

Глава 3. Седьмая Кость.

Незадолго до того, как Люселла проснулась в гнезде дракона.

В городе, который располагался вблизи горы Кугусе, Кугутфульме.

Там, в арендованной комнате на втором этаже, которую группа "Седьмая Кость" использовала в качестве базы для своих операций.

– Черт! В конце концов, мы потеряли лучшее сокровище.

Гемел с сожалением смотрел на лежащий перед ним мешочек с золотыми монетами.

Эта сумма была большой. Однако, если бы все пошло по плану, этот мешочек был бы в четыре раза больше.

– Не будь таким. Разве мы не получили кучу драгоценных трав?

– Да, драконья гора оправдывает свое название.

В отличие от Гемеля, который сокрушался, что позволил рыбке ускользнуть, остальные члены группы улыбались.

Кугутфульм был ближайшим городом к горе Кугусе.

Он процветал благодаря реке, текущей с горы, и сельскому хозяйству, а также был известным курортом с горячими источниками.

Однако сама гора Кугусе в основном оставалась нетронутой. Искатели приключений обычно бросались в каждую пещеру и руины, которые находили, но отделение Гильдии Авантюристов этого города запретило вход на гору.

Первая причина была проста - гора Кугусе была слишком опасна из-за обитавшего там красного дракона и кишаших монстров, которые "мутировали" в более сильных существ.

Другая причина заключалась в том, что королевство на северной стороне горы, Малтгарц, и королевство на южной стороне, Сетулев, претендовали на право владения горой Кугусе, поэтому Гильдии Авантюристов, которая придерживалась принципа не вмешиваться в политику, было трудно решиться вступить на гору, принадлежащую обоим королевствам. Однако некоторые проблемы, возникшие в результате этого противостояния, были просто отложены, поскольку оба королевства наложили запрет на вход на гору.

В любом случае, запретная опасная зона могла быть и сокровищницей ресурсов.

Браконьеры, ослепленные деньгами, иногда проникали туда и часто заканчивали жизнь своей смертью.

"Седьмая Кость" была одним из счастливых случаев. Они вошли с пятью людьми, а вышли с четверьмя, и получили огромную прибыль за счет ресурсов, которые они принесли обратно.

Они были довольно бесчестной компанией и часто зарабатывали деньги нечестным путем.

Они хорошо знали, как превратить ценности в деньги таким образом, чтобы их нельзя было отследить, когда они не хотели раскрывать их происхождение.

Этот мешочек с монетами стал результатом этого.

– Получить столько денег за счет одного разнорабочего - неплохая сделка, как по мне.

– Да, это.....

Пока члены группы говорили с улыбками, громила Гемел тоже ехидно улыбнулся.

Но затем он внезапно стал серьезным.

– Эй, как зовут того парня?

– А?

– Да ладно, даже если он был невежественным паразитом, неужели ты забыл его...

Затем наступила тишина.

В "Седьмой Кости" работал разнорабочий.

Разнорабочий для компаний авантюристов был довольно редкой должностью. Но "он" всегда ходил и просил разные команды нанять его в качестве такового.

Гемел нанял его просто потому, что ему нужен был кто-то для уборки дома, который они снимали в качестве базы.

"Он" работал хорошо.

Учитывая, что парень называл себя разнорабочим, он не только выполнял работу по дому, но и занимался делами в Гильдии Авантюристов.

Поэтому Гемел платил ему зарплату, подходящую для разнорабочего.

Но ему надоело то, что "он" начал вмешиваться в их работу авантюристов. Он постоянно говорил что-то вроде "это опасно" или "не делай этого", просил забыть об идеях зарабатывания денег, а вместо этого приносил надоедливую работу, от которой Гемелю приходилось отказываться. "Он" даже изучал монстров, с которыми им предстояло столкнуться во время заданий, и даже с гордостью болтал о знаниях, которые в реальных сражениях не имели никакого смысла, отчего Гемелю хотелось заткнуть его ударом кулака.

У "него" не было таланта к сражениям, даже к магии.

Но Гемел считал, что "он" был убежден, что приключения с первоклассными авантюристами (к которым Гемел причислял и себя) превратили "его" в опытного искателя приключений. Поэтому Гемел прозвал "его" паразитом.

Такой паразит, как "он", в итоге добровольно пошел с ними на гору Кугусе и, в конце концов, стал козлом отпущения.

Гемел считал, что "он" должен был быть удовлетворен, совершив в самом конце что-то авантюрное. Он считал "его" мусором, поэтому не особенно переживал из-за того, что убил

"его".

Но теперь он не мог вспомнить, как "его" зовут.

– А? Я не могу вспомнить.

– То же самое...

– А черт? Его звали явно.....xxx?

У них у всех были выражения людей во время утреннего похмелья.

Во время своих приключений они встречали много зловещих вещей, но эта была зловещей в другом смысле.

Если не брать в расчет процесс, "Седьмая Кость" провела с "ним" больше года. Как можно было забыть его имя?

– У нас ведь есть его карточка авантюриста, верно?

– О-о, да. На ней должно быть его имя...

Гемел достал серебряную пластину из рюкзака, оставленного в углу. Это была карточка авантюриста, которую выдавала Гильдия Авантюристов.

Она содержала имя владельца и числовые показатели, называемые "статами". Если бы вы нашли карточку авантюриста рядом со скелетом во время своих приключений, то смогли бы определить, кто это был.

У искателей приключений было такое понятие, как статы.

Это было числовое представление индивидуальных способностей человека, и оно было основано на технике расчета способностей, воспроизведенной с помощью реликвии, которую древняя процветающая цивилизация якобы использовала в какой-то игре.

В карты авантюристов, которые выдавала Гильдия авантюристов, эта технология была внедрена в определенный момент, и они автоматически отображали способности владельца в числовом виде.

Приняв эту систему статов, определенные аспекты способностей авантюристов были точно визуализированы, что делало невозможным лгать о своих навыках. Это служило фиксированным стандартом, как для клиентов, так и для руководства, а также позволяло авантюристам демонстрировать свои навыки.

Тем не менее, было также отмечено, что это заставляло людей высмеивать навыки, не представленные в цифрах...

На карточке одного из таких авантюристов теперь отображалось нечто очень странное.

=====

Имя: ■■■■■■

Уровень: 3

НР: 27/27

МР: 0/0

СТ: 0/60

Сила: 10

Магия: 0

Проворство: 11

Ловкость: 10

Выносливость: 11

Восстановление: 14

=====

"Его" имя было написано на нем символами, похожими на следы сажи.

Но теперь оно исчезло, как будто что-то закрасило его.

– Почему его НР все еще там? Разве он не должен быть равен 0, раз он умер?

– Подождите, скорее, его имя... разве это не странно? Что, черт возьми, происходит?

Все четверо заглянули в "его" карту авантюриста и затаили дыхание.

– Карта Авантюриста - это какая-то игрушка древних, верно? Бог знает, как эта штука на самом деле работает, так что, возможно, она сломалась в какой-то неожиданной ситуации...

– Она так просто не сломается.

Они хотели узнать "его" имя, но оно было замазано, но больше всего Гемеля беспокоила часть НР.

НР - это числовая форма жизненной силы человека. Она уменьшалась, если тело получало повреждения, а нулевое значение означало смерть.

Гемел, конечно, нанес "ему" смертельный удар. Он не нанес завершающего удара, чтобы сделать "его" более привлекательной приманкой, но, тем не менее, "он" был на пороге смерти. Он должен был умереть в таком состоянии.

– У этого ублюдка было при себе зелье восстановления?

– Что же нам делать?! Если этот ублюдок вернется живым, нам конец...!

– Успокойся, черт возьми! Вы забыли, где мы его оставили?

Крикнул Гемел, чтобы успокоить взволнованных членов группы.

– Даже если ему удалось выжить, он просто станет пищей монстра или дракона. Если он еще жив, то, скорее всего, где-то прячется, но, в конце концов, он просто умрет от голода. Мы

должны просто продолжать наблюдать за этим и ждать, пока он не достигнет нуля. Как только это произойдет, мы сможем, наконец поднять тост за полученную прибыль.

<http://tl.rulate.ru/book/91165/2932618>