

Уже спустя пару минут передо мной возвышались колонны огромного полуразрушенного склепа – главного входа в гильдейскую базу.

Великая Гробница Назарик, так она называлась в прошлом, ещё будучи обычным подземельем мира Игдрассиль, с рекомендуемым уровнем в районе восьмидесятого. Задолго до того, как мне посчастливилось присоединиться к гильдии Аинз Оал Гоун, изначальный состав первым зачистил это подземелье и оборудовал здесь свою базу, естественно, увеличив её изначальную территорию и сильно расширив её вглубь.

Сейчас Назарик имел сразу десять подземных этажей, каждый из которых охраняли не только многочисленные ловушки и лабиринты для запутывания возможного противника, но и Стражи Этажей – НИПы (Не Игровые Персонажи) максимального, сотого уровня. Каждый из которых был серьёзной проблемой даже для большинства сильных игроков. Итак, о структуре:

Первый, второй, а также третий этаж: Катакомбы. Страж этажа: Шалтир Бладфоллен;

Четвёртый этаж: Подземное озеро. Страж этажа: Гаргантюа;

Пятый этаж: Ледник. Страж этажа: Коцит;

Шестой этаж: Джунгли. Стражи этажа: Аура Белла Фиора и Маре Белло Фиоре;

Седьмой этаж: Лава. Страж этажа: Демиург;

Восьмой этаж: Дикая местность: Страж этажа: Виктим;

Девятый этаж: Королевский люкс. Страж этажа: Отсутствует;

Десятый этаж: Тронный зал. Страж этажа: Альбедро;

Впрочем, меня самого все подробности обустройства подземных этажей пока особо не волновали. Мой уровень едва-едва перевалил за шестидесятый, а вот времени до предполагаемого закрытия Игдрассиля оставалось не так уж и много, согласно моим подсчётам, основанным на открытой статистике заходов в игру, окончательно опустеть этот мир должен года через два-три. Как следствие, всё своё свободное время мне необходимо было посвящать именно прокачке, благо разработчики постоянно добавляли что-то, что помогало новичкам быстрее подниматься по лестнице уровней и с относительной лёгкостью догонять старичков.

Например, буквально неделю назад мне наконец удалось распрощаться с силовым костюмом, что представлял из себя нечто вроде маленькой мехи, подозрительно похожей на красный евангелион одного очень депрессивного аниме. Этот костюм сейчас выдавался по достижению 35 уровня и позволял с комфортом чувствовать себя при прокачке примерно до 55–60 уровня.

Ладно, это всё дела прошедшего времени, что там по-нынешнему? Вступив на территорию гробницы Назарик и никого там не обнаружив, мне не оставалось ничего другого, как протянуть руку вперёд и открыть одну из множества игровых консолей.

[Список Гильдии Аинз Оал Гоун]

Игроков в сети: 2;

Игроков вне сети: 21;

Результат довольно предсказуем – со внутренним вздохом закрываю консоль. В последнее время количество людей в гильдии сильно уменьшилось, из изначального состава в сорок два, включая меня самого, человека, осталось лишь двадцать три. Да и то, большинство из тех, кто остался, по будням заходят в сеть буквально на пару часов или и вовсе появлялись только в свой единственный выходной.

Ну, в любом случае, тот, кто всегда готов мне помочь, уже находился в игре, осталось только его найти.

Вновь ускорив шаг, заторопился внутрь гробницы. Нулевой надземный этаж был практически пуст, лишь несколько групп скелетов, которые спавнила сама гробница, да один старший лич, что неспешно кружил по периметру.

Спускаюсь на первый подземный этаж, тут обстановку уже поинтересней, ведь у ворот стоит Шалтир – невысокая девочка лет шестнадцати на вид, с хрупкой фигурой и в роскошном пурпурном платье. Её красивое лицо, вкупе с лоснящейся бледной кожей и сверкающими красными глазами на секунду невольно притягивает мой взгляд.

- Привет, красотка. – проходя мимо, внутренне улыбаюсь.

Естественно, девушка оставалась безмолвной. НИПы могут выполнять лишь прямые команды, вроде «иди сюда» или «стой здесь». Ладно, если всё пойдёт так, как задумывалось, то уже через какой-то год или два мне удастся изучить её оживший внутренний мир во всех деталях и подробностях...эх, остаётся только дожить!

Поглощённый собственными, как не удивительно, весьма депрессивными мыслями, сам не заметил, как миновал ещё два этажа и оказался прямо там, где хотел – в укромном закоулке, где в скрытой нише в стене лежало маленькое колечко.

Кольцо Аинз Оал Гоун – кованая бижутерия из золота, с внушительных размеров аметистом в центре. Символ, он же герб гильдии, был нанесен на драгоценный камень черным цветом.

Подобрав вещицу, надеваю её на палец. Обычно телепортация внутри Назарика попросту невозможна. Однако специальные кольца гильдии позволяют обходить это ограничение и наделяют возможностью свободно перемещаться почти в любую зону гробницы. Единственное правило использования этих колец – не выносить их за пределы гильдейской базы.

Так, колечко на пальце, пора выдвигаться. Пожалуй, начнём с шестого этажа, обычно этот крендель заседает именно там...телепортация, быстрый взгляд по сторонам, снова телепортация, повторить до обнаружения искомого объекта.

Нашёлся искомый довольно быстро, через восемь или девять телепортаций моя игровая тушка оказалась на восьмом этаже, возле небольшого горячего источника, окружённого многочисленными валунами и камешками, а также невысоким деревянным забором, на манер обычных открытых купален, что когда-то давно ещё были распространены в Японии. Да, тот, кого я искал, был именно тут.

Главный герой ранобе, манги, а потом и аниме Overlord. Обычный офисный работник Сатору Сузуки.

Он же Момонга – его игровой никнейм. Глава гильдии Аинз Оал Гоун. Архилич с того уровня,

владеющий множеством редких классов и обладающий набором из семи сотен заклинаний. Его персонаж выглядел как огромный человекоподобный скелет, чуть больше двух метров в высоту, одетый в роскошную длинную мантию, с непропорционально большими костяными наплечниками и с подозрительно сверкающим красным шаром внутри своего тела, чуть ниже рёбер.

Прямо сейчас эта устрашающее одним своим видом существо стояло ко мне спиной и ковырялось в одной из системных панелей, по всей видимости настраивая какой-то элемент окружения.

- Хелоу. - поняв, что моего появления глава гильдии не заметил, подключился к голосовому чату этого этажа. - Ты опять затеял перестановку?

- А?! - лич оторвался от своей работы и быстро развернулся в мою сторону. - Алукард! - опять называет меня только по игровому нику. - Прости, не заметил твоего прихода. Рад, что зашёл. Ты только посмотри, какую красоту я купил в игровом магазине...и ведь всего четыре тысячи йен!

- Ну-ка, ну-ка. - подхожу ближе и заглядываю ему через плечо. Не то чтобы мне и правда сильно интересно, на что этот игроман тратит свою зарплату, но он излучает столько энтузиазма... - Это что, подсветка?! - как и думал, очередные деньги на ветер. Нет, мне тоже приходится вкладывать в игру большую часть своего заработка, но покупаю я только что-то действительно полезное, например новые купальники для нпс, или наборы женского белья. Короче говоря, инвестирую в будущее! А этот...

Спор с Момонгой о целесообразности его приобретения занял меня на следующие минут десять. Было бы куда больше, но тут я внезапно вспомнил, зачем собственно пришёл.

- Слушай. - примирительно выставив руки вперёд, прервал уже откровенно наскучивший мне разговор. - Я тут сегодня планировал наконец взять следующий уровень, может сможешь? Или ты слишком занят...

- Что?! Конечно же нет, повышение твоего уровня куда важнее! - моментально свернув окна настройки местного окружения, Момонга встал во весь рост и открыв окно инвентаря начал что-то перемещать внутри него, мне же оставалось лишь догадываться о его действия по движению рук. Задача из серии невозможное, как несложно догадаться. - Так...так...вот, у тебя остались те свитки на повышение опыта, что я давал тебе в прошлый раз?

- Ага. - открываю собственный инвентарь и быстро пробегаюсь глазами по его содержимому. - Три твоих на один час, ещё четыре таких же с прошлой акции и один на восемь часов с лотереи...кстати! Он с таймером, нужно использовать до следующей субботы.

- Тогда потратим его сегодня! - само собой разумея, что все восемь часов у меня абсолютно свободны, заторопился Момонга. - Идём, я покажу, где мы будем гриндить в этот раз, я только вчера нашёл это место по карте, с одного форума. И если эти люди не врут...

Под непрекращающуюся болтовню лидера гильдии, мы отправились в одну из локаций, расположенным на другом конце света...буквально, один только путь туда занял практически час. Однако, стоит признать, усилия того стоили, к окончанию сегодняшней игровой сессии возле моего ника гордо значилась цифра шестьдесят пять. Два уровня за день и этим всё сказано.

<http://tl.rulate.ru/book/96832/2513679>