Глава 11Комната смерти

[Паладин] Рей Старлинг.

В Infinite Dendrogram существует система классов. Как у меня паладин, так и у всех мастеров и тианов есть классы. Под исключение попадают только игроки с нулевым уровнем и дети тианов. Естественно, что из-за такой популярности и разнообразие классов очень широкое. Если даже посмотреть возможные предтечи моего класса: рыцарь, мечник, воин, боец, кулачный мастер, воитель и так далее. И у всех их есть множество вариантов дальнешего развития. Но это все классы для обычных сражений. А есть также классы для защиты и поддержки. Кроме того, есть такие, что (обычно) не имеют вообще отношения к сражениям, как, например, торговец. Их настолько много, что разобраться и запомнить невозможно. В каталоге профессий, который дал мне брат, их было почти 10 тысяч, даже сейчас я теряюсь в этой системе. Несмотря на то, что сейчас в игре несколько сотен тысяч активных мастеров, даже 100 игроков на один класс не припадает. Конечно же, распределены они не поровну. Например, класс Люка “Сутенер” вообще не пользуется популярностью среди мастеров. Но все же, соотношение количества классов к количеству игроков просто не сравнительно круче чем у любой другой MMORPG.

И среди всех этих бесконечных классов, один я все же запомнил - Некромант. Его особенности: разнообразные навыки, что накладывают негативные эффекты и атаки на основе черной магии. А также Некромантия - навык, позволяющий поднимать мертвых используя MP и использовать их как рабов. Причем не обязательно монстров. Конечно же, чем сильнее существо, тем сложнее его воскресить. И наоборот, с поднятием беззащитных детей не возникает вообще никаких трудностей. Насколько я помню, единственное условие перехода на продвинутый уровень - колличество успешных воскрешений. В wiki я читал, что среди тианов-некромантов были преступники, что убивали и поднимали больных и детей лишь бы набить статистику. В комментариях кто-то написал замечание о том, не касается ли это также перехода на высшую ступень.

Мне стало плохо, когда я читал об этом классе, от чего он и врезался крепко в мою память. И сейчас вспомнил об этом вновь. У меня появились некоторые догадки, почему банда Гузмейз воровала детей и я продолжил свой путь по подземному коридору.

*

Дорога была без развилок и бандиты не встречались. Вместо них, путь преграждали зомби, но не дети, а взрослые в броне. Наверное это воины, что погибли здесь еще, когда форт не был заброшен. Или же погибшие в попытке спасти детей искатели. Я уничтожил их. Они тоже раньше были людьми, но мне нельзя задерживаться. Если буду медлить - мертвых станет только больше. В результате я прибыл к комнате с дверьми. Деревянные двери с висячим металлическим замком. Я почувствовал, что за ними находится кто-то живой.

- Фух!

Взмахнув Немезидой, я снес замок. Вместе с деревянными обломками я ворвался в комнату и быстро осмотрелся, готов атаковать бандитов в любой момент. Но в комнате не было никого кроме спящих детей. Их было 7-ро. И все спали. Вероятно среди них есть и Лоди-кун, за которым мы сюда пришли. Впрочем я собираюсь спасти их всех независимо от квеста.

Но странно, почему в комнате больше никого нет?

- Здесь нет бандитов?

“На дверях висел замок. Может они оставили зомби, чтобы охраняли детей?”

- Возможно.

Не теряя бдительности, я решил проверить состояние детей. Просунул руку через прутья клетки и потряс за плечо одного из них, но не похоже, чтобы тот собирался просыпаться.

“Зелье, а может магия накладывающая негативный эффект.”

- Вероятно.

Интуиция подсказывает, что это магия. Уверен, это сделал тот же тип, что и превратил мертвых детей в зомби. Эти дети все еще ожидают выкуп, и если его не будет - он убьет их и поднимет. Тошнит.

“Мастер, справа.”

Я взглянул в сторону. Оказалось, что там еще одни двери. Железные, ручка тоже. Я подошел и попробовал легонько повернуть ручку. Она поддалась, но я понял, что двери заперты.

“Идем?”

Конечно. Я повернул ручку до упора и ударил ногой. Двери вылетели. Кто бы там ни был, действовать скрытно уже нет смысла.

- Это же…

В комнате был человек. Парень, спал так же, как и дети в клетках. Он был посередине комнаты, лежал на странном кругу нарисованном на полу.

“...интересное хобби у здешнего хозяина.” - прокомментировала Немезида голосом полным гнева. Это касалось не только круга. Наоборот, круг это самое нормальное, что было в этой комнате. Все стены и потолок были в пятнах засохшей крови. На стене висела чья-то кожа. Бочка дополна забита костями. На столе, что стоял возле стены было много разных инструментов и материалов, но когда я увидел набитую кисть с больше чем двадцатью пальцами - сразу же отвел взгляд.

- .....

Несомненно, это лаборатория в которой создавались зомби. Но вот некроманта нигде не видно. Наверное он вышел отбивать атаку Юго. Получается, это и спасло мальчика, над которым вот-вот должны были проводить какие-то эксперименты.

“Что будем делать? Позаботимся о детях, или же пойдем на помощь Юго?”

Непростой вопрос. Необходимо позаботиться о безопасности детей в первую очередь, но в одиночку перенести 7 бессознательных тел будет сложно. Но если оставить их здесь и пойти наверх - их могут использовать как заложников. Можно защищать детей здесь и просто ждать, пока Юго не перебьет всех сам, но тогда, если он проиграет - это конец. Что же делать?

“Может занесем этого ребенка в ту комнату для начала. Не знаю, что это за магический круг, но сомневаюсь, что ребенку полезно в нем лежать.”

- Верно.

Я направился в центр комнаты, чтобы переместить ребенка. Через несколько шагов я наступил на что-то, от чего по телу пробежала дрожь. Посмотрел под ноги и увидел какую-то ткань. С первого взгляда мне показалось, что это фетровое одеяло, но присмотревшись, я увидел рукава, и понял, что это что-то наподобие робы. Но холодом меня обдало не от этой ткани, а от того, что было под ней. Я присел, приподнял робу и присмотрелся.

- Это же…

Я наступил на скелет. Человеческой костью меня здесь не удивишь, вон целая бочка с ними.

Но эти были только наполовину человеческими, а вторая половина нет. Они были толще, напоминали скелет лошади, что я видел в музее.

- Зачем скреплять кости человека и лошади?

“Наверное это скелет кентавра. Я думаю он примерно так и должен выглядеть.”

Кентавр...действительно, в Гидеоне много полулюдей, и я помню о кентаврах из греческой мифологии. И здесь: у человеческого скелета нет нижней половины, а у конного - черепа, и сами кости были огромны. Но что здесь делает скелет взрослого кентавра?

“Может они просто где-то раздобыли труп кентавра и притащили для экспериментов?”

- Но они бы убрали его. Ведь уже велась подготовка к следующему эксперименту.

Я посмотрел на ребенка в магическом кругу. Они уже приступили к следующему эксперименту, значит логично было бы убрать после предыдущего, а не оставлять скелет кентавра посреди комнаты. Остальные кости они ведь сложили в бочку, значит довольно педантичны.

“Я думаю бессмысленно пытаться понять, что творится в голове преступника.”

И это верно.

- ...все же меня это заботит.

Но в первую очередь нужно забрать отсюда ребенка. Я вошел в магический круг - ударив на всякий случай несколько раз Немезидой, так что осколки пола разлетелись в разные стороны - и поднял мальчика. Наверное из-за холодного пола, он тоже был холодным. Но дышал. Я услышал дыхание и его грудь двигалась. Успокоившись, взвалил его себе на спину и направился в другую комнату… как вдруг почувствовал. Я слышал дыхание и грудь двигалась. Но по спине пробежал такой холод, что невозможно передать…

“Умри.”

Услышал я голос непонятно откуда. И не успел заметить, как короткий нож в руке у парня на

спине врезался в мою шею. Кровь рванула фонтаном из сонной артерии… и я повалился на каменный пол.

Продолжение следует.

http://tl.rulate.ru/book/6607/196872