

Разлогинившись, я оказался в своем личном кабинете и решил, что пришло время заняться своеобразным ремонтом. Сейчас все вокруг было ослепительно белого цвета – ни пятнышка какого-либо другого оттенка.

Открыв меню "дизайн кабинета", я с удивлением обнаружил, что оно занимало целую стену и двигалось вместе со мной.

Одним нажатием на кнопку "перегородки", я создал несколько линий на полу, которые чуть позже станут высокими, до самого потолка, стенами. Теперь, мой кабинет был поделен на три комнаты, каждая из которых имела собственную дверь.

Первой шла кухня. Немного подумав, я решил чуть-чуть увеличить ее размеры, чтобы тут смогло уместиться все необходимое, но без каких-либо излишеств. В дальнем углу холодильник, вдоль стен пару сервантов и бытовая техника, по центру духовой шкаф и обеденный стол.

Следующей шла большая гостиная, к которой я применил похожие настройки. Но из-за того, что гостиная занимала порядка тридцати процентов моего личного кабинета, она казалась несколько пустой. Чтобы заполнить ее хоть чем-то, вдоль одной из стен я установил пару книжных полок. Надеюсь, книги можно будет просто сгенерировать случайным образом и мне не придется покупать каждую из них. Вдоль другой стены я создал два дивана, между ними небольшой журнальный столик, а в дальнем конце комнаты тумбу с телевизором.

Мне совершенно не пришло в голову во что я мог превратить последнюю комнату, которая занимала остальные шестьдесят процентов личного кабинета, так что я решил оставить ее на потом.

Теперь следовало заняться этой унылой "больничной" атмосферой. Гибкие настройки позволяли персонализировать любой участок личного кабинета. Но так как меня с трудом можно назвать творческой личностью, я решил воспользоваться стандартными шаблонами и активировал опцию "Темы".

Каждый раз, когда я пролистывал ту или иную предложенную тему, на несколько секунд мое зрение заволакивал искусственный туман. Как только он рассеивался, личный кабинет представал передо мной в новом, совершенно необычном свете. Каждый раз я оказывался поражен теми изменениями, которые происходили с моим кабинетом. Например, одна тема полностью убирала пол и потолок, а стены превращала в низкую каменную оградку. Таким образом, я оказывался посреди пышного сада, утопающего в зелени. Разумеется, я не мог выйти за пределы своего кабинета, но это было просто потрясающе! А следующая тема превращала цветущий сад в парящий под облаками остров.

Наконец, я подобрался к теме, которая называлась "Китай-3". Туман рассеялся, и мысли о выборе нового шаблона моментально исчезли.

Пол из длинных светло-коричневых полированных досок, вместо привычных дверей – затейливые арки с выпуклыми деревянными узорами. Комната излучала теплый желтоватый свет, словно бумажный фонарик. Даже мебель сменила очертания в соответствии с новым шаблоном. Теперь, у меня в комнате стоял двухместный диванчик из роскошной кожи на низких ножках. Кофемашина на столике из красного дерева была единственной вещью, которая осталась той же, что и раньше.

Кухня так же изменила свой стиль и теперь больше походила на место из далекой восточной страны. Однако, тема имела такое расплывчатое название, что я не мог представить все это.

И все-таки, несмотря на мое восхищение, я чувствовал, что в гостиной нужно было провести еще несколько корректировок. Из-за того, что пол превратился в полированный деревянный настил, ходить по нему было довольно холодно. Поэтому, с помощью консоли, которая по-прежнему преследовала меня, я выбрал большой ковер. Он был самым обычным, мягкого желтоватого оттенка, в сотах и с глубокой темно-бордовой облицовкой по всей длине.

Также на стену я добавил окно с темными занавесками. В качестве изображения я выбрал панораму города Таиль. Сейчас за окном был закат и, судя по тому какой вид открывался на город, я должен был находиться, по крайней мере, в одном из самых высоких отелей центрального делового района.

Закрепив консоль на стене гостиной, я уселся на диван и запустил кофемашину, которая наполнила кружку ароматным напитком. Это был весьма горький кофе без молока и сахара. Но несмотря на это, находясь в полнейшей тишине и потягивая кофе, я чувствовал себя умиротворенно.

- - - - -

Когда я окончательно вышел из игры, за окном уже был полдень, и солнце ярко освещало городской пейзаж, растянувшийся вдоль горизонта.

Я решил, что будет полезно заглянуть на вики-раздел «Енд Онлайн». Большинство игроков посещало его, чтобы узнать и обсудить последние новости со всего континента. И я не был исключением.

На форуме было огромное количество тем уделено классовым навыкам. Они рассказывали, как и где получить некоторые из них, однако большинство ответов были откровенными фейками, которые подрывали доверие к остальным темам.

Самый удивительный раздел на форуме посвящался рекламе брони, оружия и высокоуровневых материалов для крафта. Здесь можно было купить предметы за реальные деньги либо узнать каким способом получить их в игре. Большинство из предложений были размещены торговцами, что было вполне понятно. Игрокам гораздо проще отдать товар торговцам, чтобы они сами искали покупателей. К тому же, при такой системе товары были в гораздо большей безопасности.

Я удивился, обнаружив здесь упоминания о яблоках, которые время от времени, поступали на продажу в Айсридж. Большая часть обсуждений была уделена недовольству тем фактом, что фрукты были доступны не все время. При этом, большинство игроков отметили необыкновенный вкус этих яблок.

Но самым большим сюрпризом для меня оказалась новость о том, что Глэдокс уже достиг сто шестидесятого уровня. Невероятно, как этот парень способен качаться настолько быстро!

Я просмотрел несколько последних тем, созданных участниками гонки уровней. Несмотря на то, что они планировали скинуть Глэдокса вниз, пока что этот план ограничивался одними только угрозами и пустыми обещаниями.

Наполненный решимостью стать сильнее, я наскоро поужинал и возвратился в игру.

- - - - -

Вернувшись в свой новый личный кабинет, я почувствовал себя странно и некомфортно – будто

в чужой дом вторгся. Думаю, через пару заходов я уже к этому привыкну.

Медленно, словно по волшебству, перед моими глазами проступил заснеженный город Айсридж. И пусть благодаря плащу я не чувствовал особого холода, но резкое изменение температуры заставило мое тело выдать порцию мурашек.

Главные цели, которые я поставил перед собой – собрать как можно больше яблок и восстановить уровни, потраченные на покупку навыков. Само собой, к тому моменту как я верну назад потерянные уровни, мои новые навыки уже должны были быть неплохо прокачаны.

Путешествие к логову Великого Белого Волка с целью добыть еще яблок, оказалось таким же трудным, как и во все прошлые разы. Стоило лишь волку почувствовать мой запах, как он моментально переходил в свой "неистовый" режим, лишая меня любой возможности атаковать.

На этот раз по морде волка читалось, что он сделает все, лишь бы помешать мне достичь деревьев. Поэтому, мне ничего не оставалось, кроме как дать отпор его острым, как бритвы, когтям.

Я обратил внимание, что в правом углу поля зрения всплыло сообщение, что моя ловкость поднялась еще на один пункт.

Либо я уже был очень близок к повышению показателя, либо это следствие моих уклонений от атак противника, который был в разы сильнее. И если мое внезапное предположение верно, тогда это просто невероятно полезная информация! Ведь, чем выше мои показатели ловкости, тем быстрее я становлюсь.

С помощью обычных средств, таких, например, как обучение, можно поднять свои показатели до определенной точки, после которой они перестают расти. Для силы этот показатель равен примерно пятидесяти очкам, для ловкости – тридцати. После этого показатели будут постепенно улучшаться в борьбе с монстрами и не было никакого известного метода повышать их быстрее. К счастью, во время моих тренировок с эффектом замедления, я нашел один такой метод. Поэтому сейчас, с учетом последнего повышения, моя ловкость взлетела до небес и ровнялась ста двадцати трём пунктам.

Если прикинуть, то выходило, что моя скорость была практически наравне с показателями топовых игроков. А может, даже превосходила их. При этом, остальные мои показатели вряд ли были лучше средних для персонажей моего уровня.

Иногда, как например сейчас, Великий Белый Волк активировал свою технику запредельной скорости, нанося удар, от которого нельзя было защититься. К счастью, теперь у меня был способ избежать его скоростных атак. Я активировал [Перцептивное Зрение], заставляя замедлиться весь окружающий мир – в том числе и волка с его смертоносной атакой.

Однако, существовала пара проблем, связанных с моим умением [Перцептивное Зрение]. Во-первых, будучи всего третьего уровня, эффект был таким незначительным, что атаку мне все равно не удавалось разглядеть. Во-вторых, с активацией взгляда, я замедлялся пропорционально. Поэтому, все на что оказалось способно умение – показать немного более замедленный процесс моей смерти. Как когти волка неспешно входили в мое тело, а полоска жизней уменьшалась.

Волк ударил меня прямо в грудь. Сейчас я был всего лишь 18 уровня, так что не было ничего удивительного в том, что критический удар босса снимал с меня сразу семьдесят процентов здоровья.

К счастью, удар отбросил мое тело метров на десять, под самые кроны деревьев. Будучи невероятно умным мобом, волк понял к чему могла привести эта ситуация, а потому как можно быстрее кинулся ко мне в надежде помешать мне уйти...

Но для этого было уже слишком поздно!

На этот раз я оказался быстрее и скрылся в листве деревьев в то время как волк не преодолел и половины пути.

С выражением полнейшего разочарования, волк нанес удар по одному из ближайших деревьев. Его сила была такова, что почти все яблоки тут же слетели с дерева.

Волк неподвижно стоял и смотрел на упавшие плоды с явным недоумением.

Затем он приблизился к дереву, на котором я находился и попытался проделать с ним тоже самое, в надежде что я сорвусь вниз. Пожалуй, это даже могло сработать. По крайней мере, на несколько секунд я потерял опору, но вовремя сумел перебраться на другое дерево.

Больше всего это было похоже на игру в кошки-мышки. Волк кидается на деревья, а я в это время перепрыгиваю на соседние. Во время всех этих безумных прыжков я умудрялся собрать немного яблок, но благодаря волку примерно треть из них оказалась разбросанной по всей земле.

Пожалуй, на этот раз я сделаю перерыв и выйду отсюда, имея на руках чуть меньше сотни яблок. Но я обязательно вернусь, как только стану сильнее. И вот тогда волк даже не поймет, что произошло, – представив себе эту картину, я расхохотался на бегу как сумасшедший.

Не знаю насчет всего континента, но в пещере яблони плодоносили каждые три дня с того момента как их сорвали, по меркам реального мира. Выходило, что за три дня мне позарез нужно было прокачать умение [Взор Охотника], чтобы в следующий раз избежать серьезного ущерба от волка. К счастью, я мог использовать навык дважды за игровой день или шесть раз в день в реальной жизни. Итого, восемнадцать раз до моей следующей встречи с великим белым волком. Что ж, вполне достаточно времени для практики!

Имя: Лост

Здоровье: 284/307

Выносливость: 161/161

Уровень: 23 (87%)

Сила: 48 + 6

Ловкость: 110 + 16

Мастерство: 42 + 14

Интеллект: 9

Дух: 29

Удача: 16

Слава/Позор: 0

Репутация: +0

Покровительство богов: -

Вера: 0

Используемые навыки:

[Раздражение] (Ур 24, 13%)

[Улучшенное Военное Дело] (Ур 22, 64%)

[Травничество] (Ур 3, 37%)

[Зельеварение] (Ур 1, 0%)

[Бросок] (Ур 1, 0%)

[Кузнечное Дело] (Ур 1, 0%)

[Горное Дело] (Ур 1, 0%)

[Ускорение] (Ур 11, 97%)

[Взор Охотника] (Ур 13, 11%)

Дополнительные навыки:

[Пусто]

[Ускорение] (Ур 11, 97%) - пассивный

У вас было трудное детство, но частые побеги от хулиганов сделали свое дело. Теперь, ваше тело легко переносит тренировки и может двигаться быстрее.

Ур 11:

- Скорость передвижения увеличена на 11,4%

- Ловкость: +8

[Взор Охотника] (Ур 13, 11%) – пассивный

В пустыне выживает лишь два вида зверей: сильные и осторожные. Вы относитесь ко второму виду. Ваши глаза замечают даже самые малейшие движения и лучше видят в темноте.

Ур 13:

- Дальность зрения прямо пропорциональна уровню умения
- Можно использовать священное искусство [Перцептивное Зрение]

Как только [Улучшенное Военное Дело] достигло двадцатого уровня, я получил больше бонусных очков для распределения стат. Тоже самое произошло и с [Ускорением] на десятом уровне. Мне кажется, что каждые десять уровней навык становится существенно сильнее.

[Перцептивное Зрение] также значительно улучшилось. Вместо того, чтобы поднять мое восприятие, оно еще больше замедлило окружающий мир. Но так как не было никаких указаний относительно мощности навыка, я не мог сказать насколько конкретно он стал сильнее. Думаю, если раньше замедление работало на 70%, то сейчас оно было на уровне 90%. По крайней мере, я чувствовал это именно так.

Эффекты, действующие на мое тело, стали еще более серьезными. Теперь, при использовании священного искусства, меня не покидало ощущение, что я находился в невесомости.

Однако, все мои тренировки окупились. Теперь, я был готов к новой встрече с Великим Белым Волком!

- - - - -

Ранним снежным утром я сделал первый шаг по направлению к логову. Осмотревшись, я почувствовал себя несколько неловко: волка не было. Обычно он сразу нападал на меня, стоило только переступить порог пещеры, но не сейчас.

После внимательного осмотра деревьев, между стволами которых мог прятаться волк, в моей голове тревожно зазвонил колокол. На яблонях не было ни единого плода.

Как так?! Даже учитывая, что я был здесь раньше, некоторые яблоки уже должны были вырасти. Так же, не может быть, чтобы кто-то побывал здесь до меня. Во-первых, насколько мне известно, никто не в курсе этого места. А во-вторых, все волки, на пути сюда, были на месте. А вот Великого Белого Волка почему-то не видно...

Осторожно подкравшись к ближайшим деревьям, я некоторое время ходил между ними – ни волка, ни яблок. Я просто не мог понять, что здесь творилось! В этом месте было просто ужасающе тихо.

Чтобы исключить возможность нападения со спины, я еще раз обвел пещеру взглядом. После этого я подошел к водопаду с небольшим озером в противоположной части пещеры. Думаю, можно будет устроить себе небольшой перерыв.

Я извлек на свет ингредиенты для [Зельеварения]. В настоящее время у меня было около шестидесяти лекарственных трав и столько же корней противоядия. Для начала, я выстроил пустые пузырьки и наполнил их водой из озера. Из-за сурового климата большинству людей приходилось топить снег или рубить лед на реке, чтобы сварить зелья, но мне здорово повезло

в этом плане.

Мое умение [Зельеварение] выдало меню рецептов, которые я изучил. Малое зелье здоровья получалось из двух зеленых лекарственных трав, размолотых пестиком в ступке, а затем настоянных в пузырьке с водой.

Я сделал двадцать малых зелий здоровья. В отличие зелий здоровья, которые продавались в магазине, мои были не только значительно слабее, но и какого-то болезненно-зеленого цвета. Результат выглядел настолько жалко, что вполне мог заставить кого-то отказаться от применения этого снадобья.

Лечебное Зелье Малой Крепости

Зелье начинающего травника, которое может изготовить любой, кто обладает нужными навыками. Цвет зелья настолько омерзительный, что его хочется немедленно вышвырнуть.

Требования:

- Уровень: 1

Тип предмета: Зелье

Восстановление здоровья: 20

Время восстановления: 10 секунд

Вес: 0.1 кг

На вид это было ужасное зелье, но я, по крайней мере, был рад, что у него не было никаких негативных эффектов.

Я не нуждался в снадобьях, потому что никогда их не употреблял. Но мне нужны были пустые колбы, поэтому приходилось выливать их содержимое обратно в озеро. Наполнив флаконы водой, на этот раз я планировал использовать корни противоядий. Точно так же, как и лекарственные травы, по два на одно зелье.

Слабое Противоядие

Зелье начинающего травника, которое может изготовить любой, кто обладает нужными навыками. Цвет снадобья наталкивает на мысль, что вместо излечения отравления оно запросто может вызвать его.

Требования:

- Уровень: 1

Тип предмета: Зелье

Шанс излечения: незначительный

Время восстановления: 5 секунд

Вес: 0.1 кг

Зелье противоядия было настолько ужасным, что его цвет вызывал у меня ассоциации с каким-нибудь мухомором. Мне кажется, от него даже исходил слабый токсичный пар! В описании говорилось, что за пять секунд он способен вылечить слабое отравление, но как по мне, это зелье способно разве что усугубить действие яда...

Недолго думая, эти зелья я также вылил в озеро. На секунду я даже почувствовал угрызения совести оттого, что загрязняю озеро такой мерзостью. Но, с другой стороны, их нужно было куда-то деть. Закончив испытания на двадцати созданных противоядиях, я закрыл окно рецептов и решаю симпровизировать. Каждое зелье на данный момент состояло из двух пучков трав, так что, следуя этому принципу, на этот раз я использовал по одному пучку каждой разновидности, чтобы создать что-то новое.

Я смешал одну зеленую лекарственную траву и один корень противоядия вместе, а затем поместил их во флакон, воткнул пробку сверху и хорошо встряхнул. Зелье начало медленно менять цвет, становясь чем-то вязким и приобретая коричневато-зеленый оттенок, как болото.

Да, это, пожалуй, самое отвратительное зелье из всех!

Передо мной появилось сообщение, информирующее о готовности зелья.

Вы открыли новое зелье!

Рецепт будет сохранен в меню рецептов

Зелье лечения легких болезней

Зелье новичка, созданное в результате экспериментов с ингредиентами. Может вылечить легкие, незначительные заболевания и облегчить некоторые симптомы.

Требования:

- Уровень: 3

Тип предмета: Зелье

Лечение болезни: Незначительные

Время восстановления: 1 час

Вес: 0.1 кг

Невероятно! Когда я создавал зелья без рецептов, мастерство стало расти гораздо быстрее, чем обычно! Думаю, я продолжу заниматься этими экспериментами дальше.

Однако, я снова не нуждался в этих микстурах, поэтому вылил их обратно в озеро. Мой навык создания зелий уже достиг пятого уровня. Но почему-то все флаконы утратили блеск, а один даже треснул.

Я направился в центр пещеры, где я видел поляну, с которой открывался замечательный обзор на небо. Скоро должна была наступить ночь, и я приготовился насладиться прекрасным видом звездного неба.

Поднявшись на поляну, я успел сделать всего пару шагов, прежде чем замер от удивления.

На вершине небольшого холма лежала гигантская куча яблок, которые я считал исчезнувшими. Но еще более удивительным был большой белый волк, который бегал вокруг кучи, охраняя фрукты.

Может, он любил яблоки и защищал их от меня? В его представлении я должен был быть вором, который вероломно крал его любимое лакомство. Да не, бред какой-то. Волки плотоядны, так что я не понимаю к чему все это. Хотя...

Все события начали медленно складываться в моем сознании. Если вспомнить последнюю нашу встречу, а именно, с каким задумчивым видом волк смотрел на осыпавшиеся яблоки, многое становится понятным.

Зная мою цель, а также мой новый метод сбора яблок, волк заранее собрал их все в кучу и охранял, ожидая моего возвращения. Теперь, мне не было никакого смысла прятаться на деревьях, так как сейчас моя цель находилась в центре пещеры у него под носом.

За все это время волк не издал ни звука. Просто стоял и смотрел на меня, слегка покачивая хвостом...

С чего вдруг он стал таким спокойным?! – пронеслась мысль в моей голове.

– Прошу прощения, мистер Волк. Не мог бы ты отдать мне эти яблоки? – я никогда не пробовал говорить с волком раньше, но мне нужно было как-то получить то, за чем я сюда пришел. В конце концов, это был мой источник дохода!

Волк посмотрел на яблоки, потом испустил низкое утробное рычание, обращенное ко мне. Хм, думаю, это значило нет.

– Наверняка должен быть какой-то способ, чтобы ты отдал мне яблоки. Могу я чем-нибудь тебе помочь?

Сначала зверь показался мне сбитым с толку. Но вскоре родился еще более свирепый рык, явно намного более сердитый. Если бы только он мог видеть, как сильно мое лицо вспотело от напряжения.

– Может, я могу дать что-то взамен? – я чувствовал, как рычание волка становилось все более угрожающим в ответ на мои глупые вопросы. Это безумно сложно!

– Ну что тебе нужно?! Ты хочешь, чтобы я зря потратил время и поиграл с тобой? – о, думаю, зря я это сказал! Похоже, мне стоит подготовиться к драке.

Но волк не только не ответил на мой крик души, он даже не бросился в атаку! Моб просто лег на живот, положил массивную голову между передними лапами и слегка покачивал хвостом

взад-вперед.

Невероятно! Неужели, этот волк действительно хочет только с кем-нибудь поиграть?! Если это действительно так, данную ситуацию можно с успехом повернуть в свою пользу. Мне нужно тренировать и повышать свою ловкость, а как я узнал недавно, это возможно только в борьбе с более быстрым противником.

– Очень хорошо, но у меня есть одно условие, – я поднял указательный палец перед мордой волка, который находился буквально в паре метров. Я совру, если скажу, что не боюсь того, что он мог его откусить:

– Без когтей и зубов!

Волк приподнялся, ткнул носом в бедро и зарычал, явно указывая на мое оружие. В принципе, я мог бы просто убрать его в инвентарь, но чтобы волку было спокойнее, я положил их на землю рядом с деревом.

В тот же момент, мир вокруг меня начал бешено вертеться. Единственное, что я мог различить – это быстро приближающуюся ко мне белую стену. Хорошенько приложившись об нее, я отлетел еще метров на пять назад. Когда я, наконец, пришел в себя и поднялся, то увидел, как волк с отстраненным видом лижет лапу. Ну, по крайней мере, он действительно не пускал в ход когти, а я потерял всего два процента здоровья.

– Эй, это был очень грязный прием! Ты ударил, когда я не ожидал этого! – во взгляде волка явно читалось обвинение, что я пользовался не менее грязными уловками.

– Хорошо, хорошо. Один разок я действительно поступил подло, но не надо напоминать об этом спустя столько времени! – откровенно говоря, я заслужил такой подход, так как в нашу первую встречу действительно немного жульничал.

Чтобы вернуть расположение волка, я кинулся к нему, целясь кулаком в аккуратный черный квадрат носа. Я почти коснулся его, но в последний момент волчья лапа вдруг прижала меня к земле, выбив из легких весь воздух.

Так, спокойно. Мне нужно привести свой ум в порядок и перестать быть таким беспечным, – я мысленно приказал себе, пытаюсь очистить голову от ненужных мыслей.

Волк нанес несколько горизонтальных и даже парочку вертикальных ударов. Имея в запасе какие-то доли секунд, мне понадобилась вся имеющаяся ловкость, чтобы уклониться от них. Вниз! Влево! Назад! Вперед! – это единственные мысли, которые были у меня в голове на тот момент. Ничего другого, кроме этого, для меня больше не существовало.

В какой-то момент волк слегка пригнулся и активировал технику скоростной атаки. Я ответил на это [Перцептивным Зрением], которое исправно замедляло движения противника.

В «Енд Онлайн» было два способа активации священных искусств. Первый – это какое-то движение или действие – связка ударов, пасс, жест. Ничего удивительного, если учесть, что большинство священных искусств связано с навыками владения холодным оружием. Второй – это название или ключевое слово, которое активирует навык. На самом деле, в этом случае навык срабатывал не всегда, а лишь тогда, когда ты действительно намереваешься его использовать, а не произносишь ключ-слово случайно. Я не имею понятия как такое возможно – видимо, это так и останется тайной создателей.

Волк перестал быть размытым пятном, и я увидел, как он пытался ударить меня с правой стороны. Мои движения тоже невероятно затормозились из-за побочных эффектов навыка, но вместе с тем, я заметил крохотную брешь в атаке волка. Я отскочил в сторону, упал на живот и едва успел избежать удара.

К сожалению, подняться я не успел. Тяжелая туша волка врезалась в меня и отбросила в сторону. Моб кинулся на меня повторно, но я успел оценить ситуацию и перебросить его через себя. Сам по себе удар волка не был очень уж сильным, но он выбил из меня почти все здоровье!

Перекатившись, волк снова лег на живот. Его хвост вилял из стороны в сторону намного быстрее, чем раньше. Очевидно, мой бросок привел его в фантастическое расположение духа.

Пусть наша битва и была короткой, но я смог поднять свою ловкость еще на один пункт. А самое главное, доказать теорию, что она хорошо растет при тренировках с более сильными противниками.

- Ладно, волк, думаю, этого достаточно на сегодня. Как ты смотришь на то, чтобы дать мне немного яблок?

Волк не выказывал никаких признаков недовольства, но при этом, переместился вбок, чтобы преградить мне путь к яблокам. Учитывая, что его хвост все еще вилял, это значило лишь то, что волк хотел поиграть еще.

- Да ладно! Я не могу больше играть сегодня. Слушай, я снова приду сюда завтра, хорошо?

Немного подумав, волк скорчил печальную гримасу, но отодвинулся в сторону и позволил мне собрать грудку яблок.

- Не грусти, - честно говоря, я опасался, что если волк будет подавлен, он может убить меня. Что, в моем случае, было бы совсем не хорошо:

- Мы увидимся завтра и поиграем намного дольше.

Его хвост вильнул несколько раз, показывая, что настроение волка немного улучшилось.

Собирая яблоки, я по-прежнему не осмеливался приблизиться к нему. Однако, когда мы бились, сойдясь практически вплотную, я не мог не восхититься его великолепным мехом. Его шерсть была белее, чем свежий снег, а глаза настолько пронзительно голубые, что каждый раз, когда я смотрел на них, вдоль позвоночника пробегала дрожь.

В течение недели (по реальному времени) я возвращался в пещеру, чтобы каждый день играть с волком. В итоге, мы провели двадцать одно соревнование силы и ловкости, но ни разу мне не удалось выйти из них победителем. Тем не менее, в каждом бою я увеличивал свои характеристики, становясь чуточку быстрее и маневреннее. В последний раз я смог продержаться около получаса, прежде чем огреб слишком большое количество урона и мне пришлось остановиться. И это не только благодаря моему общему показателю ловкости, который сейчас составлял немногим более сто пятидесяти единиц, но и благодаря тому, что я стал намного лучше читать атаки волка. И, как следствие, избегать их. Причем, это относилось даже к доброй половине его скоростных маневров.

В те моменты, когда я не тренировался под предлогом игры с волком, я шлялся по городу и подтягивал остальные характеристики. Так, например, я повысил свои навыки метания до

шестого уровня, бросая камни в волков. Правда, с точки зрения нанесения хоть сколько-нибудь серьезного урона, навык был бесполезен. В идеале, со всеми критами я выбивал всего двадцать процентов здоровья. А в большинстве случаев, откровенно мазал.

Я потратил почти все свои сбережения, чтобы купить миниатюрную плавильную печь. Она была весьма компактной – не выше уровня колен по высоте. Однако, весила целых 82 кг. Так что, стоило только вытащить ее из инвентаря, как я моментально терял способность двигаться.

Судя по описанию, [Кузнечное Дело] было одним из самых простых занятий в игре: для него требовались лишь плавильные печи разных размеров и формы (в зависимости от класса), наковальня, которая позволяла выбрать форму создаваемого оружия и молот, которым нужно было монотонно долбить по слиткам до тех пор, пока не появится желаемый предмет.

Мне оставалось только купить наковальню и молот.

Как и раньше, я выбрал самый дешевый набор. Однако, теперь передо мной встала другая проблема – мне негде было добывать руду. В описании говорилось, что добывать ее можно где угодно. Вот только, если выбрать неправильное место, можно копать несколько дней подряд и в итоге ничего не получить.

[Зельеварение] и [Травничество], тем временем, достигли девятого уровня и у меня больше не было под рукой свежей проточной воды. Оставалось только использовать хворост, который в большом количестве был разбросан неподалеку, чтобы разжечь костер и растопить снег.

- - - - -

– Ты действительно хорош, но сейчас я возможно самый быстрый человек в игре, никто не тренировал ловкость так же усердно, как и я.

Волк фыркнул, будто бы в насмешку надо мной и моей скоростью. Следовало учесть, что стоило мне снять эту накидку, и моя скорость вырастет вдвое. Но даже сейчас, я перемещаюсь чудовищно быстро. Я с легкостью преодолею 100 метров за четыре секунды и пробегу по стене около семи метров.

Проблема заключалась в том, что волк тоже не отдыхал все это время. Разница в скорости между нами быстро сокращалась, но волк быстро наращивал силу. Мне уже было жалко следующего игрока, который обнаружит эту пещеру.

Сегодняшнюю битву я решил начать первым. Покрыв расстояние между нами за долю секунды, я пнул одну из его лап, на мгновение приостановив волка. Не прошло и пол секунды, как он атаковал меня другой лапой, но я с легкостью увернулся от удара и отпрыгнул. В следующее мгновение произошла неожиданность: в воздухе возникли две большие сосульки, толщиной с мою руку, и со свистом полетели в меня.

Я смог увернуться от одной из них, но вторая сосулька пронзила моё плечо, выбив меня из равновесия и отняв треть моего здоровья. Эта атака была действительно мощная, учитывая, что мантия давала мне 40% сопротивления к холоду.

Мой взгляд метнулся вдоль линии деревьев в поисках незнакомцев, все-таки было очевидно, что найти эту пещеру не так уж и сложно.

Неожиданно в воздухе начали материализовываться еще три сосульки, нацеленные на меня. Но удивительным было то, что они формировались вокруг волка, а его глаза сияли ярче

обычного.

Сосульки выстроились треугольником и одновременно полетели в меня. Единственным способом избежать попадания было улучшение восприятия. [Взор Охотника] сейчас был на 17 уровне, так что чувствительность зрения значительно повысилась.

Единственным шагом я ступил назад, избегая сразу двух из них, летящих под углом, но ещё один снаряд летел прямо в меня. Я попытался уйти немного в сторону, но было уже слишком поздно: снаряд попал прямо в грудь. Я потерял больше половины своего здоровья и упал на спину.

Что это было? Волк наверняка становится все сильнее, но, чтобы он и магией пользоваться начал... – я задумался, всегда ли он мог использовать магию, или же недавно этому научился? В любом случае, разрыв между нами становился все больше, что меня разочаровывало. Посчитав, что стало безопасно, я уполз в сторону своего оружия, чтобы не оставлять его здесь.

Волк подошел и поднял на меня свои глаза, в которых читалось злорадство. Я снова пришел к тому, что потерял больше, чем получил. Ну он хотя бы собирал яблоки каждый раз, стоит им созреть.

– Я сдаюсь, ты явно сильнее меня. На сегодня хватит, но ты всегда мог использовать магию?

Он даже не обратил внимания на мой вопрос.

– Похоже, что даже у тебя есть вещи, о которых тебе не хочется рассказывать.

– Хм, а я ведь даже не знаю, как тебя называть.

Волк комфортно устроился и положил голову на мягкую траву рядом со мной, застывшим, словно камень. Он был невероятно близко, и я мог протянуть руку и коснуться его.

– Что на счет Фень? Кажется, доброе имя.

Я не услышал каких-либо жалоб в ответ, и решил, что волк принял новое имя. Это был очевидный выбор, если учесть, что Великий Белый Волк должен был быть как-то связан с великим волком Фенриром.

– Это мужественное имя хорошо подходит такому сильному, как ты. Гордись этим.

Должно быть я угадал с полом, раз он не рычал и не мурчал недовольно.

Внезапно, огромный ледяной сталактит пролетел в нескольких дюймах от моей головы и воткнулся так близко ко мне, что я почувствовал леденящий воздух, исходящий от него.

– Я имел в виду... – упс, я начал заикаться:

– Любой, даже самый сильный мужчина должен гордиться тем, что знает кого-то с таким внушительным именем.

Я попытался переформулировать сказанное ранее, ведь я по-видимому немножко ошибся на счет Фень[1].

Немного отойдя от воткнутого в землю ледяного столба, я натолкнулся на Фень. Мгновенно меня прошиб холодный пот от страха перед близкой встречей с опасным зверем. К счастью,

она просто приоткрыла один глаз, посмотрела на меня и продолжила мирно отдыхать.

Мех волчицы был на удивление мягок, и я незаметно опустил руки ей на загривок. Руки будто бы оказались в складках шелка, который был еще и очень прочным, эластичным, удобным для того, чтобы за него держаться.

Я притворился спящим или же мертвым, как хотите, пока не услышал нечто похожее на храп. Подождав подходящего момента, я начал отползать в сторону, не забыв о брошенном оружии.

Но все мое отступление было сорвано легким потрескиванием ледяной корочки, следа от навыка волчицы, который я назвал ледяной стрелой. Фень медленно подняла голову и обернулась, подарив мне осуждающий взгляд.

Я сразу же вернулся назад и присел рядом, прислонился спиной к её телу и посмотрел через отверстие вверху пещеры на яркие звезды ночного зимнего неба. Так я и остался в этом положении на всю ночь, не смыкая глаз.

В течении двух недель, каждый день, а иногда и несколько раз в день, я приходил тренироваться к Фень. К счастью, она меня больше не задерживала на всю ночь, так как я приходил довольно часто. Моя ловкость увеличивалась огромными темпами, а благодаря новым ледяным атакам, поднялся и уровень духа.

Некоторые мои навыки превысили 30-ый уровень, который позволял получать более выгодные бонусы характеристик. Как только я получил 30-ый уровень [Ускорения] и завершил бой с бродячими волками, мне пришло сообщение:

[Ускорение] достигло 30-го уровня

Выполнены необходимые условия:

Ловкость: 50

Мастерство: 30

Хотите ли улучшить [Ускорение] до [Высокой Скорости]?

Да / Нет

До этого, навык давал мне 17%-ый бонус к скорости передвижения, и я решил нажать да, после чего сразу обратился к окну статуса, чтобы проверить новый навык и статус.

Имя: Лост

Здоровье: 214/307

Выносливость 135/185

Ур 28 (12%)

Сила: 50+10

Ловкость: 172+21

Мастерство: 45+20

Интеллект: 9

Дух: 39

Удача: 16

Слава/Позор: 0

Репутация: +0

Покровительство богов: -

Вера: 0

Используемые навыки:

[Раздражение] (Ур 31, 12%)

[Улучшенное Военное Дело] (Ур 30, 26%)

[Травничество] (Ур 12, 5%)

[Зельеварение] (Ур 11, 68%)

[Взор Охотника] (Ур 21, 61%)

[Бросок] (Ур 8, 15%)

[Кузнечное Дело] (Ур 1, 0%)

[Горное Дело] (Ур 1, 0%)

[Высокая Скорость] (Ур 1, 0%)

Дополнительные навыки:

[Пусто]

[Высокая Скорость] (Ур 1, 0%) - пассивный

В результате многих лет побега от хулиганов, пока Вы были ребенком, ваше тело натренировалось в ловкости и может двигаться быстрее.

Ур 1:

- Скорость передвижение увеличивается на 5%
- Скорость атаки увеличивается на 3%
- Ловкость: +9

Позор, моя скорость сильно упала. Однако, я получил намного больший бонус в скорости атаки и ловкости, чем от [Ускорения].

Священное умение [Перцептивное Зрение] также немного улучшилось при достижении [Взором Охотника] 20-го уровня. Если бы я его выбрал, то смог по своей воле отключить священное умение, а не выжидать 60 секунд до авто выключения, ведь оно, как правило, нужно лишь на несколько секунд, а затем лишь мешает.

Также под этим умением я буду лучше двигаться, так как возрос показатель ловкости, а моя скорость стала больше скорости обычного человека в 3 раза. Так что все замедлилось вокруг меня примерно на 65%, даже с учетом мантии, замедляющей меня на 50%.

Методом проб и ошибок я узнал, что магия и эффекты статусов накладываются друг на друга. Я исходил из предположения, что моя изначальная скорость 100 очков. Первый навык, [Высокая Скорость], дает мне +5% к скорости, что дает мне 105 пунктов. Второе – это снаряжение, мантия, которая дает мне в сумме 52.5 пункта скорости передвижения, и последнее – эффект статуса, при использовании [Перцептивного Зрения], который позволяет мне замедлить течение времени. Он оставляет мне 65% к скорости, что составляет примерно 34 пункта скорости.

В последнее время я сделал еще одно открытие. Около недели назад я начал чувствовать чужое присутствие, словно кто-то наблюдал за мной, где бы я не был. Я оборачивался бесчисленное количество раз, но никого не видел даже на заснеженных просторах к востоку от города, где негде было спрятаться.

Однажды я почувствовал это и в пещере. Фень бы тоже его почувствовала, если бы не была сосредоточена на погоне за мной среди деревьев.

Для меня было открытием, что сражение в небольшом леске, среди деревьев, может действительно помочь против обстрела ледяных стрел Фень. Всё, что мне требовалось сделать, это выбрать правильный момент для изменения скорости, и ледяная стрела уже попадала не в меня, а в дерево. Я узнал это из техники броска по мишени Маркуса и его нелепого броска камня.

Сегодняшний бой был относительно коротким по сравнению со многими предыдущими. Моя скорость была наравне со скоростью Фень, так что я уже развился на боях с волком настолько, насколько это было возможно. Даже Фень уже не становилась сильнее, но мне было стыдно покидать её просто так. Теперь я совсем не боялся волка, и спокойно подошел к ней. Не забывая об осторожности, я похлопал её по лапе.

– Давай остановим все на этом моменте, мы оба немного устали от этого. – столь большая скорость перемещения и боя сказывались не только на физическом состоянии организма, находившимся постоянно в напряжении, но и на разуме и рефлексах.

Само по себе нахождение в игре никак не влияет на игрока, но я прочитал в интернете, что скоро все изменится с новым патчем, который выйдет в следующем месяце, однако официальные изменения в обновлении еще не сообщались.

- Ты не догонишь меня до Зеленой Площадки! - так я назвал небольшой холм в центре пещеры, где я провел ну очень много времени.

В гонке между деревьями у меня было преимущество в маневрировании среди деревьев, но Фень не была лодырем, и с поразительной ловкостью перемещалась от дерева к дереву и не отставала от меня.

Спустившись с холма на поляну, я направился к ближайшему дереву, где оставил свое оружие и мешок с деньгами. Да, я действительно снял мешок с деньгами, хотя технически они ничего не весили. Я считаю, что если он не висит у моего пояса, то я могу двигаться чуть легче и быстрее.

- Хм, да где же они? - немного поразмыслив о местоположении моих вещей, я обыскал несколько участков у окружающих деревьев.

- Ну по крайней мере, тут нет странного чувства слежки, раздражающего меня.

Ну конечно... я задрал голову и искренне рассмеялся:

- Я убью того, кто забрал мои вещи!

- - - - -

- Верди -

Меня зовут Верити Ли, мне 20 лет. В "Енд Онлайн" я известна, как Верди. Было бы невежественно не сказать, что из-за того, что в игре мы выглядим так же, как и в реальной жизни, моя героиня необычайно красива.

Волосы цвета красного дерева спадают с моих плеч до груди, лицо в совершенных линиях без единого изъяна. Я разбила сердца всех мужчин вокруг, и я знаю это.

Чтобы скрывать мое лицо, я, к сожалению, использую капюшон. Мой отец был против того, чтобы я играла в эту игру, и если он узнает об этом, то мой ВЛ будет сразу же конфискован. Из-за того, что кто-то из реала может меня узнать и рассказать отцу, который сразу же избавиться от приставки, я играю на забытом всеми юго-востоке, где начинают только 10% игроков.

Однако, из-за своей невероятной внешности, множество людей подходят ко мне и предлагают бесплатную помощь. Мне даже пришло несколько предложений от гильдий, и это несмотря на то, что в игре пока что было очень мало таковых. Но эти приглашения, честно говоря, причиняли мне только боль. В этой игре я хотела не получить все просто так, а взять своими силами, поэтому и выбрала для своего персонажа навыки скрытности, полезные для кражи вещей.

У меня был 72 уровень, и каким-то образом мне удалось разблокировать уникальный навык класса, обведенный в синюю каемку.

Имя: Верди

Здоровье: 894/894

Выносливость 230/230

Ур 72 (32%)

Сила: 44

Ловкость: 57+15

Мастерство: 62+30

Интеллект: 16

Дух: 45

Удача: 31

Слава/Позор: -320

Репутация: -200

Покровительство богов: -

Вера: 0

Используемые навыки:

[Классовый навык: Вор] (Ур 11, 12%)

[Недоступно]

[Обращение с Луком] (Ур 24, 12%)

[Орлиный Взгляд] (Ур 33, 25%)

[Повышение Мастерства] (Ур 7, 67%)

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

Дополнительные навыки:

[Пусто]

[Классовый навык: Вор] (Ур 11, 12%) – активный

Житель тени, живет работой рук в чужих карманах и продажей краденого, получил понимание ночи, и может с легкостью ускользнуть от взгляда простых людей.

Ур 11:

- Отвага в бою
- Владение кинжалом
- Бонус к урону от кинжала: x2,3
- Владение коротким мечом
- Бонус к урону от короткого меча: x1,7
- Не может использовать тяжелую броню
- 50% штраф на среднюю броню
- Ловкость: +15
- Мастерство: +25
- Скорость передвижения: + 10%
- Можешь украсть все золото из карманов и даже из рук, но будь осторожен, не попадись.
- Можешь использовать священное умение [Перцептивное Зрение]
- Может использовать священное умение [Критический Удар]
- Может использовать священное умение [Шквал]

Бонус:

- Ночью навыки усиливаются на 10%
- Навык [Соккрытие]. Возможность раствориться в толпе и на местности, никто не посмотрит в твою сторону. Распознающий взгляд, а также вступление в бой и поимка на воровстве сбрасывают эффект.

Классовые навыки вора необычайно полезны: суметь выскользнуть из-под прицела, это лучшее, что есть у вора. К тому же он ничего не стоит, и я могу использовать его, как пожелаю. Классовые навыки рыцаря, к примеру, были также редки, но без каких-либо бонусов.

Находясь некоторое время в игре, я встретила невероятно странного человека. Он называл себя – Сир Лоуренс, довольно высокий мужчина с волнистыми, золотистыми волосами,

оснащённый полным набором отполированной тяжелой брони, длинным мечом и стальным каплевидным щитом.

Я уже и не помню, когда он начал следовать за мной, но он относился ко мне, словно к какой-то принцессе, отгоняя каждого человека, который подходил ко мне слишком близко. Он был головной болью, но в тоже время, я была простым вором с низкой защитой, а этот рыцарь не только был хорошо экипирован, но был готов подставиться под любой удар, который был направлен в мою сторону. Так что я была не сильно против.

Первое время я крадала его мешки с золотом, но после его неловкой фразы «Героям деньги не нужны», я не смогла заставить себя делать это.

Еще один интересный человек, которого я встретила в игре, был незнакомец на рынке для игроков, или как его еще называют, базар. Он просто стоял и осматривался, как будто заблудился, но мне в глаза бросилась его мантия, покрытая чистым, белым мехом. Должно быть она была изготовлена из шкуры какого-то роскошного животного. Но больше всего меня привлекла тень, которая спадала с капюшона на его лицо, полностью скрывая от окружающих.

Естественно, я захотела украсть такую удивительную вещь. Как только я двинулась к нему, то сразу представила в своей голове, что никто не смотрит на меня, после чего взгляды окружающих были направлены куда угодно, но не в мою сторону. Встав позади игрока, я попыталась украсть мантию, но, к сожалению, что-то не позволило мне это сделать.

После этой неудачи, я хотела убивать его до тех пор, пока не выпадет эта мантия. С игрока всегда выпадают деньги, больше или меньше, зависит от количества золота у игрока, но вот шанс, что выпадет случайная экипировка составляет 10%.

Я попробовала использовать достаточно мощный анализирующий свиток стоимостью 50 золотых, но почему-то всё, начиная от его имени и заканчивая дополнительными навыками было в знаках вопроса, то есть магия не смогла показать кто он, и какие у него навыки. Немного испугавшись, эффект ли это у мантии или его собственная сила, я решила ретироваться.

После этого я потеряла его, и не видела, куда он ушел.

Сир Лоуренс каждый раз сопровождал меня в локации к югу от города, где мы сражались с различными монстрами вроде гоблинов, кобольдов, ледяных троллей. Примерно через месяц после предыдущей встречи, я снова увидела человека в мантии.

Я припоминаю, что Сир Лоуренс, услышав, как незнакомец разговаривает с торговцами, задумчиво почесал голову. Ему показалось, что он слышал этот голос раньше, но где и когда, вспомнить не мог. Обидно, ведь я загорелась желанием узнать о нем больше.

Дошло до того, что я начала следить за ним и за чертой города. Я сказала Лоуренсу остаться, ведь мои навыки могут скрыть только меня.

Однако казалось, что этот парень был в состоянии ощутить мою слежку, либо просто был очень осторожен и все время оборачивался, как будто искал кого-то.

Каждый раз он уходил на восток Айсриджа, в холодные земли, где путешествовало очень мало людей, ведь считалось, что длительное пребывание в неблагоприятных условиях плохо скажется на здоровье и на способностях персонажа.

Раньше я следила за ним только до ворот. Но теперь у меня возникла новая проблема: этот человек ходил только в городе, а стоило ему выйти из него, так сразу давал деру. В принципе я не слишком волновалась, ведь у меня были достаточно высокие показатели ловкости и бонус в 15 дополнительных пунктов от моего навыка класса, так что немногие были способны перегнать меня. По крайней мере, не значительно.

Но этот парень! Немного пригнулся, наклонился вперед и стартанул, словно пушечное ядро. Казалось, он летел над снегом, если бы не маленькие кучки снега, вздымающиеся при каждом шаге. Я была вынуждена целую неделю провести в палатке в разных местах, чтобы наблюдать за ним и не упустить из виду.

Из своего укрытия я видела несколько его сражений. Он бегал кругами, неизвестным мне навыком агрил множество волков, а затем начинал биться. Пробегая через стаю, он быстро взмахивал двумя короткими мечами, заточенными с одной стороны, резал налево и направо, как и мое духовное умение [Шквал].

Эти атаки были удивительны, один взмах – один волк. Силу обычно используют для того, чтобы управляться тяжелым оружием и наносить больше урона, а если у тебя есть удвоение силы, то ты можешь наносить максимальный урон или, в случае с двуручным оружием, держать его в одной руке.

Но с увеличением скорости движения и атаки, ты можешь игнорировать некоторую часть защиты противника. Чтобы точно контролировать свои атаки, нужны высокие показатели ловкости, и это является идеальным способом сражения с тяжелобронированными соперниками. С его невероятной скоростью, он должен полностью игнорировать защиту волков.

У тебя уровень больше 100-го или что??? Если это так, то почему ты находишься в такой низкоуровневой локации?

Я могу представить, насколько хорошим может быть это оружие... В конце концов, хоть мечи и выглядят просто, но внешность бывает обманчива. Наконец, я нашла его скрытую пещеру у подножия гор на дальнем востоке. Возможно, я второй побывавший тут человек. Это привело меня к дальнейшим событиям.

Как только я прокралась в пещеру через вход, то сразу почувствовала тепло, должно быть это место было полностью изолировано от непогоды. Я услышала, как умирают оставшиеся волки в конце пещеры, где должен был находиться игрок с белой мантией, но я не могла понять, стоило ли приходить в такую даль только ради охоты на волков, хоть и в комфортных условиях.

Я поспешила в нижнюю часть пещеры, откуда доносились звуки. Иногда я сворачивала не туда, но пещера была достаточно простой, и я не попадала в тупики. В течении 5-ти минут я бегом неслась к игроку, за которым уже так долго следовала.

Он свернул в хорошо освещенный закуток в конце тоннеля, и чтобы не потерять его из виду, я поспешила за ним.

Стоило мне войти в пещеру, как мое дыхание приостановилось. Я даже потеряла концентрацию и приостановила умение [Сокрытие], отводящее взгляды. Сочная зеленая трава покрывала практически всю пещеру, и лишь в некоторых местах проступала грязь. Рассматривая деревья, находящиеся в 10 метрах от меня, и ощутив свежий воздух, мне

показалось, что внутри этой пещеры была весна. Но существование подобного места в этой области было просто невозможно!

Перезапустив [Сокрытие], я отправилась к центру пещеры, оставаясь в тени деревьев. И тут, увидев происходящее, я начала потеть и чувствовать ледящий ужас. Игрок в мантии встал прямо напротив волка, мех которого был похож на мех на мантии. Только вот этот волк был почти 3 метра в высоту и не меньше 5 метров в длину, величественный и красивый монстр!

Человека в мантии это вовсе не беспокоило. Он положил несколько вещей на землю около дерева и...

Что он только что сделал??? – он отложил в сторону деньги и оружие. Почему он подходит к монстру без оружия?!

С каждой секундой я все меньше верила происходящему, они начали сражаться. Волк был очень быстр, несколько ударов виднелись словно в тумане, но человек в мантии уклонился от каждого из них. Я видела, как его кулак коснулся волка пару раз, но в отличии от волка, у него не было ничего кроме скорости и ловкости.

Волк запустил несколько ледяных стрел, но человек умудрился увернуться от них, и отступил в лес, а волк последовал за ним. Этот парень не сможет выиграть такой бой, тем более без оружия. Он обречен на смерть.

Придя в себя, я вспомнила, что его оружие и деньги до сих пор лежат недалеко от меня, и, хотя их бой слышен в дали, никого не было видно. Пока его не было, я залезла в нору, куда он положил вещи и быстро их осмотрела.

Мусор, – мое первое впечатление от оружия. Мечи самых низких уровней, без печати кузнеца. В мешочке было лишь 13 золотых, он очень беден!

Ну, все это не понадобится ему в загробной жизни, так что лишнего не думая, я забросила оружие в инвентарь, а мешочек повесила на пояс, и при всем этом не чувствовала угрызений совести, в конце концов люди должны внимательнее следить за сохранностью своих вещей.

Сделав дело, я выскользнула из пещеры и отправилась обратно в Айсридж.

Обычно я ночую в трактире. У меня есть принадлежности для сна в игре, для каких-нибудь мелочей. Сегодняшний вечер ничем не отличался, и решив потратить награбленное, я потратила часть денег. Комната на ночь на верхнем этаже этого трактира стоила 2 золотых, что было очень много по сравнению с обычными 30 серебряными.

Все равно это были не мои деньги, так что не было надобности сильно о них заботиться. Заплатив трактирщику, я взяла сильно выделяющийся ключ, и отправилась наверх в свою комнату.

Изнутри номер прям кричал о своей цене, как и ключ: на 4-ом этаже вся мебель была сделана из редких и экзотических пород дерева с вырезанными замысловатыми узорами, из окна с двумя распашными ставнями наружу открывался прекрасный вид на центральный внутренний двор Айсриджа со множеством пестрых магазинов и ошеломительным ледяным фонтаном, замороженным в движении.

Я решила лечь спать пораньше, с заходом солнца. Лучше залечь на дно на всякий случай, вдруг этот человек узнает, что это я следовала за ним и украла его вещи.

Закрыв глаза, я провалилась в тихую дрему.

Я широко открыла глаза. В середине ночи произошло то, чего произойти не должно было. Кто-то вломился ко мне и разбил не только окно, но и часть стены!

Это частный номер, так что сюда никто не должен был суметь зайти, не говоря уж и про ломе стены. Мое сердце билось как у испуганного кролика, а в груди смешались чувства растерянности и страха. Я чувствовала, как все мое тело онемело, и, еле успев сесть на спинку кровати, я не могла и пальцем шевельнуть.

В пролом в стене с улицы падал свет от газовых ламп, и его было достаточно, чтобы разглядеть стоящую ко мне лицом девушку. На вид она была моложе меня на 1-2 года, но такого же роста. Но больше всего меня шокировало то, что она была абсолютно голая, без единого кусочка ткани на теле. У нее были пышные бедра, но в тоже время элегантное, стройное тело. Её грудь была умеренных размером, и хорошо сочеталась с привлекательным телом.

Передо мной предстала прекрасная картина. Казалось, что её кожа никогда не видела солнца, безупречная, бледная, без единого недостатка. Все её тело испускало ауру не только животной красоты и грации, но и безжалостного непревзойденного хищника, созданного самой природой.

Волосы, белые и пышные как первый снег, спереди спадали двумя прядями до ключиц, а сзади доходили до шеи. Челка была аккуратно подрезана прямо над глазами, а тонкие розовые губы идеально подходили к этому личику. Но самой красивой частью лица были глаза.

На меня пристально смотрела пара наэлектризованных голубых глаз, легонько светясь во мраке, и этот взгляд был очень яростен.

Она посмотрела вниз, на стол, где я оставила украденные у человека в мантии мечи и взяла их в одну руку. После чего она подошла ко мне и шепотом, но при этом отчетливо и ясно на всю комнату сказала:

- Никогда больше не трогай моего мужчину...

- К-к-кто ты такая?? - спросила я в отчаянии, а в это время её вторая рука начала изменяться. Воздух начал трещать, лед начал покрывать пальцы девочки, превращая их в длинные острые когти длиной примерно в 20 сантиметров. Каждая клетка моего тела кричала от страха перед этим человеком, страх полностью овладел мной.

- Ты... не заслуживаешь того, чтобы знать... - мне удалось поднять руку в попытке остановить девочку, но ее ледяные когти уже вонзились глубоко в мою грудь, прижав меня к изголовью кровати.

Все вокруг наполнилось моим криком. Холод проникал в мои легкие, замораживал изнутри. Хуже всего была боль, конечно не такая, как в реальности, но все равно такой сильной боли не должно было быть в игре. Агония распространялась по всему моему телу, вся кровь медленно застывала, а кости покрылись мурашками.

Я была готова заплакать от счастья, когда потеряла сознание и наконец-то ушла в небытие.

- Лост -

В поисках своего оружия и денег я перевернул все вверх дном, это действительно затормозило меня. Потеря только одного из двух было бы много раз предпочтительнее, ведь я мог купить на деньги два других коротких меча, после чего наубивать кучу монстров и заработать больше денег.

Присев около дерева, где я их оставил, я просто смотрел в никуда, был словно в тумане. Фень подошла ко мне и толкнула легонько лапой, но увидев, что я не сопротивляюсь и не в настроении играть, она устроилась поудобнее и положила голову мне на ноги.

- Они пропали, Фень, кто-то забрал мое оружие и деньги. Было бы у меня хоть что-то из этого, то все пришло бы в норму.

Фень подняла голову и немного приняхалась, словно что-то выискивала, но затем снова положила голову на ноги, словно ничего не нашла.

- Ох, что мне делать... это ужасно... - я сидел в одном положении, пока солнце не погасло и свет не померк в пещере, после чего положив руки на голову Фэнь, я отключился.

- - - - -

Когда я открыл глаза, в пещеру уже падал утренний свет, а свежий воздух, витавший в этой пещере, после нескольких глубоких вдохов наполнил мою грудь жизнью.

Фень похоже так и спала всю ночь, положив голову мне на ноги. Но рядом со мной каким-то образом появились два коротких меча.

- Странно. Интересно, быть может вор решил вернуть? Нет, сомневаюсь, что это он, - под мое бурчание Фень проснулась и подняла немного голову, чтобы облокотить меня снова на дерево, а затем опять улеглась у меня на ногах.

Великий Белый Волк Фень решила присоединиться к вам. Поздравляю с появлением верного спутника, который никогда не предаст тебя. Это не приручение монстра, приятель не делит с тобой очки опыта, не находится под твоим контролем, а также не воскресает после смерти. Цени её, и не обращай с ней грубо, иначе она может покинуть тебя.

- Итак, ты хочешь пойти со мной, Фень?

Фень ткнула головой в меня, после чего я полностью забыл о том, что кто-то украл мои вещи, и зачем-то вернул.

[1] Ошибка была в поле, как я понял