

Перевёл – РОАН.

Подземелье «Ледяной Лабиринт» располагалось в Северной части Восточного королевства, в самом сердце Эгейского леса. Оно не появилось там само по себе просто из пустоты. С его возникновением была связана целая история, узнать о которой мог любой игрок, расспросив живущих в той местности неигровых персонажей. Разумеется, за даром никто бы не стал делиться с незнакомцами древними преданиями своего народа. Для этого нужна была репутация, а чтобы её заработать пришлось бы немало времени провести за выполнением бессмысленных поручений.

Кому-то надо было наколоть дров? Кто как не будущий герой, победитель ужасных монстров, способен справиться с такой нетривиальной задачей. Принести воды из колодца? Можете смело звать какого-нибудь Мага высшей категории, по-другому с этим делом точно не справиться.

Лиину, да и не только ему одному, порой казалось, что сценаристы, программисты и все прочие, ответственные за разработку таких вот заданий, не гнушаются употреблять различные запрещённые вещества. Причём делают это с завидным постоянством.

Каким ещё образом в их светлые головы могла, например, прийти мысль, потребовать от игроков по несколько часов замещать пугало на огороде одного тщедушного старика? И это ради того, чтобы повысив, таким образом, перед ним свою репутацию, узнать страшную тайну... Руда чаще встречается и легче добывается в горах, нежели на равнине.

После таких откровений никто не захочет выполнять глупые задания, наградой за которые будет репутация с обычными смертными. Ладно ещё с купцами и знатью, куда не шло, она там хотя бы давала реальные игровые преимущества. А от простолюдинов нечего было и ждать.

И если бы в прошлось жизни Лиина, не нашлось мазохистов, которые добровольно выкладывали на форум игры различную информацию, добытую у тех или иных неигровых персонажей, не видать ему Ледяного Лабиринта, как своих ушей. По крайней мере, в ближайшее время он мог на него не рассчитывать.

Во-первых, благодаря своей памяти, он держал в голове всю карту Пантеона, как на ладони, и не должен был выполнять множество квестов, где бы ему объяснили, как добраться до нужного места.

Во-вторых, его общий уровень репутации, выросший за счёт первого убийства босса в игре, позволял ему избежать обязательной процедуры налаживания отношений с недоверчивыми персонажами, охраняющими вход в Эгейский лес.

Ну и в третьих, благодаря добрым людям из его прошлой жизни, он прекрасно знал историю

появления Ледяного Лабиринта...

В один внезапный момент, у одного из эльфийских магов попросту сорвало крышу. Ни с того ни с сего он объявил о том, что сходит с ума от любви. Причём, целью своих воздыханий выбрал не абы кого, а самую Снежную Королеву.

Казалось, ну сбрендил парень, с кем не бывает. Вот только новоявленный воздыхатель не собирался ограничиваться одними лишь громогласными заявлениями. Чтобы доказать искренность своих чувств, этот псих, будучи невероятно талантливым в создании скульптур из льда, при помощи своей магии сотворил настоящий шедевр.

Без сна и отдыха он работал на протяжении нескольких недель, чтобы воздвигнуть величайшее творение, которое стало бы достойным изображать Богиню, самую прекрасную из когда-либо существовавших в этом мире. Можно было не догадаться, из-за чего вдруг все вокруг считали того Мага психом, ведь ему всё-таки удалось совершить задуманное...

Именно по этой причине он и был психом, ведь никто в здравом уме не станет привлекать к себе внимание ледяной ведьмы. Он же не просто привлёк, но и заслужил божественную благодарность. Снежная Королева не смогла остаться равнодушной, увидев собственный силуэт, возвышающийся над исполинскими кронами деревьев Эгейского леса. Смотреть на то, как прозрачная скульптура, из чистейшего льда, причудливо переливается на ярком солнце, можно было бесконечно.

Богине настолько понравилось это зрелище, что она решила одарить своего обожателя поцелуем. Это и стало его концом, ведь всё, чего касается ледяная ведьма, обращается в лёд. Маг не умер, но перестал быть живым.

Стихия изменила до неузнаваемости его внешний вид, сломала волю, и полностью исказила восприятие всего происходящего. Но, вместе с тем, наделила его невероятной силой. Постепенно добро для него стало злом, друзья стали врагами, а сородичи лишь помехой. Всё, что для него осталось неизменным - это чувства к Снежной Королеве, с любопытством наблюдающей за его метаморфозой.

Чем дольше Богиня пребывала в лесу, тем сильнее он изменялся. Животные умирали или преображались до неузнаваемости, растения гнили, жители страдали от голода, а солнце перестало светить, не в силах пробиться сквозь вечную вьюгу.

Бесконечно так продолжаться не могло, и эльфы попытались избавиться от непрошеной гостии. Они собрались в центре замёрзшего озера, чтобы провести ритуал, но в последнюю секунду появился безумный Маг, за которым следовало целое полчище порождений его магической силы. Разметав стражу, он похитил реликвию своего народа - древнее ожерелье, которое могло положить конец вечной зиме. Но решил не останавливаться на этом и полностью уничтожить всех жителей леса, собравшихся там в этот момент.

Увидев, как его соплеменники гибнут один за другим, верховный жрец воззвал к своему Богу.

Он самоотверженно предложил себя в качестве жертвы, моля о помощи, и был услышан. Лёд треснул и поглотил магических тварей. С небес пробился давно позабытый солнечный свет. И пускай зима так и осталась властвовать над этими землями, но лютые морозы прошли, бураны бесследно исчезли, а эльфы почувствовали, как к ним возвращается надежда.

Весь этот длинный рассказ, мог поведать игроку Глава эльфов Эгейского леса. Он был сыном того самого жреца, отдавшего жизнь за свой народ. Естественно, для этого требовалось преодолеть необходимый порог репутации, а существовала эта история лишь ради одной единственной цели.

Нет, конечно, была ещё и эстетическая составляющая, но на практике, благодаря этой легенде, игрок мог получить хорошую подсказку. Она была на виду, достаточно было внимательно слушать.

Вспоминая всё это, Лиин продолжал свой путь на Север, изредка натываясь на других игроков. Он не ожидал, что смельчаки, решившие попытать счастья в открывшемся мире, появятся так скоро. Впрочем, не с их уровнем персонажа и опытом игры разгуливать по местным дорогам.

Уровень монстров, разбросанных по мировой карте Пантеона, начинался с пятнадцатого. Более низких существ можно было встретить только в первых подземельях, где они выступали в виде прислужников боссов или просто бесцельно блуждали по пещерным лабиринтам. Немудрено, от чего любому игроку на данном этапе, нарвавшись на неприятную встречу, сулил только билет до ближайшего кладбища.

Лиин, не смотря на то, что проходит через всё это уже во второй раз, не считал себя таким уж особенным в этом плане. Он был очень осторожен всю дорогу. Пристально вглядывался вдаль и постоянно озирался по сторонам в поисках агрессивно настроенных существ.

Поступал он так не от чрезмерной мнимости, а по вполне объективным причинам. Он был уже десятого уровня, а значит защитное благословение, дарованное всем новичкам, на него больше не распространялось. Стоит ему помереть, как он сразу же лишится части опыта, какого-то количества монет, а возможно и предмета экипировки.

Но самым неприятным Лиин считал то, что теперь после смерти его душа покинет тело и в бесплотном состоянии окажется у ближайшего храма. Независимо, насколько большое расстояние будет разделять его с собственным телом, ему придётся проделать весь этот путь на своих двоих.

Когда дух игрока возвращался к труп своего персонажа, ему было достаточно прикоснуться к бездыханному телу, и он тут же возрождался. Но зачастую, это выглядело гораздо легче, чем получалось на самом деле. Нередко гибель настигала игрока в гуще монстров, и тело оставалось лежать в зоне их атаки.

При таких обстоятельствах, у игрока оставалось только два выбора. Он мог попытаться воскреснуть и отбиться от проголодавшихся монстров, или же перенестись на кладбище и

воскреснуть в ослабленном состоянии.

Во втором случае желательно было сразу навеститься в ближайшую кузню, чтобы восстановить уровень прочности экипировки. Кроме того, все характеристики персонажа, возродившегося таким образом, временно снижались вдвое. А под временно система подразумевала 24 часа реального или 72 часа игрового времени.

На старте игры потеря такого количества времени из-за неосторожности была бы худшим наказанием для любого. А потому Лиин ни на секунду не расслаблялся, пока, наконец, не достиг Эгейского леса.

- ... мы молим тебя всемогущий Владыка! Избавь нас от снежной напасти...

Эти слова были первыми, что услышал Лиин, оказавшись в эльфийском поселении. Стражи на границе леса к нему так и не вышли. Чёрт, они даже не попытались остановить незнакомца с повышенной репутацией. Так что, собравшиеся вокруг какого-то алтаря, жители оказались единственными длинноухими, которых Лиину посчастливилось встретить за всё путешествие.

Он не стал беспокоить их во время молитвы, ибо это, как он хорошо знал, было чревато неприятностями. Вместо этого, он с ностальгией рассматривал эльфийское поселение. Некогда величественный, поражающий своим убранством и архитектурой город, буквально утопающий в зелени...

Лиин бы хотел застать его таким, но вместо этого, всё здесь было погребено под снегом. Деревья, покрытые толстым слоем льда, до боли в глазах блестели под редкими лучами солнца, а завывающий ветер нагонял такую тоску, хоть в пору вешаться.

- Ты кто такой? - наконец, заметив незнакомца, сердито спросил Глава эльфов. - Как ты сюда попал?! Что тебе от нас надо?!

В ту же секунду, из ниоткуда появилась парочка стражников в сверкающих доспехах и с длинными копьями. Они не стали атаковать, но встав по обе стороны от Лиина, всем своим видом дали понять, что его жизнь для них и гроша ломаного не стоит.

- Я привык, что мне отвечают, - поторопил Глава, подойдя к Лиину на расстояние вытянутой руки.

- Я понимаю. Просто столько вопросов сразу... я немного растерялся, - лучезарно улыбнулся парень, чувствуя себя в полной безопасности. - Да и зачем мне отвечать на эти вопросы, если я ещё не успел задать свой?

Небольшая площадь была заполнена эльфами, и у каждого из них были имена жёлтого цвета. Не надо было иметь семи пядей во лбу, чтобы догадаться об их нейтральном отношении к

игроку. Однако это также означало, что любое неправильно сказанное слово игрока могло перекрасить эти имена в красный, и тогда уж пиши-пропало.

Во время своего первого визита в это поселение, ещё в прошлой жизни, Лиин не то чтобы ляпнул что-то не то, он поступил куда опрометчивей. Взял и с перепуга попытался ткнуть Главу кинжалом. Надо ли говорить, чем это закончилось?

Одно единственное заклинание оборвало его нубскую жизнь. А потом ещё раз, и ещё, и ещё... И так до тех пор, пока ему не удалось вытащить свой труп из зоны атаки Главы, оскорблённого таким глупым нападением. А у него зона атаки распространялась на весь лес!

После такого урока, Лиин никогда больше не действовал столь опрометчиво. А в будущем, из-за этого происшествия, всякий раз пытался узнать уровень неигрового персонажа, прежде чем взаимодействовать с ним. Ведь эти лесные жители, все как один, как потом выяснилось, обладали пятидесятым уровнем.

И чтобы примириться с такими могущественными существами, ему потребовалось совершить не меньше дюжины зачисток Ледяного Лабиринта. Шутка ли, босс, держащий в страхе целое поселение высокоуровневых персонажей, всего лишь пятнадцатый, а они молятся Богам, чтобы те избавили их от напасти. Вместо этого, они могли просто пойти и по разу плюнуть в этого ничтожного босса, ему бы, наверняка, хватило за глаза. Нет, эти разработчики точно курят что-то не то...

- Ты смеешь задавать мне вопросы? - вернул Лиина в реальность голос Главы. - Человек, кем ты себя возомнил?

- Тем, кто может решить вашу проблему, - беззаботно улыбаясь, поклонился Лиин. - Я собственно и собирался спросить: чем могу быть полезен?

- Ты? Полезен нам? - приподняв бровь, Глава оценивающе оглядел Лиина с головы до ног. - К сожалению, ты ещё слишком слаб и не сможешь справиться с напастью, что нависла над этими землями.

- Не попробую, не узнаем, - легкомысленно отозвался Лиин, заставив Главу нахмуриться, ведь он не был плохим и совсем не желал напрасной гибели молодому глупцу.

- Ордас - могущественный Маг. Он повелевает льдом и владеет заклятьями, с силой которых неспособно совладать целое войско. Разве ты не ценишь свою жизнь? Разве тебе не страшно?

- Нельзя жить в страхе, - поддав в голос метала, ответил Лиин, став абсолютно серьёзным.

Глава эльфов явно не ожидал услышать такого ответа. Он довольно долго размышлял над смыслом услышанных слов, пока, наконец, не пришёл к решению.

- Слова не мальчика, но мужа! - возвестил он, дружески хлопнув Лиина по плечу. – Кто я, чтобы останавливать столь смелого отрока на его пути к славе?!

[Ваша репутация с представителями расы Светлых Эльфов увеличилась на 100 очков!]

«Спасибо вам, бессонные ночи...» - мысленно поблагодарил Лиин тех людей, что выкладывали на форуме различные способы повышения репутации, которыми он зачитывался, зачастую пренебрегая сном.

Стоило его отношениям с эльфами улучшиться, как над головой Главы, появился яркий восклицательный знак. Это могло означать только одно, теперь он может взять задание на зачистку Ледяного Лабиринта.

- Запомни, уничтожить Ордаса не достаточно. Если ты хочешь помочь нам, тебе необходимо вернуть украденное у нас ожерелье. Только тогда мы сможем завершить ритуал и навсегда изгнать зиму из нашего леса.

[Вы желаете принять задание: Спасение Эгейского Леса?]

[Условия выполнения: Уничтожить обезумевшего Мага Ордаса и вернуть эльфийское ожерелье Главе поселения.]

[Принять.]

Не говоря больше ни слова, Лиин покинул площадь и побежал вглубь леса. Это задание было ключом, необходимым для входа в Ледяной Лабиринт. Без него попасть внутрь было невозможно, если только не вступить в группу к игроку, у которого такой квест уже был взят.

Количество заходов в это подземелье не было ограничено. Игроки могли сколько угодно раз зачищать его, пока видели в этом какую-то пользу. А польза была, причём вполне осязаемая. Не говоря о приличном количестве опыта за убийство Ордаса и тварей, созданных им с помощью магии, и о том, что это было единственное подземелье в Пантеоне, куда могли зайти игроки ниже пятнадцатого уровня. Можно было смело отметить другое: возможность обзавестись приличной экипировкой.

Это подземелье, что в прошлой, что в настоящей жизни Лиина, просто обреченно быть лакомым кусочком для игроков. Скоро у входа в Ледяной Лабиринт начнут собираться огромные толпы игроков. Лес наполнится суетой и разговорами. Сюда потянутся игроки в поисках группы, полно будет и тех, кто решит собрать её сам, также будет не продохнуть от празднующихся игроков, которые не знают, чем себя занять. В надежде на лёгкий заработок за толпами игроков потянутся ремесленники и кузнецы. Одним словом, жизнь тут будет бить ключом.

Но всё это будет потом, а прямо сейчас, Лиин тут был совершенно один. И он абсолютно не думал о снаряжении или опыте с босса. Всё, что его заботило - это монстр, для поимки которого он и проделал весь этот путь.

Полупрозрачная пелена барьера, отделяющая весь остальной лес от Ледяного Лабиринта, висела перед глазами Лиина. Стоило ему прикоснуться к ней, как его интерфейс высветил сообщение.

[Вы входите в подземелье: Ледяной Лабиринт. Сложность: Нормальная.]

Всё, что ему было нужно, это приручить одного единственного монстра, а для этого самая низкая сложность подходила лучше всего.

Стоило оказаться внутри, и пейзаж ощутимо преобразился. Стало гораздо холоднее, поднялся ветер, а в лицо, мешая обзору, повалил снег. Повсюду были видны окоченевшие трупы эльфов. Их лица застыли в ужасе под толщей льда, в котором они все оказались закованы, будучи ещё в сознании. Ужасные ледяные скульптуры, изображающие неведомых тварей, нависли над входом в длинный коридор с ледяными стенами и потолком из веток деревьев, уже давным-давно плотно сросшихся между собой.

- Входи... - замогильным голосом произнесла одна из скульптур.

- Пополни коллекцию Повелителя... - вторила ей вторая.

- Спасибо за приглашение! - отсалютовал им Лиин, в бесчисленный раз наблюдая эту картину, и, как ни в чем не бывало, отправился вглубь лабиринта.

Почти сразу, в одном из проходов он увидел трёх монстров, бесцельно шатающихся по коридору.

[Ледяной Волк. Видоизменённый монстр. Уровень: 11. Умения: Рывок. Вой. Сила стаи.]

Лиин свернул в другую сторону и направился дальше. Тот, кого он искал, должен был находиться гораздо глубже. Конечно, эти волки тоже было вполне себе ничего, однако их 11 уровень ставил крест на всякой надежде их приручения.

Скорость, с которой Лиин двигался по лабиринту, поставила бы в тупик любого новичка, окажись он сейчас рядом. Если бы кто-то увидел его, наверняка, бы подумал, что этот парень просто несётся наугад.

Вот только всё дело было в том, что Лиин ориентировался здесь лучше кого бы то ни было. Даже все эти «эксперты» с форума, которые учили, как правильно передвигаться в Ледяном Лабиринте, нервно курили в сторонке на его фоне. Ведь никому из них не пришлось торчать в

этом месте с десятого по 20 уровень, без какой-либо надежды на побег.

Это случилось из-за шайки засранцев, объявивших на него самую настоящую охоту. И ладно бы за дело, а то ведь ни за что, на ровном месте, вдруг решили, во что бы то ни стало расквитаться с Лином. По крайней мере, он именно так запомнил тот промежуток времени, когда безвылазно сидел в этом лабиринте.

Спустя десять минут, Лин выбрался на довольно широкую по местным меркам лужайку. В самом её центре находился один единственный монстр. Он был совсем небольшой, почти такого же размера как те кабаны, на которых Лин охотился вместе со Стариком Ли и Луноликой.

Впрочем, сходства на этом заканчивались. У этого монстра шкура была белой, а хохолок от бровей до хвоста состоял из ледяных кристаллов ярко-синего цвета.

[Ледяной Кабан. Видоизменённый монстр. Редкий монстр. Уровень: 5. Стихия: Лёд. Умения: Визг. Таран. Крепкая шкура.]

- Вот ты и попался! - облизнулся Лин, протянув руку в сторону мирно стоящего кабана, и активировал умение «Дрессировки Диких Животных». – Нус, приступим! Должно же мне когда-нибудь улыбнуться везение?

<http://tl.rulate.ru/book/22979/478136>