
Оглядевшись по сторонам перед тем как войти внутрь Гэргиш вскоре вновь остановился. Перед ним лежало 4 рассечённых надвое трупы порченных волков. Прищурился глазами, оборотень опустил на четвереньки и осмотрел тела.

Учитывая то, насколько ровными были порезы, можно было представить с какой скоростью клинок рассекал зверей, причем угол удара был странным. Продолжая изучать трупы Гэргиш отчётливо представил себе парня и удары наносимые им.

В сердце зверо-человека вновь вспыхнула лёгкая упреждающая искорка. Этот массивный человек отличался от других. Это чувство было неясным, скорее собранным из многих маленьких деталей подмеченных Гэргишем. По пути к пещере ему не попадались признаки страха жертвы, что она готова сдаться. Ни сломанных веток, следов, что она запиналась или разломанных пней.

Да, его большая добыча бежала, но не в страхе. Учитывая то, как быстро он двигался, этому гиганту было бы разумно поверить, что он мог сбежать, однако чудак выбрал это место вдали от цивилизации и запер сам себя в пещере, чьи узкие коридоры ограничили бы его движения. Этот парень вошёл в пещеру намеренно, с умыслом, понимая, что внутри живут порченные волки. Тут не было и намёка на страх.

Судя же по трупам порченных волков, Торн прикончил их не особо напрягаясь. Разрезы были слишком ровны и точны для того, кого обуял страх. Этому было лишь одно разумное объяснение и от этого объяснения Гэргиша передёрнуло.

Этот титан не боялся?

Нельзя было осуждать оборотня за то волнение, что начинало подниматься в его сердце. Естественная способность запугивать жертв никогда прежде его не подводила, так что Торн попадал в новую, странную категорию добычи, с которой он никогда прежде не сталкивался. Парень как будто бы испугался при первой встрече, однако сейчас ни одно из его действий не выдавало никакого страха.

Подавив дрожь Гэргиш мысленно раздавил нить беспокойства пробивающуюся из груди. Ну и что если добыча пока ещё не испугана? Разве запугивание не лучший из его навыков? Если этот дурацкий человечиска пока ещё не умирает от страха, то Гэргиш покажет ему что такое настоящий ужас! С громоподобным рёвом оборотень бросился в глубины подземелья.

Торн в это время стоял в туннеле который немного подрыл и очередной раз оглядывал свою работу. Чем больше парень думал о том, что творит, тем более глупо ощущал себя. Там на реке монстр показал насколько он быстрее, так что не совсем понятно было, на что рассчитывает гигант. Дело видимо сводилось лишь к тому, как именно Гэргиш его убьёт.

Открыв инвентарь парень выудил из него немного еды и удобно расположился в центре тоннеля повернувшись лицом в сторону откуда пришёл. Слева от него свободного места практически не было, в то время как справа юноша расчистил достаточно места, чтобы ему удобно было махать лезвием. Устав от того, что приходилось пригибаться он также отодрал немного камней от потолка так, чтобы можно было выпрямиться во весь рост.

Преспокойно жуя сандвич который достал, Торн терпеливо ожидал монстра. Он и сам

удивлялся тому, как спокойно готовится встретить свою первую смерть в Нове Терре, впрочем, можно было предполагать, что всё дело здесь крылось в его способности - Сила Титана. По прошествии нескольких минут он уже доедал четвёртый сандвич и заскучав активировал внутриигровой браузер, чтобы просмотреть информацию по смерти в игре. Подробного описания нигде найти не удалось, однако порыскав в нескольких местах юноша всё же сумел сформировать об этом хоть какое-то представление.

В отличие от смерти в настоящем мире, здесь смерть, разумеется, не прекращала всего. В конце-концов это была игра. Впрочем, имелись штрафы, и немалые. Во-первых из экипировки и инвентаря выпадали вещи в рандомном порядке и количестве. Существовала вероятность с которой каждый предмет мог упасть, и в итоге игроки могли потерять либо много, либо немного предметов, в зависимости от того, как повезёт.

Во-вторых, убитый игрок терял опыт наработанный в некоторых навыках присущих их классу. Это конечно было не так ужасно, как например полный сброс изученных параметров, но в любом случае смерть отбрасывала назад. Развивать мастерство в любом классе было задачей не из простых, и смерть пускала бесчисленные часы работы псу под хвост. Все избранные навыки, впрочем сохранялись, однако терять мастерство в них раз за разом было ужасно.

Многие игроки горько жаловались на эту механику, что заставило Horizon предоставить игрокам патч позволяющий умершим ранее игрокам восстанавливать свои утраченные после смерти умения быстрее. Впрочем если они вновь умирали прежде чем восстановить мастерство, этот бонус отменялся.

Такие штрафы подтолкнули игроков к тому, что действовать люди стали значительно более осторожно, отчего создатель Новы Терры просто бесился, однако постепенно, шаг за шагом виртуальный мир всё же был освоен, и далёкие земли постепенно заселились. Со временем игроки перестали бояться смерти так сильно как вначале, и осторожность отошла на второй план.

Торн приканчивал седьмой сандвич, когда оглушительный рёв, а затем мелькание теней в другом конце тоннеля упредили его о том, что здесь он уже не один. Вытерев руки одну о другую парень крепко сжал в руке рукоятку кинжала и выставил оружие перед собой направив лезвие по диагонали. Слегка склонившись он выставил вперёд левую руку с раскрытой ладонью, вскоре среди теней мелькнула фигура Гэргиша.

<http://tl.rulate.ru/book/19162/475098>