

Глава 5 — Достижение разблокировано!

Поняв особенности своих способностей, спуск со смертельной горы стал для Мордред проще пареной репы. Вздохнув с облегчением, он посмотрел на свои руки; руки, что принадлежал ему, но были чужими- руки его персонажа.

— До сих пор не верится, — отметил он. И бросил взгляд на полуразрушенную гору, еще горящую и крушащуюся от недавней стычки.

Что же до виновника этой сцены, Мордред повернулся к мертвому телу крупного красного ящера. Под ним, бездыханным и неподвижным, растекалась жидкость винного цвета. С этим видом он познакомился совсем недавно.

— Это мои рук дело... не так ли?

Эти слова и действительность формировали факты. Далекие от нормальности, что он помнил. Персонаж и игрок как единое целое; такой когнитивный диссонанс вероятнее всего рассеется, как только он привыкнет к новому телу. Проблем не возникнет.

Он поднял руки над телом дракона и вызвал малое, но опаляющее inferно. [Жертвенный Огонь]; пламенный шар размером с баскетбольный мяч кружился на его ладонях. Без особого энтузиазма Мордред швырнул шар в труп. При касании драконьи останки вспыхнули ярким пламенем, как сухой хлопок. Спустя каких-то пять минут от громадного тела осталась лишь кучка серой пыли и пара подпалин на земле. Это являлось тем немногим уважением, которое он мог оказать своему первому неприятелю в этом мире.

Со вздохом он решил двигаться дальше. Если и было в этом испытании чего хорошего, так это то, что оно послужило отличной оценкой силы. Красные драконы вероятнее всего не самая слабая раса, вследствие чего являлись надежной меркой его способностей против обитателей этого света.

— Этот "мир"... да, наверное, это уже не Канза- Земля.

Не считая того, что он затерялся в лесу, имелся вопрос, который срочно нужно было решить. А заключался он в том, чтобы узнать, доступны ли ему другие навыки. И хотя обратному нет никаких причин, проверить все же стоило. Несмотря на то, что, в случае недоступности иных способностей, он будет доволен уже имеющимися, поскольку они достаточно сильны.

— Мягкая Посадка, Сдвиг, Убийство и Теневое Копье... я воспользовался этими умениями, — напомнил он себе.

Будь его положение хоть немного похожим на игру, простое нажатие клавиши "С" явило бы ему его характеристики, а клавиша "К" показала бы умения.

— Ну разумеется здесь такого нет, — покачал он головой, по сути, не переживая, ведь он знал своего персонажа от и до. Убийство красного дракона лишь подтверждало то, что он завладел всеми теми характеристиками. Помимо этого, имелась заковырка с инвентарем, в котором хранились все его ценнейшие предметы и экипировка. В игре для доступа к нему требовалось нажатие клавиши "I", но сейчас Мордред мог только вздыхать от отсутствия инструкций.

— Казалось бы, в таких ситуациях нужно всего лишь подумать о проникновении в инвентарь, и я бы сумел...

Только ему в голову пришла эта мысль, как рука Мордреда в воздухе проскользнула в никуда. На секунду ему померещилось, будто его ампутировали, хотя он по-прежнему чувствовал конечность.

— Блин, я уж перепугался, похоже так можно попасть в инвентарь. Хмм~ давай поглядим...

Недолго покопавшись, он, одной только силой мысли, почувствовал, как в руке формируется предмет. Вместе с ней из инвентаря вышел маленький красный самоцвет с загадочными глифами поверх него. По красоте с которым не сравнится ни одному драгоценному камню, ибо описать его можно было только как "бесценный", любые другие слова просто не смогли бы показать всю его прелесть. Глаза Мордреда тонули в его бездонной глубине.

Самоцвет издавал слабый мелодичный шепот. К сожалению, даже усиленные слух и концентрация не помогли Мордреду различить слова. И все же успокаивающий и мелодичный тон шепота влек его. Он простоял бы здесь вечность, прислушиваясь к чарующему голосу, если в конце концов верх не одержал бы здравый ум, вырвавший его из оцепенения.

— Думаю, лучше проверить доступ к другим предметам. Надо заканчивать с этим, пока солнце не зашло.

Следующие пару часов он призывал разные вещи и снаряжение, одним словом, все, чем, насколько он помнил, владел в игре. Видение теперь осязаемых предметов во всей их красе завораживало. Наполняло Мордреда чувством достижения и удовлетворения. Все эти могущественные артефакты являлись плодами его тяжелого труда и самоотвержения; они поистине принадлежали ему.

Вместе с тем он проверил немало умений, которые можно было проверить, и обнаружил, что они тоже доступны без лишних усилий. Из чего следует вывод, что Мордред действительно заполучил всё от своего игрового аватара – силу и артефакты. Хотя теперь у него возникли серьезные сомнения относительно шанса использовать хоть один из них. Судя по сражению с тем рейдовым отрядом, реликвии слишком сильны для раскрытия их полного потенциала.

Разобравшись со всем, он поглядел на последний предмет. Кровавый самоцвет, что достал в начале. В игре существовала механика, называемая "система фамильяров". Она давала игрокам возможность навсегда приручить особого монстра, который мог стать опорой в сражении. Способ добычи "фамильяра" несколько отличался с каждым новым монстром; для

некоторых было необходимо завершение длинных и тяжких квестовых цепочек, другие же требовали огромной целеустремленности в охоте на них.

Когда игроку удавалось выполнить все необходимые требования, он обретал уникальный предмет, именуемый "инсигнией". Самоцветы эти попадались разнообразных цветов, все они призывали специальное чудовище, которому будет суждено стать товарищем игрока. По пробуждении зверушка пожизненно связывается узами с игроком, кроме того, ей можно дать имя. Существовало ограничение; одновременно только один фамилляр на игрока.

Разрешалось владеть более чем одной инсигнией, но активировать можно было лишь одну. Мордред внимательно разглядывал красный камень. Этот назывался "Инсигнией Алого Владыки Драконов". Даже среди редчайших и уникальнейших реликвий эта затмевала любые другие, поскольку содержала всеми вожеленного "Алого Владыку Драконов", чудовище уровня босса, появлявшегося в сложнейшем рейдовом подземелье "Врата Ада".

Единственный в своем роде монстр обладал двумя формами, "человеческим" и "драконьим" обликом. Оба имели свои преимущества, человеческая форма была более проворной и быстрой – мало чем отличалась от игрока – потому в сражении делался упор на физические атаки. Драконье же обличье располагало гораздо меньшей подвижностью, но взамен даровало способность летать, а в бою орудовать осадной разрушительной магией невероятной силы.

Особенная редкость этой реликвии обуславливалась методом её добычи. Предмет давали за победу в "мировом PvP турнире", организованном разработчиками. К слову, неоспоримым победителем с большим отрывом вышел Мордред. После получения приза Мордреду так и не довелось его использовать. Его читерные способности вкупе с драконом-фамильяром — это уже перебор.

Сейчас же дела обстояли совсем по-другому. Будучи уверенным в своем выживании в одиночку, у него не было союзников, на которых можно положиться. Пусть даже это будет монстр, контролируемый И.И., ему станет чуточку спокойнее от уверенности в том, что в этом мире есть хотя бы один друг, которому можно довериться.

— Думается мне, в инвентаре он только пыль будет собирать