

- Хозяин, я нашел еще один! – позвал своего напарника Беляк, прижавший по-собачьи вздрагивающий нос к земле.

- Отлично, погоди секунду! – Баксиль подбежал и тут же заметил в густых зарослях овощ, внешним видом напоминающий морковку, однако когда он схватил его и попробовал вытащить из земли, его корень оборвался.

Сбор Ингредиентов провалился.

- Черт, опять то же самое! – Баксиль раздраженно выбросил сломанную морковь в кусты, попутно смахнув вытекший из нее сок с одежды. – Сколько можно?! Ладно, Беляк, давай немного передохнем.

- Но мы еще не выполнили дневную норму!

- Уф, здесь слишком жарко, даже если мы и найдем нужные ингредиенты, я не смогу их собрать.

- Но если мы не выполним норму... – Беляк в страхе задрожал, представив, что произойдет в таком случае.

- Присядем на 5 минут, и пойдем дальше, – Баксиль тоже вздрогнул.

- ...Хорошо, – Беляка не пришлось долго упрашивать, и он устроился в тени под сенью дерева.

Баксиль, усевшись рядом с ним, вздохнул и принялся пересчитывать собранные ингредиенты. Их сбор был неожиданно непростой работой, хотя бы потому, что ему каждый раз приходилось выходить в поле и подвергать себя опасности. К тому же, полезные растения и овощи не разбросаны по земле в огромных количествах – большинство из них растут в труднодоступных или скрытых от чужих глаз местах. В болоте же задача Баксиля усложнялась вдвойне, ведь в подобной среде ингредиенты встречались гораздо реже.

«Не знаю, что бы я делал без чутья Беляка».

Но это не решало всех проблем, так как самой трудной частью был не поиск, а сам процесс сбора. В реальности употребление в пищу поврежденных при сборе ингредиентов было нормой, но в Новом Свете на этот счет действовали жесткие ограничения – если ингредиент получал малейшие повреждения, то он становился полностью непригодным для использования. Так что добыча ингредиентов в знойной атмосфере болот для Баксиля превращалась в настоящий каторжный труд.

«Хоть я и продаю собранные ингредиенты, меня не покидает ощущение, будто мной пользуются...»

Обычно ему удавалось собирать около 30 ингредиентов в день, что полностью устраивало Арка... Устраивало до тех пор, пока они не встали лагерем и не сконцентрировались на охоте, начав потреблять по 50 ингредиентов в день. Следовательно, чтобы прокормить группу, Баскилю пришлось собирать больше ингредиентов и больше работать. Но Баксиль вспоминает о том периоде как о райских днях, так как когда Арк обнаружил Подозрительную Пещеру, количество блюд, приготовляемых им в день, значительно увеличилось благодаря грибам-

удильщикам. И с тех пор он требовал не меньше 100 ингредиентов в сутки.

«100 ингредиентов в день? За какую бы цену я их не продавал, это в любом случае чистой воды эксплуатация! Мне приходится работать без отдыха день напролет».

Продав 100 ингредиентов, он получал примерно 3-5 золотых. Это был неплохой доход за день работы, но после многих часов, проведенных на солнце, ему стало не до денег.

«Но...»

К сожалению для Баксиля, у него не оставалось другого выбора. После прошедшей пару дней назад тренировки все стало еще хуже. Но Баксиль уже достаточно долго путешествовал с Арком, и знал, что тот за человек, потому старался слушаться и не вызывать нареканий. Он считал, что только так сможет выжить.

«Фух, ну и как успеть собрать все оставшиеся на сегодня ингредиенты? Если их окажется недостаточно, то мне влетит... Я как чертова Золушка».

Действительно, его эксплуатировала мачеха (в лице Арка) и донимали ее родные дочери (питомцы Арка), и одна мысль о тяжелом труде вызывала у него слезы на глазах. Интересно, кем, в таком случае, был Беляк?

«Кажется, теперь я знаю, зачем люди заводят питомцев, – Баксиль с нежностью посмотрел на него, и тот завилял хвостом. – Больше не представляю себе жизни в Новом Свете без него. Думаю, благодаря моему тяжкому труду Арк не заставляет тяжело работать и его. К тому же, работая, я зарабатываю деньги и покупаю ему еду. Хорошо, что в моей жизни есть хотя бы какой-нибудь смысл».

После затрат на пропитание Беляка, у Баксиля из вырученных за продажу ингредиентов денег оставалось примерно 70 серебряных. Как-никак, чтобы обеспечить его мясом, Баксилю приходилось тратить по несколько золотых в день, так что он был обязан работать. И ему было приятнее думать, что он работает для своего друга Вольранга, а не для мучителя Арка. Вспомнив об этом, Баксиль твердо встал на ноги:

- Ночью эта местность будет кишеть монстрами, так что нам нужно заканчивать работу как можно скорее.

- Да, хозяин.

- Снова углубимся в лес? Надо подумать... А? Что такое? Куда?

- Что-то случилось?

- Кажется... Черт, кажется, он застрял.

- Застрял?

- Да, застрял где-то неподалеку. Надо вытащить его.

- Тот, что остался с Арком?

- Нет, это правый. Застрял мой левый глаз, – раздраженно буркнул Баксиль.

Во время сбора ингредиентов Баксилю также требовалось снимать видео. Потому его правый

глаз всегда сопровождал Арка. Баксиль вообще редко ходил с обоими глазами, так как один из них постоянно находился в разведке. На данный момент уровень Беляка составлял 310-й, и он был сильнее многих монстров в округе. Благодаря ему Баксиль мог относительно безопасно собирать ингредиенты вдали от Арка, но все же он опасался за Вольранга, ведь тот, в отличие от Разака и Ракарда, которых всегда можно было перевызвать в случае смерти, являлся НПС-ом. Это означало, что его гибель стала бы окончательной и бесповоротной. Беспokoясь за своего питомца, Баксиль перед тем, как отправиться дальше, всегда проверял окружающую местность на предмет опасных монстров с помощью своего глаза.

Но это требовало значительных усилий. Чтобы управлять двумя глазами, Баксилю приходилось устанавливать на голову магический проектор и следить за тремя видеопотоками одновременно. Благодаря этому ему не приходилось непосредственно находиться рядом с объектом, чтобы снимать его на видео. Но Баксиль все же был обычным человеком, и никак не мог следить за тремя экранами сразу. В связи с этим глаз, оставленный без внимания, часто ударялся о препятствия, когда Баксиль отвлекался на другой экран. После адской тренировки Арка его навыки улучшились, но все же у его возможностей был предел.

- Черт, я должен вернуть этот глаз, - выругавшись, Баксиль устремился в лес.

Это был очень густой лес с буйнорастущим подлеском, но поиски глаза не составляли труда. Когда глаз отделялся от Баксиля, его поле зрения транслировалось в отдельном окне прямо перед ним. Также в нем стрелочкой компаса указывалось направление, в котором глаз находится в данный момент.

- А, вот он. Мой глаз! - следуя указанию стрелки, Баксиль продрался через заросли кустов и обнаружил застрявший в них глаз. Сняв его с ветки, он подышал на него и бережно протер рукавом.

[перевод подготовлен командой сайта darklate.ru]

Приготовившись вновь отпустить его в полет, он внезапно услышал подозрительный шум откуда-то сбоку.

- ...Ты уверен?

- ...Я позаботился обо всех приготовлениях...

- ...Я волнуюсь... Прошло уже два дня...

«Кто-то шепчется в зарослях?» - Баксиль прозябал в болотах уже 10 дней и впервые за это время услышал незнакомый голос.

Это были неизведанные земли, и потому здесь крайне редко встречались игроки. Он не мог разобрать - голоса монстров или игроков он слышал, и потому решил сохранять осторожность.

«Если я наткнусь на хаотического игрока, то это и правда станет хаосом», - Баксиль вздрогнул и напрягся при этой мысли.

Сбоку от себя он заметил проход в кустах, откуда слышались голоса. Казалось, проход вел в какую-то темную пещеру. Убедившись в этом, Баксиль задрожал еще больше. Разумнее всего было избегать как монстров, так и игроков. Но он еще не собрал все ингредиенты в этой местности, и потому ему пришлось смириться с риском наткнуться на потенциально враждебных существ.

«Пожалуй, если я спрячусь здесь, то они меня не заметят», – Баксиль бесшумно спрятался в кустах.

После этого он осторожно вытолкнул глаз из зарослей наружу, и отправил его в пещеру, которая оказалась довольно просторной.

«Хм, похожи на игроков».

В пещере находилось около 15 человек. Баксиль незаметно провел глаз вдоль стены, надеясь подслушать их разговор. Один из них оглянулся и проговорил:

- Нам очень повезло найти такое укрытие.
- Но нам все равно следует сохранять осторожность.
- В любом случае, это лучше, чем работать у всех на виду.
- И то верно.

По лицу человека по имени Санфиш, на щеке которого красовался крест в виде буквы икс, расплылась широкая улыбка. Красавчик же, чуть в стороне прислонившийся к стене, пробормотал, причмокнув губами:

- Лица еще страшнее при создании персонажа ты выбрать не мог?
- Тебя что-то не устраивает? Так я выгляжу угрожающе. А что толку от твоего смазливового личика, Намдэмун Гейт? Ты считаешь себя красивым? Ха, да от тебя даже бродячие собаки шарахаются.
- Что ты только что сказал? – Намдэмун гневно посмотрел на покрытого шрамами Санфиша.

Наблюдавший за сценой рыцарь, скрестив руки на груди, прогудел:

- Пожалуйста, возьмите себя в руки и закройте рты.
- Простите, Чипхитэ-хенним.

Одна короткая фраза рыцаря заставила обоих задир тут же прижать хвосты. Человек по имени Чипхитэ посмотрел с высоты своего роста на хоббита, сидевшего за Санфишем. Собравшиеся в пещере делились на две группы, предводителями которых, судя по всему, являлись Чипхитэ и вышеупомянутый хоббит, по имени Гарретт.

- Это сравнимо со стоимостью роскошного автомобиля. Куда вы потратили все заработанные вами деньги? Если ваши торговые судна продолжают курсировать в Сеутандаль в целости и сохранности, то вы с легкостью покроете эти расходы. К тому же, местные власти все еще игнорируют угрозу пиратов. Потому мне хотелось бы перенести свою организацию сюда.
- Предыдущие говорили точно так же. Если бандитская группировка расквартируется здесь, то наши затраты на проживание существенно снизятся.
- Просто обеспечь соблюдение дисциплины своими людьми.

«Ничего себе!» – Баксиль напрягся, наблюдая за сценой.

Он совершенно не поминал, о чем они говорили, но было очевидно, что они принадлежали к хаотическим игрокам. У него не было возможности убедиться в этом с помощью свитка [Проницательности], но их поведение и манера речи говорили сами за себя. И одинокому торговцу было трудно представить что-либо опаснее банды хаотических игроков:

«Черт, это не шутки. Здесь бродят хаотические игроки...»

Судя по снаряжению, люди в пещере не были низкоуровневыми новичками. Баксилю следовало как можно скорее возвращаться к месту, где он оставил ингредиенты, и уходить отсюда. Ему повезло, что он обнаружил их присутствие первым. Они не замечали Баксиля, и пока что ему не угрожала опасность. Осмотрев присутствующих еще раз, он начал медленно отводить глаз обратно и отходить сам. Но пока он отступал, его нога что-то задела – раздался громкий треск.

- Хозяин, здесь опасно! Ай! – Беляк оттолкнул Баксиля и со стоном упал на землю, из его бедра торчала светящаяся голубым светом стрела.

- Ловушка? Беляк!

- Что это был за шум?

- Наши ловушки! Кто-то вступил в одну из них! – возгласы внутри пещеры отчетливо слышались снаружи.

«Черт, вот так влип!» – Баксиль покрылся холодным потом.

Торговец, наткнувшийся на 15 хаотических игроков. Проблемы для него создал бы даже один хаотический персонаж. Мало того, это оказались пираты, в стандартное снаряжение которых входили свитки [Грабеж] и [Хищение]. Если он попадет в их лапы, то его обдерут до нитки за считанные секунды.

- Беляк, бежим! – прокричал Баксиль, взобравшись на спину питомца.

Но стрела в бедре ограничивала скорость его передвижения. Пираты высыпали из пещеры с мечами наголо.

«Нет, только не это! – но Баксиль неожиданно нашел выход из отчаянной ситуации. – Я знаю, как можно их задержать!»

- Придурки, это автономная полиция Сеутандаля. Вы окружены!

За спинами агрессивно настроенных персонажей послышался зычный голос. Уже практически настигнув Баксиля, они обернулись на голос и приготовились защищаться. Но за их спинами не оказалось совершенно никого. Баксиль транслировал свой голос через оставшийся позади глаз! Воспользовавшись замешательством, Беляку удалось углубиться в лес.

- А? Что? Где?

- Но там никого нет!

- Этот ублюдок обманул нас!

Наконец-то догадавшись, что их обвели вокруг пальца, группа помчалась вдогонку. Один из лучников использовал на него Орлиный Глаз и прокричал:

- Это... Магический Проектор! К его голове прикреплен магический проектор!

Чипхитэ и Гарретт выпучили глаза.

- То есть, он снимал нашу встречу на видео?

- С какого момента он начал запись? Надеюсь, не с самого начала?

- Проклятье, мне откуда знать. Как бы там ни было, мы должны схватить его!

- Лошади, седлайте лошадей!

Гарретт спустился обратно в пещеру и отвязал лошадей. Оседлав одну из них, он гневно посмотрел на Чипхитэ:

- Я думал, ты гарантировал безопасность нашего укрытия. И что ты скажешь теперь?

- ...Не беспокойся. Мы сделаем все возможное, чтобы уничтожить запись разговора. Предупреди остальных ребят, пусть перехватят его. А мы последуем прямо за ним, выпустив лучников вперед.

- Надеюсь, что так. Вперед!

Лучники использовали Выслеживание и начали погоню за Баксилем. 15 преследователей пустились с места, подняв облако пыли.

[самые последние главы на darklate.ru]

- Черт побери... - с губ Исюрама слетел раздраженный стон.

Перед тем, как попасть сюда, ему пришлось столкнуться с некоторыми незначительными затруднениями... в частности, он погиб по вине Арка. Но все же ему удалось внедриться в банду разыскиваемых преступников, и он ошибочно счел, что на этом самая трудная часть его задания завершена.

Но за прошедший месяц ему так и не удалось ничего разузнать о личностях игроков, состоявших в группировке. Впрочем, удивляться было нечему: они находились в розыске не только в Новом Свете, но и в реальном мире. При поимке каждому из них грозило от одного года до десяти лет лишения свободы. Естественно, они относились к Исюраму с подозрением.

«Мне вообще повезло попасть в группу...»

Если бы он не встретил Гэрама в тюрьме, то ни за что не смог бы втереться к бандитам в доверие. Главарь Чипхитэ выступал против его вступления в банду, но на этом настоял Гэрам, обладавший неожиданно высоким авторитетом в преступном мире. Его нельзя было назвать вторым после главаря, но он определенно входил в пятерку наиболее влиятельных людей среди 70 членов организации. Благодаря поддержке Гэрама, Исюраму удалось сделать огромный шаг к выполнению задания. Впрочем, Гэрам тоже вел себя очень осторожно.

- Мой номер телефона? Ну, я не знаю...

- Почему нет? Например, если я опоздаю, то всегда смогу связаться с тобой и предупредить заранее.

- Мне этого не хотелось бы. У меня есть небольшие проблемы.

- Проблемы?

- Давай как-нибудь потом.

Гэрам всегда уклонялся от ответов на подобные вопросы. Примерно в таком же ключе между собой общались и другие члены организации – если при обсуждении присутствовал Исюрам, то они никогда не называли друг друга по именам и не упоминали о личной информации и планах группы.

«Но и допрашивать их напрямую я тоже не могу...»

За долгие годы ведения жизни вне закона, они научились не доверять людям до тех пор, пока те не докажут свою надежность. И если Исюрам начнет вести себя подозрительно, то его тут же вычислят и прикончат. На данный момент все складывалось удачно, но если его раскроют, то вряд ли полиции когда-нибудь еще удастся поймать хоть одного преступника через Новый Свет – они станут чересчур осмотрительны.

«Мне нужно разузнать хоть что-нибудь».

Во время подготовки Исюрама к началу работы в Новом Свете, глава Департамента по Противодействию Особым преступлениям сказал ему, что бандиты проводят там время в виду того, что устали от своего статуса изгоев общества, но со временем Исюрам понял, что причины тому были не настолько наивны.

«Сомнений не осталось. Они используют преимущества виртуальной реальности, чтобы проворачивать свои темные делишки».

Его отношение к играм полностью изменилось уже после пары недель пребывания в игре. И больше всего его поразила экономическая система Нового Света, представленная в виде оборота золота. Когда он только начал играть, то не придавал большого значения 2000 золотым, имевшимся у него с самого старта. Не придавали деньгам значение и те немногие люди, просто наслаждавшиеся игрой, или не понимавшие ценности золота. Но большинство игроков, к удивлению Исюрама, играла в Новый Свет в основном для зарабатывания золота и последующей продажи его за реальные деньги на финансовом рынке!

«Внутриигровые деньги полноценно конвертируется в реальную валюту... поразительно».

1 золотой по себестоимости равнялся 10 000 вон. И когда ставки столь высоки, то это уже не «просто игра». В Новом Свете день и ночь жили миллионы людей, и потому спрос на золото был очень высок. Игровые деньги обменивалось на реальные и обратно в невероятных объемах. Общий оборот золота в игре за последний год составил несколько тысяч миллиардов вон! Начинали появляться даже специалисты фондовых инвестиций, занимавшиеся выгодной куплей и продажей золота. В общем, деньги Нового Света постепенно становились частью реальной экономики.

«И это никак не регулируется Национальным Управлением Полиции!»

Через игру анонимно проходили миллиарды и миллиарды вон. Благодаря политике конфиденциальности личных данных пользователей, получить доступ к информации об игроках было невозможно. Следовательно, и отследить внутриигровые денежные переводы было нельзя. Об этом быстро прознали различные криминальные элементы, и начали использовать

виртуальную площадку для совершения нелегальных сделок и отмывания денег.

«Отмывание денег для гангстеров, а также сокрытие средств и незаконные азартные игры для политиков. Раздолье для мошенников всех сортов».

В этом Новый Свет походил на швейцарские банки, также не раскрывавшие личные данные своих клиентов и позволявшие им скрывать свои миллиардные доходы без какого-либо риска. Но Национальное Управление Полиции Кореи все еще не осознавало всю серьезность ситуации. Разумеется, отдел по борьбе с кибер-преступностью делал все возможное, но его ресурсы не позволяли полностью охватить огромный мир виртуальной реальности. Преступники использовали множество способов отмывания денег, незаконно используя функционал игры, и у властей не было возможности отследить все денежные транзакции, производящиеся в ней.

«Проклятье, злоумышленники идут на шаг впереди полиции, но та отказывается это признавать... Как бы там ни было, очевидно, что Чипхитэ и его сообщники сотрудничают с другими организациями посредством игры. Если я пойму, как именно они контактируют с ними, то, возможно, мне удастся найти способ их поимки».

Встречу всех 70 членов организации невозможно было держать в полном секрете. Тем не менее, Исюраму следовало действовать осторожно, так как он, несмотря на свои сверхчеловеческие боевые навыки, все-таки оставался простым торговцем, а бандиты поголовно выбирали класс воина. Выбить показания силой даже из одного из них для Исюрама было попросту невозможно.

- Эй, ты чего приуныл? Давай сыграем в покер, развеем скуку, - сказал Гэрам, когда Исюрам, вздохнув, сел напротив него.

На столе перед Гэрамом возвышалась кучка золота. Ставки в покер обычно исчислялись десятками золотых монет и, учитывая, что 1 золотой равнялся 10 000 вон, то уголовным кодексом это рассматривалось как нелегальные азартные игры.

«Так и подмывает надеть на него наручники».

- Нет, все в порядке, — вместо этого ответил Исюрам.

В этот момент неожиданно раздалось ржание лошадей, и в лагере послышались выкрики:

- Черт, у нас проблемы!

- Хм? В чем дело?

- Кто-то снял на магический проектор переговоры и заключение сделки, и сбежал с записью!

- Что? Seriously? - все побросали карты на стол и встревоженно поднялись.

- Чипхитэ-хен и Гаррет-хен пустились в погоню за парнем, так что поспешим!

- Вот так незадача. Вперед! - логово бандитов загудело в приготовлениях к погоне, как осиное гнездо.

«Магический проектор? Это специальное устройство, позволяющее снимать видео? Хм, раз все вокруг так всполошились, то на этой записи может содержаться что-то полезное для меня!

Мне нужно постараться добраться до носителя проектора первым», – с такими намерениями Исюрам присоединился к остальным бандитам.

[перевод подготовлен командой сайта darklate.ru]

«Черт, а вот этого я не учел», – Арк озадаченно почесал затылок.

Исследование Подозрительной Пещеры завершилось успешно – он приобрел больше опыта, чем ожидал изначально, а также получил в свое владение редкий плащ, но наиболее важной его находкой стал Камень-Оберег, который давал шанс поглотить ману врага при каждой атаке врага. Общий запас маны Арка составлял более 6000 тысяч единиц, но навыки, связанные с его новым классом, расходовали большое количество маны. В связи с этим, дополнительная мана, получаемая через Камень Кражи Маны, пришлась бы очень кстати. Конечно, всегда оставался вариант использовать зелья маны, но они обходились во много раз дороже зелий здоровья, а Арк радовался каждой возможности сэкономить.

К тому же, хоть вероятность того и была довольно низка, используя Вампирический Камень и Камень Кражи Маны, он мог одновременно поглощать и здоровье, и ману. Этого было достаточно для того, чтобы Меч Обещаний превысил по показателям меч Гвисал. Арк загорелся желанием опробовать Камни-Обереги в деле.

Также он нашел способ самостоятельно создавать Камни-Обереги с помощью Фантомным Песочных Часов – оказавшись в зоне с нужным особым свойством, он мог применить их на любой камень, тем самым состарив его на несколько сотен лет. Арк ожидал, что этот метод позволит ему вставить уникальные камни во все четыре гнезда в Мече Обещаний.

«Все это, конечно, очень хорошо, но...» – Арк с сожалением смотрел на колонию грибов, после взрыва превратившуюся в уголь.

Благодаря смекалке, ему удалось одолеть Карада, но при этом он упустил один важный момент – до взрыва угольная шахта являлась неиссякаемым источником грибов-удильщиков, но все они сгорели, подвергнувшись жару взрыва угольной пыли. Некоторые из грибов уцелели, будучи засыпаны золой и пеплом, но их свойства, как и ожидалось, полностью исчезли.

«В итоге удалось собрать лишь около 60 грибов. Проклятье, если бы я вовремя вспомнил об этом, то поискал бы другой выход из ситуации».

Но уже ничего нельзя было поделать. С другой стороны, несмотря на промах с грибами, после зачистки пещеры Арк наконец-то собрал все необходимые ингредиенты – достаточное количество Кожи Мертвеца и Сердце Мертвеца: «Наконец, я смогу создать Пилюлю Бессмертия класса А!»

По этой причине Арк и удвоил дневную норму сбора ингредиентов для Баксиля. Приготовление Пилюли Бессмертия занимало котелок на все время до самого окончания процесса, а учитывая, что на создание Пилюли Бессмертной Слизи, которая была класса Б, ушло 72 часа, то в случае с пилюлей класса А это могло затянуться еще дольше, поэтому Арк хотел запастись как можно большими запасами пищи на время, пока котелок будет занят.

«Собранной еды хватит на два дня, и вкупе с ингредиентами, которые соберет Баксиль, этого точно должно хватить на период приготовления пилюли».

К слову о Баксиле. К этому времени он уже давно должен был вернуться, поэтому Арк начал раздражаться. Он шлепнул по глазу, находящемуся у него на плече, и проворчал:

- Эй, ленивец, чем ты там занимаешься? Почему так долго?

Из глаза раздался запыхавшийся голос:

- О, Арк, умоляю, спаси меня!

- Ты сам напрашиваешься на наказание! Если ты не вернешься через три минуты...

- Нет, это хаотические игроки! Они преследуют меня?

- Как? Хаотические? Где ты сейчас? - прокричал Арк, резко вскочив на ноги.

- Я почти достиг нашего лагеря, но... Ай! Среди них есть лучники... Ой! Кажется, мне конец. Сделай что-нибудь! То есть, за себя я не беспокоюсь, но Беляк... Беляк, нет!

- Хозяин, вон там! - поднявшийся на большую высоту Ракард указывал куда-то в сторону.

Когда Арк повернулся в том же направлении, то увидел большое облако пыли, с огромной скоростью приближавшееся к лагерю. Баксиля верхом на Вольранге преследовала группа игроков из 15 человек верхом на лошадях. Глаз Кота показал, что у Баксиля и Беляка оставалось не более 20% здоровья.

«Какого черта... Откуда их столько в болотах?» - изучая врага, Арк состроил гримасу замешательства.

- Спасите, помогите! - истошно вопил Баксиль, на огромной скорости несясь к лагерю.

- Хм, а это еще кто?

- Значит, у шпиона есть сообщники?

- Не важно, я вижу только одного типа. Убить их всех!

- Удар Героя!

Долго не церемонясь, вору приготовились к атаке на лагерь, на скаку занося мечи для удара.

- Какого... Не останавливайся и держись позади! - прокричал Арк Баксилю.

Он слишком поздно обнаружил опасность, поэтому бежать было поздно. Даже оседлав Радунму, у него не вышло бы оторваться от конных преследователей. А наличие в группе лучников и вовсе делало бегство на столь короткой дистанции самоубийственным решением.

- Кажется, на переговоры они не настроены, - поняв, что другого выхода нет, Арк обнажил меч. - Разак, Ракард, приготовьтесь!

Он активировал Спринт и вместе с питомцами устремился навстречу Баксилю. Бандиты подняли мечи в воздух, а Арк, в свою очередь, поднял вверх руку и прокричал:

- Разак, трансформация!

*Ттдададак, ттададак!

Затарахтев костями, Разак превратился в Меч-Пилу. Одновременно с этим Арк схватил руку

воина, попытавшегося ударить его и, с силой потянув на себя, сбросил с лошади. Самым важным в этой ситуации было расправляться с противниками по одному, при этом по максимуму избегая атак остальных. Не менее важным было и уличать удачные моменты для использования зелий или восстановительной магии.

- Ты первый! - Арк отразил удар поваленного на землю воина и нанес ему серию сокрушительных ударов.

- Уф, ну ты... Забудьте про шпиона! Воины, сдерживайте этого типа, пока лучники делают свое дело!

Арку удалось настолько быстро довести воина до критического состояния, что бандиты переключили все свое внимание на него. Заняв позиции, они напали на Арка - воины помчались на него, занеся щиты.

«Черт, не стоило так на него наседавать...» - Арк кувырком избежал атак воинов.

Однако до того, как ему удалось встать на ноги и принять защитную стойку, на него посыпался ливень из стрел, причинивших уйму урона и один негативный эффект. При этом стрелы, пронзившие его грудь, плечи и бедра, загорелись красным светом.

Стрелы нанесли критический удар!

-250 здоровья

-240 здоровья

Стрелы продолжают торчать в теле еще 30 секунд, что замедлит скорость вашего передвижения.

- Проклятье, Ракард!

- Темный Рывок! - поняв, что от него требуется, Ракард полетел на лучников.

Но их защищали маги, и Ракарду пришлось отступить, когда его крыло обжег Огненный Шар. Тем временем Арк встал на одно колено, уклонившись от следующего залпа стрел и одновременно с этим умудрившись заблокировать атаки подоспевших к нему воинов. Бойца, на которого Арк напал первым, уже успели вылечить священники.

[самые последние главы на darklate.ru]

«Никто и не ожидал, что сражаться с 15 игроками одновременно будет просто», - потеряв большое количество здоровья за столь короткий промежуток времени, Арк напрягся и стиснул зубы.

Средний уровень бандитов составлял 250-300-й, в то время как уровень Арка после охоты на Плесневых Зомби в пещере повысился до 366-го. А учитывая бонус от атрибута тьмы, фактически его уровень доходил до 549-го, что, по сравнению с нападавшими, было более чем на 200 уровней выше.

Однако это были не простые монстры. Арк без проблем справлялся с группами из 20 одинаковых монстров, обладающих одинаковыми навыками, но среди 15 игроков, напавших на него, были представители самых разных классов, каждый из которых обладал набором уникальных навыков. К тому же, вору традиционно специализировались на сражениях против

других игроков. Конечно, Арку не раз доводилось сталкиваться в бою с другими игроками, но обычно их было максимум двое-трое. Помимо этого, теперь он сражался в одиночку – разумеется, не учитывая фамильяров. Да и Баксиль с Беляком, без того не очень эффективные в бою, сейчас и вовсе находились в критическом состоянии и не могли драться.

«Кажется, от Ракарда тоже толку в данной ситуации немного».

В состав банды входили лучники и маги. К сожалению, насмешка Ракарда действовала только на монстров, и он не мог выманивать игроков по одному. А когда он пытался атаковать целую группу, то его каждый раз встречал залп стрел и атакующих заклинаний.

«Догадался же Баксиль привести их сюда...»

У Арка не было шансов на победу на открытой местности. Это было бы возможно при поддержке 20-30 игроков, но для того, чтобы справиться с вражеским отрядом, состоящим из игроков разных классов, сил одного Арка было явно недостаточно.

«Попытаюсь извлечь выгоду из особенностей ландшафта».

Арк продолжал уклоняться от стрел, попутно стараясь наносить ответные удары атакующим его воинам. Он знал, что его окружали болота. Учитывая ядовитые топи и прогнившие деревья, передвижение по ним верхом было бы крайне опасным.

«Осталось лишь найти способ вырваться из окружения».

Воры зажимали Арка и Баксиля в кольцо, продолжая осыпать их атаками. Когда Арк попытался прорвать осаду, воры лишь отступили назад, не нарушив строя. Они и правда умели работать в команде.

«Но специально на такие случаи у меня кое-что припрятано в рукаве!»

- Ракард, Кровавая Линия!

Глаза Ракарда моментально покраснели, и из его рта забил мощный фонтан крови, поразивший лучников и магов. Поток, бивший на расстояние до 10 метров, окатил врагов с ног до головы. Ливень из проклятой крови вызвал у целей множество негативных эффектов. Но воры соблюдали дистанцию между собой, и потому в зону действия навыка попала лишь половина из них.

«Но этого вполне достаточно!»

- Фу, что это за?..

- Мое тело движется само по себе... Это Замешательство!

- Кажется, это проклятая магия. Снятие Проклятия!

Восемь воров, попавших под струю крови, начали полубессознательно шататься и бродить вокруг. Оставшиеся в ясном уме священники быстро прочли заклинание, снявшее эффекты проклятия, но к тому времени строй бандитов уже полностью нарушился.

- О-о, моя кровь... Драгоценная кровь...

- Возвращайся домой и восстанавливай силы. Отмена призыва Ракарда! Баксиль, Беляк,

бежим!

Арк отправил продолжавшего рвать кровью Ракарда обратно и устремился в образовавшуюся брешь в оцеплении. Двое воинов попытались встать у него на пути, но слишком поздно – Арка уже было не остановить.

- Адол! – он скомбинировал Прыжок и Темный Клинок и, помчавшись вперед, как стрела, с лету протаранил преградивших ему дорогу воинов.

Те при столкновении получили колоссальный урон, и их отбросило на пару метров. Тем временем Баксиль и Беляк забежали вперед и скрылись в болотных зарослях. Беляк, вошедший в состав группы лишь месяц назад, уже привык к подобным ситуациям. Пользуясь Прыжком, он полностью скрылся из поля зрения воров.

- Проклятье, они сейчас сбегут!

- Эй, что за... Это болота?

В отличие от Беляка, вору не могли быстро перемещаться в подобных условиях. К тому же, для них передвижение в вязкой жиже было связано с риском утонуть.

- Хорошо, Баксиль, продолжайте бежать через болота.

- А как же ты?

- Я еще немного пообщаюсь с нашими новыми друзьями, – Арк обернулся к бандитам с широкой улыбкой.

Дождавшись, пока вору не спешили, он отошел чуть в сторону, и привлек к себе толпу Плесневых Зомби, бродившую неподалеку.

- ...Так просто это им с рук не сойдет!

- Эй, вон он! Он заодно с этой свиньей!

- Черт, это болото совершенно непроходимо...

- Стрелы. Утыкайте его стрелами, как ежа!

Вору начали выпускать в него град стрел. Но Арк с легкостью уклонялся от них с помощью Темного Танца, попутно продолжая атаковать зомби. Он полностью сконцентрировался на маневрах, и через какое-то время перед ним возникло сообщение:

Темный Танец завершен на 70% – активирована Чешуя Тьмы.

Чешуя Тьмы автоматически активировалась при приближении Темного Танца к концу. Навык стоил 500 маны, но оказываемый им эффект стоил того. В итоге, удар на 200-300 урона наносил Арку всего 120-180 повреждений. Его защита повышалась на 30%, но фактическое снижение урона доходило до 40%, так как дополнительный урон наносился только в тех случаях, если показатель атаки врага превышал показатель защиты Арка. К тому же, некоторые из попадавших в него стрел отражались обратно в лучников. Это значительно снизило их интенсивность стрельбы.

«Навыки второго класса – это действительно что-то».

[глава подготовлена для сайта darklate.ru]

Между тем, когда вора́м, наконец, удалось пробраться через болото, Арк уже успел довести четырех зомби до критического состояния.

– О, вы как раз вовремя! Ответный Удар! – Арк мощным ударом отправил в полет зомби, у которого оставалось менее 2% здоровья.

Благодаря удачно выбранной траектории, тот приземлился среди бандитов и взорвался, образовав облако белой пыли. «Рассеивание спор» было предсмертной атакой Плесневых Зомби. Воины, попавшие под эффект этих спор, помутившимся взглядом оглядывались по сторонам.

– К-куда он делся?

– А, вот ты где! Получай!

Воины, продолжая дико вращать глазами, начали нападать друг на друга. Вдыхаемые ими споры вызывали галлюцинации, приводившие к тому, что в сообщниках им мерещился Арк.

– Снова проклятая магия! Снятие Проклятия!

Священники вновь прочли восстановительное заклинание, но, разумеется, оно не оказало ни малейшего влияния на эффект спор, не имеющий ничего общего с проклятой магией.

– Какого рожна вы творите? Остановитесь немедленно!

Услышав голос одного из союзников, оставшихся на другой стороне болота, воины перестали драться между собой и отступили. Они все еще находились под влиянием галлюцинаций, поэтому не могли визуально отличить своих от чужих, но при этом различали друг друга по голосам. Однако Арк только начинал развлекаться с ними.

– Хмм, им повезло, что споры в этот раз оказались белого цвета. Что ж, продолжим! Ответный Удар! Ответный Удар! Ответный Удар! – Арк продолжил бомбардировку нежитью.

Плесневые Зомби, доведенные до критической отметки, погибали от удара о землю и взрывались разноцветными облаками спор. Белые споры были слабейшими по эффекту и вызывали галлюцинации, в то время как зеленые сковывали движения воров, вызывая онемение. Но затем один из мертвецов выпустил из себя наиболее опасные пурпурные споры, превращавшие людей в точно таких же Плесневых Зомби! Тела четверых воров начали разлагаться прямо на глазах.

– О господи, что это? Бежим, бежим! – воров, впад в панику от методов ведения боя Арка, обратились в бегство.

В этот момент его глаза засияли, и он пустился за ними вдогонку. Он ждал этого момента, так как не сомневался, что с помощью Плесневых Зомби сможет одолеть группу бандитов. Но его мотивы не ограничивались сведением личных счетов.

«Хаоситы!» – Арк узнавал их по красным именам.

К тому же, это были бандиты, и потому среди них не могло не оказаться хаотических

персонажей. Не все из них являлись таковыми – среди них встречались и обычные, серые имена. Дело в том, что совершать убийства других игроков – а точнее, наносить фатальный удар – без какого-либо риска для себя могли только хаотические персонажи. Потому их зачастую брали в группы игроки, сами не желающие становиться хаоситами, что неизбежно происходило при убийстве других игроков. Таким образом, в группировке бандитов из 100 человек хаотическими являлись от силы 10.

Однако банда, с которой столкнулся Арк, отличалась от всех остальных. К характеристикам хаотических персонажей применялись существенные штрафы, увеличивавшиеся по мере повышения уровня игроком. Потому они зачастую являлись слабейшими участниками группы. Но в данном конкретном случае хаотический игрок по имени Чипхитэ не только являлся полноправным членом группы, но и ее лидером.

Но стоит ли упоминать, что Арка волновала только 10% вероятность сброса снаряжения при смерти хаотического персонажа? Для него такие игроки виделись как ходячие мешки с добычей, а эта группа практически целиком и полностью состояла из ПК-шеров, которые оказались самыми высокоуровневыми из всех ранее встреченных им хаоситов. Наименее ценная выпавшая из них вещь будет обладать как минимум магическими или редкими свойствами! Арк сбил с ног одного из отступавших Мечом-Пилой.

- А-а, Чипхитэ-хенним, помоги!

- Чипхитэ, мне очень жаль, но сегодня вам всем придется умереть.

- Что ты сказал? Чертов ублюдок!.. — его лицо побагровело в ответ на слова Арка, и он с силой взмахнул мечом.

Но, как и в случае с его поделчиками, его уровень составлял всего 300. Это значило, что он более-менее сносно сражался бок о бок с ними, но был довольно слаб в бою 1 на 1. Мало того, он все еще находился под эффектом онемения, причиненным зелеными спорами. Воспользовавшись этим, Арк обрушил на него град выпадов мечом и ударов ногами. Спустя минуту Чипхитэ в буквальном смысле упал лицом в грязь. При этом раздался звонкий звук, и с его головы соскользнул шлем.

«Ха-ха, один есть!» - удовлетворенно рассмеялся Арк, подобрав выпавший предмет.

В этот момент до него донеслись выкрики из-за пределов болота.

- Вон туда!

«А? Подкрепления? Да сколько их здесь?» - Арк повернулся на шум, и его лицо помрачнело.

В его направлении неслась толпа воинов на лошадях, поднимавших за собой густое облако пыли. Арк не сомневался, что это подчиненные только что повергнутого им главаря. На вид группа состояла из нескольких десятков человек.

«Хм, это очередные прихвостни Чипхитэ? В таком случае, среди них должно найтись еще несколько ПК-шеров? Но их слишком много. Впрочем, возможно, удастся заманить их в болота».

- Радун, превращайся в Радунму!

Ссак-ссак, ссак-ссак-ссак-ссак!

Радун обратился в гигантскую ящерицу, и Арк ловко запрыгнул ему на спину. На равнине Радун мог набирать скорость, сравнимую со скоростью лошади. Но в данном случае условия ландшафта давали ему преимущество. Лошади с трудом пробирались через ядовитые топи, в то время как Радун, будучи змеей, обладал иммунитетом к яду и чувствовал себя в болоте, как рыба в воде. Арк намеревался продолжить сражение с ворами в глубине болота, зная, что в случае опасности он всегда сможет скрыться.

- Радун, вперед!

Питомец послушно помчался сквозь болото, резво перебирая своими короткими лапами.

<http://tl.rulate.ru/book/728/229460>