

Вилл неспешно прогуливался по улочкам Товира. Утренний воздух приятно освежал (насколько была возможна свежесть в этом мире), но не морозил. И вообще, Вилл сомневался, можно ли тут вообще замёрзнуть. Единственные способы проверить – попасть в холодную локацию или дожидаться зимы, если она тут была. Но дышащих холодом локаций пока не встречалось, а смена года стояла под большим вопросом. По прикидкам, сейчас шла первая половина июля.

Едва проснувшееся солнце мягко обняло Вилла своими лучами, словно волнуясь, чтобы тот всё равно не замёрз. Вздохнув полной грудью, Вилл остановился. В реальной жизни он обожал такие утренние прогулки – когда большой город словно пал жертвой чумы или смертоносного вируса. Вокруг ни души, и звуки большого города, которые лезут днём из всех щелей, набирались сил перед очередным концертом.

Ещё Вилл обожал вечер, особенно в зимнее время. Пусть на улицах родного города можно быстро встретить присущую дневному часу суету, темнота приятно скрывала от остальных глаз, позволяя почувствовать уединение. Неоновые вывески, фонари, яркие рекламные объявления – всё это цепляло глаз и завораживало, как маленького ребёнка.

Насладившись прекрасными звуками тишины, Вилл неспешно продолжил свой путь. Весь город обходился за пол с лишним часа, если не спешить, но и не отвлекаться на посторонние дела. Многие игроки поделили важные участки города по-своему: для кого-то существовало три важных района, кто-то видел смысл исключительно в торговом, а кому-то город казался единым механизмом с множеством важных деталей. Но у каждой детали есть название, поэтому Вилл продолжал делить город на семь районов.

С каждой минутой звуки приятной тишины разбавлялись звуками пробуждающегося города. Товир стал полноправной столицей, в которой сконцентрировалось большинство игроков. Город стал базой, отправной точкой, из которой игроки отправлялись в другие части королевства. Но утром игроки встречались на улицах крайне редко. Причина проста – все спали. Когда тебе не нужно вставать в шесть утра на учёбу или работу, когда тебе не нужно вести в садик или школу ребёнка, младшего сестру или брата, когда ты полностью предоставлен сам себе – зачем вставать из приятной постельки? Многие до сих пор гадали – действительно ли аватар чувствует усталость, или все спали только из необходимости? Но все сходились в одном – спать в этом мире было приятно. Особенно если спать на шикарной мягкой кровати.

Каждый район просыпался по-своему. В окнах жилого района можно было увидеть передвигающихся НИПов, скрипты которых подсказывали то или иное действие. На одном из подоконников сидел рыжий кот с густой шерстью, старательно вылизывающий лапу. Вилл поймал себя на мысли, что в этом мире он ни разу не гладил кота.

В военном районе несколько бойцов усердно наносили бесконечное количество ударов по манекену. Стражники в этом мире, как и остальные НИПы, отличались проработанностью. Они не были одинаковыми болванчиками, словно вышедшие из «Звёздных войн». Один был длинным, как Вилл, и с копной огненно-рыжих волос, как у Ди. Второй был коренаст и плечист. Он сосредоточенно атаковал пикой в грудь манекена. Третий же был таким щуплым и неказистым, что казалось удивительным как он вообще смог поднять меч. Не все били

манекены: двое бойцов, к удивлению Вилла, устроили между собой небольшой спарринг. Было видно, что каждый бьётся в пол силы, но нанести лёгкий удар по сопернику хотелось обоим.

В ремесленном районе было тихо. Лишь одинокий кузнец нарушал тишину ритмичным ударом по наковальне. Несколько стражников вышли из одной из кузен, неся броню и оружие в сторону казарм.

Торговый район встретил Вилла обилием пустых прилавков. Несколько НИПов неспешно, словно с сонливостью, раскладывали свои товары. Вилла мало интересовал их ассортимент, они редко могли предложить что-нибудь полезное. Максимум, куда заглядывал Вилл – это алхимические лавки.

Набирала ход торговля между игроками, некоторые хитрецы бесцеремонно вставляли свои импровизированные элементы декора между прилавками НИПов и спокойно вели дела. Они косились с неудовольствием, но молчали.

В божественном районе ничего не поменялось с того дня, как Вилл зашёл улучшить умения. Те немногие НИПы, которых разбудили скрипты, покорно молились на ступенях, или с благоверным трепетом стояли перед храмами. Не разделяя их эмоций, Вилл чуть прибавил шаг и пересёк по прямой площадь. Несколько НИПов скосили взгляд, недовольные неуважением к Богам.

Административный район, пожалуй, был самым спокойным в это время. Его главным украшением был Королевский дворец. Величественное здание, видное практически с каждой точки города. Многих игроков привлёк Королевский дворец. Вот только попасть туда было невозможно. Все лазейки тщательно перекрыли, а стража на входе пускала лишь тех, кто «принёс пользу для Короля». Сейчас игроков не было, а из всех НИПов попадались стражники. Кто-то бдительно шагал по заданному маршруту, а кто-то стоял истуканом возле входа.

В культурном районе витал неуловимый запах ночной жизни. Вообще, Вилл сильно погорячился, назвав его культурным. Развратный, похотливый, гулящий – вот наиболее подходящие альтернативы. Помимо борделя, который пользовался невероятным спросом среди игроков (и не только парней), в районе нашлись кабаки и подобие ночного клуба, в котором, со слов других игроков, играла горячая танцевальная музыка разных годов. Конечно, тут был театр и парочка музеев, но в основном их посещали заскриптованные НИПы.

Наконец, ноги принесли Вилла к конечной цели. «Арена». Простое название, идеально отражающее суть. Увидев первый раз её, Вилл испытал небольшой привкус разочарования. Видевший такие произведения, как «Гладиатор» и сериал про Спартака, он представлял арену как величественный Колизей, на котором будут доблестно сражаться НИПы и игроки. Романтика быстро развеялась, когда «Арена» оказалась размером с небольшой городской стадион, на котором Вилл иногда играл в футбол.

Как и многое в этой игре, изнутри «Арена» также представляла собой торжество минимализма. Никаких ВИП-трибун для почётных господ, никаких удобных кресел или

скамеек. Каменные плиты, закольцованные в несколько рядов – вот и всё удобство для зрителей. Площадка для боя также не выделялась – сплошной песок, на котором, если хорошо присмотреться, можно было увидеть капли крови. Судя по их обилию, несколько минут назад закончился бой. Ворота, смотрящие друг на друга с двух разных сторон, были закрыты. Их спокойствию не стоило верить – они только и ждали момента, чтобы выплюнуть очередного бойца.

Вилл оказался не единственным гостем «Арены» в столь ранний час. НИПов не наблюдалось, а вот в разных концах трибун виднелись силуэты игроков. Всего Вилл насчитал пару десятков зевак, пришедших посмотреть на мордобой в такую рань. В ожидании следующего боя каждый занимался своими делами: кто-то лёг на каменные плиты, кто-то жевал сухари, кто-то забавно водил пальцем по воздуху, нажимая на видимый только ему интерфейс.

Желая себя чем-нибудь занять, Вилл достал добротный бутерброд с беконом и сыром, жуя его всухомятку. Дожевав до половины, Вилл заметил появление на трибунах знакомых силуэтов. Волосы парня блестели на восходящем солнце. Волосы девушки горели ярко-рыжим.

Войдя на «Арену», Брэйв и Ди огляделись по сторонам. Вилл встал и несколько раз махнул рукой, привлекая внимание. Увидев его, парочка прошла примерно четверть длины трибун и упала рядом.

— Доброе утро, — дружно поприветствовали Вилла.

— Ага, и вам не хворать.

Усевшись слева от Вилла, парочка вальяжно развалилась. Брэйв спиной упёрся в следующий ряд трибун, а Ди устроила голову у него на коленях.

— Ну что, может расскажешь сегодня, зачем ты нас поднял в такую рань? — спросил Брэйв, переливая огненные волосы Ди между пальцев.

— Да, а то ворвался вчера к нам вечером домой, ничего не объяснил, — продолжила Ди, прикрыв глаза. — Гадали весь вечер, что ты придумал.

Вилл прожевал бутерброд и ответил:

— На словах в любом случае не объяснить – нужно увидеть.

Повисло молчание. Брэйв продолжал заботливо гладить Ди по волосам и лицу. Вилл, не обращая на парочку никакого внимания, блаженно доедал бутерброд. Прошло несколько минут, но на арене до сих пор никто не появился.

— Потерпи немного, ещё полторы минуты, — сказал Вилл, почувствовав нетерпение Брэйва.

Ровно через полторы минуты ворота с разных сторон открылись. Первыми на песочное покрытие арены вышли два игрока. Один из них оказался арбалетчик, что удивило Вилла. Подавляющее большинство охотников предпочитало пользоваться луками, та же Луна наотрез отказывалась использовать арбалеты. «У арбалетов хороший урон, но они слишком медленные. У меня многие умения завязаны на скорости атаки и перезарядке, поэтому мне больше нравится лук». Питомца у охотника не было, отсюда Вилл сделал вывод, что его уровень меньше тридцатого.

Второй игрок же был весьма обычен – тяжёлые доспехи, щит и булава. Рыцарь. Синергия в их дуэте прослеживалась явно – если арбалетчик выступал чистокровным дамагером, то вот его тиммейт должен быть толстой банкой, умеющей в контроль.

Из ворот напротив вышел всего один боец. Он был также закован в тяжёлые доспехи, но перекрашенные в цвет запекшейся крови. У Вилла сразу же возник в голове образ, словно эти доспехи искупали в крови поверженных врагов. Оружием бойца был двуручный меч, скреплённый системой на спине. На вид парню было чуть больше двадцати, пепельного цвета волосы. Если же двойка соперников двигалась аккуратно, словно уличные коты, то парень с двуручником шёл вальяжно, как потрепанный бойцовский пёс, осматривающий свои владения.

— Я не понял, этот страж что, действительно будет один драться? — спросил Брэйв.

— Да, — ответил Вилл, — Его зовут СерыйШрам, или просто Шрам. Мы пришли посмотреть на него.

— Ого, а этот парень то не промах. Я отсюда у него вижу на всём шмоте двойные зачарования, — со знанием дела сказала Ди. — Как та, кто качает эту профу, скажу, что на тридцатых уровнях это очень недешёвое удовольствие. Даже я нам сделала всего лишь обычные. А у него каждый предмет по два усиливающих параметра имеет вместо одного.

Вилл кивнул.

— Да, я тоже подметил. Смотрите, сейчас сами всё увидите.

Сойдясь, бойцы остановились друг напротив друга на расстоянии десяти метров. Над полем боя ярко загорелся полупрозрачный интерфейс, показывающий имя игрока и количество здоровья. Через секунды после появления интерфейса начался отсчёт.

10...

9...

8...

Троица на песке напряглась. Арбалетчик начал заряжать арбалет и отошёл на пару шагов назад. Парень с булавой покрепче сжал щит. Шрам вальяжно надел на себя шлем.

5...

4...

3...

Шрам достал меч, крепко сжав рукоять двумя руками. Слегка согнув ноги, он принял оборонительную стойку.

1...

Сражение начинается!

Вместо того, чтобы агрессивно сойтись в жестоком мордобое, как это обычно бывает в дуэлях, никто не нападал. Двойка стала аккуратно зажимать Шрам в клещи. Парень с булавой стоял строго перед Шрамом, арбалетчик же медленно обходил его в спину. Шрам, мягко переступая на чуть согнутых ногах, постоянно держал своих врагов в поле зрения.

Прошла минута, но никто не атаковал. С трибун начали раздаваться недовольные возгласы, но бойцы, казалось, не обращали на них никакого внимания. Они выжидали подходящего момента.

Терпение лопнуло у двойки. Без подготовки, парень с булавой использовал «Рывок» для сокращения дистанции. У «Рывка» в ПВП было одно преимущество – помимо сокращения дистанции, его усиленная версия накладывала небольшое оглушение на цель. Расчёт был понятен – оглушив Шрама, парень с булавой продлил бы цепочку оглушением с щита, а арбалетчик за это время смог бы выстрелить несколько раз в спину.

Шрам словно ожидал этой атаки. Как только аватар булависта устремился вперёд, Шрам молниеносно отпрыгнул вправо. Он использовал умение под названием «Отступление». Оно позволяло отпрыгнуть назад на десять метров. Шрам, повернувшись спиной влево, использовал эту способность для выхода из угла таргетирования булависта. Пусть тот и прибежал к тому месту, где стоял Шрам, оглушить его он не смог.

Отпрыгнув в сторону Шрам тут же применил защитное заклинание, окутавшее его аватар едва заметным коконом света. Болт, выпущенный арбалетчиком, с едва слышным звоном ударился о кокон, разбив его и нанеся Шраму небольшой урон. Пользуясь временем, необходимым арбалетчику для перезарядки, Шрам размахисто опустил плашмя меч на песок,

вызвав ударную волну в сторону парня с булавой. Он не сумел грамотно принять её на щит, потерял равновесие и смешно завалился на спину.

Шрам не сбавлял темпа. Он высоко поднял руки вместе с мечом. Его ноги окутало нежно-голубое сияние. Шрам сразу использовал «Рывок», рванув к арбалетчику. Под ногами у него взорвалась оглушающая ловушка, предусмотрительно оставленная секундами ранее. Она не застанила, лишь нанесла немного урона.

— Хм, антистан. А парень неплох, — отметил Брэйв, внимательно наблюдая за действиями Шрама, — у него хорошая реакция и он умело читает действия соперника.

Шрам закрутился в смертоносном смерче, сделав три оборота вокруг своей оси. Три раза лезвие скользнуло арбалетчику по шее. В реале у него бы забила ручьём кровь, но в игре он получил лишь лёгкие болевые ощущения и небольшие царапины. Процент здоровья арбалетчика резко просел до половины. Используя одно из умений, он ускорил себя на пару секунд и шустро отбежал в сторону, смешно перебирая ногами. Развернувшись на ходу, он выпалил очередным болтом в сторону Шрама. В тот момент, когда болт покинул арбалет, он со всех сторон оброс льдом, став похожим на сосульку. Врезавшись в Шрама, «сосулька» развалилась на миллионы частиц. Его аватар, получивший дебаф на замедление ото льда, покрылся лёгкой коркой инея.

Подскочивший сзади булавист бесцеремонно огрёл Шрама по голове. Булава оставила на шлеме едва заметную глазу вмятину. Шрам не растерялся, и бодро закрутился вокруг булависта. Он раз за разом наносил удары мечом, вставляя между способностями обычные удары. Со стороны их техника выглядела очень неуклюже. Сказывалось отсутствие опыта, и удары скорее напоминали неловкие атаки на сходке толкиенистов. Но при использовании умений система сама докручивала удары до нужной грации, делая их невероятно красивыми. Шрам старался вести ближний бой таким образом, чтобы булавист стоял между ним и арбалетчиком. Система помогала целиться, но не могла убрать препятствие на пути к цели. А дружеская цель была самой настоящей помехой, через которую стрела не могла пролететь. Первый болт попал точно в спину булависту. Второй таки зацепил Шрама. «Ядовитый выстрел» наложил дебаф, с удовольствием сжиравший по паре процентов здоровья раз в две секунды.

Пошатнув равновесие булависта мощным ударом с правой стороны, Шрам тут же опустил меч вниз и нанёс сокрушительный удар снизу вверх. Пропустив атаку, воин пошатнулся и отступил на пару шагов назад. Шрам сразу же использовал ударную волну, вновь повалив булависта на песок. Мгновение - и Шрам на всех парусах помчался к арбалетчику. В нескольких метрах от него Шрам отменил анимацию «Рывка», чтобы не угодить в очередную ловушку. Он ловким движением ушёл влево, сделав изящное круговое движение, и со всей силы ударил мечом арбалетчику в бок. Продолжив комбинацию оглушением, Шрам развернулся к воину, освободил одну руку и со всей силы сжал кулак. Из песка вырвалась рука, крепко вцепившись тому в ногу. Пока булавист изо всех сил пытался освободиться от мёртвой хватки, Шрам деловито разбирался с арбалетчиком. Он выстрелил «Оглушающей стрелой», но её эффект оказался слишком слабым из-за близкого расстояния. Тонкие лёгкие доспехи арбалетчика ничего не могли противопоставить двуручному мечу с двойным зачарованием. Эффекты огня и льда переливались друг с другом на мече, и после каждого удара по арбалетчику эти эффекты на миг оставались на нём. Когда здоровье арбалетчика рухнуло до пятнадцати процентов, он попытался убежать. Шрам подлетел в воздух на полтора метра и

вонзил ему в позвоночник свой меч. Перекошенное от боли лицо Вилл рассмотрел даже с трибун. Здоровье арбалетчика упало до одного процента. Он выбыл из боя.

Не успевший прийти на помощь булавист запоздало нанёс очередной удар сзади. Теперь, оставшись с ним один на один, Шрам не испытывал никаких проблем. Он играючи заходил с разных сторон, рубящими ударами проверяя защиту соперника. Не обладая сильными способностями для нападения, булавист пытался отбиваться оглушениями, но от каждой атаки Шрам уходил безупречно. Его движения превратились в танец искусного танцора вокруг скромной барышни, пришедшей на первое занятие.

Количество здоровья булависта медленно опускалось до критической отметки. Арбалетчик с хмурым видом наблюдал за битвой, не пытаясь даже подбодрить или помочь советом напарнику. Измотав воина жальщими атаками, Шрам поймал брешь в его защите и нанёс оглушение. Пока булавист забавно пошатывался, Шрам поднял меч на уровень плеча и задержал его параллельно песку. Сбрав все силы для последнего удара, Шрам всадил меч в грудь воину. Клинок прошёл через доспех так легко, словно они были куском масла. «Удар в сердце» поставил точку в сражении.

Победитель СерыйШрам

— Ну что, как он вам? — спросил Вилл, наблюдая за тем, как Шрам идёт по песку в сторону дальних от них ворот.

— Да хорош, что сказать, — ответила Ди, — развалил в одиночку двоих. Правда, не могу сказать, насколько они были хороши.

— Такие, средненькие, — дополнил Брэйв. — Средненько себя ведут в битве, средненький шмот. Этот же Шрам и одет неплохо, и видно, что уже не один десяток битв провёл. Слишком уверенно работает и адаптируется к любым ситуациям.

— Отлично.

Ненадолго открывшись, ворота поглотили Шрама. Всё их существование в этом мире подчиняется одной цели – поглощать и выплёвывать бойцов, рубящих друг друга ради славы и денег.

— Так для чего ты поднял нас в такую рань? Чтобы мы посмотрели на какого-то чувака и восхитились им? Знаешь, с каким трудом я подняла утром этого вот, — Ди легонько похлопала Брэйва по щеке, — засранца. Ещё и про золото зачем-то спрашивал.

— Помните пару дней назад мы узнали про сложный режим «Склепа потерянной любви»? Я хочу, чтобы он присоединился к нам, — сказал Вилл.

Ди и Брэйв в очередной раз удивлённо на него воцарились. Вилл слегка усмехнулся – он сбился со счёта, сколько раз за месяц они посмотрели на него таким взглядом.

— А с чего ты решил, что он вообще пойдёт с нами? — спросила Ди.

— Я не знаю точно, пойдёт ли он с нами, — пожал плечами Вилл, — но я хочу предложить ему пойти с нами, заплатив ему голдой.

— Заплатить? — глаза Брэйва стали круглыми, как рублёвые монеты. — Ты накати с утра чтоль?

— Ну да, — ответил Вилл, пропустив второй вопрос мимо ушей, — в тех ММО, в которые я раньше играл, была нормальная практика платить деньги тому или иному члену пати. В основном, все «покупали» танков. У нас танк есть, но не хватает ДД. Джевис и Луна не пойдут друг без друга. Надёжных знакомых у нас нет. Поэтому не вижу проблем предложить Шраму сходить с нами за золото. Тем более, он на него падок.

— Падок? Мы все тут золото любим. Тут как в реале – нужно зарабатывать на жильё и еду, чтобы не подохнуть.

— Но я сомневаюсь, что вы с Ди тратите деньги на элитных девочек в борделе. До меня sluшок дошёл, что он тратит кучу денег на верхние этажи. А это удовольствие не из дешёвых.

Встав с каменной плиты, на секунду Вилл почувствовал, что отсидел пятую точку.

— Ладно. Надо найти его, а то сейчас он уйдёт, и будем по всему городу бегать его искать.

Брэйв и Ди, встав с плит, поторопились следом за Виллом.

Троице едва удалось застать Шрама. Получив деньги, он уже выходил с «Арены». Вилл сделал несколько широких шагов и преградил ему дорогу.

— Вы кто такие? Автограф дать? — недовольно спросил он.

— Разговор есть. Сядем где-нибудь? — спокойно ответил Вилл, смотря Шраму прямо в глаза. Если же глаза Вилла олицетворяли холод и спокойствие, то вот в карих глазах Шрама ещё не успели погаснуть недавние огоньки сражения.

Махнув рукой в сторону ближайшего здания, Шрам той же вальяжной походкой направился к нему. В низенькой одноэтажке располагалась корчма. Если же таверна по своему устройству отель, с рестораном внизу и кучей жилых комнат, то корчма сразу напомнила Виллу типичный пивняк из реала. Несмотря на ранний час, половина из десятков столов была занята НИПами ,



придающихся сладостному алкогольному опьянению с самого утра. За стойкой можно было разглядеть десяток бочек с разными сортами выпивки. Троица игроков, сидевшая за одним из столиков, кивнула Шраму в знак приветствия. Тот коротко ответил тем же. Усевшись следом за ним за свободный столик, Вилл задержал на пару секунд взгляд на его лице. Сравнение с бойцовой собакой пришлось как нельзя кстати – по правой щеке тянулся шрам, от носа до самого уха. Да и если приглядеться, можно было насчитать пяток синяков и ссадин, оставшихся от реального мира.

— Что, нравится? — спросил Шрам, проследив взгляд Вилла. — Получил за пару месяцев до заточения тут. Когда создавал аватар, решил, что не буду убирать шрам. Украшение мужчины, все дела.

— Миленько, — коротко ответил Вилл.

— В часть ника решил его вынести. А серый – от имени, Серёгой зовут. Так и получилось – СерыйШрам.

Приложившись к кружке местного товирского пива, Шрам за несколько глотков выжрал половину.

— Дрянь редкостная, это местное пиво, — сказал он, протерев рукавом рот. Вне «Арены» он переоделся в обычную тёмно-красную кофту и штаны, — Но чем-то цепляет.

— Меня зовут Вилл. Это Брэйв, — Вилл поднял правую руку и обратил ладонь к Брэйву, — а это Ди.

— Симпатичная куколка. А чья она? Или вы её того, по очереди?

Довольный собой, Шрам заржал. Ди поморщилась, словно съела половинку лимона. Брэйв нахмурился и сжал кулаки. Увидев его реакцию, Шрам бросил оценивающий взгляд.

— Понял, твоя. Ладно, не кипятись, на твою девочку у меня видов нет. Я вообще в последнее время предпочитаю проводить время исключительно с пиксельными барышнями. Их не надо уламывать, только успевай золото в трусики засовывать. А внутри они такие же горячие.

— Поэтому ты дерёшься за деньги на арене? — спросил Вилл.

— Ну да, — равнодушно ответил Шрам, — обычно провожу по два-три боя за день. Или один, но жирный, как сегодня. Я с этих олухов стряс семьдесят пять голды. И это за несколько минут битвы. Хороший заработок. Днём иду качаться, а вечером шпилить девок. Эх, ловлю себя на мысли, что мне тут больше нравится, чем в реале.

Мечтательно вздохнув, Шрам допил пиво и с глухим стуком поставил кружку на стол.

— Неплохой у тебя билд для стража, — сказал Брэйв. — У тебя практически нет магических умений на урон, только всякое замедление. Сам придумал?

— Да сам, не первый день же в игры играю. У стражей целых пять веток талантов, плюс куча пассивок. Можно сделать любой билд. Это как неопытная, но влюблённая и покорная девка – можешь в постели лепить из неё, что хочешь.

Ди вновь недовольно поморщилась. Как девушку, её задевало то, что многие мужики относились к женщине как к куску мяса.

— Мы уделили несколько минут светскому общению, но пора к делу, — сказал Вилл, решивший поторопить разговор. — Мы хотим нанять тебя.

Шрам заржал на всю таверну.

— Хах! Что ты сказал? Нанять? Я тебе что, похож на какого-то наёмника? Да и кого ты убивать собрался, сражения против игроков пока недоступны. Приходи в другой раз, там и посмотрим.

— Нет, мы хотим нанять тебя в данж, — спокойно продолжал Вилл.

На лице Шрама появилась задумчивость.

— Данж? Не понимаю. Они же все достаточно простые? Побегайте по городу, поорите, легко найдёте себе кого-нибудь.

— Речь идёт не о совсем обычном данже. Тебе знаком «Склеп потерянной любви»?

— Ну, — кивнул Шрам, пытаясь уловить мысль Вилла.

— До нас дошли сведения, что в этом данже есть сложный режим. Туда пускает четверых, там новые механики, но и награда больше. В том числе и больше золота.

Повисло молчание. Шрам, узнавший новую информацию, переваривал её.

— Нас трое – танк, дд и хил, — продолжал Вилл. — Но проблема с четвёртым членом группы. Нам нужен добротный дд с руками и мозгом, который сможет при необходимости подчистить хвосты и задержать мобов. Ты – идеальный вариант. В некоторых играх танку платили голдой, чтобы он сходил с группой в данж. Я же хочу заплатить рукастому дд. Предлагаю сто пятьдесят золотых, которые ты получишь сразу.

Брэйв и Ди удивлённо повернулись к Виллу.

— Сколько? Ты для этого сказал голду взять? — спросила Ди с маленькими нотками возмущения в голосе.

— Именно, — спокойно ответил Вилл, — вы пара семейная, поэтому я великодушно возьму с вас по 49 голды, а сам отдам 52. Разумеется, если Шрам не будет против.

Шрам некоторое время молчал, пристально разглядывая Вилла. Вилл отвечал ему спокойным взглядом, в котором не было ни капли эмоций. Облизнув губы, Шрам спросил:

— Хорошо, один вопрос. Зачем туда вообще идти? Квестов туда, видимо, нет. Лут и ресурсы — да хрен с ним, через десяток уровней всё равно менять будем. Для чего ты туда хочешь пойти?

Шрам вглядывался в Вилла, словно пытаясь найти ответ за вопрос. Вилл же спокойным голосом ответил:

— Брэйв и Ди знают мою точку зрения. Никто не знает, с чем мы столкнёмся через несколько уровней. Пройдя подземелье, мы получим не только полезные ресурсы, но и опыт, и речь идёт не про игровой. Если какая-то гильдия или группа может сейчас пройти подземелье — почему не можем мы? Да и кто знает, вдруг лишняя единица защиты или лишняя монетка смогут помочь нам в будущем?

Выслушав Вилла, Шрам крепко задумался. Постучав толстыми пальцами по столу, он оглядел троицу и принял решение.

— Ладно, я в деле. Золото только вперёд.

— Разумеется.

Под недовольными взглядами Брэйва и Ди, Вилл забрал у них золото через обмен и передал Шраму. Убедившись, что голда попала в инвентарь, Шрам каждому отправил запрос на дружбу.

— Когда выдвигаемся?

— Через три часа, — ответил Вилл, — не вижу смысла откладывать. Есть время починиться, купить зелья, в общем, полезно провести время. Встречаемся возле входа в данж.

Встав из-за стола, Вилл без лишних церемоний направился к выходу. Брэйв и Ди, как обычно, поспешили следом за его размашистым шагом. Шрам, посидев несколько минут в задумчивости, тоже встал и неспешно побрёл к двери.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/1003686>