Глава 29

-Черт, долбанный запрет! – выкрикнуло большинство членов гильдии «Отшельники», когда трансляцию уже прекратили.

Именно из-за этой трансляции, в которой отчетливо было показано лицо Драйкера, он стал известным и в тоже время желанным кусочком мяса для всех игроков. Многие хотели узнать место, где проводилась битва и, конечно же, некоторые особо влиятельные люди с мощными гильдиями за их спиной получили эти сведенья. Но Драйкер, будучи без сознания не знал обо всем этом.

С поля битвы его унесли жители, расположив в церкви. Обычно в церкви не предоставлялись комнаты для раненных, но тут - другой случай. Проснувшись в белоснежной комнате с перевязанной рукой и ногой, он первым делом попытался пошевелить ими. Все нормально, сорвав бинты, Драйкер встал с кровати и одетый в какую-то легкую одежду поспешил выйти из комнаты.

Но с грохотом упал, нога до невозможного болела, все же исцеление у местной жрицы, было не настолько сильным, чтобы она могла залечить все раны. Хотя возможно ей пришлось исцелять других перед ним, и из-за этого она уже была уставшей и не смогла восстановить его полностью.

В его правой руке до сих пор покоился меч с наручем, с которым он и отключился. Драйкер вернул его в начальную форму палки.

«В игре можно еще и потерять сознание?!…такого я не ожидал» - немного пошатываясь, подумал он, идя к двери.

Открыв дверь, в комнату ворвалось множество ярких лучей света, заставивших его зажмуриться и начать быстро моргать, чтобы привыкнуть к нему.

Опираясь на палку, Драйкер мог более-менее безболезненно передвигаться.

«Где это я?» - подумал он, увидев, что находиться в каком-то дворе, посреди которого был небольшой водопад.

-Вы уже проснулись, герой? – пока он оглядывался, вдруг раздался звук открывающейся соседней двери, и из него вышла та самая, единственная жрица деревни. Выглядела она мягко говоря сильно уставшей, но все же улыбнулась ему и взяв под руку повела на выход, чтобы рассказать об этом другим жителям.

«Все же я смог защитить их» - подумал он, и в который раз пришло оповещение от системы.

Этап 3 из 3

Защитить деревню от нашествия монстров.

Задача: получите награду

Сложность: -

Награда: 10 золотых, все вещи с убитых монстров и загадочная шкатулка.

«Ха-х третий этап состоит лишь из того, что нужно получить награду» - усмехнулся Драйкер, подумав об этом. Он согласился на любезную помощь жрицы, сил у него осталось не так много, но как только они вышли из церкви. Драйкер мягко отдернул свою руку, улыбнувшись жрице, та кивнула в ответ, говоря, что поняла его намеренья.

Поскольку он - герой, он должен был выглядеть, как герой, поэтому терпя жгучую боль, он начал твердо шагать на обеих ногах, направляясь к дому старейшины.

«Откуда здесь столько игроков и почему они все смотрят на меня?» - подумал Драйкер, оглядываясь по сторонам. Жители деревни чуть ли не кидались ему в ноги, благодарствуя за помощь в трудную минуту.

Множество игроков смотрели на него как кондоры, ждущие, когда их добыча ослабнет, чтобы напасть на нее.

-Вы проснулись достопочтенный герой! – громко крикнул старейшина, дабы привлечь всеобщее внимание. Жители и игроки сразу же окружили их.

-Я хотел бы вам вручить, эти скромные дары за наше спасение, достопочтенный герой – сказал старейшина и достал несколько мешков и шкатулку. Один маленький и в нем, скорее всего, лежат десять золотых, и еще четыре больших, в них наверняка полезные части с убитых монстров и наконец, обещанная загадочная шкатулка. От нее исходило белое свечение, похожее на то, исходившее от «Жабьего короля». Первым делом, попытавшись ее открыть, Драйкера ждало разочарование. У него был недостаточный уровень для того чтобы открыть ее! Ему нужен был 50 уровень! Что за невезение.

Разобравшись с остальным содержимым, которое Драйкер убрал в хранилище, открывшееся после достижения 30 уровня, который он получил после прошедшей битвы с ордой монстров.

Попрощавшись со старейшиной, Драйкер ушел к Берри домой. ЗА ним попятам следовало как минимум двадцать человек, и когда он зашел в дом, один из этой двадцатки спросил:

-И как долго еще продлиться запрет? – устав ходить за Драйкером, спросил молодой паренек, лет шестнадцати, своих коллег с такой же участью.

-Где-то часов двадцать осталось – сказал другой паренек примерное оставшееся время.

-Надо доложить боссу, что он здесь, возможно мы сможем мирно договориться, и даже может быть, наши ряды пополнит этот эльф – сказал глава этой группы, оставив остальных следить за домом и передвижением Драйкера, а сам отправился за главой гильдии.

Драйкер же вновь был опущен с неба на землю Берри и написав слова:

«Ты меня сильно выручила» – вернул оружие, сыгравшее огромную роль в битве.

-Не за что, сразу приступим к тестированию или как? Просто сверху есть люди, что пришли сюда с не очень дружелюбными намерениями к тебе, поэтому, чем раньше мы настроим пространственную кабинку, тем раньше ты сможешь покинуть эту деревню, а главное сделать это незаметно от них – сказала Берри и указала на ящик. – Там все твои вещи, надень их, так как я не знаю куда тебя, возможно, может занести, но по идее ты должен телепортироваться в другой конец лаборатории – сказала она, подготовив все для опыта.

Драйкер не стал возражать, так как было понятно, что если он попытается уйти из деревни, то за ним будет погоня и навряд-ли он сможет дойти до города в целости и сохранности. Быстро одевшись, он зашел в пространственную кабинку и стал ждать, когда Берри запустит механизм, надеясь на лучшее.

-3…2…1…пуск – сказала она и Драйкер исчез.

-Получилось? Драйкер? Оу, теперь у меня нет подопытного, надо было сначала на какой-нибудь мелкой живности проверять – вздохнув, сказала Берри, поняв, что кое-где намудрила. Координаты стояли неверные и неизвестно куда, сейчас его отправило, но она надеялась на лучшее.

В тоже время Драйкер.

«Какого черта?!!!!» - он убегал от огромного каменного голема, рядом с которым его перенесло. Вначале голем, показался ему простой каменной статуей, но прикоснувшись к ней, она зашевелилась и напала на него…

http://tl.rulate.ru/book/9320/191254