

«Думаю, я кое-что нашел», - крикнул Хамфри, и Джейсон с Клайвом подошли к нему.

«Посмотрите на это», - сказал Хамфри, указывая на стену. «Видите, как плесень по всей длине этой линии выросла в трещину между кирпичами?»

«Секретная дверь?» - спросил Джейсон.

«Я думаю, да - сказал Хамфри. Они переглянулись с довольными улыбками.

«Дайте мне взглянуть», - сказал Клайв. Он начал в воздухе рисовать пальцем, начал появляться магический круг, начертанный светящимися золотыми линиями. Когда он закончил рисовать, круг исчез, и на стене начали светиться руны в форме двери.

«Вот и все, - сказал Клайв.

«Молодец, Клайв, - сказал Джейсон. «Но как мы ее откроем?»

Клайв просмотрел руны, затем быстро коснулся нескольких из них. Он отступил, часть стены открылась, образуя рябь на воде. Они вошли в комнату, которая выглядела как хранилище книг. К сожалению, большая часть содержимого комнаты была испорчена. Около одной из стен была большая брешь в земле, которая неисчислимым годам подвергала комнату к разрушению от влаги.

«Это настоящий позор», - сказал Клайв, когда они начали осматриваться.

«Я вижу много остаточной магии», - сказал Хамфри, поднимая кожаный переплет книги, страницы которой давно превратились во влажную мякоть.

«Я тоже», - сказал Клайв. «Я предполагаю, что это все эти книги по навыкам».

«Да. В целости и сохранности они стоили бы целое состояние, - сказал Хамфри.

«Это дает нам некоторое представление о том, кто населял этот комплекс», - сказал Клайв. «Иногда в таких складских помещениях хранили самые важные предметы под замком, так что, возможно, мы еще что-нибудь найдем».

Они обшарили давно сгнившие полки, и Хамфри обнаружил большое количество металлических ящиков. Три из пяти ящиков взломаны, но два были целыми. Ящики были достаточно большими, в каждом помещалось несколько книг по навыкам.

«Мы не должны открывать их здесь», - сказал Клайв. «Содержимое ящиков определенно старое

и может быть хрупким. У меня есть инструменты в Обществе магии, которые позволят открыть их более осторожно».

«Звучит хорошо, - сказал Джейсон. - Оставь их на потом, и пойдём искать авантюриста».

С помощью Хамфри, Клайв осторожно поднял ящики и уложил их в кладовое помещение.

«Я немного обеспокоен, думаю, в каком состоянии мы найдем этого искателя приключений», - сказал Джейсон, когда они покидали тренировочный зал с потайной кладовкой. «Что, если его съели, и все, что мы найдем, - это его значок внутри монстра».

«Тогда это то, что мы вернем», - сказал Хамфри.

Они продолжили исследование затопленного и засыпанного мусором нижнего уровня. Вместо того чтобы идти дальше по грязной ледяной воде, Клайв сел на свою черепаху - фамильяра. Вскоре после выхода из тренировочного зала что-то медленно стало приближаться к ним.

«Зомби?» - спросил Хамфри. «Как тут могут быть зомби?»

На пути трех мужчин лежали мертвые тела, похожие на скелеты, набитые грязью. Хамфри рванулся вперед, используя свой меньший меч в пределах туннеля. Он очень быстро расправлялся с ожившими трупами. Облако тумана поднималось над ними, когда Хамфри разрезал их на части.

Он вернулся к своим товарищам, кашляя из-за зомби-тумана. «Почему бы тут и не быть зомби?» - спросил Джейсон. «Честно говоря, я удивлен, что они так долго существуют в таком месте».

«Дельта реки наполнена жизненной энергией», - объяснил Клайв. «Вода, выходящая из астрального пространства, питающая ее, полна этой энергией. Вся эта жизненная сила не дает нежити-монстрам появляться где-нибудь в дельте».

«Тогда откуда здесь взялись зомби?» - спросил Хамфри, все еще кашляя.

«Это не очень хороший вопрос», - сказал Джейсон, держа руку перед Хамфри и читая заклинание.

«Накорми меня своими грехами».

Вы очистили все экземпляры трупного гриба с Человека.

«Трупный гриб?» - спросил Джейсон.

«Это что?» - зашипел Хамфри, вырвавшись из облака.

«Это грибок, который размножается через трупы», - сказал Клайв. «Он захватывает труп, и заставляет его передвигаться, как зомби, а затем распыляет споры в любое живое существо, с которым сталкивается. Это совсем не зомби; просто грибок передвигает обычное мертвое тело».

«Что делают эти споры?» - спросил Хамфри.

«Они растут внутри тебя», - сказал Клайв. «В конце концов, они убьют тебя, если нет под рукой Джейсона, но есть еще время, чтобы найти целителя или алхимика».

Мужчины подождали, пока облако спор осядет, прежде чем продолжить поиски. На всякий случай Джейсон снова очистил Клайва и Хамфри, и они последовали за следящим камнем, приближаясь к значку мертвого искателя приключений. Камень привел их в самую разрушенную часть комплекса. Большие участки кирпичной кладки стены были разрушены, грязь попала в комнаты и туннели. В конце другого большого зала вся кирпичная кладка на задней стене исчезла, а за ней образовался гигантский туннель.

«Зачем нужна такая большая дыра, и как обойти ее?» - спросил Хамфри.

«Ничего хорошего, эту дыру никак не обойдешь», - сказал Клайв.

Они по колено в воде пошли по земляному туннелю. Это не беспокоило Клайва, который ехал на спине Онслоу, или Джейсона, который шел по поверхности. Хамфри с недовольным видом шагал по воде и грязи. Туннель оказался довольно коротким. Он вел в другую комнату комплекса. Тут был еще один большой зал, который был сильно разрушен. Помимо бреши, через которую мужчины вошли в него, большая часть кирпичной кладки была разрушена. На его месте разрушенной кладки были углубленные ниши. Они выглядели так, как будто их вырыли когтями. Каждая ниша была заполнена мертвыми существами. Большинство из них были болотные существа, хотя было и несколько трупов людей.

«Этот», - сказал Клайв, держа в руке следящий камень. Он привел их к одному из тел. Это был эльф в рваных доспехах. Из своего инвентаря Джейсон взял шкатулку, предоставленную ему Обществом приключений.

Задача выполнена: найдены останки вашего товарища по приключениям 1/1.

Хамфри озабоченно огляделся, пока Джейсон с Клайвом помешали тело внутрь шкатулки.

«Мы должны взять это тело и уйти», - сказал Хамфри. «И желательно по быстрей.»

«Почему?» - спросил Джейсон. Контракт приятелей заключался не только в том, чтобы вернуть тело, но они должны были убить монстра. И если Хамфри хотел их обезопасить, вероятно, дела были плохи.

«Живущее в болоте чудовище, внешность которого похожа на змея, зарывается глубоко в землю и строит сложные кладовые, чтобы заполнить их добычей», - сказал Хамфри. Глаза Клайва расширились от ужаса.

«Да, нам пора уходить», - согласился он. «Сейчас же».

Джейсон посмотрел вниз. Из угла комнаты полилась вода, растекаясь по полу, заливая его. Ему внезапно пришло в голову, что он понятия не имеет, была ли вода по колено. В углу комнаты, что-то выпирало на поверхность. Это было огромное существо. Оно поднималось из затепленного туннеля, вода лилась с его огромного тела. Существо представляло собой коричневую мясистую массу с пятью змеевидными шеями, оканчивающимися головами, как у змеи, но у змей было намного больше зубов.

- Болотная гидра, - затаив дыхание, сказал Хамфри.

Никто из приятелей не чувствовал ее приближения. Но теперь ее аура захлестнула их с силой бронзового ранга. Существо двинулось вперед, чтобы заблокировать путь в туннель, через который они вошли. Его толстые лапы заканчивались перепончатыми когтями, плохо приспособленными для передвижения по земле. Хамфри мог сбежать, но, видя, что Клайв и Джейсон будут отрезаны от входа, он отошел от туннеля, чтобы присоединиться к товарищам. Существо, удовлетворенное тем, что загнало мужчин в тупик, терпеливо смотрело на них своими пятью головами.

«В сочетании с выносливостью бронзового ранга болотные гидры быстро восстанавливаются, после ранения», - сказал Хамфри. «Наш единственный шанс выжить состоит в том, что ты, Джейсон, накопишь достаточно энергии, чтобы убить ее. Мы с Клайвом постараемся отвлечь гидру, чтобы ты мог подойти поближе.

«Не нужно прикрывать меня», - сказал Джейсон. «У меня есть несколько новых трюков; просто держите это существо подальше от меня, и я сделаю то, что нужно».

Четыре ноги в виде стволов деревьев поддерживали мясистый холмик тела гидры. Длинные шеи высились над телом, как деревья на холме. Существо неуклюже двинулось к ним, и Хамфри пошел ему навстречу. Клайв хлопнул Онслоу по ракушке и вытащил длинный посох из своего хранилища. У посоха был большой прозрачный кристалл, вделанный в его конец, и ярко красно-оранжевые руны, вырезанные по всей длине, которые сияли, как огонь. Клайв нацелил на гидру свой посох, как ружье. Из него вырвался поток пламенеющей энергии, поразивший одну из голов гидры. Руны на посохе потускнели, пораженная голова завизжала. Кожа на существе почернела, но повреждения были поверхностными.

Джейсон бритвой разрезал тыльную сторону руки на запястье, и пиявки с кровью посыпались в

воду. Они быстро пересекли комнату, подползли к ногам гидры и обошли ее тело.

“Кровавый ужас” вызвал “Кровотечение” на Болотную Гидру. [Болотная Гидра сопротивляется “Кровотечению”. “Кровотечение” не действует. “Кровавый ужас” наложил “Пиявочный токсин” на Болотную Гидру. [Болотная гидра сопротивляется “Пиявочному токсину”. “Токсин пиявки” не действует. “Кровавый ужас” вызвал “Некротоксин” на Болотную Гидру. Болотная гидра сопротивляется “Некротоксину”. “Некротоксин” не дает эффекта.

«Это нехорошо», - пробормотал Джейсон. Даже с его аурой, которая подавляла сопротивление, он не мог сломить гидру. Пиявки навалились на все слабые места гидры, но были игнорированы монстром бронзового ранга. К счастью, Колин сочетал в себе качество и количество, и некоторые проблемы были преодолены. Джейсон применил заклинания.

«Твоя судьба - страдать».

Заклинание “Неумолимая гибель” наложил “Неумолимую гибель” на Болотную гидру. Болотная гидра сопротивлялась “Неумолимой гибели”. “Неумолимая гибель” не действует.

Джейсон произнес заклинание во второй и третий разы, и каждый раз гидра сопротивлялась.

«Мне нужно время», - крикнул он.

Джейсон хотел было подбросить Хамфри свой кинжал, который поражал ядом и игнорировал сопротивление гидры бронзового ранга. Однако у Хамфри не было времени сменить оружие, и обмен огромного меча на небольшой кинжал, скорее всего убил бы его, так как он едва держался на ногах.

Огромный меч Хамфри, броня из чешуи дракона и невероятная сила были ужасом для монстров железного ранга. Битва с гидрой забрала много сил и он едва удерживался на ногах. Головы размером с его туловище рвались к нему. Даже самая сильная атака и его неуправляемая сила, были незначительными против силы гидры бронзового ранга. Только помощь Клайва и его фамильяра позволило Хамфри удерживаться на ногах. Благодаря совместным усилиям, Хамфри наконец отрубил одну из голов гидры.

«Берегись отрастающей головы», - крикнул Клайв. К его удивлению, не было никаких признаков роста новой головы. Судя по тому, что он читал о существе, его головы должны отрастать достаточно быстро, и он хотел увидеть, как это происходит.

Болотная гидра восстановила достаточно здоровья, чтобы нейтрализовать “Кровотечение”. “Токсин пиявки” был израсходован, чтобы повторно применить “Кровотечение” к Болотной гидре.

Тем временем Джейсон читал заклинание за заклинанием.

«Твоя судьба - страдать».

Заклинание “Неумолимый рок” наложило “Неумолимый рок” на Болотную Гидру.

«Да! »

Не смотря на медленное, но постоянное нападение пиявок на гидру, бедствия накапливались и были неизбежны. Джейсон снова поднял руку и произнес одно из своих новых заклинаний.

«Нести на себе знак своих беззаконий».

Заклинание “Кастигейт” наложило “Грех” на Болотную Гидру. Болотная Гидра сопротивлялась “Греху”. “Грех” не действует.

Проклятие греха Джейсона, было одним из ключевых к его увеличивающейся комбинации повреждений. Новое заклинание можно было применять на расстоянии, пока ему не оказывали сопротивление. Это было первое из двух новых заклинаний Джейсона. Брокеру, к которому он обратился, потребовалось время, чтобы заключить хорошую сделку на крысиную эссенцию, поскольку она не пользовалась популярностью у тех, кто мог позволить себе быть разборчивым. Он мог бы обменять заклинание на полдюжины пробуждающих камней рыбы, но вместо этого он пошел с двумя камнями мага. Это были обычные камни пробуждения, особенно они, пользовались спросом у людей. Они гарантировали заклинание, которое люди редко пробуждали, с внешним шансом на призыв вожденной силы или фамильярной силы.

Способность: “Кастигейт” “Грех”;

Заклинание (проклятие, святость);

Стоимость: Умеренная манна;

Перезарядка: Нет;

Текущий ранг: Железо 0 (00%) Эффект (железо): Наносит болезненное клеймо в цель, с легким трансцендентным уроном при условии наличия “Греха” и “Знака Sin”. Клеймо не может быть удалено, пока цель сохраняет любые экземпляры “Sin”. [Sin] (affliction, curse, stacking): получаемый некротический урон увеличивается. Дополнительные экземпляры имеют кумулятивный эффект. “Знак греха” (скорбь, святость): предотвращает втягивание ауры. Нельзя очистить, цель пока она сохраняет какие-либо экземпляры “Греха” или “Наследия Греха”.

«Как дела?» - крикнул Хамфри.

«Все идет по плану», - отозвался Джейсон.

«Если бы это могло произойти быстрее, было бы действительно здорово!»

Джейсон читал заклинания, до тех пор пока его мана не иссякла. Он вынул запасную ману из-за пояса и выпил зелье, и дальше продолжил читать.

«Нести на себе знак своих беззаконий».

Заклинание “Кастигейт” наложило “Грех” на Болотную Гидру. Заклинание “Кастигейт” наложило “Знак Греха” на Болотную Гидру. Болотная Гидра сопротивляется “Знаку Греха”. “Знак Греха” не вступает в силу.

Джейсон торжествующе вскрикнул. Эффект знака греха был малопригоден в текущей битве, поэтому не имело значения, если ему оказали сопротивление. С неумолимой гибелью греха и некротоксинов Колина ущерб будет расти в геометрической прогрессии.

«Все готово», - крикнул Джейсон. «Оставайся сильным, и она у нас в руках!»

«Я не уверен, можно ли ждать, - сказал Клайв возбужденным голосом. Он выпил зелье маны, и влил ману в своего фамильяра. Одна из рун на панцире Онслоу загорелась, а затем мгновенно потускнела, и из оболочки поднялось облако. Водяные пули вырвались из облака и врезались в гидру.

Хамфри стоял перед гидрой окровавленный и измученный, но он был дерзок, и продолжал двигаться вперед благодаря своей силе воли.

Теперь гидра была обречена, но она все еще могла утащить их с собой. Джейсон возобновил наложение заклинаний, пытаясь ускорить кончину Болотной гидры.

«Кровь для меня».

Заклинание “Кровоизлияние” вызвало “Кровотечение” у Болотной гидры. Болотная гидра уже подверглась действию “Кровотечения”. “Кровотечение” обновлено. Заклинание “Кровоизлияние” вызвало “ [Жертвенную жертву” у Болотной гидры.

«В первый раз я произнес это заклинание. Хорошая вещь»,- сказал Джейсон.

Снижение немоги гидры от ауры Джейсона имело ограниченный эффект в начале боя. Но она дополнительно сдерживала сопротивление для каждого случая проклятия греха. С накоплением проклятий, в том числе и от нового заклинания, недуги от Джейсона и Колина становились более надежными для гидры.

Способность: “Кровоизлияние” “Кровь”;

Заклинание (ранящее, нечестивое);

Стоимость: Умеренная мана.;

Перезарядка: Нет;

Текущий ранг: Железо 0 (00%) Эффект “железо”: Наносит или освежает недуги “Кровотечение” и “Жертвенная жертва”. “Кровотечение” (поражение, ранение) ): Наносит постоянный урон, вызывая или увеличивая потерю крови. Как ранящий эффект, это состояние поглощает и отменяет количество поступающего исцеления, после чего этот недуг немедленно прекращается. “Жертвенная жертва” (бедствие, нечестивость): Любые осушающие атаки или перенесенные кровавые недуги имеют усиленный эффект.

Заболев “Жертвенной жертвой” здоровье гидры могло быть ослаблено. Но у огромного монстра было крепкое здоровье, из этого следовало, что гидра должна истекать кровью. У Клайва было огромное количество маны, большую часть, которой он швырнул в монстра. У него не было больше сил, чтобы перезарядить силы своего фамильяра - рунной черепахи.

Вступая в ближний бой, Джейсон мало что мог сделать со своими недугами. Он был уверен, что это приведет его к немедленной смерти, вероятно, и к убийству Хамфри, пытающегося спасти его. У него было еще одно заклинание, но тридцать секунд между заклинаниями казались вечностью.

«Заплатите цену за свои преступления».

Способность: “Наказание” (Рок);

Стоимость заклинания: Умеренная манна;

Время восстановления: 30 секунд;

Текущий ранг: Железо 1 (06%). Эффект (железо): Наносит некротический урон за каждое проклятие, болезнь, яд и нечестивый недуг, которому подвергается цель. .

Несмотря на накопившиеся, на гидре недуги, ее устойчивость к потере железного ранга не позволяла заклинанию действовать в полную силу. Джейсону нечего было добавить.

Воля Хамфри была сильна, но с самого начала он действовал на полную катушку. Гидра наконец начала прятаться. Хамфри быстро слабел. Он отступил на один шаг, потом на другой. Он едва мог поднять свой меч, но делал это снова и снова.

«Не думаю, что смогу выдержать это», - сказал Хамфри с отчаянием в голосе.

Джейсон испустил протяжный стон.

«Я войду в логово гидры», - крикнул он.

«Ты умрешь!» - сказал Хамфри, когда позади него появился Джейсон.

«Тогда я думаю, тебе лучше защитить меня», - ответил Джейсон.

Хамфри взглянул на Джейсона, но не увидел ничего, кроме решимости в его глазах. Он повернулся к монстру, издав дикий вопль. Его согнутая фигура выпрямилась, дряблые руки обновились. Ему приходилось только защищаться, но он снова пошел в атаку. Из него начал светить сине-серый цвет железа. Он не заметил, как Джейсон отступил в безопасное место.

«Я просто пытался его поддержать», - сказал Джейсон, глядя на свет, исходящий от Хамфри. «Что это такое?»

- Это, преобразование расового дара, - с удивлением сказал Клайв. «Его стремление защищать настолько сильно, что буквально изменило то, кем он является».

Клайв дико ухмыльнулся Джейсону.

«Если он может справиться с этим, как я могу не приложить все усилия, чтоб помочь ему?» - сказал он.

Клайв взглянул на гидру с новой решимостью. Красное сияние жизненной силы вышло из его тела и стало синим. Он сжег жизненную силу, чтобы восстановить свою опустошенную ману. Кожа Клайва побледнела, и он стиснул зубы от боли, но продолжал требовать больше маны.

Клайв бросил свой посох в воду и вытянул перед собой обе руки ладонями вверх. Перед ними возник магический круг, вращающийся в воздухе. Он рос и изменялся, становясь все более сложным. Клайв закачивал в него больше маны, а затем читал заклинание.

«Почувствуйте, что уничтожение реальности не произошло».

Перед Клайвом из круга вырвался луч радужного света, захватив одну из четырех оставшихся голов гидры. Цвета радуги начали тускнеть один за другим, пока все не стало черным. Луч исчез, и голова гидры была уничтожена, ее сменил вихрь тьмы. Вихрь втягивал воздух, заставляя отрубленную шею гидры хлопать, как ленту на ветру, когда вихрь втягивал ее.

Заклинание закончилось, темный вихрь превратился в ничто. Шея обмякла, как и Клайв, который упал на колени в воду. Онслоу обеспокоенно толкнул его, и Клайв оперся на шею черепахи.

Джейсон посмотрел на Клайва, который выглядел опустошенным, внося свой вклад в битву с гидрой. Он посмотрел на Хамфри, который отказался от побега, ради того чтобы быть щитом между чудовищем и своими товарищами.

«Я не знаю, какой человек заслуживает таких друзей, - пробормотал Джейсон себе под нос, - но я уверен, что это не я».

Внутри Джейсона загорелся сине-серый свет, точно так же, как и от Хамфри. Джейсон посмотрел на сияние, исходящее из-под его кожи.

Способность: "Интерфейс группы". Преобразованный из "Чужеземца". Способность "Интерфейс" интерпретировать реальность через узнаваемый носитель. У вас есть доступ к списку контактов. Вы можете сформировать группу, отправив приглашения через список контактов. Члены группы, пока они остаются в группе могут получить доступ к функциям интерфейса. Члены группы имеют доступ к групповому чату и голосовому чату. Эти функции имеют ограниченный диапазон. Квестами из "Системы заданий" можно делиться с членами группы. Квест остается доступным только для членов группы, пока они находятся в группе.

«Ты тоже светишься?» - устало спросил Клайв, все еще обнимая за шею Онслоу. Он смотрел, как из Джейсона исходит свет.

«Я не уверен, что сейчас это действительно помогает», - сказал Джейсон.

Заклинание Клайва о второй голове чудовища ознаменовало переломный момент. Некроз превращал плоть гидры в гниение, ее кровь, черная от яда, проливалась в воду. Меч Хамфри захватил третью голову, и гидра бросилась в бегство, направляясь к затопленному туннелю.

Монстр собирался нырнуть в воду. Но из глубины поднялся огромный шаб, разинув пасть акулы, он яростно впился в плоть гидры. Затем шаб превратился в красочного попугая, который полетел и приземлился на Онслоу.

«Как противно, очень противно», - сказал он, выплевывая черную жидкость.

Раненая гидра была сбита с толку. Она достаточно долго лежала без движения. Хамфри подошел к ней сзади и вонзился мечом в +заднюю ногу. Джейсон последовал за ним, вонзив кинжал в другую заднюю ногу. Раны были не глубокими по сравнению с размером существа, и его особая атака «Наказание» нанесла лишь небольшое количество некротических повреждений. Однако каждый случай проклятия греха усиливал этот урон, и гидра накапливала их некоторое время. Плоть почернела и засохла, прячась от режущего лезвия Джейсона. Бок о бок Джейсон и Хамфри лежали в искаленном чудовище, пока оно не

замерло.

Квест: [Контракт: Падший товарищ]

Цель выполнена: уничтожен монстр, убивший вашего товарища-авантюриста 1/1.

Награда: “Пробуждающий камень отпущения грехов” (Джейсон Асано).

Награда: “Пробуждающий камень чемпиона” (Хамфри Геллер).

Награда: “Кольцо Гидры” (Клайв Стэндиш).

Квест завершен. Все члены группы получают:

100 [бронзовых монет духов].

1000 [Монеты железного духа].

Хамфри подошел к попугаю Сташу, который возбужденно подпрыгивал на панцире Онслоу.

«Спрятать червяка! Спрятать червяка!» - повторял он.

Попугай полетел к Хамфри, превратившись в воздухе в щенка и приземлился ему на руки. Хамфри был залит кровью гидры, но Сташ, не обращал внимания на беспорядок, он смотрел на его доспехи. Хамфри снял броню из твердых чешуек, и Сташ прижался к его груди. Хамфри почесал его за ушами.

Трое искателей приключений стояли измученные, глядя друг на друга и на мертвую гидру.

«Ясные глаза, полные сердца», - сказал Джейсон.

«Какие глаза, какие сердца?» - спросил Клайв.

Джейсон снисходительно махнул рукой.

«С этим, мы разберемся позже», - сказал Джейсон.