

Подобная безысходность вновь разбудила во мне ненависть ко всему происходящему вокруг. Однако, увидев то, как заблестели глаза Чинсона, тело стало понемногу расслабляться, но настроение по-прежнему было мрачным.

- Хён... Это мне?

- Да, тебе.

По его чуть подергивающимся губам можно было понять, что он более чем тронут. Его просто переполняли эмоции.

"Для него это так важно?"

- Спасибо, хён! Я, я тоже стану таким же сильным, как и ты, обещаю!

"Ну вот, и инвентарь освободил, и мальчика порадовал."

Кивнув разок в ответ, я развернулся и пошёл в сторону подземного лабиринта. Через пару секунд сдерживать себя уже не было сил, и голова сама собой оглянулась назад. Я увидел, что к Чинсону подошли ещё двое тех самых школьников.

"Секретный квест"

"Докажите свою силу!"

"Прогресс: 50%"

"Награда: Кристалл закулис."

Дабы добить оставшихся двух монстров с именем, стоило как можно быстрее спуститься на 9 этаж.

"Ходят слухи, что Зигмунд стал сильнее, поэтому начну-ка, пожалуй, с хоп-гоблина."

По квесту осталось убить двух монстров с именем, и среди них первое место по убийству игроков занимает Зигмунд. Другой - это хоп-гоблин Кубар.

"Если я умру, то так или иначе возрожусь, но смерть мне всё равно противна. Чтобы одержать победу над Зигмундом одного раза точно будет мало... Может он и стал сильнее, но, надеюсь, его левел не повысился. В "игре" противникам с более высоким уровнем наносится меньше урона. Возможно, похожая корреляция присутствует и относительно возможных перезагрузок. Это только предположение, но иметь в виду стоит."

Каждое моё перерождение сопровождается сильной головной болью и тошнотой. Хотя я уже и помирал более ста раз, мне так и не удалось привыкнуть к ним. Поэтому поиски Зигмунда стоит пока немного отложить.

"Хоп-гоблин Кубар по силе примерно равен Серебряному Пэну. Так что лучше сейчас заняться им."

Мне уже доводилось с ним справляться.

"Жалко, что секретный квест не учитывает прошлые свершения..."

Кубар - это огромный гоблин, вооружённый гигантской дубиной. Изначально эту информацию я узнал из общего чата. Там и сейчас иногда можно выудить что-то полезное из общего флуда.

"Его зовут Кубар? Лол, какое дебильное имя..."

"А, Кубар? Знаем такого... Он хоть и страшный, но сла-бак!"

"Ой, к битве с ним особо и готовиться не надо. Больно уж он медленный. И с закрытыми глазами победить можно..."

Кроме того, есть теория, что Кубар - это мутировавший гоблин. Поэтому его собратья держаться от него подальше. В отличие от остальных гоблинов, объединяющихся в группы, он не с кем никогда не контактирует, словно одинокий волк. Игроки иногда так его и называют, ведь волки - самые слабые монстры в "игре". Более того, видя кого-то из них, они частенько кричат: "О, смотри, это Кубар!", чтобы лишний раз над ним посмеяться.

Прибыв на 9 этаж, я направился в место, где чаще всего видели гоблина.

- А? Чёрт, опоздал!

Первое, что предстало перед моими глазами там, был свежий труп Кубара. Он уже стал чей-то добычей.

- Может, тогда вернуться?

Обычно после убийства монстра с именем он спаунится вновь лишь спустя 12 часов. Тело ещё не пропало. Значит с момента смерти прошло не более часа. Всё-таки, он действительно слишком слабый.

Чтобы хоть как-то скоротать время с пользой, я решил не возвращаться на поверхность, а немного поохотиться. В этот раз моим угодем стал ни, как обычно, девятый этаж, а пятый. Причина была проста - надо раскатать Пи.

"Использовано умение "Величие хищника""

"Гоблин испугался вашего взгляда"

"Скорость передвижения гоблина снижена на 80%"

После применения "Величия хищника" гоблины застывают в нерешительности и не могут ничего сделать. Теперь с ними справиться легче, но всё равно требуется приложить определённую силу.

Вжик!

"Острый хищник" полоснул зелёное существо по его туловищу.

"Из-за удара "Острым хищником" противник замедлился"

Мне уже порядком надоели эти постоянно всплывающие окна интерфейса, но иногда всё же бывает полезно почитать информацию в них.

"Отлично, время обеда!"

- Пи, вперёд! Оставляю его на тебя!

- Пи!

Питомец слетал с моего плеча и направился в сторону с трудом передвигающегося гоблина.

- Кхе!

- Пи!

Он начал махать во все стороны ржавым кинжалом, стремясь отогнать порхавшую вокруг него назойливую птицу, но из-за замедления уже ничего не мог сделать. Пи выпустил огонь из своих крыльев, начав заживо сжигать монстра.

- Кхе! Кхе! Кхе! Кхе! Кхе-е!

В предсмертных мучениях он стал с новой силой бить во все стороны. Однако Пи умело уклонялся от всех его ударов, продолжая экзекуцию.

- Кхе! Кхе-е...

Голос гоблина становился всё тише, и наконец его бездыханное тело с грохотом повалилось на пол лабиринта.

"Пи получил новый уровень"

"Пи"

"Фамильяр Чонсок Пака"

"Уровень: 16"

"Вид: Божественный зверь"

(Как только питомец достигнет 20 уровня, он "пробудится" и обретёт новые способности)

"Осталось ещё 4 левела."

Помогая Пи, мой уровень также возрос до двадцатого. Конечно, в отличие от него никакое "пробуждение" меня не ожидает, но то, что случится с моим питомцем дальше, обещает быть интересным.

- Пи! - переполненный уверенностью он вытянул голову и вновь назвал своё имя.

- Молодец, отлично справился!

Я даже и не знаю, как ещё похвалить птицу размером с мою ладонь, только что расправившуюся с гоблином, который в несколько раз её больше. Моя рука вновь мягко прощлась по перьям на его голове, чем вызвано новое радостное щебетание:

- Пи! Пи-пи-пи!

"Может, перед тем, как идти на Зигмунда, стоит закончить прокачку Пи? Хотя мне пока не особо понятно, как будет выглядеть его "пробуждение"... И всё же это, скорее всего, значительно упростит битву с Зигмундом."

- Пи! - пока я размышлял, птица уставилась куда-то вглубь лабиринта и громко пискнула.

"Ещё один гоблин?"

У Пи глаза лучше моих, а благодаря навыку обнаружения он может сразу распознать врага.

Из тьмы лабиринта показался игрок.

"Чёрт, зачем же так пугать?"

Я попытался вновь сосредоточиться на охоте, как заметил одну странность. Игрок был весь в поту, словно бежал от кого-то. Кроме того, с его снаряжением ему нечего делать на пятом этаже.

"Не может быть..."

Есть лишь один монстр, способный стать причиной подобной ситуации.

- Зигмунд... - эти слова застыли у меня на устах.

В голове всё перемешалось. Из лабиринта слышались голоса.

- Зачем вы его сюда притащили?

- Мелкотня, вы же с четвёртого, да? Могли бы просто оттуда сбежать наверх! Зачем вести Зигмунда прямо сюда, к нам?

"Сюда по всему Зигмунд опять гулял по четвёртому этажу. Может это и к лучшему? Мне всё равно ещё ждать 12 часов до респауна Кубара. Может пока попытаться бросить вызов Зигмунду? Нет, если ему действительно удалось поднять уровень, то это будет лишь пустой тратой времени."

- Гребаные школьники! Одни проблемы от вас! Избавьтесь от него... - одна гневная реплика сменяла другую.

Я почувствовал странную теплоту в области спины.

"Мне всё равно из-за квеста рано или поздно пришлось бы им заняться... Может немного ускорить план?"

- Где эта сволочь? - прокричал я и побежал на голоса.

Мне показалось, что мой крик был самым громким из всех.

"Я разозлился? Или мне просто захотелось спасти этих бедолаг? Одно знаю точно: те, к кому я сейчас спешу на помощь, не вызывают у меня и капли симпатии."

- Что? Это ты? Тот самый...

- Да-да, тот самый наглый подонок без "фемы". Зигмунд где?

- Сумасшедший уб... - начал было кричать один из игроков.

"Ты зачем орёшь, дурак, он же сейчас нас услышит!"

Я повалил его на пол, зажав рот, стараясь сделать всё, чтобы "игра" не посчитала это за акт агрессии. Однако у меня не слишком хорошо получилось.

"Очки беззаконности увеличены!"

"В случае поднятия очков беззаконности до определённого уровня, система не сможет гарантировать вашу защиту"

"Похоже, из-за перевозбуждения я допустил ошибку и не рассчитал силу."

- Вон туда, третий проход отсюда. - объяснил мне другой игрок, поскольку тому было немного сложно говорить.

"Теперь придётся попотеть.."

- Хнык, хнык, хнык...

Прижатый к земле игрок начал плакать. Взглянув на мгновение ему в лицо, я его отпустил и пошёл в указанном направлении.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/21449/453233>