

Глава 4. Расскажи мне, Шино кун.

Как и полагается, в случаях привлечения на задание вольных авантюристов, на разведку отправили проверяющего. В его задачу входило выяснить, действительно ли задание было выполнено как подобает. После чего, проверяющий возвращается в гарнизон с докладом. Лишь после этого вольные авантюристы могут получить свою награду.

После выполненного задания авантюристы обычно отдыхают и расслабляются в безопасном от врагов городе. У Нензина с Муратаги было негласное правило. После выполнения задания с устранением монстров, они устраивали праздник живота и вместе отправлялись в один из лучших местных ресторанчиков. Ведь опасная работа искателя хорошо оплачивалась и Муратаги с Нензином привыкли жить на широкую ногу.

Но если задание, было связано с устранением существ разумных рас, то друзья после доклада, молча расходились в разные стороны и встречались только на следующий день в месте получения награды. Так произошло и в этот раз.

Муратаги и Нензин вернулись в гарнизон около трех часов дня. Они сообщили о выполненном задании и договорились с администратором квестов, что за наградой придут завтра. Затем, они покинули здание.

Муратаги отправился напрямик в ближайшую таверну, а Нензин беззаботно бродил по городу. Ему нравилось разгуливать в незнакомом городе без конкретной цели, просто шагать куда глаза глядят.

Вечером, каждый из них заселился в гостиницы на разных концах города. В беспечности городской суеты, они и не заметили за собой слежки. Не заметили герои и того, что в толпе, некто установил на них метку, которая позволяет отследить их местоположение.

...

"Людей с классом ниндзя, в этом мире не слишком жалуют. Их жизнь окутана тайной и простым обывателям остаётся только догадываться об истинном лице шиноби. Одни считают нас странными затворниками или извращенцами, которые прячутся под кроватью своей жертвы. Другие думают, что ниндзя получают очки опыта, когда подглядывают за нормальными людьми. Людишки так наивны.

Но всем известен уникальный навык ниндзя — оценка. Оценка — очень редкий навык этого мира, и встречается только у нескольких классов. Что делает оценка? Позволяет увидеть список способностей авантюриста. Узнать его пассивные и активируемые заклинания.

Конечно, описание не будет полным. Например, оценка не может показать сколько маны требуется на заклинание или показать силу заклинания. Но позволяет увидеть краткое описание всех способностей, а это даёт ощутимое преимущество в бою.

Таким образом, этот навык является очень эффективным стратегическим приёмом в сражении между искателями.

Что на счёт монстров? На них оценка работает точно так же. Такой человек как я, является

идеальным разведчиком и незаменимым в армейских рядах. Поэтому, несмотря на всеобщее презрение, я выбрал этот класс в надежде на карьерный рост.

И в целом, я не жалуюсь. Моё развитие продвигается идеально. Вот только это впервые, когда мне приходится провисеть, цепляясь за потолок целый час! Нет ну серьёзно. Что не так с этим молодым искателем?

Чтобы произвести оценку, мне нужно видеть неприкрытую часть тела существа в течение десять секунд.

Подойдёт лицо, или волосы. Хоть ноготь. Всё что угодно не прикрытое одеждой. Но этот парень отбрасывает одеяло на пять секунд, что-то бормочет и вновь закутывается с головой. Как будто специально издевается! Был рекорд 6 секунд действия оценки. Но от этого никакого толку. Нужно ровно десять секунд для успешного завершения. И что мне делать? Поднять одеяло? Парень молодо выглядит. Это вообще законно? Чёрт. Нет, так нельзя!

Я ведь супер бесшумный Шино. Я настолько хорош в своём деле, что в этом мире мало кто подозревает о моём существовании. Я не могу так облажаться. Если меня заметят, то это станет огромным тёмным пятном в моём идеальном портфолио. Но сколько можно? Скинь уже своё одеяло! Разве нормальные люди спят так активно меняя позы!?

Я уже провёл оценку того рыжебородого мужчины средних лет, и его характеристики выглядят впечатляюще. От таких способностей я пришёл в волнение и даже немного возбудился.

Я потратил на его оценку всего минуту, и всё оставшееся время провисел над кроватью этого мальчика...

Эй, он что на меня смотрит? Он проснулся? Стоп. Почему он на меня пялится? Невозможно. Я использую невидимость. Это способность моего класса. Если включить эту способность и не двигаться, то я становлюсь невидимым. Но какого хрена этот малой смотрит на потолок не моргая? Он спит? Лунатит? Видит меня? Нет, нет, нет. Невозможно. Чёрт, рука затекла и не пошевелиться...

Наконец-то он вновь закутался в одеяло. Благодаря его странному поведению, я успешно провёл оценку. Отлично. Время убираться отсюда. Опять смотрит! Да что с ним не так? Он смотрит прямо на меня. Нет же. Просто в потолок. Это точно совпадение. Интересно, он всегда во сне так делает? Если да, то всё в порядке. Но почему мне так не по себе? Как будто в логове кровавого богомола. Страшное давление.

Опять закутался. Наконец-то я могу медленно выбраться через открытое окно. Ещё одно идеальное подглядывание в моём послужном списке. Я великий карьерист Шино. И я спешу с очень интересными известиями, дождитесь меня господин Барамир".

На следующее утро.

Гарнизон Даримора. Кабинет командира.

Двое солдат с листами в руках стояли напротив широкого письменного стола.

-Спешу доложить, что нам поступил запрос на максимально возможное подкрепление. Запрос поступил из гарнизона города Греинард. Солдаты проводили разведку в окрестных лугах. То, что они обнаружили, посеяло панику во всём городе. Они нашли огромную подземную колонию лохматых муравьёв в пятидесяти километрах от города. Муравейнику сразу же был присвоен высший уровень опасности.

-Н-н-да. Это и вправду проблема. Эти муравьи очень сильные твари с высоким уровнем интеллекта. Один лохматый муравей, по силе превосходит среднестатистического солдата гарнизона. А тут целая колония. К тому же этот вид появился здесь совсем недавно, поэтому, мы мало что о них знаем. В сообщении указана численность колонии? - Машинально почёсывая усы, произнёс Барамир.

-Никак нет, командир. Сказано, что последняя группа солдат, которую отправили на разведку, не вернулась. Есть информация лишь о размерах подземной колонии. Её протяжённость оценивают в пять километров подземных туннелей. Есть подозрения, что насекомые готовятся к набегу. Если это произойдёт, то все окрестные деревни будут уничтожены. Выживут только жители города.

В сообщении сказано, что местные деревенские жители, очень горды и упрямы. Они проигнорировали призыв к эвакуации и отказались от временного статуса беженцев в городе. Сказали, что собственными силами могут защитить свой дом. Но они не понимают насколько сильны и непредсказуемы эти муравьи.

-Греинард, город на территории семьи Клаус. И это наш дружественный город. Даже если насекомые нападут на прилежащие городу территорию всей колонией, мне придётся отправиться во главе группы, пусть даже это и обречёт меня и моих людей на смерть. Это наш долг, защищать граждан, которые исправно трудятся и платят налоги! Поэтому, напишите ответ командиру гарнизона Греинарда. Сообщите ему что я соберу всех, кого смогу и сам встану во главе отряда. Мы явимся так быстро, как только сможем, чтобы помочь с обороной! - Уверенным тоном произнёс Барамир.

-Господин Барамир, боюсь что Греинард не намерен защищаться. В сообщении говорится, что они хотят проникнуть в подземную колонию и уничтожить всех лохматых муравьёв вместе с королевой.

-Невозможно. Это просто самоубийство!

-Командующий гарнизона Греинарда, господин Парон, считает, что эта колония крайне опасна для путешественников и торговых повозок и от них необходимо немедленно избавиться, пока они не размножились. Он даже разослал письма во все ближайшие гильдии и назначил большую награду за содействие. Есть сведения, что лидеры семьи Клаус тоже собираются принять участие в зачистке муравейника.

-Даже лидеры благородной семьи и гильдии из других городов придут? В таком случае, у нас есть шанс победить без значительных потерь. И всё же, атаковать вид муравьёв о котором нам ничего неизвестно... Я бы хотел уберечь своих людей от этой авантюры.

Барамир задумался. После недолгого раздумья он отдал приказ собрать всех самых сильных солдат в походный отряд. Пока звучал сигнал тревоги, и по гарнизону как заведённые бегали

командиры отделений. Двое докладчиков покинули кабинет.

Разгребая завал из свитков на своём столе, Барамир нахмурился и вновь погрузился в раздумья.

"Хоть я и не намерен жертвовать своими людьми, но сам, я бы с радостью отправился на передовую в свой последний поход. Погибнуть в сражении с королевой муравьёв, самоотверженно защищая народ королевства, это мечта любого истинного воина! Для бывалого вояки чей возраст перевалил за пятьдесят, подобная смерть принесёт немало славы.

К сожалению, мир так устроен, что выдающихся воинов больше всего начинают прославлять именно после смерти. Писатели слагают о них легенды, а барды сочиняют песни о подвигах этих героев.

Запомниться в веках. О чём ещё может желать постаревший авантюрист вроде меня? Да уж, угораздило же меня согласиться стать командиром гарнизона.

Главная проблема этой должности в том, что находясь на ней, совершенно невозможно умереть! Конечно, сидя в кабинете, запросто можно утонуть в горах бумаг, но вряд ли это убьёт меня...

Точно. Полагаю, королева лохматых муравьёв достаточно сильна, чтобы прикончить меня! Но как насчёт моих солдат? Они ведь обязательно попытаются спасти мне жизнь. Что же делать, подговорить их? Нет. Это будет больше похоже на самоубийство. Что-то я не припомню ни одного доблестного воина-суицидника, чьё имя бы прославилось в веках. Нет, таких точно не было. Всё должно произойти более естественно..."

-Командир! - Чей-то голос прервал раздумья Барамира.

-А, это ты Шино кун. Напугал меня, негодник. Опять использовал невидимость, чтобы подслушать секретный разговор?

-Прошу прощения, постараюсь появляться из невидимости более плавно и не пугать вас впредь. Надеюсь, этого не будет указано в моём рекомендательном письме при переходе на новую работу.

-Хорошо, хорошо. Скажи, ты выполнил мою просьбу?

-Конечно. Я провёл оценку способностей тех двух искателей.

-Сейчас у меня мало времени, как ты слышал, мы собираемся выступить в поход по зачистке муравейника. Но думаю, я успею тебя выслушать. Расскажи мне, Шино кун, что тебе удалось узнать об этих вольных авантюристах?

-Когда я взглянул, то не поверил своим глазам. Поэтому, вам лучше самому всё увидеть. Я переписал всё на бумагу.

С этими словами, он положил на стол начальнику два листа пергаментной бумаги.

Муратаги. Воин-плут. 19 уровень.

1. Установка ловушек: Электрическая ловушка. Отравляющая ловушка. Капкан.
2. Превосходство плута:(Пассивная) Даёт возможность в любой момент отключать и включать все ловушки, установленные в радиусе 100 метров.
3. Кража: Позволяет похищать предметы из рюкзака на расстоянии. Также позволяет похищать одежду и оружие, напрямую с противника. Успех кражи зависит как от уровня способности, так и от разницы уровней цели и пользователя.
4. Открытие замков: Позволяет открывать сундуки, двери, сейфы.
5. Серия рубящих: Наносит пять сильных ударов мечом по нескольким противникам.
6. Серийное убийство: Наносит серию критических ударов по рядом стоящим противникам. Максимальное число ударов 3. Каждый удар критический. Для применения требуется одноручный меч или кинжал.
7. Разящий сокол: Наносит сильный рубящий удар по одному врагу.
8. Дымовая завеса: Создаёт облако дыма диаметром 12 метров. Продолжительность 5 секунд.(при безветренной погоде). Снижает видимость врагов до 1 метра.
9. Глаза змеи: (Пассивная) Позволяет видеть силуэты живых существ как при сниженной видимости, так и в полной темноте.
10. Звериное чутьё: (Пассивная). Предупреждает персонажа за секунду до попадания в него внезапной атаки. Прим. Внезапная атака — нанесение урона противником, который находится вне зоны видимости и не был замечен ранее.
(Предупреждение срабатывает при соблюдении обоих условий).
11. Гибкость: (Пассивная) Даёт шанс уклониться от физических атак.
12. Метание ножей: Наносит урон метательным оружием на небольшом расстоянии. Для применения необходимо иметь: дротик|| метательный кинжал || сюрикен.
13. Тёмная кухня: При наличии рецепта, позволяет создавать: яд || снотворное || меняющее сознание вещество. Требование: наличие необходимых частей растений или животных.
14. Травник: (Пассивная). Подсвечивает полезные растения, предоставляет информацию об их свойствах.
15. Душа воина: (Пассивная). Увеличивает силу атаки, скорость атаки, скорость передвижения, броню, здоровье, выносливость.
16. Язык без костей: (Пассивная) Наделяет персонажа красноречием, искусством обмана.
17. Харизма: (Пассивная). Позволяет персонажу влиять на других существ. Склонять их на

свою сторону запугивая или внушая доверие.

18. Бонус расы "Человек": Повышенная выносливость. (Пассивная). Увеличивается с каждым новым уровнем.

Нензин. Волшебник. Плазменная магия. 12 уровень.

1. Вечный огонь: Факел для освещения в темноте.
2. Плазменный заряд: Базовая атака сгустком плазмы.
3. Термальный предел: Создаёт кольцо из близко расположенных цилиндров. Кольцо диаметром в 10 метров и высотой 3 метра вокруг заклинателя. Если враг касается одного из цилиндров, то получает большой урон и штраф к сопротивляемости плазменной магии 30 процентов. Потребляет ману во время использования, вызванный круг не движется вместе с заклинателем и после включения остаётся на месте призыва.
4. Парад светлячков: Магия массового поражения. Создаёт сотню светящихся шаров. Устремляясь в одном направлении, они бьют по большой площади.
5. Место в аду: Создаёт мощную плазменную дугу, которая бьёт по одному врагу, потоком плазмы в течение 3 секунд и наносит огромный урон.
6. Проблемный возраст: Покрывает руку персонажа пламенем. При контакте с врагом, пламя наносит урон. Потребляет ману во время использования.
7. Усиление магии: (Пассивная). Увеличивает силу магии.
8. Запас маны: (Пассивная). Увеличивает максимальный запас маны.
9. Бонус расы "Гибрид": Повышенная сила и ловкость (Пассивная). Увеличивается с каждым новым уровнем.
10. #Error 520#.

Барамир нахмурил бровь.

-Я конечно догадывался, что эти авантюристы что-то скрывают. Но то, что мы видим...

-Да, это былинная способность, которая не поддаётся оценке. Это "Error 520".

-Но откуда у этого мальчика сила богов?

-Понятия не имею. А ещё его раса - гибрид. Но как ни посмотри, на вид он обычный человек.

-И в правду. Тем не менее. По сравнению с бонусом однорасовых, он, как и все гибриды, появившиеся на свет от родителей с разными расами, имеет сразу два бонуса к

характеристикам. Несмотря на непринятие гибридов обществом, они имеют двойной бонус расы, что заставляет окружающих уважать их силу.

-Верно, но этот парень не похож на гибрида, больше на обычного человека-подростка. Интересно, кем же были его родители? - Задумчиво произнёс Шино.

-Теперь понятно, почему они путешествуют вместе, несмотря на разницу в уровнях. Вероятно, они примерно равны по силе.

-Конечно, сбалансированные способности воина впечатляют, но...

-error 520.

-error 520.

-Это первый раз, когда я увидел эту способность собственными глазами. У вас невероятно острое чутьё на странных людей, шеф.

- Нет. Это скорее случайность. Я и представить не мог, что мы обнаружим такое. Я бы хотел тебя кое о чём попросить, Шино кун. Можешь ли ты начиная с сегодняшнего дня приступить к выполнению задания уровня сложности SSS?

- Задание, которое настолько сложное, что его выполнение ложится на плечи детей, внуков и даже правнуков авантюриста?

- Не выдумывай, это просто слежка. А высший уровень опасности я присвоил из-за способности Нензина. В общем, тебе придётся отправиться за этими авантюристами. И не спуская с них глаз, производить доклады именным письмом, которое должно быть доставлено лично мне в руки. Пока оставим всё это в тайне. Я бы хотел побольше узнать об этих двоих.

-Можете на меня положиться, шеф. Если это поспособствует моему карьерному росту, то сложность SSS меня не остановит.

-Расчитываю на тебя, Шино кун.

...

В три часа по полудню того же дня.

-Привет, Таги.

-Здорово. Ну что, ты готов?

-А ты?

-Я был готов к лёгким денежкам сразу после принятия этого задания.

-Тогда идём?

-Ага. Вперёд, за наградой!

Двое авантюристов вошли в здание гарнизона. Они быстрым шагом добрались до стойки администратора квестов.

Мягкий женский голос отсчитывал заслуженную награду.

-Одна золотая и пять серебряных монет от гарнизона городской стражи.

-И-и-и... Шесть золотых монет от старейшины деревни.

У героев, округлились и заблестели глаза.

-Ещё, они с внучкой просили передать вам слова благо...

-К чёрту слова благодарности, давайте наши семь золотых и пять серебряных монет! Нензин, мы наконец-то при деньгах. Понимаешь?

-Ага, наши старания вознаграждены. Не зря мы приняли этот шаблонный квест. Геройское чутьё нас не подвело!

-Что ещё за чутьё такое?

Девушка с недоумевающим лицом протянула монеты.

-Спасибо, милашка.

-Спасибо, тётяшка.

-Милашка? Тётяшка? Вообще-то, я такой же солдат гарнизона, имейте совесть! Эй, вы что уходите? Нельзя так разговаривать с солдатом армии! Да послушайте же...

На выходе из здания гарнизона.

-Сегодня здесь довольно тихо. - Осмотревшись по сторонам, произнёс воин-плут.

-Верно. Интересно, куда подевались все солдаты?

-Наверное ушли развлекаться в город. Нам тоже не следует отставать, дружище.

-Защитники Даримора такие беспечные.

-Хахаха.

-Ахаха.

-Таги, ты ведь понимаешь, на что мы потратим деньги в первую очередь?

-На фрикасе из мраморного кролика?

-Нет же.

-На бухло и элитных кошководочек?

-Нет же. И вообще, я несовершеннолетний!

-Хм. Дай подумать...

Нензин надул щёки, что сделало его лицо довольно милым.

-Да помню я. Дурацкая змея-компаньён.

-И никакая она не дурацкая. Змея-помощник - это наш необходимый шаг, в сторону становления порядочными искателями. А там и до героев недалеко.

-Ну, в целом, мне самому надоело пешком странствовать. А платить каждый раз за повозку, слишком накладно. Так что, я не против. Вчера в таверне, я разузнал о местных торговцах змеями. Так что, можно отправляться прямиком за покупкой.

-Серьёзно? Круто, Таги. А я то думал, что ты только развлекаться в городе и умеешь. Я так счастлив, что мы товарищи! Прости, что всё это время в тебе ошибался.

-Да забей, сопляк. Вперёд, за ездовой змеей!

-За новым товарищем!

<http://tl.rulate.ru/book/73881/2041406>