

До сумерек Вилл вместе с группой успел закрыть сложный режим ещё пару раз. На третий раз Виллу показалось, что они закрыли данж как минимум в два раза быстрее первого прохода. Несмотря на боевой задор и блеск золота в глазах, было принято решение передохнуть. Постепенно стали накладываться дебафы на еду и питьё, а главное – копилась психологическая усталость. Умирать из-за нелепой ошибки довольно глупо, поэтому все отправились на отдых.

В эти два прохода дела с лутом были чуть похуже. На втором проходе из ненужных вещей упали кожаные сапоги и доспехи. На третьем проходе вновь упали эти же сапоги. Было решено продать этот шмот на аукционе и поделить золото поровну.

Уходить слишком далеко от данжа не хотелось, поэтому все остановились в лагере неподалёку. Удобных и мягких кроватей там не нашлось, пришлось отдыхать в спальнях мешках в двух палатках. Одну палатку заняли Брэйв и Ди. Во вторую Вилл залез вместе со Шрамом. Несмотря на системность сна, он храпел, как десять слонов. Спасибо той же системе, что в сон проваливаешься быстро и безболезненно.

Второпях позавтракав, Вилл потащил остальных обратно в данж. Размявшись на первых мобах, на два захода затратили чуть менее часа. Но при попытке войти в третий раз в сложный режим ждал неприятный сюрприз.

— Народ, — задумчиво сказал Вилл, уставившись на меняющийся режим факел.

— Чего? — вопросительно спросил Брэйв. — Чего режим не меняешь?

Вилл почесал макушку.

— Всё, прикрыли нам лавочку.

Попробовав ещё раз переключить факел, перед глазами вновь появилась надпись.

Вы исчерпали лимит прохождения подземелья. Попробуйте через 13 дней 5 часов 24 минуты.

Вилл повернулся к остальным, бессильно разводя руками.

— В общем, режим не хочет меняться. Пишет, что нужно подождать целых тринадцать дней.

Все уставились на Вилла, и неудовольствие пробежало по лицу каждого.

— Ну понятно, — хмуро сказал Шрам. — Типо фишка как во многих играх – лимит на прохождение. Сколько мы прошли, три вчера и два сегодня, пять получается.

— Да ты математик! — не удержалась от остроты Ди.

Вилл уж было испугался, что Шрам не оценит остроты, но тот лишь широко улыбнулся.

— Разумеется, рыжик! Я хорошо считаю всё, что касается денег и девочек. А я посчитал, что с вами заработал около тысячи голды за пять проходов. Будь бы я чуть добрее, я бы даже мог вернуть вам то золото, что вы мне дали. Но я ненасытное похотливое животное, поэтому золото оставлю себе.

Шрам расплылся в улыбке ещё сильнее, смотря на Ди. Она состроила недовольную морщину и высунула язык.

— Ладно, раз продолжения вечеринки не будет, я сваливаю. До встречи. Вилл, я жду свою часть золота с проданного шмота. Где найти меня ты знаешь.

Шрам покинул группу и вышел из данжа через радужную дымку.

— Ну правда же животное! Как игрок он классный, но во всём остальном просто бесит, — недовольно сказала Ди.

— Зато всё прошло как надо, — спокойно ответил Вилл. — Своё золото он отработал, и даже лучше, чем я ожидал. Мы же с лихвой окупили наши траты. Вынесли по три шмотки на себя. Ди вообще четыре урвала. Никто не умер. Сплошные плюсы.

— Он всё равно гавнюк, — Ди поставила точку в разговоре и направилась к выходу.

Следом за ней двинулся Брэйв. Вилл, напоследок окинув взглядом данж, вышел последним.

— А давайте сегодня сделаем единственный выходной? Идём купаться!

Этой фразой Ди решила перебить привычный ритм на протяжении месяца. Несмотря на небольшую активность с утра, Ди решила устроить полноценный выходной - без данжей, квестов и сражений с монстрами. Увидев на карте неподалёку от лагеря речку, она с непоколебимым видом потащила Вилла и Брэйва купаться.

Поняв, что с Ди лучше не спорить, Вилл не возражал против её предложения. Действительно, добротню потрудившись в данжах, стоило немного отдохнуть. Иногда казалось, что едва закроешь глаза - и перед глазами начнут водить хороводы нескончаемые мобы.

Совсем без сражений всё же не обошлось. На пути к реке пришлось убить с полсотни настойчиво нападавших «шипящих сколопендр». Несмотря на свой двадцать четвёртый уровень, они с упорством барана нападали каждый раз, когда кто-то пересекал границу агро. Они ползли, злобно шевеля полуметровыми усищами. Убивались сколопендры легко, за несколько несильных атак.

— Вот они вредные! — пожаловался Брэйв, заколов очередную сколопендру, — вот никакого шанса убить нет, но всё равно лезут!

— А ты посмотри на них с другой стороны, — Ди наклонилась к поверженному мобу и забрала несколько серебряных — Бегают себе маленький моб, никого не трогает. Тут приходит вредный здоровый лоб в доспехах. Система приказывает мобу броситься на лба и убить. В душе он понимает, что у него нет шанса, но он вынужден броситься на тебя и проиграть.

— Ты не перегрелась, милая? — нарочито ласково спросил Брэйв, протянув руку ко лбу девушки.

— Рука лишняя? Откушу же!

Щёлкнув для вида зубами, Ди всё же приластилась к руке, как котёнок. Вилл, открыв карту, внимательно её изучил.

— Ну ладно вам, голубки. Мы почти на месте.

Вскоре Ди словила джекпот - полянку с десятком эссенций. Пока довольная Ди собирала полезные ресурсы для зачарования, Вилл оставил парочку и пошёл к реке один.

Через пару минут Вилл вышел на каменистый берег. Пейзаж показался Виллу до боли знакомым. На секунду показалось, что он вернулся в реальный мир. На далёком берегу виднелся один из небольших городов провинции - Ливир. По левую сторону возвышался огромный утёс, который порадовал бы всех любителей прыгать в реку с большой высоты. Там же, в левой стороне, каменистый пляж сменялся песчаным. Самое главное, что понравилось Виллу - тишина. Блаженная тишина, нарушаемая лишь звуками природы. Когда Вилл ходил на речку в реале, постоянно было много народу. Весь пляж забит мамами и орущими детьми, ревущими по поводу и без. Тишину можно было увидеть лишь в утреннее или вечернее время, накормив как следует комаров.

Бульк!

Вилл настороженно повернулся в сторону шума. Вдалеке, рядом с утёсом, барахталось в воде что-то маленькое, похожее на человека.

— Твою мать.

Отбросив посох в сторону, Вилл пулей побежал на помощь. Разглядеть тонувшего издали было сложно, но на первый взгляд показалось, что кто-то из игроков упал с утёса в воду. Пытаясь открыть инвентарь на ходу, Вилл чуть не споткнулся о камень и не упал.

— Да где же оно...где оно...

Пальцы судорожно блуждали по инвентарю в поисках нужного зелья. Наконец, взгляд Вилла нашарил иконку светло-голубую иконку. «Зелье водного дыхания I уровня» послушно легло в руку, и слегка трясущимися пальцами Вилл откупорил бутылёк. Опустошив его одним глотком и сменив вид снаряжения на обычный, Вилл метнулся в воду.

Тонувший перестал хлестать руками по воде, погрузившись в воду. В воде Вилл заметил, что тонула девочка. Несколько секунд маленькая ручка зачерпывала воздух, словно пытаясь за него зацепиться. Когда Вилл подплыл, девочка ушла полностью под воду.

По привычке набрав полную грудь воздуха, Вилл нырнул. Девочка шла ко дну, словно камень, продолжая тщетно сопротивляться тянущей вниз силе. Сделав несколько мощных рывков в её сторону, Вилл с третьего раза сумел сцепить её пальцы со своими и подтянуть девочку ближе. Он обхватил девочку за талию и сделал несколько смешных толчков ногами, как лягушка. Системе было плевать на технику - аватар Вилла послушно всплыл на поверхность вместе с девочкой.

— Виинииииииилл!!!

С берега кричали встревоженные Ди и Брэйв, подбежавшие к берегу и готовые прыгать в воду. Подав им знак, что всё в порядке, Вилл медленно поплыл вместе с девочкой к суше. С ней всё оказалось в порядке, она постоянно кашляла, выплёвывая попавшие в лёгкие воду.

Почувствовав опору под ногами, Вилл наступил на зыбкий песок. Девочка крепко вцепилась в его плечи, не желая покидать безопасное место.

Брэйв и Ди в изумлении уставились на девочку.

— Вилл, ты...вы в порядке? — тревожно спросила Ди.

Вилл, выплюнувший немного воды, смог лишь кивнуть. Он хотел поставить девочку на песок, но та ещё сильнее вцепилась в его одежду.

— Кто это? — спросил Брэйв, изумлённо всматриваясь в девочку, — Откуда она взялась в этом месте?

Вилл попытался ответить, но вместо осмысленных звуков вышел очередной кашель. «Зелье водного дыхания» было низкого уровня и не могло в полной мере заглушить эффект попадания

кучи воды в лёгкие.

— Да погоди ты с расспросами, — шикнула Ди, — дай им в чувство прийти.

Осмотревшись по сторонам, Ди шустро собрала несколько веток и сложила их вместе. Она прошептала заклинание, и с её пальцев сорвалась алая искра. Лизнув ветки, искра моментально их подпалила, разжигая костёр.

— Садитесь, — скомандовала Ди, — погреейтесь, одежду посушите, или, если ничего этого не надо, просто переведёте дух.

Вилл не замёрз, но вот одежда неприятно липла к телу. Целый месяц погода была на удивление хорошей: дождей не было, максимум хмурились тучи. Поэтому промокнуть довелось сегодня в первый раз.

Брэйв подтащил лежащие неподалёку брёвна, устроив что-то вроде скамеек. Девочка перестала судорожно сжимать одежду Вилла. Аккуратно посадив её на бревно, Вилл присел рядом.

Брэйв и Ди уселись напротив, продолжая с удивлением их разглядывать. Понимая, что от него ждут объяснений, Вилл коротко начал:

— Я вышел на пляж и услышал, что кто-то упал в воду. Подумал игрок свалился, и поспешил на помощь. Оказалось, девочка упала. Выпил зелье, нырнул и вытащил её.

— Ты в порядке, малышка? — ласково обратилась Ди к девочке.

Девочка лишь переводила взгляд с Брэйва на Ди, хлопая ресницами в непонимании. В её маленьких голубых глазах читалась тревога. Губки едва заметно подрагивали, а с каштановых волос продолжали стекать капли воды.

— Я ничего не понимаю, — сказал Брэйв, тыкая пальцем в воздух, — В игру не пускают маленьких детей, стоит ограничение по возрасту в шестнадцать лет. Ей от силы лет пять-шесть. Она должна быть нипом. Но я не могу с ней взаимодействовать. У неё нет ника. У неё нет хоть какого-нибудь интерактивного окна. Нет вообще ничего!

Вилл, немного пограв руки у костра, попробовал вызвать меню взаимодействия. Тишина. Он нахмурился.

— Странно. Я не сомневаюсь, что эта девочка - нип. Но с ней явно что-то не так.

Ди решила сделать вторую попытку начать разговор.

— Не бойся, мы тебя не обидим, — она протянула руку и ласково погладила девочку по каштановым волосам. — Скажи нам, как тебя зовут?

Девочка чуть успокоилась и не отстранилась от руки Ди. Но имени своего так и не назвала.

— И что мы будем с ней делать? — спросил Брэйв, задумчиво разглядывая малышку, — Разумеется, оставить мы её тут не можем. Надо взять её с собой.

Вилл чуть усмехнулся.

— Ты как всегда. Задал вопрос и сам на него ответил. Полное самообслуживание.

Достав из инвентаря зелёное яблочко, он осторожно протянул его девочке. Осторожно взяв его дрожащими ручками, девочка откусила небольшой кусочек.

— Вроде ест, — задумчиво сказал Вилл, наблюдая, как девочка откусывает кусочек за кусочком.

— Давайте вернёмся в город и подумаем, что можно сделать? — подвела рассуждения Ди.

— Вилл! — внезапно сказал Брэйв. — Что это там у неё из кармашка торчит?

Наклонившись, Вилл действительно заметил что-то выглядывающее из кармашка на платье. Этим предметом оказалось письмо, такое же странное, как и сама девочка. В отличие от всех предметов, находившихся в собственности НИПов, письмо можно было спокойно забрать и взаимодействовать, как с простым предметом.

Вилл немного повертел письмо в руках и сорвал печать. К счастью, после купания письмо ничуть не пострадало, и все буквы читались отчётливо.

«Дорогой» братец моего мужа! Родственные узы не дают тебе право лезть в нашу семью со своими проблемами. Хватит втягивать его в свои сомнительные авантюры. Мы не можем каждый раз давать тебе золото на решение твоих проблем. Отправляю к тебе Лури с пятакон золотых. Больше не дам.

Мэлис.

— Значит, тебя зовут Лури, — сказал Вилл, повернувшись к девочке.

Лури никак не среагировала на своё имя. Она продолжала осторожно кусать яблочко и настороженно смотреть на любого, кто пытался с ней заговорить.

— Мэлис, вероятно, её мама, — предположил Брэйв.

— Дай письмо, Вилл, — попросила Ди.

Вилл протянул ей письмо. Ди несколько раз пробежала по нему взглядом и легонько нахмурилась.

— Мэлис... Не могу припомнить такого нипа. Мы точно не брали у неё квест.

Вилл попытался вспомнить похожие имена, но на ум никто не приходил. Впрочем, если их не вспомнила Ди, любительница ЛОРа и мелких деталей игровых миров, что уж говорить про него.

— Возможно, она из разряда так называемых статистов, — предположил Брэйв, — На ферме там коровок пасёт, или просто живёт в городе.

Забрав письмо у Ди, Вилл аккуратно свернул его и засунул девочке в кармашек. Докушав яблоко, она вертела огрызок в руках, не зная, что с ним делать. Вилл забрал его, убрал в инвентарь и распылил.

— Ладно. Девочку мы бросить не можем. Забираем её в столицу и пробуем найти родителей. Я не удивлюсь, если это какой-нибудь скрытый квест с хорошей наградой. В таком случае родители точно не должны быть спрятаны в шахте на краю мира.

Вилл затушил костёр. Брэйв и Ди заботливо взяли девочку за руки с двух сторон и ступили на одну из дорожек, стараясь выбрать более или менее безопасный путь. Вилл держался чуть позади, готовый прикрыть их от надоедливых мобов.

<http://tl.rulate.ru/book/43479/1003697>