

Глава 3: Паразиты

Галарон был довольно большим городом, в котором было все, что нужно начинающим искателям приключений, чтобы выжить. На доске объявлений были инструкции о том, что должны делать искатели приключений, чтобы заработать деньги и повысить уровень.

Поскольку все это было знакомо Гленну, ему не нужно было изучать все эти базовые вещи. Все, что ему нужно было сделать сейчас, - это начать квест, и первый из них был самым интересным.

"Охота на железных синих жуков", - прочитал Глен название квеста. Для этого квеста искатель приключений должен выследить и собрать три панциря Железного Синего Жука, которые были предметом, выпадающим из Железного Синего Жука.

Конечно, этот квест был трудным. Это был первый настоящий квест, который должен был продолжить основную сюжетную линию игры. Другие побочные задания помогали искателям приключений повысить уровень, чтобы они могли выполнить этот квест.

Для этого квеста требовался уровень 3, но поскольку Гленн уже был на максимальном уровне, он мог легко взять квест и продолжить его.

После того, как он расстался с Джоном у входа в Галарон, он больше его не видел. Он решил, что Джон соберет больше информации, как они и планировали.

"Я соберу информацию позже", - сказал Глен. "А пока я найду время, чтобы завершить этот квест".

Немедленная охота на Железного Синего Жука вызвала бы ряд подозрений в отношении Гленна. Было бы загадкой, как он смог так быстро подняться в уровне, что сразу же смог охотиться на жуков. Пока что он должен затаиться и притвориться, что ничего не знает, как и все остальные.

Он решил отправиться на рынок, где попытается найти легкие задания. Если бы он мог дать людям понять, что все еще выполняет задания, у него не было бы времени скрывать свои способности перед остальными.

Но это тоже было временно. После выполнения первых нескольких квестов ему будет разумно выполнять последующие квесты раньше. К этому времени многие искатели приключений уже определились со своими предметами и навыками, и задания станут проще.

Когда Гленн выполнит эти задания, он сможет переходить к следующим, пока не найдет способ победить тьму, о которой говорил старик. Он думает, что это долгий путь, но он знает, что сможет это сделать.

"О, молодой человек", - воскликнула пожилая женщина, подойдя к Глену. "Ты один из искателей приключений, верно? Ты один из героев? Мне нужна твоя помощь".

Гленн вспомнил этот квест. Это был квест, который запускался только после того, как предыдущий игрок выполнит его или не выполнит. К вам подбегала пожилая женщина и просила вас о помощи. Она приведет вас в небольшую комнату, где сидит ее внук.

Задача этого квеста заключалась в том, чтобы вывести паразитов на ее внука. Паразиты были маленькими и слабыми, но их было много. Самым сложным было то, что когда эти паразиты получали хоть унцию вашей крови, они могли имитировать вашу силу в зависимости от того, сколько крови они брали у цели.

Для новичков это была довольно страшная сцена, но те немногие, кому не повезло, переживали эту часть игры и больше никогда не проходили этот путь.

"Конечно, я помогу тебе", - сказал Гленн. Он позволил женщине повести его в переулок, где находился ее дом. После переулка они свернули еще в три переулка, пока не попали в бедный квартал.

В этом районе было много бедных людей, и женщина и ее внук были частью этого района.

"У нас нет ни денег, ни работы, ни еды", - плакала старая женщина. "Я пыталась вылечить его лекарствами, но ничего не помогло".

Она открыла комнату, и там оказалась та самая темная комната из игры. По сути, это была комната, в которой почти ничего не было, кроме маленькой тусклой лампы и кровати, на которой лежал ребенок.

"Пожалуйста, возьмите этот посох", - сказал Гленн женщине и протянул ей старый изношенный посох. "Это будет довольно трудная задача, так как я собираюсь столкнуться с довольно сильным противником, но, пожалуйста, потерпите меня".

"Я сделаю все", - сказала женщина, в страхе сжимая посох.

"Хорошо", - усмехнулся Глен. Он поправил рукава своей рубашки и вызвал свое оружие - пару гололитов на каждом из запястий. "Пусть начнутся игры".

На правом запястье в жадеитовый холит был помещен темно-красный драгоценный камень. Самоцвет был из метеорита, который содержал вземную магию с огненными свойствами. Он

был красным из-за сильного пламени, через которое он прошел, прежде чем достиг земли. Затем драгоценный камень был передан ювелиру, который изготовил из него эту ленту.

На левом запястье находился голубой самоцвет, помещенный в такой же жадеитовый гололит. Этот синий самоцвет был камнем из самых глубин океанов, принесенным мерфолками в качестве подарка за выполнение определенного задания.

Эти два камня были оружием Гленна. Он не пользовался ни посохом, ни жезлом, ни даже мечом. Он использовал эти гололиты, потому что они добавляли ему больше универсальности, когда он творил свою магию.

Сначала Гленн выбросил небольшое количество магии в воздух, прямо над ребенком. Из ребенка вырвался черный дым, который сформировал человекоподобную форму.

"Паразит", - сказал Гленн. "Я не думал, что найду тебя так легко".

Эти типы паразитов были очень чувствительны к магии. Их привлекала сильная магия или магия, которая была сильнее, чем у их хозяев. В данном случае, поскольку ребенок был обычным человеком, он вообще не обладал никакими магическими свойствами.

Поэтому, когда Гленн выпустил даже небольшое количество магии, паразит показал свою истинную форму и теперь был готов атаковать.

"Хорошо", - сказал Гленн. "Поскольку ты паразит, мне не нужно переключаться. Все, что мне нужно сделать, это..."

Гленн уклонялся от атак паразита, пока бежал к ребенку. Когда он подошел ближе, он положил руку на лоб ребенка. "Древо жизни".

Звук капли воды эхом разнесся по комнате, прежде чем из лба ребенка выросло яркое дерево из света. Свет от дерева был настолько ослепительным, что женщине пришлось прикрыть глаза.

Этот свет также обеспечивал обратную энергию для паразита. Гленн исцелял свою жертву и давал ребенку больше жизни, чем паразит мог поглотить. Это переполняло его, убивая в процессе.

"Паразит ничего не делает, кроме как берет", - сказал Гленн. "У таких существ не существует контроля".

Через несколько секунд дерево исчезло, и в темной комнате снова стало темно. Ребенок вздрогнул и открыл глаза, расширив веки. "Я в порядке?"

"Да, в порядке", - сказал Гленн и улыбнулся. Он взъерошил волосы ребенка и подошел к старухе. "Моя работа здесь закончена. У меня больше нет причин здесь оставаться".

"Подожди", - сказала старуха. Она побежала в конец комнаты и взяла с полки книгу. "Это мао Галарона и его окрестных городов, лесов, даже озер и других мест. Примите это в знак нашей признательности".

Гленн понял, как сильно ему нужна эта карта. В игре, когда он пересекал границу, появлялось уведомление и спрашивало, не хочет ли он перейти в другую комнату. Если он согласится, игра мгновенно перенесет его в центр следующей комнаты.

"Это стало бы очень полезным", - сказал Гленн. "Большое спасибо".

Мужчина вышел из дома и стал планировать свое приключение. Он выполнил еще несколько заданий, пока не прошло два дня и не пришло время завершить квест. До сих пор не было никого, кто мог бы выдержать Железных Синих Жуков, поэтому Гленн мог стать первым, кто закончит его.

Географически Галарон располагался в местности, где бродили только звери низкого уровня. Город был построен здесь после того, как небеса, очевидно, послали сюда искателей приключений. Поскольку здешние жители считали искателей приключений героями, они решили построить этот город, чтобы разместить в нем этих героев.

К западу от города раскинулся густой лес. Лес был полон жуков-зверей, и один из них был местом обитания Железного Синего Жука.

Гленн нашел дорогу к месту обитания и увидел зверей, бродящих по окрестностям. Это был большой камень, поросший мхом. Он служил домом для жуков, и они толпились вокруг него.

"Пока, пока, маленькие жучки".

<http://tl.rulate.ru/book/72457/1994788>