Глава 60: Найти Ведьму

Когда Манко вернулся в вестибюль, в это время большая толпа людей собралась перед стойкой регистрации и громко спорила.

Подойдя к толпе, он услышал, как они разговаривают друг с другом. Из отрывков разговоров, которые он слышал, он узнал, что они жалуются на какое-то насекомое, которое обитало в лесу на севере, рядом со вздыхающим болотом по слухам это дело рук како-то ведьмы.

"Они определенно повесят эту ведьму за это! Высокий мужчина в костюме лесоруба хмыкнул, и его друзья согласно кивнули.

"Но она никогда не делала ничего подобного! Она часто помогала лечить больных людей, которых церковь не может!- Еще один человек вмешался.

-Что тебе известно? Что, если все эти болезни это ее рук дело?..."

Группа становилась все громче и шумнее с каждой минутой, пока несколько охранников не вмешались и не успокоили их. Услышав достаточно, Манко вышел из особняка.

Он открыл список заданий, чтобы проверить задание под названием "присутствие ведьмы. Она была вручена ему священнослужителем Иридией, а также размещена на доске объявлений.

Квест: Найти Ведьму (уникальный)

> Тип: Ликвидация. Сложность: B

> Дано: властью Брокен-Хилла показать детали▼

> Местоположение: Брокен-Хилл, Северный Лес

> Подробности: Ведьма развязала мощное заклинание чумы в северном лесу возле Вздыхающего болота. Положи конец ее действиям. Показать больше▼

> Награда:

1. Улучшенное отношение с властью и гражданами Брокен-Хилла.

2. Скидки в различных магазинах, лавках и киосках.

3. HP

4. ???

—.—

Сложность возросла, и тип задания изменился с "расследования" на "устранение"."

"Странно, этот квест кажется довольно полезным. Почему эта группа не выполнила его?"

Прежде чем статус изменился на ”Ликвидация", на доске было задание со статусом "Расследование", по крайней мере оно висело там целую неделю. Казалось, что проверить это было просто, но по какой-то причине группа из 6 бета-тестеров не выполнила его.

До начала охоты оставалось еще много времени, и Манко решил проверить как далеко находиться место где обитает Ведьма он прошел в сторону северных ворот и вышел через них.

-Это так близко?- Пробормотал Манко, стоя на опушке безымянного леса и осматривая местность. На его поле зрения маркер показывал приблизительное местоположение хижины ведьмы, которая стояла рядом с озером всего в семистах метрах от него.

Пожав плечами, он пробрался внутрь.

Через минуту он почувствовал, что что-то не так.

В лесу стояла полная тишина. Казалось, что в лесу совсем не осталось живых животных.

Гниющий запах донесся до его носа. Осмотревшись, он нашел мертвую лису внутри полого бревна. Быстрый осмотр сообщил ему, что она была задушена различными насекомыми, такими как мухи и пчелы, которые вторглись в его дыхательные пути. Судя по следам, было похоже, что лиса убегала от роя насекомых, пробежала через несколько колючих кустов, а затем заползла в это бревно, надеясь избежать своей участи.

-Похоже, это действительно делает ведьма. Но почему?"

Возвращаясь по следам лисы, Манко углубился в лес. Он увидел мертвую белку, мертвого волка, потом еще бесчисленное множество трупов животных. Все они были покрыты насекомыми и были на различных стадиях разложения. Воздух был насыщен смесью неприятных запахов, от гниющего мяса до экскрементов. Он должен был следить за своим шагом, чтобы не наступить на гниющие трупы.

Через некоторое время он услышал впереди слабое жужжание, и муха прилетела врезавшись прямо ему в лоб с такой скоростью, что тут же превратилась в лепешку от удара. Нахмурившись, Манко убрал остатки мухи со своего лба и продолжил путь.

Чем глубже он погружался, тем громче становилось жужжание. Насекомые всех форм и размеров порхали вокруг него, некоторые даже цеплялись за его тело и одежду. Поскольку они не причиняли ему вреда, он тоже не трогал их.

В двухстах метрах от хижины он тихо отмахнулся от низко висящей ветки. …

…и увидел перед собой землю полностью захваченную летающими насекомыми.

Мухи, пчелы, мотыльки, кузнечики… насекомые всех видов, форм и размеров беспорядочно летали в воздухе без какого-либо определенного маршрута. Воздух был настолько насыщен насекомыми, что он не мог видеть дальше, чем на десять метров. Многие ползали по деревьям, кустарникам, полностью покрывая их. Он едва видел перед собой зеленое пятнышко.

Земля была покрыта тонким слоем липкого черного ила, смесью помета насекомых, гнилого органического материала и мертвых насекомых.

Жужжание росло как в объеме, так и в частоте, заставляя его чувствовать, что его череп вот-вот лопнет от этих звуков.

Это было, совершенно очевидно, не природное явление, а эффект заклинания вроде "Роя насекомых" или чего-то подобного. Тем не менее, магически созданные насекомые должны были длиться всего несколько часов и не могли вырасти до таких размеров, если конечно не было добавлено еще одно заклинание которое увеличивало количество и длительность действия.

Это становиться опасным…

Судя по всему, он мог пробраться сквозь насекомых, используя комбинацию заклинаний и предметов. У него был щит маны и порыв ветра, чтобы защитить себя. Огненный Болт, Взрыв маны, темная Имплозия и пробирки с алхимическим огнем могли быть использованы для расчистки пути. У него было много зелий маны и здоровья, поэтому он был уверен, что сможет пройти 200 метров до хижины.

-Но разве победить ту которая там обитает просто?"

Он снова посмотрел на Рой. Чтобы создать такую вещь, заклинатель должен был использовать по крайней мере комбинацию двух заклинаний уровня 4. Победить ее на ее территории было трудной перспективой. Не говоря уже о том, что она могла поставить ловушки или обнаружить его приближение. Если бы драка вспыхнула, когда он был в середине роя насекомых, ему было

бы трудно убежать, не говоря уже о победе.

Пробегая по списку заклинаний, которые были в его распоряжении, он нахмурился в раздражении. Даже если он вернется в таверну, чтобы сменить заклинания, это не сильно поможет. Без способа полностью избавиться от роя насекомых, чтобы выровнять игровое поле, было бы крайне сложно действовать.

-Тогда я сначала разберусь с той группой!"

Неохотно он вернулся в Брокен-Хилл.

Проведя предварительную разведку в районах к северу и югу от Брокен-Хилла, Манко проверил восточную сторону.

Манко направился к ближайшему холму на востоке города. Большинство тварей убегали при завидев его, и вскоре он оказался на вершине холма и начал осматривать окрестности.

Между холмами, насколько хватало глаз, простиралась Главная дорога. Вдоль дороги он увидел несколько коттеджей с глинобитными стенами и соломенной крышей среди нескольких пшеничных полей. Пшеница росла плохо, и большие участки вымерли, и фермеры были вынуждены выкорчевать их. Земля на восточной стороне Эгиды была неестественно бесплодна и непригодна для земледелия. За исключением лесов на севере и юге города, которые находились рядом с рекой Эгида, во всех других местах преобладали трава и сорняки.

За пределами его видимости, примерно в пяти километрах от Брокен-Хилл, должна была быть развилка. Путь, идущий прямо на восток, приведет к большим поселениям, а юго-восток приведет его к путям ведущие в горы, где живут небольшие общины. Это было то место куда Корделия отправиться после того, как закончит свои дела.

Причина, по которой он направил ее в это место, была в ее классе. Достигнув 25-го уровня, игроки достигали максимального уровня допустимого до [пробуждения класса], хотя опыт все же накапливался но он так же исчезал со временем поэтому надо было как можно скорее пройти цепочку квестов на классовое пробуждение. Для большинства классов местом получения этих квестов были соответствующие организации (такие как Гильдия Лучников или Гильдия Разбойников), обычно встречающиеся в больших городах. Класс Шаманов был одним из немногих который был исключением, и вокруг Брокен-Хилла то поселение куда он ее направил было единственным где она могла пройти эту цепочку квестов.

Через некоторое время Манко решил, что в тут больше нечего высматривать, и вернулся в гостиницу.

Он посмотрел на карту и краткие заметки, которые он сделал относительно районов вокруг Брокен-Хилла.

- Север: Лес, Вздыхающее Болото. Задание: Найти Ведьму

- Запад: Обратно через мост, в Вздыхающее болото. Тропинка, ведущая обратно в деревню Миствуд. Задание: "Горе Алхимика".

- Юг: Лес. Задание: Оскверненная Земля

- Восток: Холм, Луга. Дорога к большим поселениям или в горы.

"Вот и все", закрыв карту, он перешел к реорганизации своего списка заклинаний.

http://tl.rulate.ru/book/21102/1373360