— Ну, и куда он пропал?

Ди и Брэйв наседали с разных сторон на Вилла, задавая один и тот же вопрос на протяжении двадцати минут. Среди десятка игроков, подходящих к данжу, не было Шрама.

— Опаздывает, наверное. Не паникуйте.

— Да зачем ты ему голду отдал сразу? — спросил Брэйв, нервно постукивая пальцами по нагруднику доспеха. Выйдя из города, все трое сменили вид одежды на боевой. — Что ему мешает просто взять деньги и не прийти?

— Потому что ему это аукнется в будущем, — терпеливо объяснял Вилл. — Ну кинет он нас, и что дальше? Мы расскажем об этом Дживису и Луне, те сболтнут кому-нибудь в гильдии. Инфа быстро разлетится среди других игроков. Мало кто любит кидал, и с ним быстро перестанут иметь дело. Репутация в игре — важная вещь, особенно, когда персонаж у тебя всего один.

Успокоившись на пару минут, парочка предалась нежностям друг с другом, отстав от Вилла. Воспользовавшись свободой, он с интересом рассматривал входящих и выходящих игроков. Заходили все пятёрками и выходили, к счастью, тоже. Информация про сложный режим либо не успела распространиться, либо пока худо-бедно держалась в секрете. Учитывая, как легко они смогли получить сведения, Вилл не сомневался в первом варианте.

— Вот он! — воскликнула Ди.

Из стороны лагеря по дороге шёл Шрам. Шёл уже не так вальяжно, как в городе, но и не спешил сломя голову. Шрам зацепил плечом идущего ему навстречу копейщика и даже не повернулся в его сторону. Поднявшись по пригорку на кладбище, Шрам невольно вошёл в радиус агро одного из зомби. Смешно расставив ручки, зомби заковылял в его сторону, словно желая обняться. Лениво сняв меч со спины, Шрам нанёс несколько размашистых ударов, резко прокрутив своё тело, и с помощью одного из умений разрубил зомби на две половинки. Зарываясь пальцами в землю, зомби попытался подтянуться к Шраму, но тот деловито пнул его. Слизь и гниль, покрывшие большую часть лезвия, через несколько секунд испарились, сделав клинок девственно-чистым.

— Опаздываешь! — недовольно бросил Брэйв, когда Шрам поднялся к ним.

— Сорян, пришлось немного задержаться в городе, — лицо Шрама осталось равнодушным, как и голос не выражал ни капли сожаления. — Что, подумали я спёр ваши кровно заработанные?

— Были опасения, — холодно ответила Ди, не смотря на Шрама. Открыв одной ей видимый инвентарь, она ещё раз проверяла наличие полезной расходки.

— Ладно, раз все собрались, заходим.

Подождав, пока Шрам примет приглашение в группу, Вилл первым прошёл через радужную дымку, отделяющую подземелье от внешнего мира. Ди и Брэйв вошли следом. Последним в подземелье попал Шрам.

Внутри всё было как обычно. Небольшая площадка в несколько метров, пройдя которые вошедший попадал на длинную лестницу. На стенах привычно горели факела, освещающая данж. Тени оружия и доспехов зловеще молчали на стенах, пугая воображение.

— Ну. И где ваш сложный режим? — нетерпеливо спросил Шрам.

— Не спеши. Давайте сперва бафнемся и съедим еду на статусы. Кто знает, какие вредные штуки могут вылезти сразу после смены режима, — сказал Вилл.

Все полезли в инвентарь. Кулинария на тридцатых уровнях позволяла создавать еду с двумя полезными показателями. Брэйв сосредоточенно начал жевать отбивную из курицы, увеличивающую силу и выносливость. Ди осторожно кусала лунный виноград, дающий бонус к интеллекту и скорости восстановления маны. Шрам деловито откусывал куски от жареного лосося, который увеличил стражу ловкость и вероятность критического удара. Вилл остановил свой выбор на отбивной из говядины - лучшей на данный момент еде для хила. Она увеличивала выносливость и максимальное количество здоровья.

Убедившись, что все закончили прием пищи, Вилл коротко отбафал каждого и огляделся по сторонам. По логике, переключатель на сложный режим должен быть около входа. Но никаких рычагов не было, как и табличек с указаниями.

— Осмотрите площадку. Ищите что-то необычное на полу, на стенах или потолке.

Рассредоточившись, каждый стал осматривать свой кусок территории. Задрав голову, Вилл уставился в потолок. Ничего необычного - камень во многих местах потрескался, а в углу одинокий паук сплёл своё логово. Любопытных трещин, прятавших секретный рубильник, Вилл также не увидел. Опустив глаза, он мягко положил руку на стену и медленно повёл в правую сторону. Пусто.

— Нашли что-нибудь? — спросил он через плечо у остальных.

Ответом стало дружное «нм-нм». Безрезультатно изучив каждую трещинку, мысль о том, что его обманули, стала настойчиво стучать в разум Вилла. Но не успела она сделать несколько хозяйственных ударов, как Ди восторженно вскрикнула:

— Вот оно! Нашла!

Все в спешке бросились к Ди, стоявшей возле одного из факелов.

— Ну? — в нетерпении спросил Вилл.

— Посмотрите на этот факел.

Подойдя чуть ближе, Вилл пристально уставился на факел. Если на первый взгляд ему показалось, что этот факел ничем не отличается от остальных, то вблизи он увидел отличия. Он был немногим меньше других, светил не так ярко и в свечении огня улавливался зеленоватый оттенок.

— Я не могу с ним взаимодействовать. Выдаёт ошибку, что права есть только у лидера группы. Попробуй ты, Вилл.

Ди отошла чуть в сторону, пропуская Вилла. Действительно, если остальные факелы были «безжизненны», то с этим можно было взаимодействовать на системном уровне.

«Вы действительно хотите активировать сложный режим?»

Не колеблясь, Вилл нажал «Да».

Как только палец Вилла нажал на видимую лишь ему одному кнопку интерфейса, подземелье начало изменяться. Склеп, по-своему лампово освещённый мягким светом факелов, погрузился во тьму. Через секунду вместо факелов на стенах оказались человеческие черепа. Вмурованные в камень, они тусклым зелёным светом освещали пространство.

Не ожидав столь резкой перемены обстановки, все замерли, как статуи. Тишина нарушалась едва уловимым шорохом внизу. Скелеты и зомби, казалось, ничуть не удивились случившемуся, продолжая бесцельно существовать. С противным шуршанием один из мертвяков волочил ногу по плитам.

Склеп потерянной любви. Сложный режим.

— Добро пожаловать в сложный режим, — нарушил тишину Вилл.

— Это ты нажал что-то не то? — тревожно спросил Брэив, держа наготове меч и щит. — Или так задумано?

— Я больше склоняюсь ко второму варианту, — сказал Вилл, сделав несколько шагов к ступеням.

Мрачный зеленоватый свет тянулся в глубь данжа. Черепа заменили абсолютно все факелы. Такой свет не просто нагонял жути, он банально мешал ориентироваться в пространстве. В конце лестничного пролёта Вилл не увидел никаких изменений.

— Надеюсь, что больше не будет фокусов. Внизу вроде всё чисто. Ладно, бафаемся, и вперёд.

Кивнув Брэйву, чтобы он шёл вперёд, Вилл встал чуть правее. Аккуратно ступив на первую из ступеней, Брэйв задержался, прислушиваясь к своим ощущениям. Убедившись, что всё спокойно, он сделал второй шаг, третий, медленно спускаясь. Следом за ним выступил Шрам, держа меч наготове. Огненно-ледяное лезвие зловеще переливалось в тусклом свете черепов.

После того, как парни сделали десяток шагов по лестнице, следом двинулась Ди с готовым посохом в левой руке. Держа правую руку на уровне груди, девушка внимательно смотрела вниз, готовая в любой момент выстрелить заклинанием. Последним на лестницу шагнул Вилл, успев за минуту обновить каждому бафы.

Спокойно дойдя до половины пролёта, Брэйв немного расслабился. Немногим ускорив шаг, он быстро прошёл несколько ступеней.

«Щёлк»

Поддерживаемый цепью, с потолка открепился шипастый чугунный шар. Полетев в воздухе по идеальной параболе, шар едва не пришиб Брэйва. Спасло его то, что он успел на реакции выставить перед собой щит.

«Бум»

Возмутившись, шар попытался шипами зацепиться за щит, но скользнул по нему и отлетел чуть в сторону. Поболтавшись немного в разные стороны, он обиженно замер.

— Твою мать! Он мне чуть голову не снёс!

— Хм. Этого точно не было в нормальном режиме, — сказал Вилл больше себе, чем остальным. Вытянув руку вперёд, он подлечил Брэйва. Даже принятый на щит шар нанёс немного урона.

— Ты в порядке? — тревожно спросила Ди, сделав несколько шагов вперёд.

— Да, нормально, — ответил Брэйв и провёл ладонью по огненно-рыжим волосам Ди, налившихся зеленым оттенком в тусклом свете.

Шрам наклонился к ступени, на которую наступил Брэйв.

— Руна, — сухо сказал он, проводя по ней пальцем. Со стороны руна выглядела так, словно маленький ребёнок решил хаотично порисовать на песке. Никакой логики, но выглядело занято.

— Ладно, идём дальше. Смотрите под ноги, вряд ли это была единственная ловушка, — с присущим спокойствием в голосе сказал Вилл.

Брэйв, держа щит на уровне груди, черепашым шагом двигался вниз, не забывая поглядывать под ноги. Несмотря на внимательность, он едва не пропустил ту же самую руну в самом внизу пролёта. Все аккуратно обошли её справа, не активировав механизм.

После лестницы и начинался сам данж. По левые и правые стороны, возле стен, тянулись с десяток гробниц, половина из которых были открыты. Никто из мобов не обратил внимания на спустившихся. Скелеты выполняли роль патруля, чинно вышагивая возле гробниц. Зомбяки, как мило их окрестил Вилл, тупо пялились в одну точку. У одного отпала рука, и зомбяк недоуменно на неё уставился, пытаясь сообразить, откуда на полу появился посторонний предмет. Доперев, что предмет имеет прямую принадлежность к нему, он наклонился, взял руку и с пятой попытки сумел вставить её обратно. Система заботливо соединила конечность с телом.

— Вроде тут всё как всегда, — сказал Вилл, внимательно осматривая коридор. — Мобы вроде те же. Ладно, работаем аккуратно. Я вытяну одного зомбяка, посмотрим, сколько он бьёт и потом может будем собирать побольше. Готовы?

Вилл обвёл взглядом каждого, убедившись, что все готовы идти в бой. Прицелившись в зомби, потерявшего недавно руку, Вилл выплюнул из посоха огненный шар. Пару уровней назад он заменил «Посох короля-гоблинов» на квестовый посох, у которого статы были ощутимо лучше. Ди заботливо наложила зачарование на атаки огненными шарами.

Едва шар коснулся спины зомби, как он недовольно развернулся и двинулся на Вилла. Но случилось неожиданное - вместе с ним на группу заагрились остальные mobs. Два скелета, злобно щёлкая челюстями, замахнулись мечом и топором, готовые нанести неприятные удары. Два других зомбяка, пусть и не так резво, так же двинулись в их сторону.

— Бл...! Разбирайте их!

Брэйв молниеносно ринулся в гущу мобов, разведя на мгновение щит и меч в разные стороны, используя «Агрессивный крик». Скелеты, готовые атаковать Вилла, сменили цель и пару раз по спине ударили Брэйва, откусив по пятнадцать процентов здоровья. Ди, не сдерживаясь, начала раскастовываться. Нарастив свой огненный потенциал, она использовала очки талантов только для изучения или улучшения заклинаний огня. Тусклый свет подземелья разбавляли огненные вспышки и взрывы, и обстановка больше напоминала дорогой и реалистичный шутер. Шрам, умудряясь среди огненных всплесков находить врагов, крутился возле облепивших кругом Брэйва мобов, виртуозно работая клинком во время активации умений. Когда Ди срывала моба своим огромным уроном, Шрам держал несколько

секунду моба в контроле, пока Брэйв не забирал агро назад. Вилл, внимательно следящий за состоянием здоровья группы, без усталости накладывал лечение.

Бой шёл по плану. Вилл не видел ничего нового, за исключением того, что мобы били намного больше, чем в простом данже. Не успев подумать о том, что, может быть, этим всё и ограничится, как умерший зомбьяк подкинул гадость. Порубленный на куски Шрамом, он развалился по плитам, источая зловонное облако. Несмотря на расстояние в десяток метров, Вилл чувствовал его тошнотворный запах, что уж говорить о стоящих рядом Брэйве и Шраме. Облако поднималось всё выше, мягко окутывая их в свои объятия. Скосив глаза в сторону индикатора группы, Вилл увидел новый значок.

Отравление. Наносит 500 урона раз в 2 секунды.

— Выходите оттуда! — крикнул Вилл дерущимся в облаке парням.

Если Шрам выскочил резво, то вот Брэйв задержался. Со всех сторон продолжали бить мобы, а облако, пробравшись в лёгкие, вызвало тошнотворные ощущения и помутнение. Гнилой запах резко бил по носу, вызывая пиксельные слёзы из глаз. Не понимая, куда следует отступить, Брэйв в панике закрутил головой. Со всех сторон на него смотрели либо горящие глаза скелетов, либо гниющие глаза зомбьяков. У одного из них выпал глаз, и Брэйв увидел копошащихся в глазнице червей.

Шрам, быстро сориентировавшись, ринулся назад к мобам и схватил Брэйва за доспех в области шеи. Вытащив его из облака, словно котёнка, Шрам замахнулся и резко пустил меч на плиты, повторив движение плашмя с «Арены». Ударная волна сбила мобов, повалив их на плиты. Развернувшись к Брэйву, Шрам резко ударил его по щеке, стараясь привести его в чувство. Вместе с этим он сдерживал мобов, чтобы ты не подошли к Ди и Виллу. Одного задержала невесть как вырвавшаяся рука из плит, второй получил оглушение и покачивался из стороны в сторону. Атаки скелета и зомби он парировал мечом, снизив входящий урон.

Очухавшись, Брэйв вернулся в сражение, вновь забирая мобов обратно. Облако никуда не исчезло, зловеще продолжая висеть рядом с полем битвы. Следующий умерший зомбьяк оставил после себя точно такой же подарочек «подарочек», и коридор быстро заполнился невыносимой вонью. Радовало, что эти облака просто висели, а не перемещались. Скелеты умирали как обычно – рассыпались костями во все стороны.

Убедившись, что все убиты, группа перевела дух.

— Спасибо, Шрам, — сказал кашляя Брэйв, словно пытался вместе с лёгкими выплюнуть зловонную гниль, — я что-то запаниковал.

— Ага, — коротко проронил Шрам в ответ, выпнув кость одного из скелетов.

Два облака предательски закрыли проход вперёд. Чтобы пройти дальше, пришлось глубоко

вздохнуть и быстрым шагом пробежать через них. Вилл излечил здоровье группы «Небесным светом» и подал сигнал Брэйву, что можно двигаться дальше.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/1003689>