

## Глава 8.1

Во время всей поездки, новообретённая спутница вела себя на удивление тихо, толи из-за пережитого стресс, толи о чем-то размышляя. И только когда я сделал временный привал, она наконец оклемалась от своего невероятного спасения. Тут же начав задавать вопросы, дабы понять что произошло.

- Спасибо большое вам за спасение. Могу я узнать, кто вы, и что собираетесь со мной делать? – Несмотря на то что говорить собеседница старалась максимально дружелюбно, ее рука все равно, как бы невзначай, легла на рядом лежащий меч.

Ну, ничего удивительно, я бы сам тоже напрягся если бы меня посреди леса спасла подозрительная зеленая крыса, верхом на кролике. Особенно, когда ее прислоненное к дереву оружие занимается самоочисткой – поедая, свисающие со своих иголок клочки кожи и мяса. Как назло, именно в этот момент, один из дикобразов смог подцепить насаженный на одну из игл глаз, начав с упоением его грызть, издавая чавкающие звуки.

- Привет! Можешь не переживать так - есть я тебя точно не собираюсь. Я тоже игрок, и сейчас подогрею нам немного супа, дабы мы могли немного успокоиться и спокойно поговорить за трапезой. – Хоть мне и не хотелось есть суп сваренный из мёртвых гоблинов, но учитывая ингредиенты, пах он не так уж и плохо, да и как известно совместный обед всегда располагает собеседников к дружелюбному диалогу. Теперь я даже рад, что шаман перед отъездом всучил мне небольшой котелок с их варевом в дорогу.

Пока я не спеша делал приготовления, собеседница молча обдумывала сказанное, информация что я игрок явно ее немного успокоила - по крайней мере меч она отпустила. Наконец подогрев суп я протянул ей единственную прихваченную из груды барахла тарелку с ложкой, а сам начал есть из котла - оказывается с вытянутой мордой это не так уж неудобно.

- Я думала, будет хуже. – Видимо инквизиторша тоже оказалась очень голодна, убедившись в съедобности, суп начал быстро исчезать из ее тарелки. - Меня зовут Анабель. – решила, наконец, представится дама. – Господин эмм...

- Можешь звать меня Троль – поняв замешательство спутницы, подсказал я.

- Господин Троль, у меня к вам есть предложение. Понимаете, сейчас я в процессе выполнения важного задания от первосвященника и в случае успеха меня ждет немаленькое продвижение в ордене. За помощь в его успешном завершении предлагаю 300 кредитов - копила их чтобы снять квартиру в центральном регионе, но ради такого не жалко.

-О, и что надо делать? – И зачем мне сейчас эти 300 кредитов, если я пока даже в интернет местный не могу выйти.

Тем более, что я совсем не разбираюсь в местной валюте - озвученная сумма это много или

мало? Однако слушал я все равно внимательно, было очень любопытно что у неё за задание такое, раз ей пришлось идти через эту глушь.

- Ничего не выполнимого - в течение месяца найти и уничтожить обосновавшийся где-то в лесу ковен ведьм поклоняющихся скверне. Если честно изначально я хотела действовать из Проклятого княжества, но коль уж оказалась в такой ситуации и мне подвернулся «Лорд» - грех было бы не воспользоваться твоей помощью. Сильно успел развиваться?

Ну, надо же. Кажется тот шар со щупальцами звался «Отродье скверны», ставлю собственный хвост что он как-то связан с ведьмами. Люди выпускающие подобную хрень в мой лес мне не друзья, а вот помощь опытного игрока будет очень кстати, так что думаю причин отказываться особо и нет.

- Не переживай, не кину я тебя с деньгами, да и пытаться захватить твои земли мне не к чему, больно далеко они от империи. Я даже согласна на официальный контракт за исполнением, которого следит ИИ игры. Сейчас набросаю. - Приняв мое молчание за сомнение в ее благонадежности, Анабель протянула золотистый свиток-контракт:

Игрок «Троль» обязуется в течение месяца, помочь игроку «Анабель» уничтожить ковен «ведьм скверны» в Проклятом лесу. Игрок «Анабель» обязуется не рассказывать другим игрокам информацию угрожающую игроку «Троль», а также его владениям и выплатить ему в случае успеха 200 кредитов».

Ого, удачно я помолчал. Если судить по формулировке контракта другие игроки могут быть не такими добрыми и пушистыми как я представлял. Спрашивать же напрямую об этом не хотелось, она точно поймет что я ничего не понимаю в игре, а там сразу и всякие мысли могут появиться нехорошие. Ну, его нафиг - лучше просто согласится и сделать вид, что все так и планировалось.

- Ладно. Я согласен. - Стоило словам сорваться с моих губ, как листок с контрактом засиял и исчез.

Весь последующий путь к крепости, я мучил свою спутницу вопросами по местной географии ссылаясь, на то, что из-за случайного место спавна, совсем не знаю окрестных земель и именно ей, как временной союзнице, срочно необходимо меня просветить. Под конец пути она так задолбалась отвечать, что решила просто выйти из игры, оставив на меня свою тушку для доставки в крепость.

После ее выхода система, наконец, смогла мне её опознать.

Игрок Анабель «инквизитор» уровень 38 Жизни 1400/2300

Кстати Многое из наших разговоров с девушкой мне удалось косвенно понять, например - почему у некоторых монстров есть приставка «элита». Все существа в мире, в зависимости от

начальных характеристик и потенциала, условно делятся на 7 рангов, например мои гоблины - первого ранга, а шаман - третьего. Приставку «элита» имеют существа трех высших рангов 5, 6, 7. Так же любое существо может дважды усилиться, условно повышая свой ранг, естественно чем выше ранг существа, тем суровей для подобного условия. Мои обычные гоблины, например всего после 1 тяжелого боя поднялись до гоблинов воинов, а что бы усилить ранг шамана ему необходимо будет достигнуть 10 уровня и провести посвящение в специальном строении.

У игроков как, оказалось, тоже есть нечто подобное - им выдается класс на 30 уровне, в зависимости от изначально взятых веток и выбранных при поднятии уровней умений. Второе усиление происходит на 70, но игроков достигших такого уровня не так уж много, из-за существующего ограничения в 3 жизни.

Что же касается окружающих земель.

На севере от моего холма располагается «Проклятое княжество». Тракт, по которой шел виденный мною отряд, ведет именно туда, да и лес этот получил приставку проклятый в основном из-за близкого нахождения к нему. Забавное кстати место. Лет 300 назад один из местных божков проклял всех его жителей, и теперь каждый гражданин княжества, после смерти превращается в нежить. На самом деле все не так страшно, как звучит, все восставшие мертвецы строго контролируются и поставлены на государственное довольствие, специально модифицированными мана кристаллами, позволяющими сохранить им память после смерти и сильно притупляющими жажду отведать свежей плоти. В обмен же они несут административную и военную службу во благо общества, что как по мне логично - зачем нагружать живых войной, когда у вас и так имеется куча мертвецов. Так что в целом можно сказать княжество даже выиграло от этого проклятия. Правит у них кстати, вот уже 200 лет, одна знойная архивампиресса получившая немало нелестных эпитетов от моей спутницы, которые впрочем можно свести к одному словосочетанию «развратная нимфоманка», честно, мне даже как-то захотелось съездить познакомиться с соседями.

На востоке и юго-востоке располагается огромная топь, населенная в основном полу разумными тварями и несколькими дикими племенами.

Самое же интересное находится на юге и юго-западе - огромная территория, сравнимая с площадью некоторых империй, занята Союзом свободных городов. Хотя каждый из них имеет собственное городское управление и законы, но все действительно важные решения принимаются на общем собрании, также каждый город обязан отчислять 20 процентов от всей чистой прибыли на содержание общей, профессиональной наёмной армии. Которая, между прочим, считается одной из самых дисциплинированных и подготовленных во всем игровом мире.

Родиной же моей спутницы, оказалась империя Заглота, что располагается еще южнее союза. Тут она, в общем-то, оказалась расследуя запутанную систему контрабанды проклятыми скверной артефактов. Как девушка сама призналась, такие далекие от империи задания редкость, но на их нового Первосвященника было совершено почти успешное покушение с использованием одного такого. Что уж говорить, их лидер как пришел в себя был в ярости, на преследование убийц и поиск нанимателей тут же выехали высшие ранги ордена, а наша

Анабель была направлена дабы избавиться от ведьм продающих всякие опасные вещи кому не нужно.

Вот я потихоньку и дошёл до самой суровой новости, что удалось узнать, - в игре был ежемесячный ивент, происходящий только в землях «Лордов». Несмотря на обыденное название, он являлся одной из самых хардкорных частей данной игры, хоть на тебя и не посылается, то с чем не смог бы справиться игрок, но они часто бывали на грани. Как пояснила Анабель, ввела их уже сама система после первого месяца игры из-за обилия, игроков, что абсолютно не развивали свои владения, упиваясь властью над подданными и творя всякие зверства ради развлечения. Такие земли становились слишком лёгкой мишенью и портили баланс игры. Ну что ж, введенные ивенты действительно с успехом уничтожали таких владетелей, да вот только обычных игроков тоже. Спутница призналась что и ее не миновала сия участь. На второй месяц собственной игры, ее владение оказалось разрушено ульем Инсеранидов вылезших из единственной, на все окрестности золотой шахты. А так как упор она делала в военную силу, а не экономику, сия шахта была, чуть-ли не единственным ее источником доходов. Вполне закономерно, что после этого денег на жалование армии ей стало не хватать, и около половины войска почти сразу дезертировало, а оставшихся просто завалили числом в туннелях при попытке избавиться от заразы. От полученной биомассы улей разросся и ее замок был поглощен, а она бежала в Империю Заглота, где поступила на службу местной инквизиции в надежде за выслугу получить владения, где смогла бы со временем собрать до сих пор верных ей беженцев.

О, вот мы и подобрались к крепости. Из-за насыщенного путешествия я заранее велел Мишане постелить на крыше еще одну постель. Поднявшись, просто бросил далеко не легкую инквизиторшу на солому и улегшись рядом быстро отключился.

<http://tl.rulate.ru/book/9942/214025>