

Глава 19

В моем инвентаре уже успела накопиться внушительная кучка коллов, так что я решил себя побаловать и забурился в довольно дорогой ресторан.

Располагался он на одном из тех самых исполинских деревьях и представлял из себе открытую террасу с офигенным видом на город.

Из-за высоких цен нынешние игроки не могли позволить себе это место, так что встретила меня уютная тишина разбавляемая лишь успокаивающим мотивом фоновой музыки, исполняемой на неизвестном мне инструменте.

'Миленко...' - протянул я в своей голове рассматривая цены в менюшке.

Но ленивая усталость и желание покутить, взяли верх и я заказал что-то офигеть как дорогое и абсолютно невыговариваемое.

Непонятное блюдо появилось передо мной спустя секунду после того, как я подтвердил покупку.

Настроение было лиричное.

Не как та усталость, когда ты целый день вкалываешь на однообразной работы, а как будто ты целый день активно развлекался на природе, пришел домой, упал перед телевизором и заснул под какую-нибудь скучную передачу...

Вольготно развалившись на стуле, я смаковал на удивление вкусное блюдо и любовался открывающимися с террасы видами пока в голове не прозвучал перезвон колокольчика.

- Сообщение...? - с ленивым удивлением протянул я.

'От Арго...'

"Рохан, у нас есть проблема. Жду в нашем кафе в стартовом городе."

Я еще раз перечитал написанное явно впопыхах сообщение.

'Ну блин...' - перевел я взгляд с окна игрового интерфейса на стоящую передо мной тарелку с блюдом от которого осталось куда больше половины.

Живот протестующе заурчал давая мне знак, что нестись куда-то вот прямо сейчас - плохая идея.

'Ну, раз место встречи это кафе, то может быть меня там накормят?' - пронеслась в голове вялая мысль, когда я, кидая прощальный взгляд на тарелку, встал из-за стола.

Когда я увидел напряженные лица товарищей, слова: "вы оторвали меня от великолепного ужина в дорогом ресторане", застряли у меня в горле.

В "нашем" кафе сейчас присутствовало, помимо меня, всего два человека - Арго и Зуко.

- Давайте по порядку... - сел я на свободное место за их столиком. - ...у кого это "у нас" и что за проблема?

Ответом мне было молчание, очевидно собирающихся с мыслями ребят.

Пока они думали в моей голове сама собой составила простая логическая цепочка.

'Здесь только Арго и Зуко, значит речь пойдет либо о "Вестнике", либо о сообществе игроков в целом. Очевидно, мы никого больше не ждем, так как я добирался сюда не особо торопясь, но пришел первым. Значит остальных это не касается, либо же, что как по мне более вероятно, Арго решила что им не стоит этого знать... значит...'

- Появились ПКшеры? - спросил я в тот же момент, как Арго открыла рот чтобы что-то сказать.

Девушка кинула на меня раздраженный взгляд и сказала:

- Какой ты догадливый... но не совсем.

- Ммм?

- На первом этаже объявилась шайка игроков. Пять человек. Отлавливают выходящих из города одиночек и требуют отдать им все содержимое инвентаря. Если человек отказывается наносят удар и повторяют требования. Пока что никто не решил проверить, хватит ли им смелости нанести добивающий, но... возможно просто не было свидетелей. - Арго нахмурила тонику брови и сцепила пальцы в замок. - Буквально пол часа назад на монументе в Железном Дворце были зачеркнуты два ника игроков. Причина смерти: "От рук другого игрока"...

- ...это первые? - произнес я хмуро.

- Да...

'Черт... это случилось раньше чем я думал...'

Над нашим столом повисла мрачная тишина.

Ну как тишина... в кафе помимо нас присутствовали и другие игроки, активно общающиеся и не подозревающие о произошедшей трагедии.

- Говоришь на выходе, да? - задумчиво произнес скорее сам для себя, но Арго видима восприняла вопрос на свой счет и повернулась к затерявшемуся во время нашего диалога Зуко.

- ...вроде бы да. - произнес он после короткой паузы и почесал затылок. - По крайней мере из четырех известных мне жертв, двое точно были пойманы когда выходили из города. Про остальных не знаю.

- Скорее всего их шестеро. - сделал я простой вывод. - Один стоит на воротах и выбирает цели. Остальные ловят в засаду.

- Логично... - протянула Арго. - Что будем делать?

- Сейчас я, наконец, поужинаю, потом плотно посплю, а уже завтра утром будем решать это проблему.

- ...в таком случае я вам больше не нужен? - спросил Зуко.

- Погоди... уточни у тех двоих о которых ты не в курсе, по поводу того где их словили. - Парень кивнул. - Отпишешься мне или Арго в личку, хорошо?

- Без проблем. Удачи вам. - встал парень и быстрым шагом покинул кафе, растворяясь в вечернем сумраке.

Я перевел взгляд на Арго.

- Ну не смотри ты на меня таким взглядом. Сейчас все равно ночь и мы ничего не можем сделать.

- ...Я понимаю... - выдохнула устало девушка. - Просто поражаюсь насколько спокойно ты к этому относишься.

- Не спокойно, а серьезно. - возразил я. - Мы с тобой оба понимали, что подобное когда-нибудь произойдет... нет смысла злиться или паниковать, это только мешает нам здраво мыслить.

- ...Ты снова прав. - уронила Арго голову на лежащие на столе руки.

Я пододвинул свой стул на её сторону стола и положил руку ей на голову.

Под моими успокаивающими поглаживаниями девушка быстро разомлела. Напряжение из её плечей и рук ушло, а сама Арго чуть ли не начала мурлыкать.

Основная проблема ловли этой шайки в том, что они не устраивают засады на одном и том же месте, а в стартовом городе есть трое ворот. Шанс угадать невелик, но проценты можно значительно увеличить грамотным мозговым штурмом.

'Из известных жертв. Те самые четыре человека были ограблены в часе пути от города. Северные ворота, юго-западные, снова юго-западные и южные по порядку... вероятность того что два погибших игрока - дело рук этой шайки весьма велика, так как нашлись их знакомые, которые утверждают, что они вчера вышли из стартового города через северные ворота. А это предположительно, следующее место засады, если следовать их алгоритму... если убийцы действительно эти "грабители", то оставаться на северных с их стороны было глупым ходом, как с логической, так и с психологической стороны... значит юго-западные или южные... юго-западные они посещали чаще всего, так что есть вероятность, что ради того, чтобы сбить со следа они вернуться туда, но, опять же, с психологической стороны, они могут выбрать место для засады на максимальном удалении от северных ворот, то есть южные...'

Мысли вихрем металась в голове, пока я думал сидя на скамейке в парке у стартовой площади. Утреннее солнышко слегка припекало голову, умудряясь светить сквозь девяносто девять нависших над городом этажей. Что поделать. - игровая условность...

С одной стороны шанс угадать что-то в районе пятидесяти процентов.

'Сорока, если они настолько хладнокровны, что решили остаться на месте где недавно убили двух человек... ну или если это не они являются убийцами.'

Зуко решил исправиться с той оплошностью с недостатком информации и попросил жертв поминутно описать процесс нападения.

В общем и целом группа работает довольно рационально.

Никак не представляются. Никаких лишних слов. Лица и телосложение скрыты плащами с капюшонами.

По сути все что они делают это требуют содержимое инвентаря, по очереди нанося удары, если жертва не соглашается.

'С теми двумя скорее всего вышла оплошность. Либо переоценили себя и встретили яростное сопротивление, в результате которого перестарались и убили, либо один из двух игроков просто был свидетелем и решил вступить или что-то в этом роде...'

В общем и целом создают впечатление достаточно хладнокровных игроков, которые вопреки своей осторожности могут ошибиться...

Будь я на их месте, я бы затаился где-нибудь, но с красным маркером нельзя войти в город, а окрашиваются все игроки группы, которая виновна в убийстве игрока.

Значит они сидят где-то в лесу.

Скорее всего на первом этаже, так как на равнинах второго их было бы легко найти, а в горных участках монстры достаточно высокоуровневые чтобы там не было безопасно обитать... про третий этаж и говорить нечего.

Так же их лежка должна быть в относительной близости от города, чтобы шестой член группы (если я, конечно, прав насчет его существования.) мог приносить им быстро теряющую в обычных условиях прочность еду и прочие нужности...

'Область поиска существенно сузилась...'

Я прогнал в голове всю информацию еще раз и представил карту первого этажа. К сожалению на данный момент у меня она не картирована на все сто, но я помню её еще с бета-теста.

'Думаю, можно начать поиски отсюда.' - припомнил я одну относительно безопасную полянку соответствующую всем условиям и встал со скамьи.

Я немного поколебался глядя в направлении трактира, где сейчас спит Арго, но решил не сообщать ей о своем уходе.

- А я говорил, что не надо было лезть на двоих...

- Да ты задолбал! Что случилось, то случилось... и вообще они сами виноваты, что решили так яростно сопротивляться!

- Да замолкните вы уже! Дайте поспать! - раздался раздраженный крик со стороны спального мешка. - Мы всю ночь сторожили.

- Ну хоть ты-то не ори... - простонал второй спальник.

- Тихо! - раздался командный голос высокого, крепкого на вид мужчины. - Хельм пишет. - все послушно замерли. - Смерти тех двоих переполошили народ... Хельм вчера видел игрока с значком Восхождения...

- ...думаешь по нашу душу?

- Не знаю. - покачал головой мужчина. - Но появился он буквально почти в тот же момент, как мы разобрались с теми сопляками.

- Если он действительно за нами... то как он мог так быстро узнать?

- Монумент жизни в Железном Дворце... я бывал там несколько раз в первые дни и еще тогда заметил, что среди сидящих там игроков некоторые выглядят так... как будто это для них работа.

Между людьми повисла напряженная тишина.

- Но ведь это может быть просто совпадением!

- Может. - не стал отнекиваться лидер. - Но у всякого совпадения должны быть корни. Члены восхождения слишком высоко забрались, чтобы возвращаться в шумный стартовый город без причины. Из них там только "Крыса" появлялась по каким-то своим делам, а все их бойцы уже давно перелезли через капю этажа.

Мужчина говорил со знанием дела. Не мудрено, ведь он был бета-тестером. Пусть он и не забрался высоко, но крепко стоял на ногах на нижних уровнях.

- Надо валить отсюда. - решительно произнес он после короткой задумчивой тишины. - Леса первого этажа - это первое место, где нас будут искать. Знаю я одно место на втором. - поднял руку мужчина, затыкая уже начавших было возражать подчиненных. - Если с беты ничего не поменялось, то там довольно тихо и респ монстров довольно щадящий...

- Ага, "Зеленая долина Бульбола." называется. Несмотря на довольно внушительное название, размер имеет довольно скромный и кроме мини босса там почти никто не спавнится, но тот занимает лишь небольшую часть долины. - раздался из-за спины босса незнакомый голос.

Мужчина резко подскочил, разворачиваясь на сто восемьдесят и напряженно уставился на незваного гостя. Подчиненные тоже не оплошали взяв оружие на изготовку и даже дремающие в спальниках игроки встали с нагретых мест и за пару секунд полностью экипировались.

- Доброго дня. - с вежливой улыбкой махнул рукой незнакомец. - Знали бы вы Как... - выделил парень слово. - ...я заколебался пока вас искал. Но место выбрали неплохое, да... пришлось помучаться.

- Ты кто такой? - угрожающе (как ему показалось) крикнул один из стоящих за спиной босса игроков.

- Это ты пришел вчера вечером, да? - спокойно спросил босс, глядя на висящий на груди парня значок уже успевшей нашуметь гильдии.

- Я тут немного подслушал ваш разговор... - полностью проигнорировал вопрос незнакомец. -

...как там вашего шестого зовут? Хельм, да?

Добродушный взгляд прищуренных глаз вызывал у мужчины какое-то иррациональное чувство опаски, никак не собирающееся утихать.

- ...И про то, что это именно вы виновны в смерти двух игроков я тоже, к вашему сожалению, подслушал. - сложил перед собой руки в извиняющемся жесте парень. - И знаете... - незнакомец завел руку за спину, медленно доставая свое оружие.

Когда показалось лезвие босса шайки все еще был собран, спокоен и активно размышлял как разрулить ситуацию и не привел ли этот тип с собой подкрепление. Когда начала показываться рукоять взгляд мужчины против воли притянулся к лицу незнакомца, которое казалось ему, на удивление, знакомым. Когда большая часть оружия показалось на свет... вся решимость босса испарилась. Узнавание пришло моментально, а в голове всплыл эпизод из битвы третьего этажа в бета тесте.

Мужчина действовал быстро и решительно. Развернулся на сто восемьдесят градусов, выкинул нахрен меч и щит и бросился бежать. Но вместо того, чтобы рвануть в сторону леса, он, под ошеломленные взгляды "товарищей", которых собирался бросить здесь наедине с этим чудовищем, пропахал носом землю.

Повернув дрожащую голову за плечо, он обнаружил того самого парня, стоящего прямо над ним с нагинатой в руках. Отделенные одним движением ноги мужчины прямо на глазах распались на полигоны, а под хп баром появился дебафф "потеря конечности".

- Это немного не вежливо, вот так вот убежать, когда с тобой разговаривают. - пожурил мужчину незнакомец с добродушными нотками, никак не подходящими к ситуации. - Меня зовут Рохан. - подтвердил худшие опасения босса банды, парень. - И сегодня я, от лица двух погибших игроков... выношу вам свой вердикт!

Лицо чудовища разделила на пополам жуткая улыбка, а в следующее мгновение над лесом раздался вой ужаса игроков и перезвон рассыпающихся полигонов.

На монументе жизни в Железном дворце зачеркнулись сами собой еще пять имен.

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1142495>