

Локация.2 Падший Ангел

.:1:.

Выведя свой компьютер из спящего режима, я увидел на экране свою по-новому обставленную прошлой ночью комнату. Вид розового цвета заставил меня вздрогнуть.

Ликорис продолжала терпеливо ждать, держа Альбирео за руку. Она была НИПом, значит, ей ничего не стоило простоять столько часов в бездействии рядом с моим персонажем.

К счастью, Хокуто на горизонте не наблюдалось. Видимо, она ушла вскоре после меня.

Я вновь попробовал разлогиниться, но не смог. Проблема не была разрешена. Баг, каким бы он ни был, никуда не делся.

Интересно, как давно подобное уже продолжается? Другие игроки тоже заперты в игре? Или же это как-то связано с Ликорис? В конце концов, все начало катиться псу под хвост тогда, когда она появилась.

Но как может ивент влиять на команду разлогинивания? Кроме того, в плане геймплея никаких же особых проблем не наблюдалось.

Я открыл окно чата и просмотрел лог. Поскольку я не выходил из игры, наша ночная беседа сохранилась.

Хокуто: Постой, а мне что делать?

Альбирео: Иди, поиграй снаружи. Я распускаю пати. Спокойной ночи.

Я посмотрел на часы. 8:45 утра. Вместо того, чтобы пялиться на экран монитора, я надел свой FMD. Тут же все вокруг стало более реальным. Я вновь перенесся в шкуру Альбирео. И он ожил.

Я переключил обзор в режим от первого лица и направился к двери. Даже не глядя, я знал, что Ликорис молча следует за мной.

Я понял, что, чтобы пройти квест Ликорис, мне нужно выполнить необходимые задачи. Возможно, тогда все вновь встанет на привычные рельсы.

Но многое так и остается без объяснений. Как она нашла меня в том темном подземелье? Почему ее глаза все время закрыты? Что это за странные сокровища с непонятным расширением, которые я нахожу и отдаю ей?

Если ты «застрял» в процессе игры или в ходе ивента и не знаешь, что делать дальше, крайне важно вновь все обыскать на наличие скрытых подсказок. Обычно, это что-то, что ты упустил или случайно прошел мимо. Решением подобной проблемы будет вновь пройтись по всем локациям и выцеливать все подряд, пока не обнаружишь упущенный фрагмент информации. Вот только в месте, куда я хочу попасть, я практически не бывал. Как бы то ни было, я уже решил, что отправлюсь именно туда.

Сам не зная, почему, но, подойдя к двери, я пробормотал:

- Идем, Ликорис.

- Куда? – ответила она, к моему вящему шоку и изумлению.

Я аж геймпад выронил. Быстро подняв его, я повернулся и посмотрел на Ликорис:

- Что ты сказала?

- Я спросила «Куда?».

Это уже слишком. НИП в режиме голосового общения выдал явно незапрограммированный ответ?!

Хоть ее глаза оставались закрытыми, ее лицо было обращено прямо на меня. Мои ладони вспотели. Нет такого НИПа, который мог бы общаться подобным образом. Она же реагировала очень чутко, словно живой человек.

Я все же нерешительно ответил:

- Мы отправляемся в локацию со словами «Плененный, Падший, Ангел».

- Хорошо. Орка и Бальмунг будут там в девять.

- Что за хер...?!

Прежде, чем я закончил фразу, Ликорис подняла свою левую руку вверх, словно хотела дотронуться до потолка. Нас окружило кольцо яркого света, а мои колонки завибрировали так сильно, что, казалось, вот-вот упадут с моего стола. Нас поглотил тоннель света, и мы телепортировались из моего дома.

.: 2.:

Я обнаружил себя посреди жестокой метели. Большую часть моего экрана закрывали завихрения вьюги. Единственным, что я смог разглядеть, был ледяной ландшафт, застывший в вечной ночи. Даже фоновой музыки не было, одни лишь завывания ветра.

Ω (Омега) Сервер: Плененный, Падший, Ангел

Единственная локация, в которой бушует метель, известна как Единый грех. Также ее называют Закрытой землей – хотя почему «закрытой», никто не знает.

Некоторые игроки предполагали, что это связано с запечатанным здесь ангелом. Однако в *Эпитафии Сумерек*, ставшей основой игрового мира, существование ангела никак не подтверждается.

Печать нужно сломать? Или защитить? Почему падший ангел был пленен? Союзник он или враг? Слишком много вопросов, на которые недостает ответов, потому что Эмма Вилант, писавшая *Эпитафию Сумерек*, скончалась. Эпос был внедрен в игру до своего завершения. Но его влияние, подобно дереву, распускает свои корни и ветви по всему «Миру». Во многих отношениях он стал местной мифологией, которая определяет происхождение этого места.

Я телепортировался. Все точно так же, как и тогда, когда я перенесся из залы божественной статуи прямо к себе домой. Я вдруг осознал, что оказался там, куда хотел попасть.

В других ролевых играх телепортация часто была обыденной вещью, но в «Мире» нельзя с помощью нее перемещаться между корневыми городами и локациями (хотя на форуме было много обсуждений касательно того, что эту возможность добавят в будущем). Единственный способ попасть в локации и другие корневые города – использовать Врата Хаоса. Но Ликорис нарушала все эти правила «Мира» как нечего делать.

Я решил перечитать лог.

Альбирео: Идем, Ликорис.

Ликорис: Куда?

Альбирео: Что ты сказала?

Ликорис: Я спросила «Куда?».

Альбирео: Мы отправляемся в локацию со словами «Плененный, Падший, Ангел».

- Альбирео? – пошевелились ее алые губы.

- Да?

- Здесь очень холодно, ты не находишь? – дыхание девочки, обращавшееся в облачка пара, тут же сметал неистовый ветер. От одного лишь вида полярного пейзажа, меня бросило в дрожь. Разумеется, офисный кондиционер всегда стоял на максимуме. Или, может, дрожь была вызвана звуком голоса, которого я здесь совсем не ожидал услышать:

- А вот и ты.

Я повернулся и увидел неясную фигуру, вынырнувшую из метели. Она-то как здесь оказалась?

Хокуто.

- Хорошо спалось, Ал? – спросила она.

Посреди этого неистовства природы ее бикини смотрелось очень экзотично. Я открыл было рот, чтобы что-нибудь сказать, но слова застряли в горле.

- Удивлен, что видишь меня?

- Ч-что ты здесь делаешь? – запнувшись, выговорил, наконец, я.

- Те два парня... как их, Орка и Боллок?

- Бальмунг, - поправил я.

- А, пофигу. Они сказали, что начнут проходить здесь ивент в 9 утра, верно? Я так и знала, что ты придешь, чтобы помочь им. Как в тот раз, когда ты помог мне в самую последнюю минуту. Можешь корчить из себя «Ох, я же одиночка» и все такое прочее, но ты ведь все же пришел.

- А ты ждала меня здесь?

«В засаде сидела?» - чуть не вырвалось у меня, но я кое-как умудрился сдержать эти слова.

- Я не знала, когда ты опять сядешь за компьютер, поэтому я пошла спать, хорошенько выспалась и направилась сюда, когда встала. Я поняла, что ты покажешься здесь. Умно, да?

- Угу.

- Ну давай, скажи это. Что я самая умная девочка во всем мире. Скажи же, скажи!

- Зачем, по-твоему, я сюда пришел? – спросил я.

- Помочь своим друзьям.

- Тут ты ошибаешься.

- А? Тогда зачем?

- Чтобы посмотреть, чем все это кончится.

- *Посмотреть?* То есть, помогать им ты не собираешься? – теперь был ее черед раздражаться.

- Я же еще вчера сказал им, что не хочу присоединяться к их пати. Уже слишком поздно что-то менять.

- По-твоему, уже поздно сказать им, что ты передумал? Не понимаю я вас, парней, почему вы все такие упертые? Может, ты мне скажешь, Ал? Почему ты такой упертый?

Я попытался проигнорировать ее, но поздно: жужжащая боль уже начала мучить мой затылок.

- Спорим, ты хочешь к ним присоединиться, чтобы пройти этот ивент. Я слышала, как они говорили, что он самый сложный во всем «Мире». Ты ведь тоже хочешь урвать кусок этого пирога, разве нет? Давай, признай это.

- Я уже говорил тебе это раньше, скажу еще раз. Я одиночка.

- Но со мной ты же сформировал пати, да? Потому что я исключение.

- Ты не исключение. Где ты только набралась подобных мыслей?

Почему каждый раз, когда я разговариваю с этой девчонкой, у меня начинается мигрень?

- Ты же сам вчера это сказал.

- Не было такого!

- Врешь! Ты сказал, что я исключение, поэтому и сформировал со мной пати! Сказал! Сказал! Сказал!

Правда, что ли? Я поспешно просмотрел вчерашний лог.

Альбирео: Она – единственное исключение.

Я это сказал.

- А еще ты сказал, что хочешь закончить квест Ликорис только со мной и больше ни с кем! Разве не помнишь, Ал?

Я продолжил листать лог с удвоенной скоростью.

Альбирео: Не нужно отвечать мне. Я сейчас в режиме шепота, что значит, что только ты можешь слышать меня, поэтому просто молча слушай. Ликорис... ну, с ней должны разобраться только мы вдвоем, никому об этом не рассказывая.

Она права. И чем я тогда думал? Опять же, я тогда совсем не думал. Слишком многое вертелось у меня в голове: Ликорис, странное сокровище, Орка, Бальмунг... Я

говорил это все, лишь бы *заставить* Хокуто молчать. Знать бы, что сказать сейчас, потому что она даже не думает останавливаться!

- Надеюсь, ты не будешь говорить, что все это были лишь дешевые отмазки, чтобы я ничего не рассказала твоим друзьям, потому что, если это так, я все расскажу им, когда они придут сюда. Расскажу, вот увидишь. Но ты ведь не поэтому говорил это все тогда, ведь так, Ал?

- Разумеется.

- Тогда давай пересоздадим нашу пати.

Я нажал кнопку и вырубил звук, чтобы она не услышала мой тяжелый вздох. Наша предыдущая пати была распущена, когда мы разошлись вчера. Я открыл меню и вновь создал нашу пати. Когда я уже начал, было, думать, что счастливо отделался от всего этого, она за уши затащила меня обратно...

- Урааа! Думаю, из нас получится отличная команда. О, а вот и Лико.

Она не видела Ликорис, пока не оказалась со мной в пати, а вот Ликорис еще ни разу, ни словом, не делом не отреагировала на присутствие Хокуто.

- Как думаешь, было бы здорово, если бы Лико могла говорить?

Было бы здорово, если бы ты не могла.

Тем не менее, я ей ответил:

- Если бы НИПы умели общаться так же, как и игроки, тогда не нужно было бы даже играть в онлайн. Не было бы общения с игроками. В чем же тогда был бы смысл онлайн?

- Почему же ты тогда играешь соло?

- Я общаюсь с другими. Просто я предпочитаю все делать один. Люблю испытывать себя.

- Неправда. Ты совсем не играешь с другими.

- Как бы то ни было, Ликорис – НИП и не может общаться так же, как мы с тобой.

После того, как Хокуто села мне на шею, я уже начинаю подумывать, что играть в оффлайне не такая уж плохая идея.

- Уже почти девять, да? – спросила она.

- Верно. Нам пора.

- Пора? Куда?

- Я не намерен присоединяться к пати Орки. И не хочу попадаться им на глаза, вдруг они решат, что я передумал. Я всего лишь хочу понаблюдать.

- Хорошо. Идем.

- Переключи свой чат в режим пати. Иначе они увидят наши слова, когда мы будем разговаривать друг с другом.

Мы начали двигаться сквозь метель. Было очень сложно что-либо разглядеть.

- Держись рядом. Не потеряйся.

- Я прямо за тобой, - прохныкала она.

Я посмотрел на карту, но она пропала с моего экрана. Насколько я знал, это была единственная локация во всем «Мире», где погода так радикально влияла на игру, затрудняя ориентирование в пространстве. Это был один из аспектов, повышающих сложность ивента «Единый грех».

- Ал, ты где? Куда ты пропал?

Я обернулся. Хокуто исчезла. Я отчетливо слышал ее, но понятия не имел, куда ее занесло. Пока мы в режиме Пяти, мы можем слышать друг друга четко и ясно вне зависимости от того, какое расстояние нас разделяет. То есть, на ее голос я ориентироваться не мог, рассчитывая только на свое зрение.

- Здесь сложно что-либо разглядеть. Наверное, баг. Это неправильно.

Она начинала паниковать.

- Это не баг, а одна из особенностей локации. Не воспринимай все, что видишь, как баг.

- Подожди. Здесь что-то есть. Пойду, взгляну, что это.

- Нет! Оставайся на месте! – закричал я.

Внезапно, в моих колонках загремела тревожная музыка. Что-то случилось.

- Ого, ой, оооой!

Я догадался, что она нашла. Магический портал. Его тусклый свет, должно быть, привлек ее, и, подойдя к нему слишком близко, она активировала боевой ивент, и из портала появились mobs.

Спустя секунду Хокуто взвизгнула, и я увидел, как шкала ее жизни мгновенно сошла на нет.

Она умерла.

..3..

Я довольно долго блуждал среди беснующейся метели, пока не нашел ее. Тень Хокуто. К несчастью, в отличие от реальной жизни, смерть здесь не была концом всего, что не избавило меня от ее нытья.

- Почему ты ничего не делаешь? Просто ужас какой-то. Ты должен спасти меня.

- Не могу, ведь ты уже мертва. Поздновато для спасения.

- Используй магию или еще что-нибудь.

- Сейчас меня больше всего беспокоит то, что убило...

Внезапно я увидел, как на меня бросается туша ледяного монстра. Метель скрывала его присутствие, поэтому он смог подобраться так близко. Я широко взмахнул копьем, промазал и отступил, чтобы избежать его огромных когтей и зубов. Шкала моей жизни понемногу убывала с каждым ударом моба. Если учесть, что он не являлся боссом, он был довольно силен, черт побери.

Почти минута ушла у меня на то, чтобы сразить его. Если все рядовые mobs в этой локации были такими же сильными, то тогда понятно, почему эту локацию так никто и не прошел.

Естественно, не успел исчезнуть этот монстр, как появился другой... К счастью, этот всего лишь *трещал* без умолку!

- Давай скорее! Воскреси меня!

- Хорошо. Только не кричи.

Я пролистал свой список айтемов и нашел воскрешающее зелье.

- Поверить не могу, что ты бросил меня. Ты же гораздо сильнее меня. Ты должен защищать меня. Эй, ну чего ты ждешь?

- Я передумал.

- Что?!

- Это будет пустая трата моего зелья, - я закрыл окно инвентаря.

- Да что ты такое несешь?

- С твоим низким уровнем у тебя нет ни шанса выстоять против здешних мобов. Тебя убьют за секунду. Оставайся мертвой, так будет лучше.

Вообще-то, это было просто отлично. Теперь мне не стоит беспокоиться о том, чтобы защищать ее каждые пять секунд.

- Хладнокровная скотина! – выкрикнула она.

- И ты лишь подчеркнула это своей «защищать меня» речью.

Да и вообще, не я же ее бросил. Я же не виноват, что ее уровня внимания не хватает даже на то, чтобы сконцентрироваться на том, чтобы следовать за мной. Она это заслужила.

- Ни за что! Я не собираюсь разгуливать здесь в виде призрака!

- Как будто у тебя есть выбор. А теперь пошли!

Хокуто теперь была не в состоянии взаимодействовать с игровым миром, но она могла следовать за мной и продолжать доставать меня. У нее осталась возможность общаться только в режиме пати, так никто не мог слышать ее, кроме меня. Как всегда, мне просто неслыханно везет...

Бушующая стихия замедляла мое движение, поэтому я использовал свой Талисман скорости, чтобы покрывать большее расстояние. Кроме магических порталов с мобами, в этой локации больше не было никаких объектов, что лишь еще сильнее затрудняло навигацию на местности. Без карты я понятия не имел, где я нахожусь или в какую сторону двигаюсь, поэтому я просто решил испытать удачу и бежал по прямой.

- Мы куда, Ал?

- К центру бури.

- Зачем?

- Враг будет там.

Я вдруг подумал, как, наверное, сюрреалистично это выглядит: девочка в красном платье и девушка в бикини, продирающиеся сквозь метель по снежному полю. Хотя, будь это в реальной жизни, на нас тоже осталось бы не так много одежды.

Ты здесь уже бывал, Ал?

И почему она все время зовет меня так?

- Да, один раз. Здесь я сражался с боссом.

- Убил?

- Нет.

- Убежал?

- Не совсем.

- А что тогда?

- Я погиб.

- То есть, ты хочешь сказать, что даже Ал, великий воин, все-таки может умереть?!

- Именно.

- А что произошло?

- Я сюда не для того тогда пришел, чтобы сражаться с боссом, поэтому я был не готов. Я хотел лишь разведать локацию, чтобы пройти ее позже. Но если уж ты заагрил босса, то тебе не остается ничего, кроме как сражаться.

- Или сбежать.

- Я собирался, но мне захотелось сперва узнать, есть ли у него слабости. Но их у него не оказалось. Точнее будет сказать, что я не смог их найти. Я перепробовал все: разные виды оружия, заклинаний, все элементы от земли до тьмы, но ничего не сработало.

- Может его и вправду невозможно победить?

- Нет, я видел сообщения на форумах, в которых говорилось о том, что урон он все же получает, но никто не упоминал, от чего именно. Может быть, это был не более, чем слух. В любом случае, все меньше и меньше игроков приходило сюда, в надежде пройти этот ивент, потому что без должной стратегии босса даже не поцарапать. Но должен же быть способ победить его.

- Почему ты так уверен?

- Потому что, как сказал Орка, «Мир» - это хорошая игра.

Орка верит в это. Я тоже.

Разговаривая, мы продолжали свой путь. Иногда я останавливался, чтобы проверить направление ветра. Я знал, что потоки воздуха расходятся от центра. Именно так я примерно представлял, куда двигаться. А затем я увидел это.

- Гляди, Ал! Ледяная стена!

Заполонив собой весь обзор, над нами нависла огромная гора из льда. Вдоль ее склона был вырезана уходящая вверх узкая тропа. По ней мы и продолжили свой путь.

- Это оно? Место, где должен происходить ивент?

- Да.

Когда мы добрались до вершины, метель внезапно прекратилась. Мы оказались над облаками, и рев ветра остался позади. Оказавшись на вершине ледяного плато, я наконец-то смог отчетливо разглядеть все вокруг. Посреди открытого пространства стояли Орка и Бальмунг, а перед ними возвышалось существо, слишком чудовищное, чтобы даже смотреть на него.

- Это...? – голос Хокуто замолк.

- Да, - ответил я, уставившись на *это*. – Единый грех!

..:4:..

- Ал! Ал! Ал! Он... оно просто огромно!

Это слишком мягко сказано. По сравнению с их противником, Орка и Бальмунг казались просто карликами. Босс был настолько огромен, что даже на экране целиком не помещался.

Его тело, сотканное из света и энергии, напоминало древнего гигантского динозавра. Свет струился сквозь его причудливую форму, словно через призму.

Они сражались со спектральным драконом.

Звуки битвы – оглушительные взрывы и скрежет металла – громыли по всему плато.

- Орка! Бальмунг! – закричала Хокуто, но слышать ее мог только я. Оно и к лучшему, их сейчас лучше ничем не отвлекать.

- Не ожидал, что они отправятся без третьего! – удивленно пробормотал я.

- Ты же сам им отказал.

- Знаю, но я думал, что они возьмут себе в помощь кого-нибудь еще. Им что, не удалось найти подходящего игрока?

Они знали, что Единый грех считался неуязвимым, так что, по крайней мере, должны были идти на него полностью укомплектованной пати. Хотя, зная репутацию Единого греха, может быть, просто никто из тех, кого они спрашивали, не захотел добровольно идти на этот самоубийственный ивент. В любом случае, сейчас они вдвоем противостояли гигантскому дракону.

Мне вдруг захотелось вмешаться и помочь им, но я сдержался.

- Они не наносят никакого урона, – прокричала Хокуто.

С расстояния я мог видеть их урон и восстанавливающиеся очки жизни в виде цифр над их персонажами. Каждая атака Орки и Бальмунга наносила нулевое количество повреждений. Монстр же своим разноцветным смертоносным дыханием сдувал их очки жизни так, словно они были всего лишь первоуровневыми нубами.

- У этого босса есть несколько типов атак, которые он может использовать. Каждая накладывает дополнительные негативные эффекты, как, например, паралич или яд, которые действуют еще какое-то время после атаки, или понижение урона или защиты. Но что самое плохое, все его атаки действуют на расстоянии!

Они обречены. Тварь ослабляла их издали, чтобы потом сблизиться и убить.

Монстр внезапно взмахнул своим хвостом, нанося Орке чудовищной силы удар.

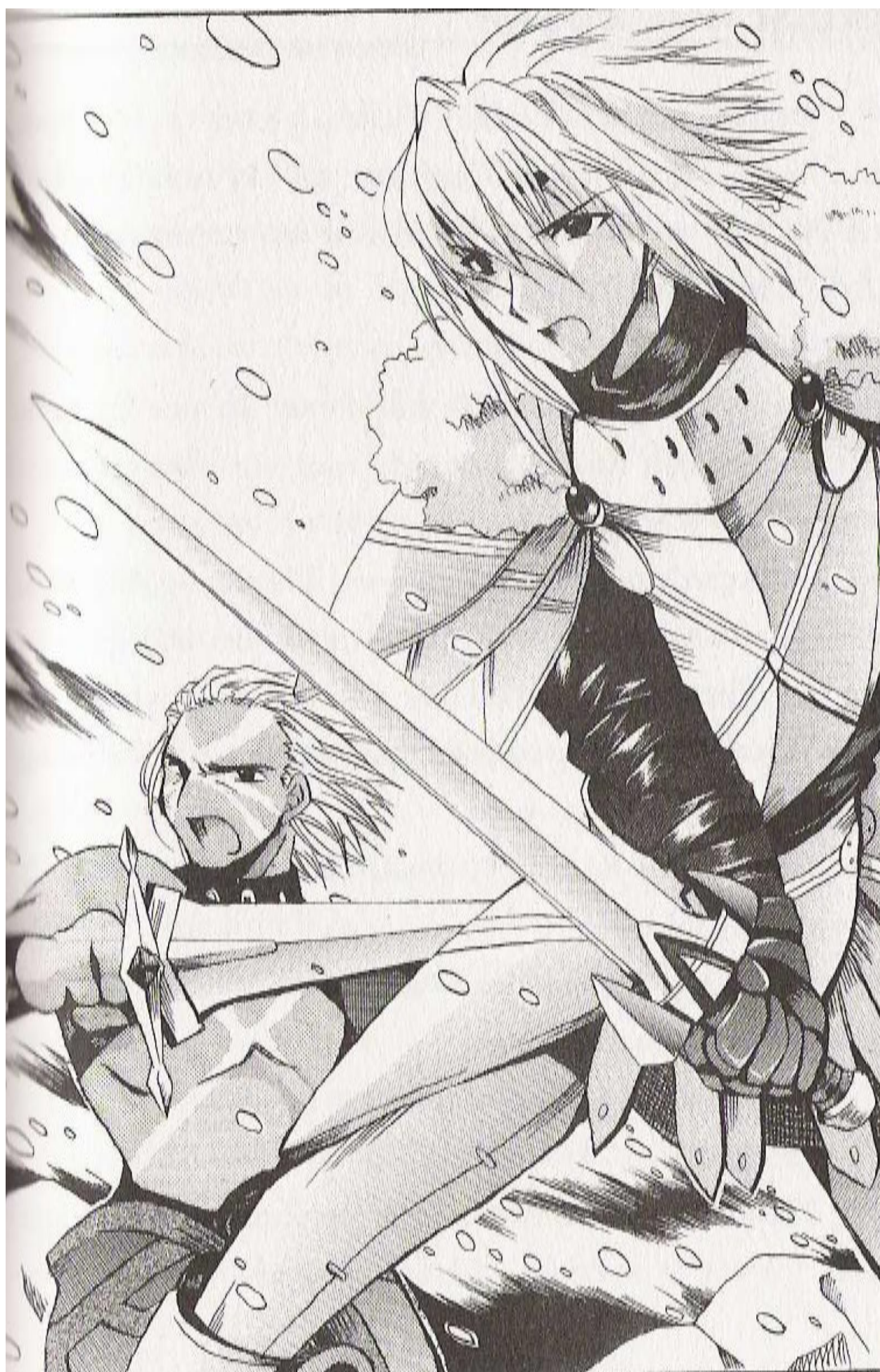
- Берегись! – взвизгнула Хокуто.

Но было уже поздно. Орка был мертв.

Но не более, чем долю секунды. Бальмунг тут же использовал возрождающее зелье, чтобы вернуть к жизни своего партнера. Орка сразу же выпил Почтенное вино Шимы, которое полностью восстановило его здоровье и выносливость.

- А они хороши, – не удержавшись, пробормотал я.

- Что?



- Орка намеренно дал себя убить, избавившись тем самым от всех наложенных на него негативных эффектов. Теперь он, свеженький, вернулся в сражение.

То была уникальная стратегия, к которой, судя по всему, Орка и Бальмунг были полностью подготовлены. Стратегия, которую одиночка никогда не сможет использовать.

Эти двое действовали очень слаженно, используя хитрые комбинации и пробуя разные подходы, чтобы посмотреть, как на них будет реагировать дракон.

Бальмунг и Орка пришли подготовленными и, как и я когда-то, пускали в ход различное оружие и заклинания всех шести элементов против Единого греха. Полагаю, любой серьезный игрок будет действовать так же. Это была великолепная стратегия. Вот только она не работала.

Внезапно, мерцающее тело Единого греха подалось назад, запрокидывая голову высоко в небо. Мне даже пришлось поднимать свой обзор, чтобы проследить за ней. Я знал, что сейчас будет.

- Дело плохо.

- Ал?

- Это та атака, которой он убил меня тогда.

В тот раз он одним ударом снес мне все очки жизни.

Я наблюдал, охваченный мрачными воспоминаниями. Раздался звук; глубокий, вибрирующий, он усиливался с каждой секундой. А затем гигантское тело рухнуло на землю всей своей массой. Сноп искр, словно от ударившего по наковальне молота, - и Бальмунг исчез под громадной тушей.

В первый раз с начала битвы Орка промедлил, раздумывая над своим следующим шагом. В этом была его ошибка, которая дорого ему обошлась.

Следующим ударом Единый грех настиг Орку. Очки жизни воина упали почти до нуля.

И тут посреди всей этой свалки возник Бальмунг.

- Он выжил! – закричал я.

- Но они до сих пор даже не поцарапали его. Им не победить!

Она права. Может, Единого греха в самом деле нельзя победить. Может, этот инвент действительно непроходим.

Но подобные мысли явно не посещали умы двух сильнейших воинов «Мира». Они вновь продолжили методично атаковать монстра, выискивая слабость. Но до сих пор все их попытки были тщетны.

- Все бесполезно. Почему они не убегают?

- Подожди.

Я заметил изменение в их стратегии. Они перестали атаковать.

- Что они творят? Совсем дураки, что ли?

Но стоило им прекратить натиск, как Единый грех тоже замер.

Наступила тишина. Все звуки исчезли.

- Поверить не могу.

- Что? Что случилось? Это баг? Никто из них не шевелится.

- Они нашли способ победить его.

- А что они сделали?

- Ничего. Совсем ничего.

Монстр лишь отвечал тем же уровнем агрессии, которую обрушивали на него.

- Ничего?! – произнесла Хокуто. – Это глупо.

- Единый грех не станет атаковать первым, он лишь отвечает на атаки игроков, - объяснил я.

- Что?

Спектральный дракон оставался неподвижен. Интересно, о чем сейчас, должно быть, переговаривались Орка и Бальмунг в эти секунды передышки?

Наконец, Орка пошевелился. Нарушая тишину, он начал атаку.

Убрав меч, воин сотворил заклинание огненного элемента и метнул его в босса.

Тот в ответ распахнул пасть и плюнул огнем.

В тот же миг Бальмунг взмыл в воздух и использовал водную атаку, совместив ее со своим мечом. Оружие вонзилось боссу прямо в шею. Тело монстра содрогнулось. Впервые с начала битвы они нанесли своему противнику урон.

- Вот оно что! Дыхание Единого греха имеет атрибуты всех шести элементов: земли, воды, огня, дерева, грома и тьмы. Он отвечает тем же типом атаки, что и тот, которым его атаквали. Другими словами, он действует подобно зеркалу, «отражая» все направленные на него атаки. Но у каждого Элемента есть слабость. Естественно, что вода побеждает огонь, огонь побеждает дерево и т.д. Если они будут контратаковать Единого греха противоположным элементом в тот же момент, когда он отвечает, то нанесут ему ощутимый урон.

- Клево, - прошептала Хокуто.

Я восхищался их способностью анализировать ситуацию. Не уверен, что додумался бы до такого сам.

Я наблюдал, как Орка и Бальмунг продолжали атаковать и контратаковать. На то, чтобы нанести результативный удар, был всего лишь краткий миг, но натиск двух воинов был прекрасно организован. Было ясно одно: Единый грех был тем монстром, которого никогда не победить в одиночку. В то же время, пати из трех игроков вносило бы очень сильную сумятицу, и игроки могли бы никогда и не заметить, какая тактика будет наносить боссу урон. Единого греха можно было сразить лишь вдвоем.

Но радоваться было еще рано, монстр все еще жив!

Битва продолжалась, но у Орки и Бальмунга, наконец, появился шанс. Они, должно быть, сейчас неистово общались друг с другом, координируя свои действия. Удары следовали друг за другом с идеальной точностью.

Наконец, Бальмунг испустил яростный крик и нанес «удар милосердия». Его ладони исторгли луч света, который свел на нет последние из 65536 очков здоровья Единого греха.

С чудовищным ревом босс рухнул на ледяное поле.

- Они победили, - благоговейно прошептала Хокуто.

- Они сразили легенду, - добавил я.

Семицветный поток энергии вырвался из тела монстра, распространяясь по всей локации, и оно начало таять и испаряться, порождая туманную дымку, пока не исчезло полностью. А затем мы увидели свет.

- Ал! Гляди! – закричала Хокуто.

Я недоуменно замер. Вечная тьма, скрывавшая эти земли, исчезла. Впервые за невероятно долгое время здесь забрезжил рассвет.

..5..

Потоки солнечного света проникали сквозь проломы в ледяной стене, изгоняя тьму и плавя лед – в том числе тот, на котором мы стояли! Внезапно мы зависли в тумане, поскольку твердой поверхности не стало. Теперь мы парили в воздухе.

- Под нами что-то есть. Что это, что это?! - вскрикнула Хокуто.

Теперь я мог разглядеть под нами смутные очертания чьей-то фигуры. Похоже, кто-то (или *что-то*) был замурован во льдах. Затем, я заметил крылья.

- Ангел, – вслух пробормотал я.

- Ангел? – эхом переспросила Хокуто.

Избавившись от ледяного гнета, ангел распростер свои крылья и покинул разрушенную темницу. Возможно, он возвращался на небеса... или же просто сбегал из ада. В любом случае, было ясно, что Орка и Бальмунг прошли ивент «Единый грех».

- Что это значит? – спросила Хокуто.

- Я не знаю.

- Ал?

Ангел пронесся мимо нас и устремился в небеса, увлекая при этом за собой всю снежную завесу из этой локации и открывая ее истинное лицо. Теперь, когда вьюги не стало, локация ничем не отличалась от любой другой снежной локации «Мира».

- Карта вернулась! – облегченно вздохнула Хокуто.

Используя Сферу феи, я убедился, что местность вернулась в норму.

- Успешное прохождение ивента, должно быть, вернуло этому месту первозданный вид.

- Ага, но ведь мы же его не проходили.

- Некоторые ивенты можно пройти лишь один раз. Даже название этого ивента, «Единый грех», указывает на то, что он одноразовый. Больше никто никогда не сможет повторить это приключение.

- Ого! Значит, этого ангела...

- ...больше никто никогда не увидит, да. Нам повезло, что мы стали свидетелями его освобождения.

Внезапно, с небес начали медленно падать прекрасные перья ангела. Хоть ангел уже давно исчез, он оставил за собой след из перьев.

- Пожалуйста, найди перо, Альбирео, - это была Ликорис. Она уже довольно давно ничего не говорила. – Мое перо.

Дождь из перьев, танцующих в воздухе вокруг нас, был всего лишь фоновым эффектом, не несущим смысловой нагрузки, как снег или дождь. Их нельзя было выцелить и взять.

- Ты уверена?

- Да, Альбирео. Найди мое перо.

Легко сказать. Я быстро огляделся, пытаюсь поймать в перекрестье прицела порхающие перья, сотнями падавшие с неба. И нашел его. Одно-единственное красное перышко, парящее в отдалении. Это наверняка то, что я искал. В отличие от прочих белых перьев, это по цвету было таким же, как и багряное платье Ликорис.

Я быстро устремился к перу и поднял его, когда оно оказалось в пределах моей досягаемости.

Вы получили `eye.cyl`!

В этот раз я не удивился, увидев у айтема то же самое непонятное расширение.

- Пожалуйста, дай мне `eye.cyl`, - прошептала Ликорис.

В отличие от предыдущих, я понял, что значит этот айтем. Это было слишком очевидно.

- Пожалуйста, дай мне `eye.cyl`, - повторила она.

Но как Ликорис и все эти айтемы связаны с Единым грехом? И вообще, к чему все эти странные названия?

- В чем дело, Ал? Ты куда так внезапно убежал? – спросила Хокуто.

Пропустив ее слова мимо ушей, я повернулся к Ликорис и передал ей перо через окно торговли.

- Спасибо, Альбирео, - произнесла она. И, как я и ожидал, получив айтем, она открыла глаза.

- Ты видишь меня? – спросил я.

- Да. Спасибо, Альбирео, - широко улыбнулась Ликорис.

Возможно, я единственный мог увидеть перо и взять его, потому что именно я был «выбран» Ликорис для ее квеста. Видимо, именно поэтому она и перенесла меня в эту локацию.

Внезапно, мои колонки вновь бешено завибрировали, и нас окружило кольцо света. По крайней мере, в этот раз я не удивился этому. Хокуто же, с другой стороны, не на шутку разволновалась.

- Альбирео, что это за чертовщина...? – ее голос заглушили звуки заклинания Ликорис. И нас опять телепортировало прочь.