

Было принято решение закрыть подземелье, но, разумеется, не навсегда. Его закрыли на время, пока разбирательство по этому делу не завершится. В подземелье «Крарсношерстного волка», куда теперь запрещалось входить Игрокам, во всю велось расследование.

— Два сотрудника отдела безопасности погибли, не сумев оказать ему сопротивления. Кроме того, найдены следы показывающие, где монстр вышел из пространственных врат, но доказательств, подтверждающих, что он вернулся обратно, — нет, — сказал Ким Дон Су, специалист по отслеживанию монстров.

— Хотите сказать, что это чудовище прямо сейчас ходит по подземелью? Этого просто не может быть! Мы тщательно обыскали все вдоль и поперек! — сказала Син Юн А.

— Я тоже не знаю, что здесь точно произошло. Давайте для начала отследим монстра по тому, что смогли найти, — ответил Ким Дон Су, держа каменное выражение лица.

— Хорошо. Но я пойду с Вами.

— Спасибо. Я очень благодарен Вам, Син Юн А, — сказал специалист по отслеживанию монстров, кивнув в знак благодарности.

Ким Дон Су — Игрок с выдающимися навыками отслеживания монстров, но вот в бою он, к сожалению, не силен. Поэтому он не мог отказаться от помощи Игрока, что одарен сильными магическими способностями. Всем будет лучше, если Син Юн А его сопровождает.

— А у меня выбора другого нет. Это ведь моя работа.

После разговора эти двое отправились по следу монстра.

— Здесь он напал на охотящихся низкоуровневых Игроков. И потом отправился в эту сторону, — обрисовал ситуацию Ким Дон Су, как будто все происходило перед его глазами. — Хм... а вот это довольно странно.

— О чем Вы говорите?

— Здесь монстр атаковал Игрока. Сначала я подумал, что он попал под удар, но это явно не так. Сначала он немного поборолся с ним, а только потом сбежал.

Неожиданно Ким Дон Су зашагал быстрее.

— Он продолжил обороняться и вступил в битву. Но тот, кто дал отпор монстру, был один.

Цепляясь за новые детали, специалист не останавливался:

— В этом месте я до сих пор ощущаю магию школы огня. Да и, кажется, ловкость у этого Игрока достаточно высокая. Предполагаю, что он мог относиться к классу Темных рыцарей.

Ким Дон Су, который недавно бежал по подземелью как заведенный, внезапно остановился на одном месте и начал пробовать землю на вкус.

— Здесь монстр получил очень серьезное ранение. Уверен, он потерял много крови.

— Серьезное ранение? — удивленно переспросила его Син Юн А.

Сотрудники безопасности здесь оказались бессильны. Так каким образом монстр мог получить

серьезное ранение от обычного Игрока?

— Я думаю, что это был Игрок класса Темных рыцарей... А, может, Игрок из класса магов, так как, по моим ощущениям, у него очень высокий уровень магии и развита ловкость. Он точно использовал сильный магический навык.

Ким Дон Су снова быстро зашагал по следу того, что осталось после схватки с монстром.

— Здесь все закончилось.

— Здесь?

— Да. Думаю, это все-таки Игрок из класса магов. Здесь он приблизился к монстру и убил его каким-то магическим навыком. Поэтому я точно могу сказать, что дело рук мага. Скорее всего, остаточная магия монстра превратилась в камень или предмет, поэтому мы не можем найти тело.

От удивления у Син Юн А отпала челюсть. Любого Игрока из класса Темных рыцарей, за исключением отдельных индивидуумов, можно было назвать человеком-оркестром. Таким Игрокам сложно играть одну роль в группе.

Но если сопоставить этот факт и то, что произошло в подземелье «Красношерстного волка», разве можно было в одиночку убить этого трехголового монстра?

В конечном итоге...

— Игрок, сражавшийся здесь, был плюс-минус 24-го уровня?

Уровень подтвердить никто не мог. Но это точно был не сотрудник безопасности, поскольку тех, кто следил за пространственными воротами, монстр убил. Они даже не успели сдвинуться с места. Кроме того, уже подтверждено, что монстра убил охотившийся в подземелье Игрок.

— А Вы не продлевали удостоверение Игрока?

Это был один из тех документов, что необходимо переделывать каждые два года. Безусловно, есть Игроки, которым страшно продлевать свои удостоверения, но таких не много. Но вот остальные делают документы сразу же, как только придет время. По прошествии двух лет с момента выдачи удостоверения Игроку выдается новый документ. Причина, по которой необходимо менять удостоверение через два года, заключается в том, что именно столько времени требуется Игроку, чтобы завершить свое первое Пробуждение. Кроме того, необходимо подтвердить свой уровень, чтобы можно было приступить к работе сотрудника безопасности.

Конечно, есть те, кто за два года так и не завершает свое первое Пробуждение. Поэтому Ассоциация Игроков решает, у кого есть талант к этому виду деятельности, а у кого нет.

— Да, это действительно странно. Насколько же нужно тогда поднять уровень перед тем, как поменять удостоверение? Наверное, где-то на 50 уровней.

Если заручиться помощью гильдии, то увеличить уровень можно и больше. Но в тот день среди охотившихся в подземелье Игроков никто не прибежал к помощи гильдии.

— Конечно это странно. Даже если Игрок, припрятавший сильный козырь в рукаве, справился

с трехголовым монстром, то зачем ему охотиться в подземелье низкого уровня?

Подземелье «Красношерстного волка» предназначено для Игроков 15-20-ых уровней. А уровень монстра, запросто убившего двоих сотрудников безопасности, наверняка перевалил за сотню. У сильного Игрока, который в одиночку смог победить монстра сотого уровня, нет абсолютно никакой причины охотиться здесь.

— А Вы не можете отследить Игрока, убившего эту тварь?

— Хм, я могу попробовать, — ответил Ким Дон Су, глядя в пол.

Проблема в том, что Ким Дон Су был специалистом по отслеживанию монстров, но не Игроков.

— Сразу после окончания битвы следы Игрока теряются. Возможно, отследить этого Игрока будет не так просто. Да и, на самом деле, ландшафт подземелья не так уж хорош для слежки.

— Но Вам же удалось найти следы битвы Игрока и монстра.

— Да, даже на твердой почве монстр-тяжеловес оставит следы при движении. Вот, Вы же здесь их видите невооружённым глазом. А следы легкого Игрока не заметны, если только он не ведет бой и не использует способности, — ответил Ким Дон Су с озадаченным выражением.

Ландшафт каждого подземелья отличается друг от друга. В случае же с подземельем «Красношерстного волка» отследить чьи-то передвижения было достаточно проблематично.

— И нет никакого признака, что Игрок после боя использовал какой-либо навык. Если бы он что-то использовал, я смог отследить его хотя бы по остаткам магической энергии, — заключил специалист по монстрам.

— Видимо, я требую от Вас невозможного. Извините, — сказала Син Юн А и поклонилась.

— Не берите в голову. Я тоже прошу у Вас прощения, что не помог с этим, — не зная почему, Ким Дон Су поклонился в ответ.

Несмотря на то, что он был старше её, Ким Дон Су относился с почтением к Син Юн А, так как она была выше по званию и состояла в Ассоциации Игроков. Видимо, именно это и подвигло его на ответный уважительный этикет.

— Теперь мы можем вернуться?

— Думаю, да, — ответила Син Юн А, и они направились к выходу из подземелья.

Расследование закончилось. Теперь девушка должна доложить обо всем произошедшем руководству. Но Син Юн А испытывала смешанные чувства. Расследование-то закончилось, но ответы на многие вопросы так и не были найдены.

— Я думаю, что нужно детальнее изучить список Игроков, которые входили и выходили в тот день из подземелья.

Безусловно, в этом подземелье был сильный Игрок, который убил монстра 100-го уровня и не поменял свое удостоверение, так как не прошло двух лет.

— Если такой Игрок найдется, то он точно должен быть в Ассоциации Игроков!

Ассоциация Игроков – государственное ведомство. А гильдиями управляют частники. Кроме того, спонсируемые предприятия имеют больше влияния.

Когда Игроки только появились, у Ассоциации Игроков было сильное влияние, но с каждым годом количество самих Игроков постоянно увеличивалось, благодаря чему в государстве настал мир и покой. А спустя какое-то время влияние Ассоциации ослабло, когда влияние гильдий, напротив, только возросло. После чего, собственно, в Ассоциации начали меньше платить, а в гильдии, соответственно, больше. Поэтому у Игроков не было ни капли сомнения, куда теперь податься. Даже Игроки, которые раньше работали на Ассоциацию, переключались в гильдии. Ассоциация попыталась вернуть себе былую славу, но из этого ничего хорошего не вышло. После этого Ассоциацией Игроков было решено вводить инновации.

Уже прошли времена, когда политики объясняли про подземелья, монстров и Игроков, или занимали высокие посты и указывали, что делать. Поэтому на освободившиеся места начали нанимать в качестве сотрудников обычных Игроков. После реформ Ассоциация пообещала выплачивать большие зарплаты, оказывать поддержку и привлекать новых Игроков. Однако даже это не сильно помогло. Все дело было в том, что образ Ассоциации Игроков, как жертвенной и неуспешной организации, укрепился в массах. В результате чего из-за плохого имиджа всех новых Игроков растащили гильдии. Ассоциации же пришлось нанимать на работу и выплачивать чрезмерные гонорары Игрокам, которые ничего из себя не представляют.

На этом попытки Ассоциации что-либо изменить не закончились. Спустя какое-то время ей удалось немного очистить свое доброе имя, но толком расширяться им так и не удалось.

— Это правда!

Кое-кто действительно нашел новичка с большим потенциалом.

— Поэтому я ни за что не упущу его.

В этот раз она просто обязана найти того Игрока.

Я вернулся к своей повседневной жизни уже на следующее утро. Несмотря на то, что беспокойство матери и сестры только усилилось, я не мог отказаться от жизни Игрока.

— Я должен закончить охоту в подземелье «Красношерстного волка».

Подземелье, в котором я первоначально охотился, оказалось закрытым. Благо, что оно было не одно. Поэтому я отправился в другое, что находилось достаточно далеко от дома. В этом и была причина моего решения перебраться в другой район.

На самом деле, мне было не так легко расстаться с семьей, с которой я жил уже долгое время вместе, но это было необходимо для моего развития. Я собрал свои вещи и отправился на автовокзал.

— И как мне улучшить этот навык?

[Бессмертие (уникально-редкий)]

Пассивная способность: восстановление, пока голова на плечах; медленное восстановление всех ран; навык, который может развиваться.

Да, вчера мне посчастливилось приобрести этот пассивный навык, но я совершенно не знал, каким способом его можно улучшить. Я пытался найти что-либо об этом в интернете, но информации о навыках, которые можно улучшить, я не нашел.

— Может, что-то поменяется, если я буду его постоянно использовать?

Хотя навык «Бессмертие» пассивный, а не активный. Проще говоря, чтобы его задействовать, магия не нужна.

— К тому же, я не могу наносить раны самому себе...

У меня разболелась голова. Но сердце, после стольких страданий, успокоилось.

— С другой стороны, просто обладать им – уже хорошо.

В любом случае, «Бессмертие» – навык, который точно мне пригодится. Хотя я и не смог узнать способ его улучшения, я верил, что когда-нибудь смогу найти его.

<http://tl.rulate.ru/book/19080/483529>