

Вы убили рейд-босса Загарию, 60 уровня. За первое убийство все члены вашей группы получают бонус: + 3 ко всем характеристикам, Слава + 500.

Дополнительная награда за первое прохождение: вы и все кто состоит с вами в одной группе, рейде или в клане, и находятся на расстоянии трёхсот метров от вас, получают положительный эффект - Убийца Загари, повышающий атаку и защиту на два процента и улучшающий к вам отношение местных жителей.

Вами получена книга с навыком «Стальное тело», эмблема Загари (лучник), эмблема Загари (призыватель), плащ паучьей скорби.

Ваш уровень повышен

Ваш уровень повышен

Ваш питомец Тортила(паук-ткач) получил 58 уровень. Доступны несколько вариантов развития, ознакомиться сейчас?

Ура, мы победили! - закричала Карина. - На меня что-нибудь выпало?

Я смотрю ты начала втягиваться. Сейчас сам вникну и буду раздавать подарки. Одно сразу могу сказать, мы урвали самую ценную награду этого подземелья - с воодушевлением сказал я. - Полчаса отдыхаем, пока Пауло работает, потом устроим собрание - надо обсудить наши дальнейшие планы.

Для начала надо разобраться с Тортилой, мне не терпится увидеть, насколько она станет сильнее после эволюции.

Призванное существо сопровождало вас на протяжении длительно периода времени. Благодаря накопленному опыту стали доступны следующие варианты эволюции:

Ткач - стрелок

Ткач - воин

Ткач - чародей

Теневой ткач

И опять предлагается четыре варианта на выбор. Первые три меня не особо заинтересовали – место стрелка занимала Карина, чародея – Любава, а в роли воинов выступали я и Тайсон. Да и вид питомца оставался тем-же – это больше напоминало выбор класса, чем эволюцию до нового, более развитого вида, как это случилось с кролем. А вот четвёртый вариант был более интересным – теневой ткач, значительно повышается ловкость; становятся доступны два новых умения: «Прыжок за спину» - с помощью этого навыка мой питомец мог мгновенно переместиться за спину противника и одновременно нанести удар, наносящий в три раза больше урона, чем его обычная атака, также был дополнительный шанс оглушить цель и повесить кровотечение, использовать его можно было находясь в двух метрах от противника раз в две минуты; и «Невидимость» - навык буквально соответствовал названию, Тортила становилась невидимой и могла в этом состоянии находиться сколько угодно долго, так как навык, в отличие от такового у убийц и ассасинов, не расходовал ману и не имел ограничений по времени, выйти из инвиза питомец мог или самостоятельно, или после попадания по нему вражеской атаки, ну или если атаковал сам – повторное использование было доступно уже после десяти секунд.

Персональный убийца мне точно не мешает, тем более что паучихе, учитывая её природные ловкость и прыгучесть он очень подходил. Так что решено, запускаем эволюцию.

Подтвердите улучшение до теневого ткача. В дальнейшем ваш выбор нельзя будет изменить! При согласии, процесс улучшения займёт 10 минут.

Пока Тортила эволюционирует, как раз разберусь с добычей. Тем более что она превысила все мои ожидания. Ожидал чего угодно, даже вещь легендарного качества, учитывая что с каждого промежуточного босса упало по уникальному предмету, но нам выпал ещё более ценный дроп.

Эмблема Загари

Дополнительные свойства: При нахождении в инвентаре - все характеристики $+(0.1 \cdot \text{уровень}/10)\%$,; все характеристики всех призванных существ $+(0.1 \cdot \text{уровень}/6)\%$.

Невозможно потерять, продать, передать другому игроку. Одновременно в инвентарь можно

поместить не более одной эмблемы Загарии.

Как только я поместил эмблему к себе в инвентарь, она сразу же приобрела свойства подходящие моему классу.

Эмблема Загарии

Дополнительные свойства: При нахождении в инвентаре - все характеристики $+(0.1 \cdot \text{уровень} / 3)\%$.

Невозможно потерять, продать, передать другому игроку. Одновременно в инвентарь можно поместить не более одной эмблемы Загарии.

Эмблема, переданная Карине, улучшала только её характеристики, что логично – специфика у наших классов всё-таки совсем разная. Если бы у меня был только один питомец, её эмблема в процентном соотношении давала бы больший прирост, но у меня-то их три, и это еще не предел – так что мне точно грех жаловаться.

Легендарные вещи были одним самым дорогих товаров, который появлялся в открытом доступе. Стоимость их варьировалась в зависимости от характеристик и порой достигала ста тысяч долларов. Дороже были только эпические предметы, но на моей памяти ни один из них ни разу не был выставлен на открытый аукцион – если продажи и осуществлялись, то только за дикие деньги на закрытых торгах для избранных. Легендарный предмет, выпавший с этого босса, был бы на шестидесятый уровень, и вряд ли я бы получил за него больше десяти тысяч, а возможно и того меньше. Но в накладе я не останусь, только зарабатывать я буду не на продаже реальных предметов, а информации, обладателем которой я только что стал. Речь сейчас идёт об выпавших нам эмблемах – масштабируемый артефакт, характеристики которого растут вместе с уровнем его владельца, а если учесть что оно не занимает свободный слот под предмет - каждый топовый игрок многое готов отдать за обладание чем-то подобным.

Если бы она выпала новичку, он бы наверняка растрепал данную информацию всем своим друзьям и знакомым, а потом еще и на форуме оставил тему, хвастаясь приобретением. И последствия превзошли бы все его ожидания – минимум начало войны между местными гильдиями за удержание под контролем этого подземелья, а может быть и не только между ними. Я бы не удивился, если бы к нам заглянули гости из центральных королевств.

Дело в том, что такие эмблемы можно добыть не из каждого финального босса – я лично знаю всего пятнадцать подземелий, где они могут выпасть, и это учитывая что на текущий момент их открыто более трёхсот. Также их ценность повышает ограниченное количество экземпляров – после выпадения тридцати штук, эмблемы с босса получить невозможно.

Вишенкой на торте является то, что они непередаваемы – распределить их необходимо в момент получения, и возможно это сделать только между членами отряда, которые участвовали в бою. Именно поэтому за владение подземельем и право убивать финального босса между гильдиями велись постоянные войны, которые сразу же прекращались после того как все тридцать эмблем были выбиты. Также сложность заключалась в том, что информация о уже выпавших нигде не отражалась, и если хотя бы один из боссов был упущен, уже была вероятность что нужная эмблема досталась врагу, а клан продолжает тратить силы и ресурсы на удержание данжа.

Совокупность этих факторов давала мне уверенность, что моя информация будет пользоваться спросом, и получу я за неё гораздо больше, чем за легендарный предмет маленького уровня. А ведь я и Карина к тому же сами получили по одной такой, значительно усилив своих персонажей. Так что мою радость можно понять. Правда странно что их выпало две, но у меня сложилось ощущение что здесь сработало несколько факторов – удвоенный шанс выпадения предметов, бонус за первое прохождение и за то что в группе всего два игрока. Вообще, по моей информации, шанс получить эмблему после убийства, в обычных условиях, равен всего одному-двум процентам. А если учесть что до следующего воскрешения босса может пройти от одних суток, до недели - нашу награду можно считать поистине царской.

Помимо эмблем нам выпал достаточно интересный навык.

Стальное тело (пассивный): увеличивает защиту и сопротивление магии на 50 единиц, здоровье на 1000 единиц.

Всё просто и ясно – один раз можно неплохо увеличить свою выживаемость. Хотелось, конечно, оставить книгу себе, но немного подумав, я всё-таки решил отдать её Карине. Ей он принесёт гораздо больше пользы, тем более что латные доспехи на магическую робу я пока менять не намерен – мне нравится мой нестандартный путь развития. Да и слишком жадным быть плохо – себе я забираю плащ, который оказался последней частью набора паучьей скорби.

Плащ паучьей скорби

Сопротивление магии: 15

Дополнительные свойства: все характеристики +3, скорость передвижения + 10%.

Необходимый уровень: 50

Три ко всем характеристикам, это не так много, а вот лишние десять процентов к скорости

были очень неплохим бонусом. Но самым главным в данном случае был бонус за сбор всего комплекта, дающий мне два новых достаточно интересных навыка.

Активное умение: Захват паутиной.

Захват паутиной: Вы выстреливаете в цель паутиной, которая закрепляется на ней. После этого вы можете как притянуться к цели, так и притянуть её к себе. Шанс успешного притягивания зависит от вашей силы. Время восстановления – 1 минута.

Активное умение: Хамелеон.

Хамелеон: При использовании вы сливаетесь с окружающей средой. Не эффективно на открытой местности. Время действия – 5 минут. Время восстановления – 30 минут.

Даже поменяв бижутерию и плащ в будущем, буду носить комплект паучьей скорби с собой – возможность скрыться или добраться до труднодоступного места точно лишней не будет. Тем более что мне никто не мешает одеть его, использовать навык и снова поменять экипировку.

Ну и последним приятным бонусом стала награда за первое прохождение – если такой баф один, усиление не очень большое, а если в активе клана таких десятков? Двадцать процентов к атаке и защите – это уже очень прилично, да и про улучшение отношения местных жителей забывать не стоит, чем оно выше, тем более выгодные квесты ты можешь получить.

Я передал книгу Карине и стал вместе со всеми наблюдать, как Пауло разделяет Загарию. Картина была, если честно, слегка жутковата. Босс был огромного размера, и для того что бы добыть только ему известные ингредиенты, алхимику пришлось буквально забраться внутрь него. Алхимик периодически выбирался наружу, делал несколько глотков воздуха, и опять нырял обратно. Отвлечь меня от этого зрелища смогло только системное сообщение.

Ваш питомец успешно эволюционировал до теневого ткача, 58 уровень. Доступны два новых заклинания «Прыжок за спину» и «Невидимость». Доступна возможность переименовать питомца.

Переименовывать я её, как и Тайсона, не собирался, а вот рассмотреть поподробнее надо. К

моему удивлению сделать это было достаточно проблематично – она постоянно меняла свой окрас, подстраиваясь под окружающую местность. Да уж, тут и без невидимости, особенно в лесу или, как сейчас в пещере заметить Тортилу, если она сама этого не захочет, будет проблематично. Только подойдя в упор, я смог рассмотреть своего питомца – внешний вид её практически не поменялся: такая же густая шерсть, те же умные глазки, мощные жвалы и восемь лапок. Конечности паучихи, это единственное что поменялось – с них исчезли лезвия, которыми она атаквала врагов. И как это понимать? Вроде она должна была усилиться, а в итоге атакующие способности стали меньше?

- И чем ты будешь атаковать врагов, только жвалами? – задал я риторический вопрос Тортиле.

Ответа я не ожидал, но паучиха всё же его дала. Она встала на задние лапы, а передние моментально преобразовались, приняв разные формы. Левая превратилась в серп, а правая приняла форму стилета.

- Понял, вопросов больше не имею! – сказал я, чуть не став по стойке смирно от неожиданности.

Как раз в это время Пауло закончил издеваться над телом Загари и окончательно выбрался наружу. Он, и вся его одежда была буквально покрыта зелёной слизью, часть которой уже начала засыхать, образуя корку. Но алхимика, по-моему, это совсем не смущало – он вытерев только лицо, подбежал к нам и принялся, вместе со всеми рассматривать Тортилу.

- Она совсем не поменялась! – спустя пару минут выдал очевидный вердикт Пауло. – Мы чего-то ещё ждём? Мне надо как можно быстрее телепортироваться в лабораторию, часть ингредиентов может испортиться.

- Сейчас быстро обсудим дальнейшие планы и расходимся – ответил я. – Сколько времени тебе нужно на работу над новыми эликсирами, за неделю справишься?

- Должен. А по поводу планов, как только закончу – готов поддержать любое твоё решение – высказался Пауло.

Спасибо за доверие, друг! Для начала взгляните вот на это – сказал я, доставая из инвентаря предмет, и передавая его товарищам по команде.

Благословлённое зеркало власти

Тип: Божественный артефакт

Дополнительные свойства: открывает портал в подземелье лаборатория Галдуна (становится доступно на 150 уровне). Если владелец предмета находится под покровительством богини Велины - сила божественной магии + 10%, все характеристики + 5. Часть свойств предмета не раскрыта.

Невозможно потерять, не выпадает после смерти, не может быть украдено.

- Как видите, богиня не только помогла очистить зеркало, но и наделило его своей силой. Причём, я уверен что большинство полезных свойств нам пока недоступно – прервал я молчание друзей, удивлённо рассматривающих артефакт. - Карин, пусть оно пока будет у тебя – на меня его бонусы не распространяются. Ну и благодаря богине, нам известна наша дальнейшая цель – прокачаться до 150 уровня, чтобы иметь возможность попасть в следующее подземелье. Мне кажется оно связано с проклятием Чернолесья. Но это далеко идущие планы, надо еще определиться с задачами на ближайшую неделю, пока Пауло занят в лаборатории – кто чем собирается заниматься?

- Я должна вернуться к мастеру Дэйлу и заняться обучением. Мы договаривались об этом, когда он брал меня в ученики – ответила Карина.

- К отцу, а потом надо встретиться с наставницей – обозначила свои цели Любава.

- Тогда предлагаю через неделю встретиться у меня в лаборатории, я как раз должен управиться – сказал Пауло.

- Прямо, все при деле – сказал я с улыбкой. - У меня будет пара просьб: Любава, попробуй пожалуйста узнать больше информации о боге Зулладане и Галдуне – я думаю в библиотеке ордена что-то о них должно быть; Пауло, ты обещал выучить какую-нибудь магию, займись по возможности. Я за это время поговорю с Крутом и Пробиусом, и подумаю, куда мы направимся дальше. Если вопросов нет, то можно расходиться.

- Ок, я полетел! Дрим, давай мне все ингредиенты, которые собрал с пауков – заглянешь потом ко мне, рассчитаемся – проговорил Пауло, вскакивая с места.

Меня этот вариант более чем устраивал, тем более этот товар пока не пользовался спросом на рынке – игроки просто не прокачали уровень алхимии до необходимого уровня и не владели рецептами. А Пауло давал очень неплохую цену, так что почему бы и нет.

- Я не хочу появляться с питомцами в деревне, пусть это будет моим маленьким секретом – так что пойду пешком. Вы, в принципе, можете телепортироваться. Особого смысла идти всем вместе нет – сказал я, после того как телепортировался алхимик.

Девушки меня покидать отказались, так что мы дружной компанией направились к выходу из подземелья. Перед тем как его покинуть ещё раз проверили проход, ведущий в сторону Чернолесья, но он так и остался перекрыт. Интересно было бы понять, как его открыть, я думаю он связан с моими текущими квестами. Жаль, что сейчас с этим я сделать ничего не смогу, так что отложим это приключение на будущее.

Шли мы не особо торопясь, поэтому к деревне вышли где-то через два часа. Питомцев я оставил за полкилометра от опушки леса, дав команду внимательно следить за обстановкой и, если будет что-то опасное, убегать.

Деревня стала намного оживлённее с моего последнего посещения. Несмотря на вечернее время, на улице то и дело попадались игроки, занимающиеся своими делами. В прошлый раз я не встретил ни одного, а ведь прошёл всего один день, странно. Хотя, в прошлый раз я был здесь утром, вполне возможно, что они сюда возвращаются после дневной охоты – продать трофеи и отдохнуть в местном трактире. Впрочем, меня это мало касается – сейчас надо поговорить с Дэйлом.

Мастер встречал нас на крыльце дома. Стоило ему увидеть Любаву, как сразу стало заметно облегчение, промелькнувшее на его лице. Всё-таки волновался старый лучник, даже несмотря на возможность воскрешения. Оно и не удивительно – ведь Любава единственный близкий человек, который у него остался.

Мы прошли в дом, и, пока Любава организовывала стол, я начал пересказывать историю прохождения подземелья. Мастер задавал много уточняющих вопросов, из-за чего наш разговор длился не меньше пары часов. Стоило мне закончить рассказ, как сразу же засчитался квест на зачистку подземелья. Награда приятно удивила, один навык лучника на выбор. Атакующие отнёс сразу, в дальнем бою я гораздо больше пользы принесу используя магию. Так что выбирал между защитными навыками – «Отскоком» и «Превращением в камень». Первый позволял выйти из окружения или разорвать дистанцию с врагом, второй пережить любой урон, не зависимо от его силы. В итоге я всё-таки выбрал «Отскок» - я думаю, что смогу найти ему применение гораздо чаще, тем более что с помощью него тоже можно увернуться от мощной вражеской атаки, да и оглушение лишним не будет. Жаль, конечно, что мой навык, в отличие от Каринино, не наносит урон магией природы, но это преимущество редкого класса, и тут уже никуда не денешься.

- Дрим, ты за несколько дней достиг большего, чем я за последние двадцать. Я начинаю верить, что ты добьёшься успеха, и постараюсь помочь, по мере возможности. В ближайшие три дня я займусь обучением Вредины. Стрелы она приловчилась метать за эти дни, но это еще не делает её настоящим лучником. Сразу предупреждаю, будет тяжело. Делать поблажки, из-за того что ты девушка, я не собираюсь. Ты готова? – задал Дэйл, вопрос Карине, и получив утвердительный кивок, опять обратился ко мне. – После этого, я направлюсь в Слaviю, тоже постараюсь помочь со сбором информации о Зулладане и Галдуне, да и барьер, преграждающий проход на запад меня очень волнует, надо найти способ снять его. Если что-то узнаю, передам информацию с Любавой.

- Договорились, мне в любом случае надо поговорить с учителем, да и с Крутом наконец-то встретиться. Так что ближайшее время я буду в крепости. Единственное, у меня есть одна

просьба – не сообщайте никому о подземелье. Любава с Пауло уже на неё согласились – сказал я.

- А как же её обитатели, я почти уверен, пройдёт немного времени, и там опять появятся монстры. Неужели ты сам намерен регулярно сюда возвращаться? – задал логичный вопрос лучник.

- Нет, дел и без него хватает. Но, у меня есть идея, что с этой информацией делать. И, я обещаю, без внимания оно не останется – кланы чужеземцев отдадут многое за возможность защитить вас – ответил я.

Дэйл ухмыльнулся, почувствовав в моём голосе лёгкую иронию, но продолжать разговор на эту тему не стал. Мы еще чуть-чуть посидели и, договорившись что Карину придёт к ним завтра с утра, пошли в гостиницу. Нас уговаривали остаться на ночь, но хотелось хотя бы чуть-чуть побыть вдвоём. Тем более, что день сегодня был насыщенный, и нам обоим не мешает неспешная прогулка и здоровый, спокойный сон.

--

Я сидел в одиночестве в общем зале гостиницы, находящемся на первом этаже и наслаждался кофе. Опять без будильника встал в шесть утра – за дни моего заточения в Эльмстане это уже вошло в привычку. И, в принципе, это очень даже неплохо, ведь народная мудрость гласит «Кто рано встаёт, тому бог подаёт». И, учитывая, все свалившиеся на мои плечи в последнее время приключения и плюшки, на благосклонность фортуны я точно не жалуюсь.

А ведь, в реальности, со мной такого никогда не было. Каждый подъём на работу был мучением, даже проспав восемь часов, я просыпался с трудом. Карина, кстати, была полной моей противоположностью – для неё подъем в такое время был нормой. Даже на выходных, когда я спал до обеда, она с раннего утра была полна сил, и принималась за домашние дела, имеющие обыкновение накапливаться за рабочую неделю.

Вот и сегодня, она появилась в игре через несколько минут после моего подъёма, чмокнула меня в щёчку и побежала учиться. Мало того, если я заснул сразу же после того как она отправилась спать в реальную кровать (уговорить её сделать это было совсем непросто), она умудрилась сделать все дела, о которых я её просил, на форуме и внешне-игровом аукционе. И откуда только силы берутся. Хотя её энергичность всегда меня поражала – не удивлюсь, что после выхода она успела ещё и сделать комплекс физических упражнений для поддержания себя в форме, а потом ещё и сериал какой-нибудь посмотреть.

Эх, мне бы такую целеустремлённость – я всегда был подтянут, и искренне считал что у меня особенный метаболизм, и я в принципе не могу потолстеть. Но к тридцати годам оказалось, что для поддержания себя в форме надо всё-таки заниматься спортом, для чего мне никогда не хватало усидчивости и целеустремлённости. Вот и вылилась моя лень в появляющийся живот.

Решено, выберусь отсюда, куплю абонемент в фитнес-клуб, оплачу услуги личного тренера, чтобы было кому меня гонять и напоминать о том что услуги оплачены, и надо бы пойти позаниматься. И ноги моей больше не будет в этом виртуальном мире. Хорошая мысль, вот только я опять начинаю врать сам себе – вряд ли я смогу слезть с виртуальной иглы, но вот по поводу спорта решено окончательно, здоровье надо беречь.

Ладно, хватит сидеть. Все занимаются делом, пора бы и мне честь знать. В Обережной мне было особо нечем заняться, так что надо возвращаться в столицу. Можно было бы воспользоваться телепортом, а питомцев оставить погулять здесь, но хотелось всё-таки держать их поближе к себе – мало ли что может случиться. Тем более в скором времени, в окрестностях подземелья наверняка станетлюдно.

Придётся ножками, я встал и направился к выходу из деревни. Одновременно, я пытался прощупать границы моих возможностей, по управлению питомцами на расстоянии. И если, в случае с огоньком, это были только простейшие команды, такие как иди ко мне или следуй за остальными, то с Тортилой и Тайсоном их спектр был гораздо интересней. Я мог приказывать им следить за какой-то целью, отступить на определённое расстояние от текущего местоположения или от меня, атаковать и т.к. Но ещё удивительней, была их возможность ментально передавать мне информацию: свои эмоции на текущий момент; о существах которых они встретили, при чём они ясно отличали монстров от гуманоидов; о степени опасности или дружелюбности этих существ и т.п. Наверняка, это связано с их эволюцией, и скорее всего дальше наши возможности взаимодействия будут только улучшаться, а это открывает новые грани использования своих питомцев. Из той же Тортилы получится отличный разведчик, так что если всё будет совсем плохо, начну заниматься промышленным шпионажем.

Сам не заметил, как дошёл до опушки леса. Осталось пройти метров двести, как начались сюрпризы – на встречу мне вышла группа игроков на рукавах которых красовались алые нашивки с изображением золотой короны. Старые друзья из гильдии «Олигархи». В то что это совпадение мог поверить только идиот, а это значит что они специально меня выслеживали. Не умеют ребята забывать обиды, считают себя лучше и выше всех, поэтому очень немногие хотят с ними связываться. Правда, это их очень часто и подводит – та же потеря крепости этому яркий пример.

Скорость благодаря экипировки у меня, скорее всего, выше чем у большинства из них, и я собирался этим воспользоваться, бросившись опять в деревню. Но мои планы прервали ещё пять игроков, играющих за убийц, которые вышли из невидимости позади меня.

- Даже не думай дёргаться, от нас всё равно не уйдёшь! – прошипел один из них. – Если бы с тобой не хотели сначала поговорить, ты уже был бы трупом.

Хотят поговорить, будем разговаривать, тем более что дорога назад перекрыта. Я стал дожидаться передней группы игроков, состоящей из пятнадцати человек, которая не торопясь шла в мою сторону. Показывают что всё у них под контролем и спешить некуда. Ну-ну, это мы ещё посмотрим – выдернуть двадцать человек, ради меня одного. Впереди шёл игрок, увидев которого я ненадолго впал в ступор. Драго, ассасин шестьдесят девятого уровня. Тот же ник, та же внешность, но откуда он здесь?

- Дрим, Дрим, Дрим! А до меня дошёл слух что ты умер, унеся с собой важный квестовый предмет, получение которого стоило твоей команде несколько недель непрерывной игры. А ты оказывается завёл себе нового персонажа и спрятался в глубинке. Неплохо кинул коллектив, уважаю. Много заработал? – проговорил Драго.

Чёрт, вот как-то не рассчитывал я встретить в Славии кого-то из своих прежних знакомых когда создавал персонажа. Но мне попался самый худший из возможных вариантов. Интересно как к этому отнесётся администрация. Вроде никаких пунктов соглашения я не нарушал, там было только про то, что я не могу сам никому рассказывать свою историю. Но в любом случае, надо попробовать связаться с ними и всё обсудить, да и другие вопросы у меня появились. А сейчас мне остаётся только всё отрицать.

- Не понимаю о чём ты говоришь. Тебя я вижу в первый раз, в отличии вон от тех клоунов, которые стоят сзади – ответил я, указав на группу своего старого знакомого Дезмонда Майлза.
- Вы хотели поговорить, слушаю?

- Слышь, ты кого клоуном назвал?! Думаешь один раз повезло, так крутой теперь, да?! Я тебя на лоскуты порву, понял! – сорвался Майлз, пока его не прервал их лидер.

- Заткнись! Я здесь не за тем, что б слушать твои истерики – сказал Драго. Не знаю в какую игру ты играешь, да мне и плевать. Какими бы убогими они не были, но они члены нашей гильдии, и просто так убивать мы их никому не позволим, так что у тебя сейчас есть только один выход – присоединится к нам.

- И всё? Убил пару клоунов и добро пожаловать в клан? Интересные у вас критерии отбора – ответил я.

- Не всё! Нам нужна информация о том, где ты так быстро поднял уровень. Так же полное раскрытие информации о персонаже, включая текущие и выполненные квесты – выпалил Драго.

- И всего-то? Может быть ещё завернуть и бантиком перевязать? Может тебе ещё ключ от сейфа и пин-код от банковской карты сказать? По-моему кто-то забыл что находится в игре, что ты мне сделаешь если я откажусь, отправишь на перерождение – так мне от этого ни тепло, ни холодно.

- Вот тут ты ошибаешься, у нас есть возможность скрутить тебя не убивая. Я тебя уверяю, один денёк, примерно столько времени надо администрации что бы обработать петиции игроков, наедине с парочкой ребят из нашего клана, имеющих как бы сказать помягче достаточно специфические наклонности, и всё желание ерепениться у тебя сразу пропадёт. А нет, может рядом с тобой и бабу твою посадить. Я думаю тебе понравится смотреть, как она медленно лишается конечностей, находясь при этом в сознании?

Теперь картинка в голове сформировалась полностью. Заинтересовались они в первую очередь моим резким скачком в уровнях, сделав в принципе правильные выводы – это или супер квест,

или новое подземелье. И то, и другое может принести большую пользу клану. Повод на меня надавить у них был – стычка с группой Майлза. Скорее всего после неё за мной следили и увидели мою встречу с Кариной в городе. Через неё они на меня и вышли, увидев её в деревне при получении класса – это объясняет наличия большого количества игроков в ней, при возвращении из инстанса. Но вместо того что бы попытаться нормально договориться, они пошли привычным для себя путём, используя давление и угрозы. Вот только не на того напали. Может быть какой-нибудь новичок и испугался бы, но только не я. Странно что Драго сделал такую ошибку, тем более он правильно угадал личность моего предыдущего персонажа. Если к игроку начинают применяться пытки, администрация выдёргивает игрока практически сразу же, телепортируя в личную комнату. Учитывая нашу с ним «дружбу», похоже на то что он специально запарывает поручение, данное ему руководством клана. А раз так значит мирно договориться не получится.

- Да тут не только Майлз и компания клоуны, вы здесь все такие. А теперь слушайте сюда! Я не настолько нуб что б вестись на ваши угрозы. Вам потери замка было мало? Так я обещаю, дальше будет веселей. Да и ещё вопрос – это какими надо быть идиотами, чтобы отправить одного из сильнейших своих игроков на перерождение? Или тебе надоело быть вечно вторым Драго?! – высказался я, явно нарываясь.

- Много на себя берёшь, я возьму турнир на свой уровень через неделю и никто мне не помешает – прям прошипел Драго.

- Ну-ну, стадо клоунов! Вы вечно вторые, и вечные неудачники. Ладно ребят, некогда мне с вами в куличики играть. Давайте, уступайте дорогу – у папы ещё много дел – высказался я с презрением и пошел дальше.

- Ах ты, сука! – закричал Майлз, срываясь вперёд и атакуя меня.

Только этого я и ждал. Ну что ж, поиграем...

<http://tl.rulate.ru/book/13498/322448>