

— Вот, та самая магия, что ты просил.

С этого момента заключенное нами клятвенное соглашение вступило в силу. Выйдя из комнаты, я последовал за Ру обратно на нижний этаж. Путь был таким же запутанным, как и дорога от входа до ее комнаты. Не думаю, что тут реально выжить без проводника. После долгого ожидания мы наконец остановились перед самой обычной дверью, висевшей на тяжелых петлях. Она легонько отворилась, как только Ру пробормотала какие-то магические слова.

«Все хорошо».

Мы оказались в узкой комнатке. В глаза сразу бросились четыре предмета. Тут таилась причина, почему союзным войскам было так тяжело захватить Юрасис в прошлой жизни. Здесь хранились волшебные предметы с особыми свойствами.

— Тебе же не нужно объяснять, как все работает?

— Как посчитаете нужным.

Копье, шлем, доспехи, ботинки. Они выглядели совершенно обычно, но несли в себе особенную магию. Это в корне отличалось от тех предметов, которыми я пользовался сейчас. Им не страшны никакие условия!

Я молча сложил их в пространство расширения. Совершенно не обязательно надевать это все прямо сейчас.

— Я найду его.

— Да, пожалуйста. Еще никто не просил у меня магию, чтобы найти наследие предков.

Я это знал. Если бы не великая нужда, мне бы ни за что не дали прикоснуться к этой магии. Но сейчас это необходимо, чтобы найти наследие и нектар. Не будь я уверен, что смогу их получить, с самого начала не совался в Юрасис. Аренда магии оказалась крайним условием.

«Наверное, она очень в меня верит, раз позволила забрать это».

Кто отдаст главный символ города и магию места тому, кто не вызывает доверия? У нее должны быть свои на то причины, помимо моей уверенности и клятвенного договора. Возможно ее впечатлило то, что я стал первым Игроком, пришедшим в Юрасис в одиночку, да еще и раньше времени. Или Ру считает, что я показал лишь часть своей настоящей силы. На самом деле, у меня не было выхода проще, чем прийти сюда.

— Выход тут. Намного ближе, чем ты думал, да?

— Да, так намного удобнее.

Как бы то ни было, следуя инструкциям Ру, я выскользнул из здания. Мне потребовалось всего пара минут, чтобы скрыться. По сравнению с моим первым проходом по замку этот раз оказался намного короче. Небо и земля.

Выбраться наружу было намного проще, чем войти, что вполне объяснимо. Все, что требовалось сейчас, это постоять в центре магического круга, и вот ты уже у выхода. У выхода не из замка, а из города.

— Круто! Хо-хо, ха... Ну и? Собираешься искать наследие предков?

— Дай мне время.

Я вновь появился перед постовым, отправленный к нему магией Ру. Он по-прежнему устало зевал. Я быстро прошел мимо него к месту, сохранившемуся в моей памяти. Оно было недалеко от Юрасиса, практически за углом.

[Любящий пошутить защитник выражает беспокойство.]

Это место, от которого можно ожидать чего угодно. Даже задиристый защитник не издевался, а искренне сопереживал мне. Если даже тот, кто обычно молчит, реагирует так эмоционально, значит я и правда сумасшедший. И я это знаю. Риск велик.

«Болото Эвергейл».

Как можно чувствовать себя в безопасности здесь? Место, находящееся недалеко от Юрасиса, но абсолютно не изученное и не исследованное. Наследие предков, которое Ру и другие жители Юрасиса так усиленно разыскивали, находилось здесь. Не то, чтобы эти ребята были недалекими и даже не подумали искать его в этом страшном месте. Они облазили тут все. И болото, и близлежащие горы. Так тщательно, как только смогли, однако...

«Пожалуй, надену их тут».

Таких индивидов как я нашлось мало. Обычно в экспедицию отправлялись пара смельчаков, таких как Ру. Естественно, они не могли найти то, что искали, потому что понятия не имели, что же именно ищут.

«Один снизу».

Я же имел четкое представление и не стал с головой бросаться в болото. Это самый глупый поступок, который может привести к смерти вне зависимости от того, насколько ты подготовлен и силен. Без подготовки в лучшем случае тебе удастся убежать без награды, в худшем же ты станешь обедом для монстров. Вот для чего я попросил у Ру магию. Нужно много сил, чтобы выжить в болотах Эвергейл.

«Да, тут точно все по-другому».

Копье явно отличалось от того, которым пользовался я, но это не вызывало неудобства. То же самое относилось и к другим предметам. Я впервые все это надел, но такое ощущение, будто пользовался и носил эти предметы всю жизнь. Даже размер автоматически подгонялся под меня, чтоб все сидело идеально.

Если оценивать это все в звездах, то предметы имели не менее восьми звезд, так что мне стоило быть вдвойне благодарным. Но эти предметы сжирают кучу магии, что не так уж приятно.

«Сначала налево, потом направо. Потом прыжок».

Говорят, что нельзя пользоваться таким оборудованием долго, так как оно забирает силы. Нужно двигаться в направлении, избегая монстров, по возможности лишней раз не тратя выносливость и магию.

Я постарался воссоздать в своей голове путь до подземелья как можно точнее. Не так просто найти вход в пещеру, ведь за его нахождение полагалась награда. Проход уходил все глубже и глубже в болото. И вот наконец...

— Ху-у-ук, ху-у-ук!

Я остановился и сделал глубокий вдох. Даже несмотря на то, что я пользовался специальной техникой, это было очень тяжело. Я поднял голову и оглянулся. Вокруг нет ни одного признака монстра. Тихо. А значит, я двигаюсь в правильном направлении. Перед глазами наконец появился полупрозрачный вход в пещеру. Удивительно, почему власти Юрасиса не смогли найти это место.

«Люди, обладающие слишком большой силой, не видят дальше своего носа».

Да, причина в этом. Люди, выше определенного уровня, не в состоянии найти вход, потому что пещера сконструирована так, чтобы шанс пробраться туда был лишь у тех, кто обычно остается не у дел. Хорошая попытка, вот только поместили пещеру в болото Эвергейл, а это место всегда носило репутацию запретной локации для любого Игрока. Союзническим войскам

потребуется много времени, чтобы захватить эту территорию. В большинстве случаев те, кто мог бы справиться с подземельем, погибали еще на подходе к нему. Я же исключение.

В отличие от других Игроков и NPC, я попал на континент совсем недавно и еще не стал настолько сильным, чтобы пещера не позволила мне себя найти. Но при этом я одолжил волшебные ботинки, что помогло мне без проблем проделать путь сюда.

[Подземелье. Вы хотите войти в испытание «Алхимик»?]

[Рекомендуемое количество участников 10. Максимально разрешенное количество участников 15. Уровень сложности C+.]

«Что же, будет нелегко».

Хоть это и простая зачистка подземелья, проблемы могут возникнуть. Для зачистки советуют быть в составе команды из десяти человек. Хоть это всего лишь рекомендация, все же разница между одним и десятью значительная. В памяти осталось воспоминание, как отряд из десяти квалифицированных участников Альянса был стерт с лица земли на входе сюда. Мне же предстояло зачистить ее в одиночку без чьей-либо помощи.

— Вхожу.

[Вы вошли в подземелье, испытание «Алхимик».]

[Дойдите до конца.]

Хотя не такая уж большая разница. Я постоянно сталкиваюсь с чем-то новеньким после моего возвращения. Подземелье – это не суперновинка.

Когда я вошел внутрь, обстановка изменилась. Я оказался в небольшом помещении.

«Это такая структура?»

Я тут же вытащил карту Дэвида Картера, которую уже давненько не брал в руки. Как и ожидалось, карта преобразилась и обновилась. Она поменялась в сравнении с первым уровнем, но оставалась невероятно полезной. Теперь она совершенно черная. Сбоку стояла всего одна красная точка – место, где я находился сейчас. Кое-где виднелись зеленые пятна, обозначающие находящиеся поблизости монстров. Я не мог понять, где именно, но мог угадать примерное расположение и вид.

«Вот почему эта карта считается картой аферистов».

Были показаны не все подземелья, но все-таки большинство отмечены, что помогало ориентироваться и избегать опасностей. Можно не только избежать надвигающейся катастрофы, но и перейти в место, где можно отыскать награду. Сейчас мое преимущество в возможности избежать ловушек.

Передо мной появился монстр, грязевой голум, один из обязательных монстров подземелья. Это действительно подземелье, сконструированное алхимиками.

«Да с таким и десять человек не справятся».

Это всего лишь первая комната, а монстров уже куча. Они выпрыгивали из-под земляного пола один за другим. Мне даже пришлось воспользоваться арендованной магией, настолько их было много. Объем оказался таким огромным, будто я сражаюсь с монстрами на поверхности, в болоте. Один за другим, еще и еще один. Убить монстра и повторить тоже самое в следующей локации. Были тут и отличия от обычных подземелий.

«Никогда не подумал бы, что мне когда-нибудь пригодятся мои знания в алхимии».

Просто иногда ингредиенты продаются по отдельности, и вы можете сами приготовить себе нужное зелье. Это не очень сложно и вполне реально создать собственное варево.

По мере моего продвижения появился очередной монстр. Голумы становились все более изоциренными в плане материалов, использованных для их создания, химеры так же становились сильнее.

[Переведите дух и продолжайте движение.]

Нужно быть благодарным карте Дэвида Картера, что мне удалось выжить в такой критически сложной ситуации. Я вошел в комнату, где мог немного передохнуть. Чтобы воспользоваться волшебными предметами, нужно сделать передышку, потому что они забирали слишком много энергии. Мгновение. После секундного сна я вновь открыл дверь и ринулся в бой. Судя по карте, финальная точка уже близко.

— Фу-у-ух...

Я вырубил нескольких монстров одним ударом копья, ботинки помогли сделать это быстрее обычного, броня защищала от летающих ударов, а шлем периодически давал преимущество, когда у меня появлялись силы.

Я все сильнее налегал на монстров. Стрела, выпущенная проворным каменным голумом, пролетела прямо рядом с моим лицом. Я ринулся вперед, устраняя последнего оставшегося монстра, рискуя получить удар летящих в меня стрел. Судя по карте, оставалось всего две комнаты до финала. Я вынул зелье из пространства расширения. Мой противник в буквальном смысле впал в транс.

[Искусство владения копьем...]

[Искусство владения щитом...]

[Сила удара...]

Передо мной всплыла серия сообщений, явно означавших рост в навыках, но времени обращать на них внимание у меня не было. Сейчас важнее разделаться с очередным монстром, находящимся передо мной. Как только преодолеваешь поставленную для себя планку, появляется новая высота, которую хочешь взять. Как и всегда, я чувствовал эту планку. Но в то же время я чувствовал, что почти сломал ее. Возможно, такими темпами я смогу добиться хоть какого-то движения в сфере таланта и даже улучшить его.

В конце концов я разделался с последним монстром, химерой, которая преграждала мне путь.

«Наконец-то я добрался...»

Я стоял перед надписью «Уровень босса».

<http://tl.rulate.ru/book/21865/647755>