее оживляет сила Аида. — Ты родом из Кул-Тираса, океанского королевства человечества. Ты родился в морских волнах, и от них же получил благословение и силу. Я покажу тебе это. Просто прими. Охотник за призраками Дерек Праудмур, это твоя будущая жизнь. Путешествуй по морю и грабь! Глубоким и мутным голосом Хабулона карточка персонажа вновь изменилась, и классы штурмана 15-го уровня и вора 13-го уровня объединились. Был создан новый класс,

который заставил Блейка дернуться, а вся панель карточки персонажа обрела новый вид: Карточка персонажа: Дерек Праудмур (Черный Шершень) Информация: Култирский человек, 19 лет Статус: Смертное тело. Проклятие Аида (оставшееся время: 239 часов и 55 минут) Класс: Пират/Воздух/Воздух 14-го уровня Легендарный класс: отсутствует Мифический класс: отсутствует Титул: Принц Кул-Тираса, Охотник за душами Экипировка: Сумка с волшебным узором, Очарователь приливов, Третья нога Вирта, Кинжал мурлока-обезьяны, Обеденный нож мурлока-обезьяны, Браслеты джунглей Таланты: Старый морской волк, Сродство с тенью (продвинутый), Хождение в тени, Грабеж на жизнь, Пьяница, Родословная Праудмуров (Печать ненависти) Навык: Култирское военное фехтование (мастерство) Пиратская драка (начальный уровень) Смертельный бросок (мастерство) Приливный кулак (мастерство) Скрытность (опытный) Навигация (мастерство) Воровство (начальный уровень) Гравировочный крюк банды прыгунов (начальный уровень) — Это... Блейк на мгновение забыл о всех своих добрых делах. Хотя он играл в «сумасшедших» воров, основанных на пиратах, он по-настоящему не ожидал, что в этом реальном мире пираты смогут стать профессией. И хотя название неприятное, а в нем есть такие негативные черты, как «пьяница», панель этого класса пиратов действительно очень неплоха. Внезапно ему дали еще несколько активных навыков и три пассивных таланта. Даже Сродство с тенью было наделено силой Аида и повышено до продвинутого уровня. Может, это легендарная «скрытая профессия»? К сожалению, его вопрос был обречен остаться без ответа. Призыватель душ Хабулон был очень занят и не имел времени объяснять ветви власти этих теней этому новому собрату, который только что присоединился к ним. Закончив снимать проклятие и бросив Блейку неизвестное и могущественное Адское проклятие, он исчез в густом тумане с зараженным Глазом Пареса. Блейк, державший в руке лампу, призывающую души, посмотрел на море. Прохладный и злой киль-корабль «Нагфар», грабивший души, также погрузился в бездну и исчез. Оставшийся туман быстро рассеялся морским бризом и солнечными лучами. Берег рифа вернулся к своей прежней тишине, и когда солнце осветило Блейка, потерянное тепло заставило его в этот момент сделать глубокий вдох. Он почувствовал радость снова дышать. Он снова почувствовал свежесть того, чтобы быть живым человеком, и понюхал эти прекрасные запахи, эти... рвотные — Как отвратительно! Возвращение обоняния — тоже не очень хорошо. В следующее мгновение Блейк задыхался от вони, исходящей от его тела. Ну, он все это время ходил по грязи и в глубоком море и не имел времени на гигиену. Но эта вонь неожиданно подходит для профессии пирата. В конце концов, пираты такие — неопрятные. — Сначала приму душ, а потом пойду на болото. Э-э, зачем на болото? Пока Блейк снимал одежду, ему внезапно пришла в голову чудесная мысль. Он взглянул на лежащую у его ног лампу, призывающую души, которая сияла неизвестным светом, а затем посмотрел на небо. — Ни за что, дракончик не может быть сильнее Хелы, верно? Даже если это бронзовый дракон, если ты найдешь способ убить его, то можешь использовать лампу, призывающую души, чтобы захватить душу этого любопытного дракончика. Даже у драконов есть души. Потом продать ее Хеле, обменять на что-нибудь хорошее, и легко решить проблему. Новоявленный пират, голый, стоял в плещущейся воде, с телом, худым, как ребра. Он взял с собой маленького мурлока и погрузился в море, чтобы начать подробную процедуру личной гигиены. Лишив себя проклятия нежити, у него наконец-то появилось время посмотреть на свое отражение в воде. Результаты разочаровали. Проклятие нежити затвердело его плоть и кровь до состояния мумии. Это будет снято, а телу также потребуется время на восстановление. В этом случае на лице принца Дрейка не будет той красоты, которая должна быть. Он сын Дейлина. Его сестра Джайны через десять лет станет известной красавицей во всем Азероте. Даже синие драконы не могут устоять перед красотой дочери моря. По логике, принц Дрейк не может быть уродом. Жаль, что ожоги, полученные от драконьего огня, уничтожили ту красоту, которая должна была быть у этого лица. Лицо, отраженное сейчас в воде, заставило бы плакать ребенка. Э-э. Сам Блейк чуть было не расплакался от своей уродливости. Хорошая новость в том, что его лысая голова, вероятно, все равно отрастит волосы. Плохая новость в том, что хотя рана начала покрываться

корочкой, если он хочет избавиться от этой травмы, ему, вероятно, понадобится помощь могущественного жреца. В конце концов, его сожгла драконья огнемётная струя, и самостоятельно излечиться было практически невозможно. Однако в будущем есть надежда! — Ах, как приятно, этот морской бриз, это солнце, эта вода. Блейк лежал на пляже, растягивая тело и позволяя солнцу его дезинфицировать. Шкала здоровья в карточке персонажа, застрявшая на 70% и не поддававшаяся восстановлению, начала естественным образом расти. Слабость от проклятия была снята, и новый пират сразу почувствовал возвращение сил. Сейчас он чувствует, что может убить корову одним ударом. Ну, это, скорее всего, иллюзия. В конце концов, класс воина исчез, и сила больше не его сильная сторона. Отныне ему следует стремиться к ловкости, выхватывать меч в темноте и убивать одним ударом. Сказать это более литературно. Убить человека в десяти шагах и не оставить следа за тысячу миль. Или. С этого момента он скрылся в тени и ступил на одинокую дорогу. Тьма была его конем, а кровь — плащом. Куда бы он ни шел, там были только смерть и глупые маленькие рыболоуды. — Мне нравится это чувство жизни. Блейк положил руку на грудь. Он чувствовал, как бьется его сердце, и это придавало ему уверенность. — Пойдем! После десяти минут отдыха новый пират снова надел чистую одежду и вернулся к своему чертовски смешанному стилю. Он оглядел себя сверху донизу, глядя на свою ужасную внешность, а затем помахал рукой маленькому рыболоуду, который все еще играл в воде. — Это недалеко от крепости дворфов Дангарок. Пойдем туда, убьем парочку орков, чтобы доказать Хеле свои способности. Кстати, мы можем найти дворфов, чтобы сменить одежду на более приличную. Э-э? Что у тебя в руках? Блейк обернулся и увидел, как маленький рыболоуд бежал к нему с хриплым криком, держа в руках большую ракушку, найденную в воде, и протягивал ее новому пирату, как сокровище. Охотник за душами из Аида присел на корточки и ударил ракушку своим кинжалом. Перед его глазами вспыхнул золотой свет. В этой ракушке находится круглый жемчуг, прекрасный, как золото. С первого взгляда видно, что это настоящий жемчуг высшего качества. — Круто! Золотой жемчуг, классная штука. Блейк свистнул, снял золотой жемчуг, бросил его в магическую сумку, достал большой кусок вяленого мяса, сунул его в руки маленькому рыболоуду и обнял хрипящего маленького рыболоуда. — Ты в таком юном возрасте знаешь, как охотиться за сокровищами, чтобы прокормить свою семью. Мистер Пират погладил гладкую маленькую голову Бенбольбы и сказал: — Я действительно не зря тебя не трогал. — Раз уж мы в таком хорошем настроении, давайте поторопимся и убьем несколько орков в честь этого! Десять дней, пятьдесят воинов-душ. Как и подобает миссии, порученной богом смерти, это немного сложно. Во-первых, повышение класса пирата до 15-го уровня должно дать мне навык. Я очень жду этого. Все становится лучше. Кто сказал, что мертвые — это все плохо? Мои коллеги из Аида явно очень добры.