

Вечеринка продолжалась без происшествий, большинство гостей были слишком заняты, пытаясь подлизаться к Дону, на самом деле не потрудившись должным образом поприветствовать именинницу. Дэйв заметил это и повернулся, чтобы увидеть, что у Мерси не было друзей, кроме небольшой группы из него, Зои и Ральфа, уже сидящих за её столом.

Другая группа девушек, состоявшая из Джени, Тесс и ещё нескольких человек, были для неё скорее знакомыми, чем настоящим друзьями. Мерси была принцессой, но в доме, где все были заняты своими личными интересами. Неудивительно, что у неё был холодный характер из-за отсутствия взаимодействия с людьми.

Ральф, кажется, был идеальной парой для неё. Он не только увалень и лучший друг Дэйва, но ещё и умел общаться с людьми, заставляя их высказывать своё мнение, даже если они этого не хотели. А ещё он мог превратить самую холодную из девушек в краснеющую деву, в точности как то, что происходило перед Дэйвом прямо сейчас.

Тонкие, неприличные, но забавные замечания Ральфа заставляли Мерси время от времени хихикать. В этой кишасей мафиозными гангстерами атмосфере случайный смех, доносящийся из-за стола Дэйва, был свежим напоминанием о молодости, и о том, что происхождение не имело такого значения, как для всех остальных присутствующих.

Вечеринка в особняке Дона продолжалась, и Дэйву устроили экскурсию от Зои, Мерси и сопровождающего её парня, которого Дон сегодня ни разу не прокомментировал. Похоже, он тоже задумался о том, чтобы не испортить день дочери, и решил дать отдохнуть ей сегодня.

Зои была давним другом Мерси; её тоже не очень-то заботили все эти протоколы и вещи, которым приходилось следовать, когда она была в присутствии больших мальчиков. Она была дочерью Данте Сильваны, одного из крупнейших торговцев оружием в Соединенных Штатах, и, конечно же, всё это законно. Пока у них есть Сэмюэль Сильвана, всё будет выглядеть законно.

Данте Сильвана был неприкасаемым, человеком построившим своё государство, чтобы заниматься делами, с которыми наше государство не хотело быть связано. И даже в случае серьезной неудачи Данте за мгновение возьмет вину на себя, и тогда его история будет подчищена и написана заново.

Зои жила с отцом и знала, что находится за пределами колодца, задолго до того, как пришёл Дэйв. Она уже несколько раз бывала в этом особняке, чтобы поиграть с Мерси, когда они обе были маленькими, и с тех пор он никак не поменялся.

Дэйв был в восторге, наблюдая выставленные украшения. От масляных картин, датируемых шестнадцатым веком и старее, до бронзовых статуй воинов и нефритовых ваз с востока, которые выглядели такими хрупкими, что могли разбиться от легкого ветерка.

- Я знаю её, - сказал Дэйв, заметив картину на стене. На картине были изображены подсолнухи.

- Да, это Ван Гог, Ваза с пятнадцатью подсолнухами.

- Ага, мы проходили это ещё в средней школе, я до сих пор помню. Хах, выглядит очень хорошо для реплики.

- Реплика, хах... Лучше! - сказала Зои и пошла дальше, оставив Дэйва рассматривать картину.

-«А может это и правда оригинал?»- , подумал он.

Дэйв оставил картину в покое и последовал за Зои, которая продолжила показывать ему окрестности: - Раньше это была наша с Мерси игровая комната, мы приходили сюда, чтобы спрятаться от Себастьяна и Боба.

- Себастьяна? Аааа, ты имела ввиду Дверную Подпору и Бодибилдера.

- Что это за имена такие? - спросила Зои, и Дэйв рассказал ей историю, стоящую за прозвищами, которые у них есть.

Она хихикнула над странной манерой Дэйва раздавать имена и завела его в комнату. По всему особняку были расставлены предметы мебели. От диванов до кушеток, столов и гигантского телевизора, который фактически занимал всю стену комнаты. Это было место, где две девочки спасались от того, что происходило за пределами их внутреннего мира.

Зои пропустила Дэйва вперед и заперла за ними дверь.

- Эммм, что ты делаешь? - спросил Дэйв.

- Ну, здесь нам никто не помешает, - Зои многозначительно подняла брови.

- Ну что же, пожалуй, ты права, - усмехнулся Дэйв и подошёл к ней поближе.

Эмиль Када наблюдал за серверами на предмет всевозможных багов, которые возникали в последнее время, но на данный момент они мало чего могли объяснить. Несколько пикселизаций монстров, и некоторые существа потеряли уровни по какой-то странной причине. Однако, вторая часть головоломки была раскрыта, как только началась битва между Королем Пепла и Легионом Нежити.

Одна из двух сущностей, как сказал Альберт, ещё на стадии зарождения, в будущем она вырастет в мирового босса - человек в мантии, как и любая другая сущность, был внутриигровым персонажем, который будет генерировать свои собственные знания, основанные на прошлых событиях игры, тем самым строя персонажа, который будет относиться к её будущим событиям. Это похоже на то, как обычный человек вершит свою собственную историю. В будущем он вырастет и превратится во что-то большое.

Так были созданы все персонажи в Завоевании. Все они своими руками творили собственную историю. Однако Эмиль продолжил проверять код создания сущности и не нашел в нем ничего особенного. Он ничем не отличался от обычного NPC фермера своими журналами. У него не было ни стремлений, ни надежд, ни мечтаний, что делало его слишком заурядным, слишком нормальным, чтобы разгуливать с Ашкаром и монахом Ча Цзэнь. У этих двух полубогов никогда не было общей цели.

Но с этим зарождающимся существом среди них, они, кажется, разрабатывали план. Эмиль всё ещё проверял, что произойдет в ближайшем будущем, но ни за что на свете он не имел ни малейшего представления о том, как будут разворачиваться предстоящие события в Завоевании. И всё же он не мог сдержать улыбку.

Его проект целой жизни, Легион Нежити имел колоссальный успех. И благодаря Дэвиду Растеру он возродился, словно Феникс из пепла. С выходом расширения Легиона, Завоевание должно было превратиться в новую игру.

И теперь весь персонал надрывал свои задницы, чтобы обновление прошло гладко и вышло как можно скорее.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/1201135>