

Три фигуры, закутанные в черные мантии, вошли в длинный коридор, единственным источником света которого были тускло светящиеся магические кристаллы, расположенные через равные промежутки вдоль стен. Обе стороны коридора были усеяны тяжелыми деревянными дверями, обитыми металлическими листами, покрытыми светящимися рунами. Единственным отверстием в дверях были маленькие зарешеченные окошки в их верхней половине.

"Они должны быть в камерах в самом конце."

Все трое посмотрели друг на друга и шагнули вперед, быстро и бесшумно передвигаясь по длинному коридору.

"Бах!" все три фигуры слегка подпрыгнули, когда раздался громкий хлопок по дверям прямо рядом с ними. "Я знаю, что вы не охранники. Освободите меня, и я щедро вас вознагражу!"

Фигура с копьем махнула своим товарищам, и все трое продолжили идти вперед, не обращая внимания на громкий голос.

"Освободите меня, и я дам вам серебра больше, чем вы сможете сосчитать. *Бах*" заключенный продолжал стучать и кричать.

Громкий шум вскоре разбудил еще больше обитателей тюрьмы, и множество громких ударов и криков наполнили коридор.

"Освободите меня!"

"Я невиновен!"

"Отпустите меня, или я убью вас и съем ваше лицо!"

Гном ударил топором по одной из дверей, "Эти идиоты таким шумом поднимут на ноги всю стражу; нам нужно поторопиться."

Все трое прекратили красться и вместо этого побежали по коридору, наполненному грохотом.

Вскоре они добрались до последних нескольких камер, "Это камеры, упомянутые на форуме. Я надеюсь, что они в Сети. Я не хочу делать это просто так!"

Из-за одной из дверей донесся знакомый голос, "Черт, конечно мы в сети. Вы упомянули об этой спасательной операции на форуме."

Буба тут же вставил один из ключей в замочную скважину и попытался повернуть его. Ничего не произошло. Он быстро вставил другой ключ и повернул его, раздался тихий щелчок механического замка, после чего двери со скрежетом открылись.

Три игрока сразу же вышли из игры. У них не было оружия, только одежда. Буба не стал их дожидаться и вместо этого побежал к другим дверям, быстро открывая их одну за другой.

Все больше и больше игроков продолжали выходить, пока их число не достигло двадцати трех.

Один из них с броской панковской прической вышел вперед и пожал руку всем трем фигурам в мантиях, "Вы определенно не торопились."

Один игрок в красной мантии мага, с красными волосами и красными глазами побежал к выходу. Над его головой горело имя: "ПироФаерФлейм".

"Завязывайте уже. Нам нужно бежать. Приберегите свою вежливость до того момента, как мы доберемся до безопасного места."

Группа игроков посмотрела на пиромана и быстро побежала за ним, как стадо диких коров.

Внезапно, когда они дошли до выхода, игрок в красном резко остановился, "Черт!"

Когда остальные игроки добрались до входа, они быстро заметили, в чем дело. На площади стояла большая группа солдат. Их оружие было направлено на игроков, а лунный свет отражался от их блестящих шлемов.

Солдат в шлеме, украшенном перьями, вышел вперед с ухмылкой на лице, "Мы знаем, что природа вашего вида - причинять неприятности. Барон уже ожидал, что кто-то из вас попытается освободить своих соотечественников. Это была ловушка, и вы попались в нее как идиоты."

Из толпы игроков вышла фигура в черной мантии с магическим посохом в руке. Она указала своим посохом на небо, улыбаясь под своей маской.

"Что ты делаешь?" капитан солдат выглядел смущенным и неуверенным, что делать. Обычно, если бы она была обычным смертным существом, он угрожал бы ей смертью, чтобы заставить ее остановиться. Однако он понятия не имел, как угрожать кому-то бессмертному.

Оранжевая вспышка вырвалась из кончика посоха и улетела в небо, оставляя за собой шлейф разноцветных искр. Он быстро достиг неба и взорвался большим красочным фейерверком, сопровождаемым короткой вспышкой света. Глаза всех солдат и игроков сосредоточились на нем, глядя прямо вверх.

"Вероятно, это был какой-то сигнал; быстро оцепите периметр!" крикнул капитан, и часть солдат быстро повернулась назад, оглядываясь и ожидая засады. Беспокойство было видно на их лицах, когда они представляли себе рой бессмертных, несущихся на них со всех сторон с кровожадным выражением на лицах. Страх продолжал только расти, заставляя некоторых солдат дрожать, создавая звенящий звук в тихом тюремном дворе.

Тихая атмосфера разлетелась вдребезги, когда холодный и глубокий голос с темного неба послал сильные вибрации по воздуху "Смертные, освободите тех, кто заступился за меня и моих приспешников, или я превращу вас в пепел!"

POV Везувий:

Дракон продолжал парить высоко над тюрьмой, скрываясь в ночном небе, хлопая крыльями, чтобы удержаться в воздухе. Он продолжал смотреть на солдат сверху вниз, подавляя отвращение к своим врагам.

"Сожгите их! Сожгите их! Превратите их в пепел! ХА-ХА-ХА!" С земли донесся громкий крик одного человека. Везувий быстро нашел его источник. Это было легко, так как все внизу, на земле, смотрели на него. Это был игрок в красной мантии и с такими же красными волосами.

"Черт, его даже не было на площади во время драки... Вероятно, он какой-нибудь маньяк, которого арестовывали раньше." Игроки быстро отделились от фрика в красном.

LOMM была суперэластичной игрой, которая привлекала игроков с несколько сомнительными увлечениями, поскольку игровая среда позволяла им в полной мере проявлять свое неприемлемое поведение.

Пока игрок продолжал кричать, что-то пробудилось в его драконьем сердце.

<http://tl.rulate.ru/book/76970/2339885>