

Скунс родился в семье выдающегося режиссера и, как можно было догадаться, видел много шедевров.

В частности, он пересмотрел всю классику: про мафиози, который боролся за благополучие своей семьи и организации, про молодого гения, поглощённого богатством и ставшего на путь зла, про археолога, изучающего древние сокровища и даже сумевшего остановить амбиции нацистов, и многое-многое другое.

Главные герои этих фильмов произвели впечатление на Скунса. Он проникся их историями и, поступив на театральное отделение, шёл по пути актера, проживая жизни разных людей. Иногда у него была жизнь героя, иногда злодея, иногда исследователя, а иногда обычного офисного планктона или безработного юноши.

Он жил сегодняшним днём, испытывая на себе вещи, которые нельзя было встретить в обычной жизни. В частности, жизнь исследователя побудила его к настоящему исследованию мира и освоению неизвестных земель. Тем не менее, подобное было практически невозможно в современном обществе. Земля уже была исследована вдоль и поперёк. Единственное место, которое оставалось исследовать, была Вселенная, но Скунс был обыкновенным второсортным актёром и даже не мечтал о путешествиях в космосе.

А затем вышла «Satisfy». Это был совершенно новый мир, который стал для Скунса землёй возможностей. Он стал молодым Индианой Джонсом, раскрывшим за последние годы огромное количество секретов этого виртуального мира.

Активировалась интуиция авантюриста!

Усыпальница Мечей – место, где, как известно, легендарный кузнец Пагма провёл свои последние годы, представляло собой обширную равнину. Повсюду, докуда видел глаз, из земли торчали клинки, и... больше ничего.

«Он что, действительно жил здесь?».

Посреди этой пустоши не было даже намёка на чьё-либо жилище или кузницу, в которой бы работал мастер.

«Возможно, кто-то намеренно стёр следы?».

Нет, признаков этому не было. Вполне вероятно, что здесь никогда и не было никаких домов.

«Тогда как Пагма...».

Как он решил проблему проживания посреди поля весной, летом, осенью и зимой? Неужели он подвергался воздействию солнца и прохлады, жары и холода, дождя и ветра?

«Нет, я не думаю, что он был настолько нецивилизованным».

Учитывая всё вышеизложенное, Скунс пришёл к единственно-верному выводу: раньше здесь никто не жил.

- Пусто.

- У меня тоже.

- Зуб даю, что здесь никто никогда не жил.

- Значит, слухи о том, что именно здесь был похоронен Брахам – всего лишь слухи.

Доклады подчинённых Скунса ничем не отличались от того, что он увидел сам. Усыпальница Мечей была абсолютно пустой.

- Вот уж и вправду «усыпальница мечей»... – пробормотал Скунс, попытавшись вытащить один из застрявших в земле клинков. Однако тот даже не сдвинулся с места.

Здесь мечи были просто «фоном». Игроки не могли физически повлиять на них.

«Они вообще настоящие?», – задумался авантюрист, – «Ладно там признаков жизни здесь нет, но, может быть, какой-то из них окажется древней реликвией или что-то вроде того?».

Кроме того, как известно, именно здесь Пагма провёл свои последние годы. Неужели кузнец не оставил после себя какую-нибудь экипировку? Это место называли Усыпальницей Мечей, потому что здесь Пагма выбросил тысячи выкованных им клинков.

Для Пагмы они были бесполезным мусором. Однако подобное утверждение было верно лишь с точки зрения легендарного кузнеца. Но вот для среднестатистического игрока весь этот хлам был достаточно полезным.

«Существует высокая вероятность нахождения чего-то интересного».

Разве предметы, выброшенные Пагмой как «провальные», на самом деле не были эпическим или уникальным оружием?

«Это было бы здорово».

Подумать только: уникальное оружие от самого Пагмы. Стоимость таких предметов была бы просто ошеломляющей. Даже если их производительность немного упала, историческая ценность была неоценима. Для Скунса, как истинного авантюриста, это был великолепный шанс поднять свою репутацию и уровень мастерства.

«Деньги же – это просто бонус».

– Проверьте мечи! Не пропускайте ни одного! – воскликнул он, обращаясь к своим подопечным.

– Что?

Товарищи были порядком смущены столь абсурдным приказом. Им нужно было проверить все мечи? Мечи, которые провели в земле добрую сотню лет и которые считались «фоном»? А даже если бы они и были настоящими клинками, разве после стольких лет их лезвия не превратились в ржавые куски металлолома?

– Даже не представляю, сколько потребуется времени, чтобы всё это проверить...

– И на кой чёрт оно нам вообще надо?

Авантюристы были недовольны, тогда как Скунс уже работал, тщательно проверяя воткнутые в землю мечи. А затем произошло «это».

Когда Скунс попытался вытащить из земли 134-ый меч, возникло одно неожиданное явление. Слегка провернув рукоятку меча, авантюрист почувствовал, как на пол-оборота развернулось и само лезвие. Клинок не вылез из-под земли, как на то надеялся Скунс, однако это уже само по себе оказалось прогрессом.

Пульс авантюриста ускорился, и он почувствовал некоторое предвкушение. Когда меч провернулся на пол-оборота, положение других клинков слегка изменилось, словно сдвинулась сама земля!

– ... Вы заметили? – улыбнулся Скунс, переглянувшись со своими коллегами, – Разбейте поле на участки и начинайте проворачивать мечи! На это может понадобиться несколько дней или даже недель, но я уверен, что в конце нас ждёт что-то потрясающее!

– О-о-о-о!

Талантливые исследователи горели мотивацией и энтузиазмом. Теперь, когда у искателей

приключений была подсказка, они не сдадутся, пока не отыщут скрытые сокровища.

Каждый раз, когда мечи проворачивались, земля двигалась. В зависимости от положения мечей менялось и положение самой земли. Иногда оно возвращалось в исходное положение, а иногда трансформировалось в нечто, наподобие каньона.

На подбор правильного «положения» могло уйти несколько месяцев, однако ни Скунса, ни его товарищей это ничуть не пугало.

– Зависть Гексетия принесла печаль бесчисленному количеству людей и поставила под угрозу существование человечества. Грехи этого бога действительно тяжелы. Сможешь ли ты простить его?

– Я...

Грид увидел реальное положение дел. Но какое же решение он собирался принять? Захочет ли он унаследовать волю четвертого зла и восстать против богов? Или же он будет вести себя так, как раньше, и отвернется от правды?

– Вероятность того, что игрок «Грид» пойдет по стопам четвертого зла, составляет 61,8%, – произнёс Морфиус, обращаясь к наблюдавшему на всем происходящим председателю S. A. Group.

– 61,8%? Значит, есть только сорокапроцентная вероятность, что Грид откажет четвертому злу? – переспросил удивлённый Лим Челхо.

Если Грид заявит, что богов нельзя простить, он получит награду в виде усиления Божественного Повеления, которое он упустил в задании «На Перекрестье Добра и Зла».

С другой стороны, если он будет игнорировать правду, то не получит никакой компенсации. Единственным преимуществом будет возможность сохранить благословение богини. Итак, председатель решил, что Грид, вероятно, согласится с 4-ым злом. Благословение представляло собой прекрасную награду, однако оно было ничем по сравнению с усилением Божественного Повеления, позволяющего использовать все навыки дважды подряд и без вторичных затрат маны. Вот почему супер-компьютер установил вероятность такого выбора как приближённую к средней.

– Всё потому, что он уже отказался быть полубогом?

– Верно. Я проанализировал последние действия Грида и пришёл к выводу, что с 97%-ой вероятностью он захочет стать полубогом, поскольку является человеком, стремящемся к ещё

большей силе. И всё же он принял другое решение.

- ... Потому что в таком случае близкие ему люди могли бы многого лишиться.

В первую очередь Грида беспокоило его окружение. Он уже несколько раз доказал, что ценит свою семью, друзей и коллег. И вот, светящаяся на экране монитора фигура Преемника Пагмы заявила:

- Я... Это нормально. Я тоже завидую другим. Почему я должен осуждать или прощать Гексетия? Он такой же, как и все остальные.

- Не такой же. Ты человек, а он бог. Зависть Гексетия угрожает всему человечеству. Разве ты можешь закрыть глаза на преступления, совершенные богом?

- Да, он бог и достаточно силен, чтобы угрожать своей завистью всему человечеству.

- ...?

- Если бы Гексетий был слабее меня, я бы всем рассказал, какой он грешник. Но разве это существо не сильнее меня в десятки, а то и сотни раз? Именно поэтому я считаю, что лучше поджечь хвост и не высываться.

- Ты...! Ты обычный трус!

- К сожалению или счастью, но я отвечаю только за свою семью, а не за всю человеческую расу, - с улыбкой на устах сказал Грид, после чего произнёс куда более серьёзным тоном, - Вот почему сейчас я хочу избежать ненужных столкновений. Да, однажды его зависть может быть направлена на меня. Если он будет угрожать моей семье, я возьму всю ответственность на себя. Как бы тяжело это не было, я буду противостоять ему снова и снова, пока в конечном итоге не уничтожу эту тварь. Конечно, это может прозвучать эгоистично, но что поделать? Таков я.

- ...

Перестав возмущаться, таинственный голос стих. Грид снова отказался унаследовать волю 4-го злого святого, честно объяснив тому, в чём заключается причина такого поступка. И благодаря этому...

Седьмое зло заинтересовалось игроком «Грид».

Близость с седьмым злым святым игрока «Грид» выросла на 10.

Ситуация развивалась в крайне странном направлении. В таком, которому удивился даже Лим Челхо.

- Близость с седьмым злом... Интеллект семи злодеев, который на протяжении многих лет был изолирован, уже развился до такой степени? - вздрогнув, пробормотал учёный. Он был явно сбит с толку.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/666825>