

Джаред подошёл к подножию Касгардских гор, где, по слухам, находилось убежище Делюка. Он нашёл пещеру у подножия и начал тщательно исследовать стену.

Чтобы добраться до убежища Делюка, нужно было подняться по опасной тропе, известной как «прямой путь». Однако этот путь был полон ловушек, и многие смельчаки погибли, пытаясь пройти по нему.

У входа в пещеру лежали замороженные трупы, среди которых были и те, кто погиб, не подозревая о существовании ловушек. Джаред осторожно освещал себе путь магией света и искал секретный проход, который вёл прямо в покои Делюка.

Этот секретный проход был одним из багов, официально неизвестных в игре. В прошлой жизни Джаред использовал его, чтобы уклоняться от мониторинга разработчиков. Он чередовал использование секретного прохода с прямым путём, чтобы оставаться незамеченным.

Другие пользователи пытались прорваться через вход, но погибали на «прямом пути». Джаред же проникал в покои через секретный проход. Это был баг, который возник из-за несовершенства кода внутренней структуры карты.

Джаред был уверен, что Делюк сам не знал о существовании этого прохода. Он осторожно проводил рукой по стене пещеры, ища особый вход. Наконец, он почувствовал что-то на кончиках пальцев — это была зона, где стена утопала, словно губка.

Джаред глубоко вздохнул и отошёл назад. Нельзя было просто так войти в проход — нужно было бежать изо всех сил, словно желая пробить стену своим телом. Без колебаний.

Изабелла, которая уже была очень привязана к Джареду, пыталась его остановить. Она боялась, что он может погибнуть, и она лишится возможности радоваться жизни. Но Джаред предложил ей последовать за ним. Он был уверен, что она сможет пройти через этот секретный проход.

Джаред, используя магию ускорения, разогнался до предела и бросился вперёд. С невероятной силой он налетел на стену пещеры, и раздался звук, похожий на удар. Изабелла закричала, думая, что Джаред погиб, однако в следующую секунду он бесследно исчез.

Изабелла ошеломлённо смотрела на пустое место, где только что был Джаред. Она не могла поверить, что он знал гораздо больше, чем она думала.

Пройдя сквозь стену, я оказался в тайной комнате Делюка. Покои Делюка находились в пятидесяти метрах отсюда, а тайная комната была отделена от них.

— Да здравствует новый артефакт! В реальном мире, в отличие от игры, у меня нет инвентаря, и это чертовски неудобно. Я рад, что встретил тебя, — сказал я, взяв в руки артефакт, который позволял создавать карманное измерение.

Это был артефакт под названием «Карманная сумка», созданный озорным ребёнком по имени Мельтр. Он не давал никаких бонусов к характеристикам, но получил четыре звезды, потому что его сложно было найти. В «Парадайз» действительно существовала концепция расширенного инвентаря, но карманное измерение, которое позволяло бесконечно расширять пространство, если у вас были деньги, было редкостью.

Среди всех пользователей «Парадайз» его владельцы составляли менее 0,001 процента. Внешне он выглядел как кольцо. Когда ты надеваешь его, то получаешь карманное измерение, которое находится в первом слоте. Проблема в том, что начальный размер карманного измерения — один метр, а этого очень мало для хранения большого количества артефактов. А расширение стоит десять тысяч золотых. Сейчас для меня это непосильная сумма.

«Ум человека всегда превосходит систему. В этом смысле я тоже чертовски хитрый», — улыбнулся я, вспомнив о нюансах бага.

Конечно, начального объёма в один метр недостаточно, чтобы вместить все артефакты, находящиеся в этой комнате. Но третий слот, который кажется совершенно бесполезным, является ключом к этому багу.

Дело в том, что в течение трёх секунд, пока вы извлекаете или помещаете предмет в карманное измерение, где он находится? Система считает, что он находится в промежуточной зоне, ни в карманном измерении, ни снаружи. То есть он оказывается где-то в проходе между ними. Я использовал это, чтобы хранить больше предметов, чем позволяет объём карманного измерения. Это был баг, к которой я часто прибегал, когда у меня не было денег на расширение карманного измерения.

Способ прост. Когда карманное измерение заполнено, вы отдаёте команду на вызов одного предмета. И за три секунды вызываете команду на хранение этого предмета, а затем насильно закрываете карманное измерение. Таким образом, предмет оказывается в «зажатом» состоянии, и его можно хранить таким образом. В этом состоянии, даже если вы попытаетесь насильно открыть карманное измерение, предмет никогда не выйдет наружу и не исчезнет.

«Отлично, значит, место для хранения артефактов я себе обеспечил!», — подумал я и приступил к настоящему грабежу.

Я надел три артефакта: кольцо, ожерелье и серьги. Все они увеличивали мою магическую силу, а также давали дополнительные характеристики: интеллект и обаяние. Благодаря этим артефактам я получил значительный прирост в магической силе — плюс двести единиц, а также плюс сто единиц обаяния и плюс пятьдесят единиц интеллекта. Всё равно, что получить сто десять уровней бесплатно.

Дело в том, что обменные курсы для очков интеллекта просто невероятны. Обычно, когда интеллект повышается на сто единиц, максимальный урон увеличивается вдвое. Поэтому эти артефакты для меня как мана небесная.

Я был очень доволен. Кроме трёх украденных артефактов, я добыл ещё десять. Однако некоторые из них оказались лишними, а часть я пока не знал, куда применить. Поэтому я решил временно поместить их в карманное измерение, воспользовавшись багом в системе.

«Теперь настало время вырвать волосы у спящего старого лича?», — подумал я и создал магию паралича на правой руке.

Я осторожно открыл дверь, которая вела из тайной комнаты наружу.

Дверь открылась бесшумно, без скрипа. Изабелла, которая пришла сюда позже, воспользовавшись тем же способом, что и я, сразу поняла серьёзность ситуации. Она молча последовала за мной.

Делюк, конечно, стар и ослаблен, но он всё ещё остаётся некрмантом. Его класс — шестой.

Учитывая только класс, я был в невыгодном положении. Поэтому мне нужно было быстро покончить с ним. Необходимо было нанести мощный удар магией, усиленной божественной силой, и лишить его жизни.

«Если я убью Делюка, то смогу забрать его браслет. Это идеальный артефакт для меня. С его помощью я смогу использовать особую хитрость, связанную с уровнем», — подумал я.

Я вспомнил о браслете Делюка. Он позволяет удваивать характеристики силы и интеллекта, если уровень его владельца ниже, чем у противника. Для меня, который стремится повысить свои характеристики, этот артефакт просто незаменим.

«Даже если владение будет процветать, но владелец не будет соответствовать ему, то рано или поздно оно погибнет», — гласит известная фраза. Я всегда считал эти слова очень важными.

Я видел, как многие владения пользователей исчезали, достигнув своего расцвета. Но я решил, что никогда не буду лениться в развитии своей силы.

Я не мог забыть свои слова, которые произнёс в игре:

«Я обязательно стану главным героем этого мира!».

Сжав зубы, я окинул взглядом убежище. В моих глазах горел решительный огонь.

В этот момент я почувствовал, что откуда-то тянет сквозняком. Из правого поворота, под прямым углом, раздался низкий голос старика:

— Холодно.

Я сразу понял, что это Делюк.

Я ждал момента, когда шар магии «Святой паралич» вырвется из моей правой руки. Магия паралича не была элементарной, как огненный шар, поэтому её можно было легко скрыть.

«Всего минута, нет, тридцать секунд — и я его одолею! — думал я, затаив дыхание и выжидая подходящий момент. — В этот момент Делюк будет наиболее уязвим!»

И вот шаги Делюка приближались. Вскоре его лицо, покрытое глубокими морщинами, отчётливо появилось передо мной.

— Умри! — закричал я и бросился в атаку.

<http://tl.rulate.ru/book/111345/4201531>