

Наследие Эйрин. Чтобы заполучить его я воспользовался возможностью и перекрыл другим игрокам на время доступ на 11 этаж, и не жалею об этом. Конечно, это не совсем честно и справедливо, ведь они тоже помогали в убийстве босса, но знаете - справедливость у каждого своя. Поэтому заявления некоторых людей о том, что они делают хорошие поступки и пытаются жить правильно, вызывают у меня лишь улыбку. Как бы то не было, я теперь один на этом этаже, и я должен воспользоваться всеми благами, которые игра, любезно мне предоставила.

- Клатс!

- Чёрт!

"Кажется, вселенная наказала меня за подобные мысли, но разве я не прав?"

Я шёл сквозь бурные заросли какого-то кустарника, выставив вперёд меч, когда из листвы неожиданно вылетела до неприличия огромная алебарда. Руки сами собой вывернули клинок, чтобы заблокировать удар. Однако он был настолько сильным, что меня даже откинуло назад.

Я конечно ожидал что будет сложно, но это уже чересчур, даже для подземелья. Да такими темпами и помереть не сложно, хотя мне не привыкать...

"Больно..."

Было ощущение, словно эта отчаянная попытка защититься в последний момент стоила мне всех мышц и костей рук. После битвы с Пхатхой-Матхой я думал, что практически не осталось монстров, которые могут со мной тягаться в силе. Однако владелец этой железяки указал мне на моё место.

"Гелион Люциус Серкалло"

Передо мной стояла целая груда бело-красной брони, и она собиралась меня сожрать, словно пиндэток.

- Ублюдок, Пи! - теперь то я ему покажу, подумал я, но нет...

Однако в ответ был лишь тишина. Моя любимая птичка никак не могла мне помочь, и всё из-за одной глупой ошибки.

"Блин, совсем вылетело из головы, что я отменил его вызов прямо перед стычкой. Зря я это сделал..."

Но сожалеть уже было поздно, ибо тяжёлая алебарда Гелиона уже ломала мою коленную чашечку. Кости и мышцы, кажется, смешались в одно кровавое месиво. Сказать что это больно, ничего не сказать. Я человек, который привык к боли, но даже для меня это стало огромным испытанием.

Потеряв равновесие, я опустился на землю. И конечно-же враг не будет по джентльменски ждать, пока я поднимусь на ноги, нет. Страшное оружие моего неожиданного противника уже стремительно опускалось на меня. В отчаянии, я поднял руку с мечом, но удар пришёлся на

запястье. В глаза полетели ошметки кожи и мяса.

"Сохранение загружено"

Не успел я даже толком почувствовать новую волну боли, как моя обожаемая способность вернула время вспять.

- Фух... - вздохнул я и, мотов кружившейся после применения "фемы", головой осмотрелся вокруг.

На 11 этаж располагался настоящий лес, что сильно отличало его от предыдущих десяти, представляющих собой сеть подземных туннелей и тёмных лазов, воняющих сыростью. Там не было ничего кроме поросших мхом камней. Всё это как нельзя лучше подходило под геймерский термин "данж". Если честно, я уже привык сражаться в тех условиях, и новое место требовало освоения.

Здесь же всё иначе. Хоть и не было понятно, как сюда проникал свет из-за высоких деревьев, стояли приятные для глаз сумерки, которые обычно бывают перед самым закатом. В воздухе пахло свежей зеленью и дул лёгкий ветерок. Монстры тут также имели соответствующую звериную форму. Будь это место не частью подземелья, я бы с радостью устроил здесь пикник, но нет.

От усталости, я присел на траву и закрыл глаза. В моей голове пробежали образы того рыцаря в красно-белых доспехах и холинового дерева, которое мне предстояло добыть. Признаюсь честно, я дико боюсь туда лезть. Этот монстр намного сильнее всех, с кем мне приходилось связываться до этого момента. Да тот-же Зигмунд по сравнению с ним полный слабак.

"Что же делать, что же делать... Несомненно, наследие Эйрин где-то здесь, но где именно? Да и как мне одолеть ту грудку металлолома? Как он вообще только двигается с такой алебардой? Она ведь в два раз больше его самого! Тем не менее, похоже иного пути у меня нет. Либо я убью его, либо не видать мне завершения квеста как своих ушей..."

Перед глазами было окно миссии. В нём стояла чёткая надпись:

"Квест последователя Эйрин"

"Собрать всё наследие Эйрин"

(Одержите победу над Гелионом)

"Награда: знания Эйрин"

"Сейчас мне удалось выжить лишь благодаря "феме", но..." Страх того, что каждое следующее сохранение может стать последней, душит изнутри. Это чувство невозможно описать словами, ведь по факту, ты играешь игру с самой госпожой смертью. А как известно, в мире нет никого, кто-бы хоть раз смог её одолеть.

Роца, где я встретил свою очередную смерть начиналась прямо передо мной. Там меня и поджидал Гелион. Огромная, ненавистная мне, грудка металла.

Приглядевшись, его громадное тело можно увидеть даже сквозь листву.

"Как я его сразу не заметил? Похоже, слишком расслабился... Очевидно, он не атакует, пока ты находишься на безопасном расстоянии..." Пока я карал себя за невнимательность, мои глаза заметили довольно странную вещь. Стоило мне немного подумать как в ту-же самую секунду ко мне пришло осознание, что его броня на самом деле полностью белоснежная. Красный цвет же, заметный на отдельных её участках, - это не что иное, как засохшая кровь, местами даже уже почерневшая.

В его правой руке была та самая алебарда.

"Чувствую, будет больно, очень больно..."

Чтобы его атаковать, нужно подобраться поближе. Однако в таком случае мне снова предстоит иметь дело с его алебардой, против которой ничего не сделаешь. Мне не хватает ни силы ни скорости, да что за напасть...

"Неужели я такой слабый? Нет, это не так. Просто данная ситуация беспрецедентная. Всё-таки эта локация не для низкоуровневых игроков. Похоже, придётся снова прощаться с этой жизнью, чтобы хоть как-то попытаться пройти этого монстра."

- Долбанная "игра"

"Чонсок Пак"

"Не знающий поражения"

"Идущий по пути"

"Уровень: 27"

"Способность сохраняющей фемы: автосохранение, загрузка"

"Дополнительные навыки"

До встречи с Гелионом мне удалось прокачать несколько уровней на местных более слабых мобах. Кроме того, на 11 этаже я обнаружил новый элемент интерфейса - "Дополнительные навыки", куда включаются все изученные мною скиллы.

"Дополнительные навыки"

"Соппротивление (МАХ), закалка (1), плавка (1), ремесло (1), величие хищника (МАХ), чувство хищника (МАХ), "Побег от смерти" (1), подавление боли (1), терпение (1), выносливость (1), Новое! фехтование (1) ..."

<http://tl.rulate.ru/book/21449/465387>