

ТОМ 1

Глава 1. Новый свет

Сканирование персональных данных. Обнаружен незарегистрированный пользователь. Пожалуйста, зарегистрируйте новый аккаунт.

Кто-то говорил из пространства залитого светом.

После регистрации, как только он дал свои личные данные, и красный свет просканировал тело, перед ним появился его аватар, одетый в кожаную одежду. Аватар был, не отличим от реального тела Хен Ву.

Внешний вид полностью сканируется с пользователя. Если хотите, можете изменить свою внешность, пол или расу. Однако имейте в виду, что вы можете создать только 1 персонажа. После создания персонажа вы не сможете изменить свои характеристики. Пожалуйста, хорошо подумайте, прежде чем изменять что либо.

Один персонаж для виртигры не редкое ограничение. Если аватар в игре сильно отличался от реального облика, сильно уменьшалось чувство физического присутствия.

Хен Ву носил очки, поэтому лицо без них показалось ему странным. Рассматривая свое изображение, он немного подправил его.

Раса - Человек. Эта раса, как правило, была чем-то средним в большинстве игр. Никаких профессий и навыков он выбирать не стал. Таким образом, он в игре он сможет изучить любые.

Пожалуйста, введите имя вашего персонажа.

'Арк' (Переводится как Ковчег) - Это имя пришло к нему, когда он получил свой кокон для подключения к Вирту. Он использовал его в библейском смысле. Не потому что кокон своим внешним видом напоминал ему о Арке, а скорей, потому что будущее Хен Ву зависело от этого устройства. Будущее, к которому придется идти сквозь испытания, но не чего не поделаешь.

Пользователь человеческой расы может выбрать 1 из 3 стартовых локации: Харун, пограничный город королевства Шиденберг; Бристания богатое королевство; небольшой замок в княжестве Синиус. Независимо от место, которое вы выберете, везде горожане будут добры к незнакомцам, а стартовые условия равны.

- Пограничный город Харун королевства Шиденберг.

Судя по карте, именно эта локация была ближе всего к середине континента.

Если вы хотите узнать подробности о 'Новом Свете'...

- Пропустить.

Во всех играх вступления похожи. На начальной стадии игры эти знания абсолютно бесполезны.

'Только опыт в самой игре!' После отмены обучения Хен Ву окутал яркий свет.

Новичок авантюрист, Арк был рождён!

'Какого черта?' Арк был растерян. Он находился в небольшой деревеньке в горах. В ней было не больше сотни домов окруженных высокой стеной. Это должно быть начальный город Харун. Однако Арк все еще не мог поверить своим глазам: 'Я действительно в игре?' Он не мог в это поверить. Окружающие горы. Забор и здания, даже люди проходившие мимо. Все отличалось от привычной ему компьютерной графики. Окружение воспринималось как настоящее! Он чувствовал свои кожаные ботинки, ветер свистел в его ушах, и даже запах пищи, которую где-то неподалеку готовили, он ощущал как в реальности. Все казалось настоящим, но не было таковым, он не мог, поверит в это.

'Я знаю, что это виртуальная реальность, но не могу поверить, что это игра.'

Его игровой опыт в виртуальной реальности был исключительно на старом оборудовании. Это было 3 года назад. Но и сейчас игры пользовались старым способом для подключения в виртуальной реальности.

'Теперь я понимаю, почему директор Ха Мен Ву говорил с гордостью об этой игре.'

Всего месяц назад компания объявила об игре 'Новый Мир', но сейчас эту игру обсуждают все. Теперь он понял, почему это происходит. Если бы у него были те же возможности что и 3 года назад он бы не остановился ни перед чем только бы играть в эту игру. Технология, разработанная для игры, была невероятна.

'Ах, сейчас не время думать об этом.' Арк, рот которого был широко открыт, вытер слюни. Несколько человек неподалеку смотрели перед собой с тупым выражением на лицах. Они проходили через тот же процесс адаптации, что и Арк только что. Краснея от смущения Арк, отошел в сторону, где люди выглядели более адекватно.

'Куда идти теперь?' Арк видел, что люди движутся куда-то и пошел за ними.

Хотя на самом деле он лежал в капсуле. Он чувствовал, что на самом деле движется. Хоть движения и были немного дергаными, этот процесс был похож на перемещение в реальной жизни.

'Хорошо, движения, кажется, не требует никакого специального обучения.'

Арк решил исследовать системное окно.

'Меню' Прямо перед ним появился полупрозрачный круг. Арк нажал на значок, похожий на лицо. Перед ним раскрылось меню его персонажа.

Имя: Арк

Раса: Человек

Группа: нет

Профессия: нет

Уровень: 1

Слава: 0

Титул: нет

Здоровье: 100

Манна: 100

Сила: 15

Ловкость: 15

Выносливость: 15

Интеллект: 15

Мудрость: 15

Удача: 15

Затем он проверил окно умений, которое было абсолютно пустым. В его сумке было 10 единиц воды , 10 единиц хлеба и кинжал.

Он был взволнован, и ему казалось, что его новая жизнь начинается.

'Ну и что я должен делать?' Арк закрыл окно меню и огляделся. Из-за схожести с реальностью было трудно отличить НПС от обычных игроков. Вокруг все бежали по своим делам, и никто не обращал на него внимания ни игроки, ни НПС. В большинстве подобных игр были особенные НПС, которые обучали новичков.

Оглядевшись вокруг, он заметил старика, который не сводил с него глаз. Арк подошел к нему.

- Эмм. Извините.

- Вы должно быть впервые здесь? - Старик говорил как человек понявший его ситуацию - Как тебя зовут?

- Арк

- Меня зовут Хансен. Я простой старый человек, жизненная цель которого, научить таких новичков как ты как жить в этом месте. Вы наверно хотите спросить, что здесь делать?

- Да.

- Большинство, таких как вы обычно идут двумя путями. Либо охотятся за пределами деревни на волков и диких собак, либо находят работу в деревне. Если вы играете не очень хорошо лучше выбрать второй вариант. Внутри деревни гораздо спокойней.

- Да я хочу работать в деревне. - Арк ответил без колебаний. Самая большая опасность в игре не учиться охотиться, а сразу кидаться в бой. Поэтому выполнить простой квест очень хорошая идея в плане приспособления к игре. Когда начинаешь играть, лучше выполнять различные квесты, чтобы адаптироваться к игре, да и кокон должен еще подстраиваться к игроку. Таким образом, квест был более выгоден, чем бесцельная охота.

- Я благодарен, что вы выслушали меня. У меня как раз есть работа, которую я хочу поручить вам. Недавно я услышал, что владелец таверны жаловался на мышей в своем подвале. Я думаю, вы можете решить эту проблему. Вы беретесь за это дело?

Бум-з. Информационное окно появилось со странным звуком.

Крайдон владелец таверны в городе Харун из-за быстрого увеличения количества мышей потерял покой. Хансен слышал о его проблеме и просит вас помочь ему. Эта работа должна быть по плечу даже новичку. ПРИНЯТЬ/ОТКЛОНИТЬ.

Арк принял задание и отправился к таверне. Найти её оказалось довольно легко. Это было единственное здание переполненное клиентами на главной площади города.

Когда он вошел в таверну юноша с грязными волосами и в фартуке воскликнул.

- Вы пришли по просьбе старика Хансена?

Арк кивнул, а Крайдон с облегчением продолжил.

- Приятно познакомиться. Можете ли вы оказать мне небольшую услугу и убить мышей внутри склада на улице. В последнее время я думаю, что если я услышу их еще раз, я сойду с ума!

- Да. Я сделаю это. Но какова награда? - Задал наводящий вопрос Арк. Работать бесплатно даже в игре тем более так похожей на реальность? Такого просто не может быть! Работа должна быть компенсирована. Вполне естественно, не так ли?

Крайдон ударил себя в грудь и ответил.

- Я не из породы дешевых обманщиков незнакомцев, которые не имеют ни дома, ни даже денег, чтоб поесть досыта. Я подготовил вознаграждение, которое имеет важное значение для такого как ты.

- С нетерпением жду этого.

Арк с дерзкой улыбкой вошел в склад. Там было множество мышей повсюду. И Арк и мыши официально признали легкой мишенью противоположную сторону предстоящего сражения.

'Мой первый бой будет с вами ребята! Теперь начнем.' Арк выхватил кинжал и напал на одну из мышей. Но результат был неожиданным. Движения были неловкими и мышь легко уклонилась. Более того как будто глумясь она пробежала между коробками сбрасывая их на пол. Подобное явление повторялось раз за разом. Росла злость Арка на мышей, которые могли, уклоняться так часто, как он пытался атаковать.

'Неужели нет способа прекратить это?' Почему он не в состоянии убить даже одну мышь? Арк был озадачен. Во всех играх, в которые он играл раньше, мыши были мобами умирающими от одного вида меча. Однако эти были другими. Они перемещались как настоящие мыши с

нешуточной скоростью.

Пока он обдумывал положение, яркий свет вдруг мелькнул в его глазах.

Вас атаковала Мышь. Повреждение 1

Он, а не они был ранен. Повреждение всего в единицу, но его нельзя было игнорировать. Мыши видя успешность атаки, казалось, отнесли его к легким противникам. В одно мгновение их собралось столько, что земли не было видно и начали кусать его. Его здоровье упало до 20 единиц.

Арк испуганно попятился. 'Еще немного... Если я не буду осторожным, то погибну от нападения мышей' Никто во всем мире не умирает от укуса мышей! Арк успокоился. Он не мог позволить себе больше промахиваться. Арк тщательно следил за мышью и ударил в момент, когда моб бросился на него. Мышь завизжала от боли и разделилась на 2 половинки.

Вы убили Мышь. Опыт 1

Наконец! Когда Арк стал правильно контратаковать, мыши были устранены с молниеносной скоростью. Между тем Арк убил еще несколько мышей. Он вынудил их отступить в свои норы взмахами своего кинжала. Некоторые из них начали взаимодействовать друг с другом, прячась в коробках и контратакуя от туда. Ожесточенный бой с мышами длился полчаса.

В конце боя у него оставались только 3 буханки хлеба. Для того чтобы восстановить здоровье он съел 7 булок хлеба. Прочность его кинжала и кожаных доспехов тоже снизились. Это была пустая победа.

'Уф, чтобы не случилось, я убил их всех. Было трудно. Мой опыт должен был существенно вырасти, не так ли?' Арк открыл свое окно персонажа, чтобы посмотреть хорошие результаты боя. Каково же было его разочарование. За одну мышь давали 1 опыта. И убив 30 мышей, он получил всего 30 опыта. Он думал, что в начале для набора уровней большого количества опыта не нужно. Тем не менее, набрано было меньше одного процента необходимого для перехода на следующий уровень.

Независимо от того как трудно ему дался бой это были всего лишь мыши. Его разочарованию не было равных. Арк немного успокоился. Ведь ему еще не дали награды за выполненный квест.

- Все мыши были уничтожены?

Арк кивнул.

- О, да? Очень хорошо. У меня есть кое-что для вас. - Крайдон с широкой улыбкой передал 10 хлебов.

- ... - Арк, который с нетерпением ждал награды, смотрел на Крайдона в ужасе.

Этого не может быть. Он потратил больше чем 30 минут в борьбе не на жизнь, а на смерть и все что он получил несколько булок хлеба. Крайдон безучастно смотрел на Арка как будто, так и должно было быть.

- Это какая-то ошибка?

- Что вы имеете в виду? Вы еще живы, разве это не главное?

- Но...

- Вы рассчитывали получить лучшую награду за убийство нескольких мышей?

Арк трусило, поэтому он держал рот на замке, страдая молча. Он потратил полчаса и 7 буханок хлеба охотясь на мышей. Его кинжал и его кожаный доспех были в плохом состоянии. И награда всего лишь 10 буханок хлеба? Была ли это шутка? Но спорить с НПС было бесполезно.

Хлеб был дешев и неудобен. Тем не мене Арк взял награду и покинул таверну.

Он вернулся к Хансену с недовольным выражением лица и спросил его.

- Не существует ли каких-нибудь более достойных мест работы?

- Хе-хе парень. Ты слишком жаден с самого начала. Ты новичок здесь. Кто доверит такому важную задачу? Если вы хотите получить работу с большей наградой, нужно чтобы вам больше доверяли.

'Похоже, игра зависит от уровня доверия.' Многие игры до появления виртуальной реальности акцентировались на взаимодействии с НПС. Это было особенностью игры, когда твой уровень доверия с НПС, определял какой квест, информация и навыки будут тебе доступны. 'Другими словами мне нужно выполнять квесты с низкими наградами, чтобы получить возможность взять лучшие квесты'

Арк собирался задать еще вопрос после осмысления концепции. Неожиданно за спиной раздался голос.

- Вы новичок?

Он обернулся и увидел милую девушку.

- Да, это так.

- Вы случайно не пытаетесь получить квест у старика?

Арк кивнул с ухмылкой на лице. Тем не менее, хоть Арк и не производил приятного впечатления, девушка коротко улыбнулась.

- Ой, извините, конечно. Однако пытаться получить квест у старика не лучшая идея.

- Почему?

- Все квесты, которые он дает с низким уровнем вознаграждения и практически без опыта. Я тоже на всякий случай брала у него несколько заданий, но он давал только такие. Есть люди, которые обращались к нему более 50 раз. Тем не менее, единственное, что увеличивалось это расходы на ремонт, а вовсе не вознаграждение.

- Ну и что тогда мне делать в самом начале игры?

- Лучше всего охотится на диких собак на окраине города. Конечно, они достаточно сильные mobs для первого уровня, но за кроликов и енотов опыта вы получите лишь немного больше чем за мышей. Именно поэтому все охотятся на диких собак.

- Дикие собаки? - лицо Арка стало тревожным, когда он повторил вопрос. Убить несколько обыкновенных мышей было достаточно трудной задачей. Охота на диких собак разве не должна быть сложнее?

Тем не менее, девушка, как будто читая его мысли начала говорить.

- Их, конечно, трудно убить в одиночку. Вот почему все объединяются в группы для охоты. Как раз сейчас у человека, который был в группе с нами проблемы, ты бы не хотел, поохотится с нами?

- Да? Вы уверены, что это нормально? Я только на 1 уровне!

- Все в порядке. Я также начала сегодня, так что я только 2 уровня, а третий участник группы 3 уровня.

- Тогда позвольте мне присоединиться.

- Следуйте за мной. Другой член группы снаружи.

Второй член группы был большой человек, который ел хлеб, стоя возле ворот в город. Для стартовой локации он был хорошо оснащен. У него даже был длинный меч.

Ну, по крайней мере, хоть один из членов группы был достаточно силен.

Мужчина представился как Андел, а девушку звали Булма.

Оба только недавно начали играть, но были не плохо информированы об игре. Хотя Арк начал практически одновременно с ними опыт за собак позволил им поднять уровни.

- У нас нет времени, чтобы искать место получше.

Они отошли немного от ворот, и попали на поле где дикие собаки бегали по своим делам.

Булма сказала нервным тоном.

- Хотя это место и близко к городу нельзя терять бдительность. Они сильнее, чем, кажется, поэтому мы должны выманивать их по одной.

Андел молча, подошел ближе к дикой собаке, остальные были достаточно далеко. Зайдя со спины, он ударил ее мечом. Дикая собака взвыла от боли.

Между тем Булма и Арк прыгнули на ту же собаку. Битва была не так проста, как Арк думал. Страх омрачал все его мысли. Хотя можно сказать чего бояться ведь он в игре. Дикая собака казалась реальной до самого последнего волоска.

На самом деле даже кошку некогда раньше не ударял. Он и представить не мог, что борется с дикой собакой, не говоря уже о том, чтоб делать это на самом деле. При виде скалящейся дикой собаки мороз продирает до самых костей. Ее движения также вызывали тревогу. Они были столь быстры, что Арк ни разу не смог зацепить собаку кинжалом.

- Боже, что ты делаешь?

- Ну, это...

Собака укусила Арка. Он сразу же потерял 30 жизни. От испуга он начал отступать. Андел и Булма едва успели убить ее, нападая сзади. Когда дикая собака умерла, с нее выпали шкура и мясо. Андел взял все, потом не одобрительно посмотрел на Арка.

- Вы первый раз играете в виртуальной реальности?

- Не очень... - Это был первый раз, когда он играл в игру столь похожую на реальность.

Андел посмотрел на Булму с упреком в глазах.

- Почему ты привела такого парня как этот?

Булма посмотрела на Арка с обиженным выражением на лице.

Арк сначала покраснел, а потом побледнел как мертвец. Не всегда хорошо, что игра показывает эмоции.

Они убили еще несколько диких собак, но результат всегда оказывался тем же самым.

- Арк я не могу атаковать, когда вы внезапно дергаетесь, прям под меч.

- О, вы на самом деле можете ударить меня?

- Ты постоянно отступаешь назад, причем зачастую в мою сторону. Как я должен атаковать?

- Ах, но это ужасно.

Андел был раздражен.

Арк был взволнован. Они преследовали диких собак, и все собаки были убиты Анделом и Булмой. Так как он был не в состоянии нанести хоть какой-то урон, то опыт он не получал. Шкуры и мясо собирал, конечно, Андел. Булма ничего не говорила на это, а Арк от которого были только проблемы не мог жаловаться.

- Пожалуйста, давайте вернемся немного назад. Нужно немного передохнуть.

- Черт, мы и так слишком медленно движемся. - Беспокойство Арка возросло от тона Андела. У него осталось только 4 хлеба, вещи были изношены и нуждались в ремонте. Казалось, они могут развалиться в любой момент.

Ни одна группа не примет игрока с внешним видом, который был сейчас у Арка тем более, если его выгнали из предыдущей группы. Ему придется отчаянно бороться с мышами за 10 буханок хлеба и 1 опыта за мышь.

Группы были очень важны в играх. Любой хоть однажды игравший в игру понимает насколько важно иметь хотя бы 1 человека, который поддержит.

'Ну что ж значит, мне нужно получить удар и умереть без сожаления.' Арк твердо решил это.

Наконец Андел с дикой собакой на хвосте подошел. Арк не прислушивался к советам Андела

вообще, он бросился вперед и замахнулся кинжалом. Он бил как будто его жизнь зависела от этого, собака была ранена и отпрянула. Впервые Арк смог попасть по дикой собаке кинжалом. В тоже время дикая собака атаковала Арка.

Вы получили смертельный удар от Дикой Собаки. Повреждение 50.

Арк почувствовал головокружение и, зашатавшись, упал на спину.

- Нет! - Булма кричала не, потому что она волновалась из-за Арка, а потому что была удивлена. Дикие собаки вокруг заинтересовались происходящим и стали собираться рядом. Лица Булмы и Андела стали белыми от ужаса. Даже с их уровнем, дикие собаки были подавляюще сильны. Тем более, когда они собрались в стаю из пяти мобов!

- Черт, все кончено.

- Вот почему мы должны были вернуться немного назад. - С горечью сказал Арк. - Блин, надо было выйти из группы.

Арк сжал кулаки, пока его руки не покусали и встал.

- Я задержу их, а вы убегайте.

- Да? Но ведь потом... - Булма была сбита с толку.

Андел потащил её за собой. Арк не глядя, ткнул кинжалом. Две дикие собаки, из стаи собравшейся вокруг бросились к нему. Со всех сторон замигал красный свет. Он услышал 3 или 4 звука системных сообщений говорящих, что он получил повреждения, а затем в его глазах начало темнеть. Вскоре Арк рухнул, и дикие собаки отступили в исходное положение.

Это была его первая смерть.

Когда он открыл глаза, то увидел что находится вблизи ворот замка.

Вам был нанесено критическое повреждение. Вы были воскрешены в точке привязки. В связи со смертью вы теряете часть опыта. Детали можете увидеть в окне информации о персонаже

- Ты в порядке? - Системное сообщение было прервано голосом Булмы.

-О, мне очень жаль. Вы умерли из-за меня? - Арк смущенно почесал затылок.

- Нет, мы остались живы благодаря тебе. Но Арк...

- Моя смерть не проблема. В конце концов, у меня нет даже 1% опыта.

Арк не думал, что его смерть имела какое-то значение. В конце концов, в случае гибели в игре часть опыта терялась. В некоторых случаях терялись и вещи игрока. Именно поэтому люди стараются не допустить свою смерть в игре. Однако Арк был другим. Он не мог потерять опыт, так как он только начал играть и опыта у него не было. Он не мог потерять уровень. Единственные игроки, не боящиеся смерти, были игроками 1 уровня. Поэтому Арк не понимал реакцию Булмы на свою смерть.

- Да? Какой опыт? Я просто хочу сказать...

Андел как человек, которому стало известно что-то, перебил Булму. - Я не думал что Арк только начал игру. - Глаза Андела сверкнули, когда он предложил идею.

- Как вы смотрите на такое предложение? Будем охотиться на кого-то сильнее, чем дикие собаки, например волков. Я уверен мы сможем убивать волков. Я слышал было несколько случаев, когда группы убивали волка и другие волки собирались вокруг в стаю делая дальнейшую охоту невозможной. Но если Арк будет получать удары и умирать вместо нас мы сможем бить их в спину. Хотя Арк не будит получать опыт мы будем делить все предметы, выпадающие с волков. Для новичков предметы, выпавшие с волков считаются довольно дорогими.

- Но Андел. - Булма посмотрела на Андела с удивлением. Ее глаза говорили, что он просит слишком много. Тем не менее, Арк кивнул не задумываясь.

- Если вы уверены, почему нет. - Предложение Андела показалось ему не плохим. Да и если отказаться и выйти из группы что он станет делать? Более полезно если он будит противостоять волкам и адаптироваться. В настоящий момент он не имеет шансов. Смерть неизбежна. Если он не будет, охотится на волков, то ему вообще не чего не достанется из добычи группы.

- Это хорошо Арк. - Андел возглавил группу в приподнятом настроении. Отношение Андела к Арку стало прямо противоположным. Он заплатил 30 меди за ремонт изношенного обмундирования Арка. Ведь когда ситуация станет опасной это повысит шанс выжить. Группа закончила ремонтировать вещи они пошли к локации, в которой можно было, поохотиться на волков.

Волки, несомненно, в несколько раз сильнее диких собак. Победить такого противника было гораздо сложнее.

-Аууу! - Когда волк находился на пороге смерти он выл к небу. Для этого была веская причина. Волки находящиеся достаточно близко чтобы услышать спешили на помощь. Первый уровень Арка помогал в этом случае, он смело перехватывал спешащих на помощь волков.

- Эй, ублюдки. Идите все сюда! - Естественно волки с легкостью заваливали и кусали его пока он лежал на земле. Но Арк был стреляным воробьем.

- Хи-хи-хи. Убивайте мне это даже нравится. Ведь я жалкое существо, которому нечего терять.

Арк восставал из мертвых и шел от места воскрешения к локации, где они охотились раз за разом.

После того как он умер в десятый раз перед ним появилось информационное окно.

Вы изучили новое умение. Стальная Воля (начальный, пассивный) Вы умирали бесчисленное число раз, за короткий промежуток времени всегда возвращаясь на место смерти, показав стойкость и мужество. Теперь в Критических ситуациях вы увеличиваете прессинг на противника, а ваши раны заживают быстрее.

Во время значительного снижения здоровья:

+30% Критический урон,

+5% Регенерация здоровья.

'Ага, Это подарок с небес?' - Даст ли это какие-нибудь преимущества? Хотя он умер несколько раз, он никогда не думал, что за это могут дать новое умение.

Арк все быстрее отделял стаи волков, от основной массы ведя их на смерть.

Люди, которые смотрели, как Арк охотится, начали делать комментарии.

- Хм. Этот человек, кажется, никогда не устает.

- Это храбрый воин. Солдат.

- Он не в своем уме? Может он не знает, как играть?

Иногда говорили с сарказмом иногда можно было услышать беспокойство.

- А те люди они, что же тоже ...

Тем не менее, Арк не обижался. Открывая свою сумку и быстро взглянув внутрь он увидел шкуру и мясо волков. Этот вид делал его безмятежным.

На 1 уровне он приспособился драться с дикими собаками и волками получая дроп с них. Какие могут быть проблемы? Конечно, Андел и Булма росли в уровнях получая опыт. Но Арк вовсе не был в невыгодном положении.

Зрителям эта охота может показаться безрассудной, однако Арк также узнавал много нового.

Андел и Булма никогда не играли в виртигру подобную этой. Для двух игроков 3 уровня волки должны были быть подавляюще сильными противниками. Тем не менее, эти игроки приноровились наносить критические удары. После того как Арк отвлекал волков на себя они не колеблясь нападали не думая о защите. Благодаря 1 уровню Арка они были в состоянии охотиться на волков в течение 2 часов.

'Да что происходит?' - С Арком творилось что-то странное. С течением времени он двигался все медленнее и чувствовал себя запыхавшимся. Ему не хватало сил, чтобы удержать кинжал в руке. Ощущение было такое как будто ему на руки и ноги надели колодки.

Булма заметившая замедление Арка сделала жалостливое лицо. Тем не менее, Андел сказал.

- Может быть, он не состоянии продолжить, так как не знаком с виртуальной реальностью игры. На сегодня хватит. Охота опасна, когда один из членов группы не может нормально двигаться.

- Да я знаю об этом.

- Благодаря вам охота была легче. Увидимся позже.

- Могу ли я ... зарегистрировать тебя как друга?

- Мы с тобой свяжемся в следующий раз.

В конце концов, Андел вышел из игры, прежде чем он сказал что-то еще.

Булма нерешительно подошла к нему достала меч из сумки и протянула ему.

- Возьми. Это не плохое оружие особенно в начале игры.

- Ах. Спасибо.

Арк открыл информацию о мече.

Малый Железный Меч

Вид оружия: Одноручный меч

Урон: 5-8

Прочность: 30/30

Вес: 15

Ограничение: нет

Арк использовал кинжал с уроном 1-3 у которого даже не было названия. Арк был благодарен за подарок. Кроме того его сумка была набита до отказа шкурами и мясом волков. Да и опыт игры у него появился. Хотя он так и остался на 1 уровне его прогресс в течение первого дня был довольно хорош. Тем не менее, Булма с жалостливым лицом сказала.

- Мне очень жаль. Вы сегодня сильно пострадали, но у меня нет ничего, что можно дать вам кроме этого.

- Нет, я искренне благодарен вам! -

Не было ничего плохого в том, чтобы оставить хорошее впечатление у другого игрока. Во всяком случае, польстить игроку который был на более высоком уровне, чем вы было хорошей идеей. И тогда о нем не забудут. С радостным чувством в сердце Арк закончил первый день игры.

Глава 2 Охотник на мышей

'Вот так на много проще теперь, когда я сам попробовал' - Хен Ву испустил вздох облегчение, когда вылез из капсулы. Технологические достижения, используемые для этой игры поражали. Окружение, люди и монстры выглядели в игре очень реалистично. Бои были просто невероятны.

Хотя он начал играть ради того чтобы получить работу, он думал что хотел бы играть в эту игру и в не рабочее время. Тем не менее, Хен Ву не мог позволить себе быть слепо одержимым игрой.

Игра была отличной, но для него было важнее устроиться на работу. Он был не в том

положении, что и другие соискатели. Нужно было учитывать, что он не сможет прокормить семью и оплатить больничные сборы своей матери, если он не работает. Он не мог просто все бросить и бороться за место с шансом всего 1 к 200 на победу.

'Тем не менее, игра не менее важна. Я не могу бросить работу, но я могу взять академотпуск на месте учебы. Я смогу играть больше, если буду меньше спать.'

Часы показывали два часа утра. Хен Ву который пропустил обед для того чтобы настроить капсулу принес себе пакет молока и сел перед компьютером.

Он недооценил 'Новый Свет'. Поблек того как он сам поиграл он понял что игра отличается от всех других. И теперь он чувствовал потребность поискать больше информации о ней.

В последний месяц игра была самой обсуждаемой на десятках сайтов. Были сайты, на которых пользователи обменивались информацией, конечно, узнать все на них было нельзя, но иногда попадались довольно интересные знания.

Хен Ву вошел на один из таких сайтов. Информация с сайта становилась понятна, если хотя бы немного представлять процесс игры. Пока он ни чего не знал об игре ничего из написанного здесь он понять не мог. Зайдя на форум, он начал читать темы, коробка с молоком упала из рук Хен Ву.

'Ч-что это?' - Хен Ву вчитывался в формные обсуждения.

Ух ты, Никакого способа... Разве это по-настоящему?' - Хен Ву забыв об усталости, бросился к капсуле.

Арк вошел в игру.

- Окно статистики. - Когда Арк посмотрел в открывшееся окно кровь отхлынула от его лица.

'Боже мой!'

Имя: Арк

Раса: Человек

Группа: нет

Профессия: нет

Уровень: 1

Слава: 0

Титул: нет

Здоровье: 100

Манна: 100

Сила: 1(-14)

Ловкость: 1(-14)

Выносливость: 1(-14)

Интеллект: 1(-14)

Мудрость: 1(-14)

Удача: 1(-14)

Все основные характеристики покраснели и снизились до 1.

Информация, прочитанная в интернете, оказалась правдой. На форуме был рассказ пользователя новичка, который умер много раз. Его основные характеристики понижались на 1 за каждый раз, когда он умер. И, как и Арк он не проверял их значения. Цифры внутри скобок указывали, на сколько уменьшена характеристика и их нельзя было вернуть обратно. Они были потеряны!

Арк понял все, что происходило сегодня. 'Так вот почему люди вокруг чрезмерно реагировали.' Они, должно быть, думали, что Арк не собирается играть дальше, так как он как псих после каждой смерти продолжал возвращаться и умирал снова и снова. А тем временем основные характеристики снижались. Черт возьми, так вот почему Булма сказала, что ей очень жаль. Он чувствовал себя как вулкан, который вот-вот взорвется.

Арк играл во многие игры и не понаслышке знал важность характеристик. За каждый уровень в 'Новом Свете' игрок получает 10 баллов. Это означает, что на 10 уровне у вас будет 100 очков. Однако Арк уже потерял 84. И на 10 уровне он будет даже слабее чем игроки 2 уровня (примечание переводчика: по моим расчетам т.к. он уже 1 уровня, то значит на 10 получит только 90 очков!) Это было ужасно!

Перед выходом из игры Арк тяжело дышал, когда брал в руки кинжал, но это было не от усталости. У него было всего 1 единица силы и кинжал был слишком тяжел для него, а из-за того что ловкость тоже была всего 1 его движения стали медленными.

'С самого начала этот ублюдок Андел знал об этом. Булма тоже знала. Они воспользовались мной, чтобы охотиться безопасно. Все из-за горстки дрянных вещей.' - За 84 очка характеристик он получил кучу мяса и шкур волков, а также ржавый меч.

Арк скрепя зубами попробовал найти их. Но, похоже, они ушли из города или отрезали все средства коммуникации и он был не в состоянии найти их. С другой стороны, что он мог сделать, даже если найдет их? С такими характеристиками он не мог отомстить, а они не могли вернуть ему потерянные характеристики. В конце концов, опустошенный Арк сел на землю. В его глазах потемнело.

'Черт побери, как такая система может существовать.' - Характеристика не может упасть ниже 1, так что он был на самом дне, ниже просто некуда. Его гнев немного утих, а чувство вины выросло. Независимо от того как он спешил нужно было посмотреть информацию об игре. Хотя бы час нет, даже 30 минут просмотра форума предотвратило бы катастрофу. Это была его ошибка думать, что эта игра не будет отличаться от других игр. Арк понял, как бывает, важен даже небольшой кусочек информации. Он испытывал разочарование в себе прошлом.

'Что за глупым ублюдком я был! Почему я не подумал что Булма подозрительно добра ко мне?

Конечно, мы были в игре, но эти ребята всего лишь люди. У них не было никаких причин брать такого бесполезного парня как я в группу!"

Если бы это было в реальности он, безусловно, никогда бы не сделал эту ошибку.

'Андел и Булма! вы ублюдки связались не с тем человеком. Когда-нибудь я заставлю вас пожалеть об этом.'

Жизнь несправедлива настолько, что даже представить не возможно. Выживание не невозможно, если ты недооцениваешь это.

Во время работы в реальной жизни Арк познал трудности, о которых он даже не подозревал. Однажды работая на полставки он не получал зарплаты за месяц. Управляющий считал Арка легкой добычей, потому что он был просто школьником. Тогда он не ходил в школу неделю не отходя от управляющего не на шаг пока наконец не получил свои деньги. Он не мог отступить, потому что постоянно балансировал на грани жизни и смерти.

Подобные ситуации возникали еще несколько раз за последние несколько лет, но он не сдавался, не мог он сдаться и сейчас. Ему нужно стать сильнее, чтобы отомстить этим ублюдкам!

Но сейчас были более неотложные дела.

Через час Арк снова подошел к Хансену.

-Дайте мне работу.

- Хм? Вы не тот молодой человек, который приходил некоторое время назад. Разве вы не говорили, что собираетесь, охотится за стенами?

- Я собираюсь плакать. И не спрашивайте почему. Лучше дайте мне работу. - Сказал Арк глубоко вздохнув. Он провел час копаясь в Интернете после того что случилось. Возможно потому что идиотов сделавших такую же ошибку почти не было он нашел только упоминание о последствиях. Тем не менее, Арк продолжал поиск через интернет. Он надеялся найти способ восстановить свою статистику ведь есть же способ статистику снизить с каждой смертью. Если бы не было никакого способа, то какой смысл писать потерянные пункты в скобках рядом?

К счастью он нашел информацию о таком способ несколько минут назад. Способ был довольно прост. Если много охотиться потерянные очки будут естественным образом восстанавливаться. Но и здесь была проблема. Если потерянные очки не восстановить полностью до того как получить новые то эти очки будут потеряны навсегда. Таким образом он должен был восстановить все 84 характеристики до того как перейдет на 2 уровень.

Естественно на ум Арку пришли Мыши.

Каждая мышь дает 1 опыта. Подняться до второго уровня охотясь на них уже невозможный подвиг. Именно огромное количество мышей, которое нужно убить, чтобы подняться до 2 уровня давало ему возможность восстановить свои характеристики в полном объеме.

'Хотя я бы предпочел сделать нового персонажа...' - В 'Новом Свете' каждый мог создать только один персонаж. Пан или пропал, он должен подняться с его текущими характеристиками. Хотя он был уже далеко позади других претендентов даже тех, которые только стартовали, у него не было другого выбора.

- Хорошо, не так много людей готовы работать в этом городе, поэтому есть много работы, которую я могу предложить вам. Идите прямо сейчас в кузницу. Там в последние дни сильно увеличилось количество мышей.

Арк побежал прямо в кузницу. Затем прежде чем кузнец смог даже открыть рот, он прыгнул в подвал. Ситуация была хуже чем раньше. Как минимум характеристики, которые были раньше по 15 пунктов теперь стали по 1 жалкому пунктику. Он чувствовал себя не лучше чем девяностолетним дедушкой держащим кинжал. Если бы и его очки здоровья уменьшились, он бы вероятно сошел с ума.

'Все в порядке. Ни о чем не думать. Это бессмысленно, зайти так далеко и отступить. Как тогда, когда я дрался с волками, осторожно, по одной....'

Его отношение было не таким как раньше. Бежать было некуда. Если он не сможет убить мышь, значит, ему надо бросать игру. Арк вложил все, что у него было в бой с мышью. Другими словами он отдал всего себя поединку с единственной мышью. В результате он обнаружил более рациональный способ охоты. Он понял, что может восстанавливать больше очков.

'Сила и скорость моего удара кинжалом определенно снизилась. Но опыт, заработанный на собаках и волках в какой-то степени помогает. Охота занимает больше времени, но, кажется легче, чем раньше. Значит...'

Значит, бой базируется не только на показателях атаки и защиты. Так же как в реальности если использовать боевой опыт, ситуация может быть изменена в любой момент. Это было трудно победить игрока, уровень которого десять, но с уровнем 4 или 5, используя боевой опыт, это было возможно.

С этого момента Арк присматривался к движениям мышей. Он дрался и примечал, как двигается мышь в той или иной ситуации и какой удар наносит больше урона. Несколько таких сражений и он просчитал мышиную технику.

'Хорошо значит атака не сработает, если я просто буду беспорядочно размахивать кинжалом. Мышь использует голову, чтобы переместиться. Я должен изучить их движения, как будто я сталкиваюсь с настоящей мышью.'

Арк расправился со всеми грызунами в подвале кузнеца. Несмотря на это, никаких изменений его статистики не было.

'Подумать только, я убил тридцать штук... Неужели правда получится восстановить характеристики таким способом.'

Хотя у него были свои заботы, у него не было никакого другого выбора. Даже если бы он вышел за пределы деревни, было бы трудно иметь дело даже с одним кроликом. Там не было вероятно никого, кто позволит ему отойти в сторону, если возникнет опасность.

Если у него не получится восстановить характеристики - для него игра закончиться.

'Я должен верить, что они будут восстановлены. Они будут восстановлены наверняка.'

Арк получил награду - десять кусков белого хлеба от кузнеца и получил другой квест. На сей раз это был квест о мышах в подвале магазина товаров. Через полтора часа он смог закончить три квеста.

Благодаря большому количеству битв, Сила и Ловкость, которая была потеряна, были восстановлены. Сила +1. Ловкость +1.

Сообщение, которое он ждал, наконец, появилось. Он чувствовал счастье, но в то же время, пребывал в недоумении, что же он должен сделать. За полтора часа он восстановил только 2 очка характеристик. За полтора часа мышинной охоты. Сколько мышей ему придется убить ради 82 очков?

Но я верну их независимо от того, что для этого потребуется. Я не могу начинать с этими глупыми штрафами. Арк стиснул зубы.

Хен Ву потерял налитые кровью глаза и отправился на работу.

За всю ночь он смог восстановить только шесть очков. Это была удача, что был способ восстанавливать его характеристики, но когда он думал об оставшихся 78 пунктах он начинал чувствовать слабость.

'Может сдаться и просто повышать уровень?' Такие мысли время от времени посещали Хен Ву, но он немедленно прогонял их. При каждом повышении уровня предоставляется 10 пунктов характеристик. Этот факт неизменно как для 50, так и для 100 уровня. По существу это означало, что ценность пунктов повышалась с каждым уровнем.

Повышение с 1 до 10 уровня чтобы улучшить характеристики, вероятно, было бы быстрее, чем восстановление характеристик охотой на мышей, но увеличение уровня с 100 до 110 будет гораздо труднее, чем восстановление прямо сейчас. Когда он принял это во внимание у него не осталось другого выбора кроме как пройти этот изнурительный процесс.

'Убийство мышей - только способ восстановить характеристики с минимальным риском. Но есть и другие вещи, которые можно освоить, убивая мышей.' Хен Ву старался на все смотреть позитивно. Причина, по которой он не бросил курсы повышения квалификации, хотя у него и не было денег, чтобы купить даже тарелку лапши была в его позитивном настроении. Кроме того он был очень терпелив.

По правде говоря, суровая подготовка в реальности помогла ему узнать много. В других играх результат вычислялся из показателей атаки и защиты. Но в Новом Мире чувство боя и опыт играли главную роль. Реальная сила и ловкость учитывались, но опыт и рефлексy значили много. То есть если бы на кого-то с ловкостью = 10 напали десять раз, то он бы обычно смог уклониться один раз. С другой стороны если этот кто-то мог молниеносно оценить ситуацию, то он был бы в состоянии уклониться два или три раза из десяти.

'Это же применимо и к моей атаке.' Следя за движениями противника, он рассчитал оптимальную дистанцию. Этот принцип был освоен им давным-давно, когда он еще занимался тэквондо. Конечно, из выгодного положения, было легче избежать или контратаковать противника. 'Новый Мир' напрямую копировал правила реальности. В этой игре нельзя бить, куда придется, потому что тогда можно вообще ни разу не попасть. Для тех, кто знал - это было большим подспорьем. С этого дня Хен Ву начал тренироваться. Упражнения были лучшим способом улучшить его рефлексy. Единственное чем Хен Ву мог заниматься в школе не тратя денег, было Тэквондо. Когда он перешел в 8 класс из-за увеличения количества изучаемых предметов ему пришлось бросить занятия, но к тому времени у него уже был 3 дан. Он не помнил всего что учил но и того что помнил было вполне достаточно. Вычищая подвал

аукционного зала он тренировался в свободные минуты. После этого он сел, вытянув ноги и представил кровавую борьбу с мышами. Если у него появлялась какая-то новая мысль он сразу же использовал ее в атаке против мышей.

Так прошел день, и он восстановил 30 очков характеристик. Теперь он мог драться с грызунами с закрытыми глазами, хотя у него было на 50 очков основных характеристик меньше, чем в начале. За каждый квест нужно было убить 20-30 животных, и теперь он справлялся с этим за 10 минут. Естественно скорость выполнения квестов возросла.

'Я был прав. Арк становится сильнее, после моих упражнений.' - Со временем Хен Ву начал использовать приемы из теквондо в Новом Мире. Сначала было довольно неудобно, но постепенно он приловчился. Теперь у него получалось драться с тремя мышами, не используя кинжала. Так он сумел сэкономить на починке кинжала.

Это по-настоящему глубокая и сложная игра! 'Новый Мир' нравился ему все больше и больше, хотя он и оказался в отвратительной ситуации.

'Черт, подумать только, я действительно умирал по чужой просьбе.' - Ворчал про себя Арк.

Стаи мышей бросались на него как сумасшедшие.

Через десять дней мышинной охоты у Арка возникла новая проблема. За грызуна давали единицу опыта. Он накопился, и теперь у него было 99%. А очки характеристик все еще не были полностью восстановлены. Арк не мог нанести даже удара без риска достигнуть второй уровень.

Ему пришлось снова умирать. Каждый раз, когда он умирал опыт резался на 30%, а очки характеристик уменьшались на 6. За убийство мышей он набирал 3% опыта пока восстанавливал 1 очко. Таким образом, убившись, раз и подняв опыт на мышах, он получал на 4 очка характеристик больше.

'Я не могу потерпеть, пройдя практически весь путь!' Он уже инвестировал 10 дней в восстановление его характеристик. Таким образом, это было смешно для него, начать из невыгодного положения после всей проделанной работы. Нет, он не может согласиться, чтобы это произошло. Арк был полон решимости и дальше позволять мышам ударить его до смерти.

Охотясь на мышей он, наконец, смог восстановить 70 очков характеристик за десять дней. Тем не менее, он не был даже немного рад.

'Даже если бы я вернул все очки я бы просто, в конце концов, оказался там, где начал. Черт побери, ну должна же быть справедливость! Я никогда не прощу этих ублюдков Андела и Булму, которые вызвали все эти страдания!' - Арк стиснул зубы, а в его глазах появился безумный блеск. Благодаря желанию отомстить он был в состоянии продержаться и восстановить свою статистику.

Примерно в то же время, он смог получить новые знания из игры.

Вы изучили новое умение. Рукопашный бой (начальный, пассивный):

Сражаясь без оружия, вы бьете с той же силой, но уклонение и точность возрастают. Эти

бонусы работают и при экипированном оружии.

Урон, нанесенный без оружия + 10 %

Точность + 3%

Уклонение + 3%

'Ясно, если я что-то долго делаю соответствующий навык создается автоматически.' - На сайтах посвященных игре об этом не было никакой информации. Точнее были только слухи, которые вызывали замешательство среди неопытных игроков. Половина из них была шуткой другая специально запутывала, чтобы защитить свои выгодные позиции. Эти слухи не вызывали доверия Арка.

'Никогда нельзя сказать наверняка, что информация действительно добыта другими игроками. Не стоит доверять сайтам, по крайней мере, слишком. Да и другим пользователям доверять не нужно. Все нужно найти и узнать самостоятельно.'

После появления навыка ему стало проще уклоняться от мышинных атак, дерясь без оружия. Так как он получал бонусы даже вооруженным это был необходимый навык.

Арк становился известным в Харуне. Люди стали интересоваться Арком который убивал мышей как сумасшедший все время пока находился в игре. Кроме того он иногда явно специально умирал от ударов мышей. Не понимая, что он делает люди начали думать, что с головой у него совсем плохо. Им было очень любопытно, но никто из них не мог набраться мужества, чтобы напрямую спросить у Арка. Они стоили предположения между собой.

- Таким способом восстанавливают потерянные статусы? - Было много тех, кто еще не знал, как это делается.

- Да, на высоких уровнях левелап занимает много времени, и статусы успевают восстановиться. Но на низких - уровень набирается слишком быстро, если качаться снаружи. Легко получить уровень и не восстановить статусы. Поэтому он убивает только мышей.

- Но он делает это уже десять дней. Сколько же он потерял...

- Вы правы. Обычно многие просто сдаются после такого. Он ужасно целеустремленный.

Тем не менее, их разговоры не достигли ушей Арка. У него не было никаких причин слушать окружающих. Он шел к своей цели. Теперь кроме восстановления статистики битва с мышами имела и второй слой. Он набирался опыта получая неоценимые знания о бое в игре.

- Ах, давненько я не чувствовала такой заботы, теперь и умереть не жалко.

- Не говорите таких вещей. Вы проживете долгую и здоровую жизнь. - Сказал Арк, крепко сжав руки бабушки.

Возникло информационное окно

Вы изучили новое умение. Брат Милосердия (начальный, активный):

Вы даете надежду цели, увеличивая ее силу и мужество

Сила и мужество цели + 20 % Затраты манны: 10

Когда Арк выполнил квест на мышей сотню, раз Хансен начал предлагать ему другие квесты. Но они не сильно интересовали его.

- Ты знаешь бабулю Йохансон, да? Бабка может скоро умереть. Нужен кто-то кто позаботится о ней. Тебе я могу ее доверить.

- Таверна сейчас переполнена, так что мне нужны помощники. Тебе я мог бы доверить эту работу - Большая часть заданий были такими. Если честно он бы пропускал их, но Хансен давал квесты только по одному. Так что нравилось ему или нет, что бы получить задание на мышиную охоту надо было хорошо сделать эту работу. К тому же, это было не так плохо. За такие задания лучше платили. По одному серебряному.

Ремонт ржавого меча и кожаной одежды стоил 30 медяков, хлеб - 5. Для него 1 серебряный был не маленькой суммой. Ко всему прочему он изучал навыки. И хотя они были незначительные чаще всего бесполезные, но не было ничего плохого в увеличении количества своих навыков. Теперь он мог с выгодой для себя охотиться на мышей иногда делая перерывы.

Благодаря этим заданиям его отношения с НПС Харуна сильно выросли. Когда он шел по улице НПС здоровались с ним, а цена хлеба и плата за ремонт сильно упали

- Извините за беспокойство, не могли бы вы купить 100 буханок хлеба за меня?

- Я ищу, где бы починить оружие...

Ремонт длинного меча стоил 1 серебряный. Арк платил за ремонт только 70 медяков. Здесь, в долине новичков, 30 медяков были большими деньгами. Так что игроки очень быстро догадались торговать через него. Конечно, Арк не делал это бесплатно. Он брал себе 20% от сделки.

- Вы знаете, что за услугу нужно заплатить 20 меди?

- Разве я не могу принести их позже? У меня есть только 10 медяков.

- Нет. Никаких потом.

- Это слишком много. Может возьмешь 10 меди?

- Если для вас это много то поднимите свою репутацию в городе. Для этого нужно выполнить около ста квестов на мышей. После этого цены начнут снижаться. Правда ваш уровень не поднимется выше первого.

- Я точно заплачу вам в следующий раз.

- Я верю только в деньги передо мной.

- ... Вот возьмите. - При виде 10 медяков несуществование которых доказывалось только что Арк фыркнул. Уже во второй раз его пытались обмануть игроки.

В день, когда Арк впервые вошел в игру он действовал бездумно. А ведь в то же время две тысячи других претендентов тоже начали играть. Все они были его соперники. Не существовало сомнений, что некоторые из них начали играть в Харуне.

Была вероятность, что Андел и Булма - претенденты на работу. По крайней мере, Андел точно. Андел втянул его в это. Если Андел понял, что он претендент, то это был точный расчет. Простейший способ стать лучшим - уничтожить соперников. Большинство кандидатов, наверное, думали также.

'Теперь я тоже без колебаний сделаю то же самое, если представится возможность.' - В конце концов, в игре, как и в жизни, существовала борьба за существование. Он заплатил свою цену за урок, и хорошо, что это произошло так рано, позже цена могла стать гораздо выше. Он не сделает ту же ошибку снова. Он бы предпочел поверить НПС, чем конкурирующими пользователями. Это даже не обсуждалось.

У него после предоставления посреднических услуг накопилось 5 золотых. До сих пор никто не провел в Харуне более 14 дней. Впервые игрок в Харуне сумел скопить 5 золотых. После упорного уничтожения мышей он восстановил 83 стага из 84-х. Проблема была в том, что его опыт составлял 99%.

"Может умереть еще раз?" - Теперь смерть не была для него большой проблемой. Арк не собирался терять ни единого очка. Решив умереть в следующий раз, он пошел искать Хансена, что бы взять очередное задание.

- Я закончил работу. Пожалуйста, дайте мне новое задание. - Но Хансен повел себя странно. Он посмотрел на Арка с теплом в глазах и сказал.

- В этом городе больше нет для тебя работы.

- Что? - Арк был шокирован. Нет предложений? Значит, он не сможет восстановить стага? Как и раньше - у него был первый уровень. Но благодаря своему опыту он мог убивать Диких Псов. Одна смерть срезала 30% опыта. За Диких Псов же давали много опыта. 30% наберется до того как он восстановит 6 очков.

'Никогда не думал, что у этого квеста есть такое ограничение.' - Даже на форумах не было ничего, об ограничении на количество взятий квеста. Вообще-то Арк не считал, но он, должно быть, сделал этот квест более трех сотен раз. Он думал это бесконечный квест. Так неожиданно узнать, что заданий больше не будет.

'Закончить, недобрав один стага?' - Это было как заноза. Если бы он не затратил так много времени на восстановление, можно было бы просто игнорировать. Однако после стольких усилий отказаться от цели? В этот момент, Хансен вдруг схватил руку Арка и заговорил.

- В этом месте я видел множество великих людей. Но никто из них не сделал для селения больше чем ты. Я тронут.

- Удивительно. Ты псих? Кому придет в голову выполнять это задание триста раз? - Арк, едва сдержав ярость, неловко рассмеялся.

- Это место мне как дом. Если я могу что-то сделать - то конечно помогу. У меня сердце болит, оттого что нет ничего, в чем я мог бы помочь. - Его уровень доверия с Хансеном был максимален. Хотя уровень больше не поднимался, он все равно разговаривал очень вежливо, чтобы уровень не снизился.

Он чувствовал, играя в 'Новый Мир' что НПС говорили и действовали как настоящие люди. Ходили слухи, что НПС могут мыслить самостоятельно как живые люди. Они работали днем и спали ночью. Были даже случаи когда заболевший торговец не открывал магазин. Иногда они,

общаясь с игроками, решали, что пользователю стоит поучиться вежливости. И тогда уровень доверия падал, а цены на товары наоборот повышались.

- Быть может, есть какая-то работа? Я так сильно хочу помочь, что прямо с ума схожу!

- Нет, сейчас не об этом. Вы не такой как остальные смотрящие с презрением на мои квесты. Вы работали без отдыха на благо этого пограничного города. Даже несколько смертей не остановили вас. Я знаю обо всем этом. Вы герой этого города! И я принимавший участие в вашем воспитании могу сказать. Вы охотник на Мышей! - Внезапно раздался звук, сопровождающий появление информационного окна.

Мэр поселения Харун присвоил вам титул "Охотник на Мышей"

Вы специалист в работе с мышами.

В боях с мышами атака + 30%.

Шанс на критический удар +20%

Шанс уклониться от мышинной атаки +20%

Все статы +1.

Известность +50.

Изучен новый навык. Дух Кота (начальный, активный): Кошачий визг заставляет мышей дрожать в ужасе.

Паралич 30 сек.

Атака и Защита (Боевая мораль) снижены на 20% (только у мышей) Затраты манны: 80.

В этот момент его лицо засияло. Возможность посильнее бить мышей обрадовала его, как ничто другое. Но самым важным было увеличение всех статов на 1. Он получил невообразимый бонус. Тогда же он получил несколько очков опыта, поскольку шкала опыта, показывающая 99% пропала, а он перешел на следующий уровень.

Арк быстро открыл окно характеристик и убедился в этом. Все статы был 16, кроме интеллекта 15. А еще 10 нераспределённых очков, которые он получил за уровень.

'Это даже выше ожидаемого!' - У него была улыбка до ушей. Теперь Арк не отставал на 1 стат, он опережал остальных на 5 очков. Это чрезвычайно труднодостижимо!

До сих пор, почти никто не знал, как поднять статы без увеличения уровня. Ходили слухи о том, что при выполнении ступенчатого квеста или получении титула статы будут увеличены. Но не было никакой конкретной информации. Но Арк новичок 1 уровня, находясь в "песочнице" получил бонус в 6 очков. - 'Бесконечные повторения мышинного квеста окупились!'

Он почувствовал восторг. Его трудности растаяли. Арк закрыл окно информации и задумался. Он задался вопросом, как распределить недавно полученные очки. Ведь не зная кем именно собираешься играть нужно, быть очень осторожным распределяя статы. В конце концов, Арк

вложил все очки в Ловкость, как и планировал ранее. Ловкость была нужна практически всем. Поэтому Арк пришел к выводу, что наилучшим решением будет вложить очки именно в нее.

'Теперь я в состоянии спокойно охотиться на Диких собак.' - С довольной улыбкой Арк собрался уходить.

- Эй, что ты думаешь о том, что бы взять новое задание?

- Что? Разве вы не сказали, что работы нет?

- Ну, эта проблема не в городе, но она меня немного тревожит... - Заинтересованный Арк повернулся. До сих пор он не слышал, что бы кто-то получал квест от Хансена за пределами деревни. Пока он выполнял мышинные квесты он получал задания только в границах Харуна. Впервые он получил другое задание от Хансена.

- Этот квест доступен только для владельца титула Охотник на Мышей.

Он заинтересовался. Получив титул и бонусные статьи Арк был так счастлив, что быстро ответил Хансену.

- Если это ваша просьба, я выполню любую работу.

- Благодарю. Но, если честно, я не могу даже решить нужно ли это. Я не знаю насколько опасно это задание. Именно поэтому я не мог предложить его раньше. Но если ты захочешь заняться этим, найди трактирщика Крайдона и узнай у него детали.

Проблема трактирщика Крайдона.

Трактирщик не в себе уже несколько дней.

Найди его и выясни обстоятельства.

Уровень сложности: нет

- Я пойду найду его сейчас же. - Арк поклонился и отправился в таверну.

- О, Арк, я надеялся ты появишься. - Крайдон приветствовал его радостным голосом. Он, наверное, был первым игроком, которого Крайдон назвал по имени.

- Привет, ты как? Слышал у тебя какие-то проблемы?

- Да ну, нет, это не так. Вообще-то это не то, что можно назвать проблемой... Несколько дней назад я слышал странный разговор.

- Странный разговор?

- Как ты знаешь, мыши продолжают появляться, сколько их не убивай. Ты же знаешь, сколько я страдал из-за них.

- Я тот, кто страдал вместо тебя. Получив всего 10 кусков хлеба.

- Знаю, но разве сейчас не все в порядке? Сейчас стало легче. Но пару дней назад я слышал

странную беседу двух посетителей. Ты знаешь о горах Хантал поблизости, так? Перебираясь через горы, они нашли странную пещеру. Ты знаешь, что они в ней обнаружили? Диких мышей. Они сказали там живет несчетное количество тварей.

- Значит, стаи мышей приходят в деревню из той пещеры?

- Весьма вероятно. Если странники правы, то надо что-то делать. - Крайдон нахмурил брови и посмотрел на Арка. Он надеялся, что Арк заинтересуется.

- Может я разведаяю, что к чему?

- Хорошо. Ты тот, кто заработал титул Охотника на мышей. Я могу доверить это тебе. - Как быстро распространяются слухи.

- Ладно, я взгляну разок. - Арк принял квест без долгих раздумий. Название задания изменилось на: "Исследование непонятной пещеры" Уровень сложности изменился с "нет" на "G". Но он придал этому значения. По его информации трудность квеста "G" уровня соответствовала трудности охоты на Диких Волков.

- Я благодарен. Давайте отмечу на вашей карте приблизительное место. - Как только Крайдон закончил говорить карта раскрылась перед Арком. Почти вся она была черной, и только область вокруг Харуна открыта. Во внутренней части горной цепи окружающей города мигал маркер.

Как и ожидалось об этом месте на сайтах ничего не сообщалось. Это было скрытое подземелье! Всем было известно, что подземелья были сокровищницей с огромным количеством ценностей.

Хотя потому что квест был сложности G в начальной локации на большие ценности надеяться не стоило. Но для Арка с его ржавым мечем даже сломанный щит был большим кушем. Прежде чем подземелье будет открыто нельзя сказать, что за клад внутри.

Арк быстро ушел из таверны, что бы подготовится к дороге. - 'Думаю я должен все сделать сейчас же' - Эго сумку заполняло много мусора. Эти кожи и мясо остались от убитых волков. Хлеб ему давали за каждый квест на убийство мышей. Сначала он ел его для восстановления здоровья, но с тех пор как мыши начали умирать, не задевая его хлеб накопился. Тем более что его сытость пока не падала. И так через некоторое время он накопил более 1000 булок хлеба. Даже если в 1 ячейку сумки влазило 100 булок для других предметов места не оставалось.

'Оставляю десять буханок, остальные продам.'

Арк продал свой хлеб в магазине. Изначально хлеб нельзя было продавать только, покупать. Но благодаря высокому доверию, для Арка это было доступно. Каждая буханка ушла за 1 медяк. Конечно, он мог продать их игрокам за 2 медяка, но не хотел терять время, ради разницы в медяк. У него было слишком мало времени для игры и время было ценностью. Продав 2000 буханок хлеба он выручил 20 серебряных. Арк отремонтировал снаряжение и отправился в горы.

Глава 3 Первое Подземелье

- Йоувв. - С визгом, волчье тело распалось на две половинки. Тело волка постепенно

испарялось, оставляя лишь кожу и мясо. Арк собрал лут и открыл окно характеристик.

Имя: Арк

Раса: Человек

Группа: нет

Профессия: нет

Уровень: 5

Слава: 50

Титул: Охотник на Мышей

Здоровье: 155

Манна: 100

Сила: 26

Ловкость: 36

Выносливость: 26

Интеллект: 16

Мудрость: 16

Удача: 16

'Похоже, я могу без проблем разбираться с Волками.'

Взяв квест Арк не отправился в пещеру сразу же. Хотя подземелье находилось в районе начальной локации, игроки второго уровня не могли идти, куда им хочется. Неизвестно что за опасности могли там быть. Горький опыт штрафов за смерть, был ошибкой, которую Арк не хотел повторять. Проще всего было поднять пару уровней перед посещением пещеры.

На второй день хардкорного кача Арк, наконец, получил пятый уровень. Все очки, полученные на третьем уровне он вложил в Ловкость, потом поднял Силу, что бы увеличить свою мощь. Наконец он вложил 10 очков в выносливость, что бы увеличить Здоровье. Видимо, каждое очко Выносливости давало 5 Здоровья. Теперь оно было 155.

Очевидно, что Арк стал намного сильнее. Вначале волки снимали с него 30 жизни за удар, теперь же всего 20. К тому же у него был опыт уничтожения бесчисленных Мышей.

Если ему везло он мог убить Волка, потеряв только 70 Здоровья. О таком, обычные игроки на его уровне, могли только мечтать. А так как он охотился без единой проблемы то его уверенность тоже возросла.

'Может, потихоньку двигаться к пещере?' - Арк встал. Из ста буханок хлеба осталось лишь 30. Воду он мог пить где угодно, но с хлебом так не получалось. Если его сытость упадет ниже 50%

его статьи понизятся.

'Хорошо было бы выучить кулинарию....' - В Новом Мире Кулинария была отдельным навыком. При высоком навыке Кулинария еда не просто восстанавливала сытость, но могла временно увеличить силу и Выносливость. Да и вкус становился реалистичным. Из-за этого все изучали Кулинарию.

Тем не менее, Арк до сих пор не думал заниматься готовкой. Чтобы изучить крафтерские навыки надо найти Мастера-ремесленника. А Мастер Кулинар находился довольно далеко отсюда. Возможность изучить этот навык появится, но нет необходимости тратить время и путешествовать в такую даль только ради этого. К тому же, освоить навык Кулинария - не значит сразу уметь готовить роскошные блюда. Он не сможет даже найти ингредиенты, для создания превосходных блюд.

Носить необходимые ингредиенты с собой - тоже неудобно. У Арка была лишь стартовая сумка, так что места было маловато. Он не мог позволить себе хранить припасы для готовки. Это был жизненно необходимый навык, но особой необходимости изучать его в начале игры не было.

'В любом случае хлеба сейчас достаточно. Осталось 30 буханок, этого хватит на дорогу до пещеры.' - Арк Раскрыл карту и начал активно искать пещеру. Он уже углубился в горы охотясь на диких собак и волков. Вход был неподалеку.

Он прошел по склону горы и спустя 30 минут, дошел до старо дубовой рощи. Среди деревьев он увидел вход в пещеру. Как только Арк вошел в пещеру прозвучал звук сопровождающий появление информационного окна.

В горах Хариал вы обнаружили темную и подозрительную пещеру, источающую едкий смрад и могильный холод.

Вы чувствуете тайны, что скрываются здесь.

Вы нашли подземелье, которое никто не посещал.

Если вы зарегистрируете открытие в Зале Славы вы получите 500 опыта и 50 Известности.

Хотите зарегистрировать?

- Отказываюсь. - Ответил Арк не колеблясь. Что бы получить 500 опыта ему нужно было убить 10 Волков. Если он зарегистрирует достижение, об этом узнает множество людей. Для неоткрытых ранее пещер невозможно было угадать, что ждет внутри. Самое главное преимущество в открывшемся подземелье было то, что он мог монополизировать его. И теперь никто не помешает ему.

На странице Нового Мира много недалеких игроков выкладывало списки предметов выпадающих в подземелье. Было немало народу, которые ориентируясь на такие списки, подкарауливали других.

'Я лучше убью на десять Волков больше, чем зарегистрирую открытие в Зале Славы.' - Он снова обрадовался, что озаботился изучением вопроса. Если бы он пришел сюда незнайкой, как в начале. То без раздумий зарегистрировал бы открытие. Но Арк не был таким как раньше. Здравый смысл подсказывал ему быть осторожным и бдительным как с монстрами и НПС, так

и с другими игроками.

'И что тут есть?' - Сдерживая дрожь Арк шагнул в пещеру. Запах гниения ударил ему в нос. Он был настолько резким, что вопрос действительно ли необходимо было сделать столь реально возникал сам собой.

Это случилось, когда он прошел метров сто. Внезапно наступив на что-то мягкое. Пораженный он отскочил в сторону. Сглотнув и всматриваясь в вырисовывающийся из темноты образ он подумал. 'Ч-что это? Только не говорите, что это мыши?' - Арк побледнел от страха. Покров, по которому он шел, состоял из мышей. К тому же, он не заметил, как черная стая мышей закрыла выход из пещеры. Каждый раз, когда Мыши двигались, по пещере словно прокатывалась волна.

Мыши издали леденящий кровь визг после, которого по его позвоночнику прошла волна холода. Все его навыки были бесполезны! Арк в панике взмахнул мечом. После удара ряд мышей разлетелся в сторону и безжизненно валялся на земле. Это произошло благодаря титулу Охотника за Мышами который увеличил атаку и шанс на критический удар.

'Хмпф, вы знаете, сколько мышей я уже убил?' - Страх рассеялся, как только он увидел, что сделал один единственный его удар. Неважно сколько их, это всего лишь Мыши. С его бонусами не было нужды во втором ударе, даже без критов. Арк без устали повергал Мышей прущих на него со всех сторон. Но они и не думали заканчиваться.

'Черт, если так пойдет и дальше, мне конец. Надо сматываться.'

- Дух Кота.

- МЯЯЯяяяяуу! - Хотя у него и был этот навык у него и мысли не возникало, что им придется воспользоваться.

Дух Кота продемонстрировал свое влияние на мышей. Как только Арк использовал навык пространство разорвал пронзительный кошачий вой, а над его головой возникла фигурка кота. Мыши, увидев желтые кошачьи глаза - застыли в ужасе. В этот момент Арк, пробившись сквозь Мышей закрывающих ему выход, выбежал наружу. Хотя эффект паралича быстро исчез Мыши не преследовали его.

'Какое облегчение.' - Арк съел хлеба и запил водой, что бы восстановить выносливость. Бить орду мышей... это действительно волнительный опыт.

Арк входил в пещеру, уничтожал сотню Мышей и отступал. После 3-4 таких циклов возникло системное сообщение.

Вы изучили новый навык.

Фехтование мечом. (Начальный, Пассивный): Вы сделали первый шаг на пути Фехтовальщика.

Теперь вы можете использовать меч без штрафов. Ваш меч - продолжение вашей руки. Вы более умело сочетаете фехтовальные навыки с другими.

Вы получаете бонус атаки равный уровню фехтовального мастерства.

*Можно использовать эффекты "Фехтовального мастерства" в сочетании с Рукопашным боем.

(Фехтовальное мастерство равно уровню Фехтования мечом и Рукопашному бою, и возрастает соответственно)

'Наконец-то появился навык Фехтование мечом.' ? В деревне он практически всегда дрался безоружным. Тратить деньги на ремонт сломанного о Мышей меча - было глупо. Поэтому Фехтование мечом, навык который другие игроки берут первым, у него появился только сейчас.

Ну, это было даже удачно, что он получил Фехтование мечом так поздно. Когда он охотился на мышей, то не знал про отдельный навык "Фехтование мечом". Если бы знал, то, скорее всего, использовал бы меч, несмотря на расходы. Но из-за своего незнания он продолжал драться голыми руками. Благодаря этому смог получить навык "Рукопашный Бой". И бонусы от Рукопашного боя работали, даже когда он использовал оружие.

Бонус от Фехтования мечом, если сложить с бонусом от Рукопашного боя, увеличивал его мощь в 1.5 раза. Он почувствовал это уже сейчас.

'Движения такие свободные.' - Хоть он и держал в руках меч никаких рывков он не чувствовал. Атаковал как текучая вода! Благодаря эффектам Фехтования он мог бить ногами во время боя мечом. Такой уровень был невозможен еще недавно. Он мог без отдыха встречать стаи атакующих Мышей.

'Ясно, если изучаются близкие навыки - возникают новые способности.' - Он даже подумать не мог насколько полезен обыкновенный рукопашный бой. Когда его атакующая мощь выросла скорость окоты увеличилась на порядок. С полным Здоровьем он мог легко расправиться с двумя сотнями Мышей. Зайдя в пещеру в 5 или 6 раз он увидел пол, устланный иссиня- черными трупами мышей. Их было не меньше тысячи. Он убил их так много, что его уровень повысился до шестого.

Арк отбросил трупы мышей, заслоняющие проход и вошел. В глубине пещеры что-то блеснуло. Он подошел поближе и увидел, что это был чей-то костяк. Когда умирал игрок его труп исчезал. Значит - это остатки НПС. Вероятность, что его квест будет дополнен была большой. Арк порывлся в костях и нашел клочок пергамента. Возможно, это написал умерший. Может он прольет свет на произошедшее.

Найдена: "Записка путешественника-неудачника"

3 года прошло, с тех пор как я, по приказу Сэра Виконта Хавестейна начал свой поиск. С божьей помощью я, чисто случайно обнаружил искомое. Но то, что в пещере будет жить невероятной сильный демон...

Охрана застигла меня врасплох. Если "это" здесь, то у меня большие неприятности...

Все это моя вина. Из-за того что я пошел в пещеру неподготовленным, я страдаю от ран.

Неужели Виконт закончит так же?

Мне так жаль. Так печально, что секрет, скрытый в темноте пещеры...

Написанное дальше осталось неизвестным, потому что пергамент погрызли Мыши.

'Я чувствую здесь запах чего-то большего.' - Как он и думал пещера была не просто мышиным гнездом.

Он не понял содержимое пергамента, но что-то в пещере было. Была большая вероятность того, что под "этим" подразумевали предмет. Хомяк Арка заурчал. Он отбросил пергамент и пошел в глубь пещеры.

'Ергхххх!' - Арк отбросил трех-четыре мышей одним ударом. В пещере были только Мыши. Те, что на входе были так себе. Когда он шел, они нападали на него со всех сторон. Количество уничтоженных им Мышей все росло и росло. Но кем был Арк? Он сделал сотни "Мышиных" квестов, уничтожил тысячи мышей и получил титул "Охотник на Мышей".

'Вы ублюдки, сегодня вы действительно встретите свой конец. ДУХ КОТА' - Хотя его зажали в угол никакого риска не было. Когда становилось опасно он немедленно использовал "Дух Кота", что бы парализовать мышей и сбежать из пещеры. Арк как сумасшедший бегал туда-сюда, постепенно углубляясь в пещеру. Через три часа возникла другая проблема.

'Я недооценил это подземелье для новичков, но, похоже, оно глубже чем я думал, и у меня осталось только 10 буханок хлеба.' - Проблема была в хлебе. Если сытость немного падала, скорость регенерации здоровья тоже уменьшалась. Если она падала до половины, снижались его статусы. Если сытость упадет до нуля, то он мог даже умереть. Так что если хлеб закончиться он не сможет продолжать исследования.

'Вернуться в деревню и затупить на хлебом?' Проблема была в пещере. Даже если вырезать всех мобов, спустя время они снова восстановятся. Чем меньше они были - тем быстрее возрождались. Он расчистил сотни метров пути в пещере, и если вернуться в деревню, то их придется расчищать заново.

'Я идиот. Знал бы что так обернется не продавал бы тот хлеб...' - Так думал Арк, когда у него возник блестящий план.

'Получится?' - Арк подумал над этим и встал.

'Попытка не пытка.'

- Взшш, чмак! - Арк напал на волка блуждающего возле пещеры. Волк зарычал и прыгнул на него. Сейчас для Арка это был легкий противник. Размахивая, мечем как молния Арк быстро поставил его на край гибели. Но когда оставался последний удар он убрал меч. Осторожно чтобы не убить он ударил ногой по волку.

- Визг! - Волк заскулил после этого удара. Но Арк не знал пощады. Он смотрел на тяжело дышавшего волка когда казалось что ему стало чуть лучше снова следовал удар. После 3 минут издевательства волк, наконец, впал в безумие.

- Авууууу - Яростный плач волка, который он издал из последних сил раздался в лесу.

Дюжина волков, услышавших зов, устремилась на помощь.

- Получилось! - Арк удовлетворенно улыбнулся и побежал к пещере.

Он быстро использовал "Дух Кота", парализовав Мышей и побежал все глубже в пещеру. Когда

он добрался до места, где мышей было меньше парализация спала и на Арка шеренга за шеренгой навалились мыши.

- Если не получится я умру! - Арк не стал вытаскивать меч, а сосредоточился на защите и уклонении от атак. Но мышей было так много что он чувствовал, как жизнь буквально утекает из него. В довершение ко всему волки тоже добрались до него и присоединились к атакам

Однако вскоре волки перестали нападать на него. Слишком много атак от мышей пришлось на них. Волки были поражены, когда огромный рой мышей напал на них. Тем не менее, они были волками и не могли бежать, поджав хвост. Обнажив клыки они атаковали мышей

- Да, все как запланировано! - Кричал Арк в восторге.

"Новый Мир" хвастался, что ни чем не отличается от реальности. Это значило, что животные или монстры враждовали между собой, как и в жизни. И, правда даже когда Арк только начинал играть он видел, как волки ловят и едят кроликов и мышей. Это означало, что естественные враги враждуют и здесь.

Арк понял это и нарочно заменил волков в пещеру.

Успех был ошеломителен. Ситуация для Арка лучше не придумаешь. В середине пещеры стая волков атаковала мышей, в среде которых царил хаос. А мыши, поскольку видели, что волки более опасны чем Арк то нападали на них

Арк отошел в сторону и смотрел, как мыши борются с волками. Каждый раз, когда его манна восстанавливалась, он использовал "Дух Кота". Через 10 минут такого времяпрепровождения мышей почти не осталось.

- Хи-хи-хи. Сделано на отлично. - С довольной улыбкой Арк позаботился о волках. Хотя они и были сильно ранены весь опыт достался Арку.

- Просто, как отнять конфетку у ребенка. - Это была неожиданная удача... Как убить 2 зайцев 1 выстрелом.

- Разве я не гений? - Хотя он и хвалил сам себя, но это был действительно блестящий метод. Для выполнения квестов не было предусмотрено каких- то ограничений. Можно было даже убить человека, поручившего его выполнение. Конечно, в этом случае налагался серьезный штраф. Но бесконечная степень свободы была одним из столпов Нового Света.

Так он и двигался вперед. Собирал волков в округе, и они боролись с мышами. Затем он зачищал зал от оставшихся волков и мышей. Благодаря этому его уровень поднялся, и он достиг 8 уровня. За это время он использовал всего 2 хлеба, а значит, мог пройти в глубь пещеры.

- Это действительно глубокая пещера. И пока я не встретил никаких хороших предметов... надеюсь здесь есть что-то кроме мышей? - Постепенно беспокойство охватывало его.

Это случилось когда мысли одолевали его. Раздался глухой стук и мыши, которые подобно берсеркам кидались на него резко вздрогнули и побежали в разные стороны.

- Что? Что это? - Арк завертел во все стороны головой, неожиданно его дыхание сбилось. Из темноты с противоположной стороны, куда убежали мыши светилось 2 красных шара.

- Что за чёрт? - Медленно приближаясь, шары превращаются. Шары оказались глазами Мыши.

С такой мышью Арк никогда раньше не сталкивался. Она была больше волка раз в десять. Разгневанная вторжением она взревела, так что вся пещера затряслась

- Это Страшно! - Ноги задрожали, его накрыла волна слабости. Испуганные Волки, поджав хвосты, убежали из пещеры.

- О мой Бог, Нифига себе. Этот ублюдок....

Был ли этот моб демоном, о котором упоминалось в пергаменте? Весьма вероятно. Он получил смертельные раны в пещере. Место, где он умер - недалеко от входа. Для ведущего поиск по приказу Аристократа, не суметь уйти из пещеры... нонсенс. Он прошел всю пещеру, встретил демона. Был ранен, затем убежал под ударами стай Мышей и умер. Вот что случилось. Это выглядело правдоподобным. И весьма вероятно его постигнет та же судьба.

Страх, испытанный им при встрече с первым Волком был просто ничем, по сравнению с теперешним ужасом. В это критический момент квест был дополнен.

Появился Босс-монстр "Черная МедведеМышь"

Квест был дополнен.

Обследование неизвестной пещеры -> Таинственное создание, живущее в пещере.

Вы обнаружили гигантского демона-Мышь во время исследования пещеры.

Без сомнения демон-Мышь управляет остальными Мышами.

Быстро уйдите и сообщите все трактирщику Крайдону.

Уровень сложности: F

Как и ожидалось, не было даже упоминания об убийстве Мыши-демона. Возможно потому, что на текущем уровне это было не возможно. Из-за того, что нужно было только передать информацию сложность была "F"

Он подумал, что с большой вероятностью все мыши убежали из пещеры, чтобы не встречать демона Мышь. Ситуация была не из лучших но глаза Арка светились от счастья.

Это значит, что эта Мышь просто мешок с лутом и опытом. Его жадность победила ужас. Огонь жадности загорелся в его глазах.

Найти моба-босса, неважно при этом, какие сокровища он охранял, для всех приключенцев было честью.

Это был первый босс, которого он встретил. Нельзя было уходить даже не попробовав сразиться.

- Я всегда успею сбежать. Не лучше ли узнать свою силу и сразиться разок. - Арк мужественно поднял меч и ударил. В следующую секунду выражение его лица стало растерянным. Он вложил все силы в удар, но демон Мышь даже не заметил его.

Эта толста шкура отбила меч.

- Скрип, крик! - Огромная мышь атаковала передней лапой. После того как он заблокировал удар его рука заболела от отдачи. Боже мой, я заблокировал удар, но мое здоровье все равно уменьшилось.

Не заблокированный укус волка уменьшал здоровье на 30 единиц. Несмотря на блокировку атаки демона Мыши здоровье уменьшилось так же на 30 единиц. Если удар пройдет полностью, то Арк умрет после 2-3 ударов.

- Черт, Дух Кота.

- Няяяяяяя! - Когда Арк использовал умение на рядовых мышей их парализовало. Но демон Мышь вскоре взревел и пришел в себя

- О, мой бог, Дух Кота не работает! - Арк полностью потерял свои предыдущие амбиции и развернулся, чтобы бежать. И тут со всех сторон на него напали мыши. Пока он пытался с ними бороться тяжелый удар в спину отозвался вспышкой боли.

Вы были ошеломлены. Все движения блокируются на пять секунд.

Сразу же его здоровье упало до 50, а все вокруг стало нечетким. Когда казалось что ошеломление вот-вот спадет еще один удар обрушился на него. Его здоровье обнулилось и Арк рухнул на пол

- Черт! - Арк крепко выругался и вошел в таверну.

После нападения демона Мыши Арк погиб. Когда он открыл глаза, то оказался на точке возрождения в городе Харун. Тем не менее, квест обновился и он должен был зайти в таверну, чтобы рассказать о случившемся.

- О, Арк, ты вернулся целым и невредимым! - Как обычно Крайдон радостно его приветствовал.

Арк оглянулся, перед тем как начать свой рассказ.

В таверне было несколько игроков, глазеющих на них. Он не хотел, что бы кто-то узнал о существовании пещеры, поэтому позвал Крайдона на улицу.

Лицо Крайдона побледнело, когда Арк рассказал ему о разведанном в пещере.

- Пещера обжита ужасным монстром.

- Значит нельзя терять время. Прежде чем эти ублюдки придут и станут угрозой деревне надо сообщить обо всем Лорду. Я попрошу его прислать солдат, что бы разобраться с этой угрозой.

- Э, вы не можете! - С негодованием вскрикнул Арк.

- Что? Почему? Что ты имеешь ввиду?

- Эмм... Ну, знаешь... - Черт не надо было так говорить.

Если Лорд пришлет солдат, за ними могут прийти и другие игроки. Если это случится, то Арк не сможет присвоить себе все сокровища пещеры. Их могут взять Солдаты или позволить взять игрокам. Для Арка это было хуже смерти. 'Это никак нельзя допустить. Пещера - только моя. Я столько времени на нее потратил. Они не могут прийти на готовенькое, в последний момент, когда осталось только убить демономышь.' - Естественно он не мог объяснить это.

Прикинув, что делать Арк положился на доверие с Крадоном и заговорил

- Это задание, что вы мне доверили. Вы поверили в меня, верно. Что бы ни разочаровать вас я должен решить эту проблемы собственными силами. Так что дайте мне немного времени. Я оправдаю ваше доверие.

- Да я знаю, что ты много заботился обо мне. Конечно, я верю в тебя. Однако решать такой вопрос самостоятельно я не могу. От этого зависит безопасность всей деревни. Даже если мы чуть-чуть опоздаем, может стать слишком опасно. Я имею в виду, что мы не можем ждать пока вы станните достойным воином.

Арк умоляюще посмотрел на трактирщика. По правде говоря, он был не такой человек, который мог произнести такие слова. Тем не менее, он стоял перед НПС. В конце концов, даже если он действует как человек это всего лишь генерируемый компьютером искусственный интеллект. Поэтому он смог смирить свою гордость, говоря такие жалкие слова ИИ.

Арк настойчиво умолял и Крайдон сдался.

- Вы единственный кому я могу сделать поблажку и не буду настаивать. Ведь именно благодаря вам сейчас в городе почти нет агрессивной живности. Давайте сделаем так я дам вам 10 дней. Если вы не успеете, я попрошу помощи у лорда Джексона. Вы согласны?

-Десять дней....

Один реальный день равнялся трем игровым. Значит, у него было три реальных дня.

Он уже потратил время на очистку пещеры. Кроме того играя в игру он не мог отказаться от своей работы в реальности. Так что даже если он сократит время для сна на все про все ему остается немногим более суток.

Лицо Крайдона говорило, что поблажек больше не будет. Поэтому Арк согласно кивнул. Хоть это и было слишком сложно... Он вряд ли сможет что-то сделать. Но попытаться нужно

- Я понимаю. На первом месте безопасность деревни.

- Рад что ты понял. Я буду верить в тебя.

Квест был дополнен.

Таинственное существо в пещере. Узнав, что в пещере живет демоноМышь Крайдон попросил вас убить ее.

Квест ограничен во времени. Если вы не справитесь вовремя Крайдон сообщит Лорду и квест будет провален автоматически.

Уровень сложности: "F+"

Как и ожидалось, квест предполагающий охоту на Демономышь имел "+" к уровню сложности, указывающий на то, что задание должно выполняться группой

Задания сложности "F" предназначались для игроков уровня 15 и выше. Значит, это задание должно выполняться группой из игроков не менее 15 уровня.

Чтобы выполнить задание нужна группа. Арк заскрежетал зубами. - 'Я не хочу выполнять его в группе!'

Честно говоря, Арк уже думал об этом. Выполнить квест с демоном Мышью на его 8 уровне было невозможно. - 'Через неделю. Я должен скрытно пройти в пещеру и найти сокровище.'

Его не особо беспокоило, что случится с демоном Мышью, главное получить сокровище.

Когда Арк уже собирался уходить Крайдон спросил.

- Похоже, у тебя осталось не слишком много припасов.

- Да, я все использовал, пока исследовал пещеру. - Сказал Арк так жалостливо, как только мог. Он надеялся получить немного хлеба бесплатно. Если это поможет сохранить хоть 1 серебряную монету он готов бы ходить с жалким выражением лица хоть целый день. Посмотрев на Арка Крайдон ответил.

- Ты не думал о том, что бы научиться готовить?

- Готовить? - Сказал он с сомнением.

- Вообще-то, когда-то я много путешествовал, как и ты. И самой частой моей проблемой - была еда. Даже если ты научишься готовить - без ингредиентов это бесполезно, так? Что бы решить эту проблему я начал готовить очень оригинальным способом. Такой метод ничего не стоит и ненужно беспокоиться о ингредиентах.

- Неужели такой способ существует? - Эти слова очень его заинтересовали.

- Да. До сих пор я не встретил путешественников достойных этого знания, поэтому и не открыл его никому. Но ты, кто неизменно помогал мне от всего сердца, другое дело. Обычно у тебя был большой запас хлеба, так что я не думал, что это тебе пригодиться. Если хочешь, я научу тебя.

- Пожалуйста!

Вы изучили новый навык.

Кулинария выживальщика (Специальный, Новичок, Пассивный): Этот оригинальный метод готовки придумал трактирщик Крайдон. Используя этот навык вы можете приготовить еду из любой съедобной вещи. Тем не менее, результат - непредсказуем.

Что бы узнать эффект еды вы должны рискнуть своей жизнью....

Фуражировка (новичок, пассивный): Вы можете собирать разные ингредиенты.

Рискнуть жизнью, что бы узнать эффект блюда? Эта часть немного беспокоила. Но в целом он

был очень доволен навыком. Можно было готовить из того, что он найдет по пути. Если он выучит несколько рецептов, то сможет проводить время в отдаленных местах, вроде пещеры, даже без хлеба.

Действительно Кулинария выживальщика то, что нужно. Для того чтобы узнать такой навык бесплатно... нужно было иметь дружелюбие с НПС на максимуме. Вдобавок Крайдон достал большой котел и отдал ему.

- Если будешь пользоваться кулинарией Выживальщика, тебе понадобится это.

Вы получили железный котелок для Кулинарии выживальщика.

- Спасибо. - Арк поклонился и выскользнул из таверны.

Из-за графика он не мог терять ни минуты. Арк отправился в магазин и продал все собранные им Волчьи Шкуры. Потом, обливаясь слезами, потратился на одно зелье Здоровья.

До сих пор он обходился без зелий, но с демоном Мышью он не мог жалеть на них деньги. На этот раз со смертью он потерял 6 очков характеристик. И хотя он будет в состоянии восстановить их, убивая мышей в пещере, но времени, чтобы делать это снова у него не было.

Он потратил уже пятую часть всего накопленного. Если добавить к этому траты на ремонт....

Арк вздохнул, но решительно потратил деньги.

Это были инвестиции в бедующее. Даже если получится найти в пещере хоть один приличный предмет - то это компенсирует все. В последний раз Арк отремонтировал ржавый меч и кожанку и снова отправился к пещере.

Глава 4 Отчаянная борьба с Мышедемоном.

В глухих Хариальских горах Арк использовал Фуражировку, что бы собрать все травы и фрукты, какие только мог найти и паковал их в мешок. Их он мог использовать с новым навыком "Кулинарией Выживальщика"

Как и ожидалось, когда он прибыл к пещере она снова была заполнена мышами. Из-за того что он уничтожал стаи мышей до этого за час сумел восстановить 2 статпойнта. Его сытость уменьшилась до половины и регенерация замедлилась.

- Пора опробовать новый навык. Хм, я должен просто взять то и это и смешать???

Арк порылся в сумке и бросил в котел грибов и немного странноватой травы. С котлом Выживальщика не нужно было разводить огонь. Просто положить ингредиенты и все будет подогрето и приготовлено автоматически. Он добавил воду и через минуту в котле внезапно что-то взорвалось.

Вы провалили навык Кулинария Выживальщика. Все ингредиенты были использованы.

Он пробовал снова и снова, пробовал разные ингредиенты, но получал только сообщения о неудаче. Наконец, на 17-ой попытке у него получился суп, источающий душистый аромат.

Вы успешно применили Кулинарию Выживальщика. это блюдо готовится из Земляного Фрукта и Кокрана. До тех пор пока проба не снята невозможно сказать какими свойствами оно обладает. После снятия пробы рецепт и эффекты будут автоматически добавлены в кулинарную книгу.

Ни мгновения не колеблясь Арк попробовал суп.

Еда резко прошла по пищеводу. Внезапно, перед его взглядом заплесали желтые разводы. Он начал медленно падать, пораженный внезапной слабостью.

- Что происходит?

Вы были отравлены парализующим ядом! Еда, созданная Кулинарией Выживальщика - "Ядовитый Душистый Суп" Получены эффекты паралича и отравления, сытость уменьшена. Вы не можете двигаться в течение 10 минут.

- Лучше бы не готовить этот суп. - 'Святая корова, вот что он имел в виду под опасностью. Это что, типа, он должен вот такое испытывать каждый раз как приготовит новое блюдо?' - К счастью, он уже зачистил всех волков и мышей в этой местности, но если бы он приготовил блюдо и съел наобум, то мог бы и умереть, здесь и сейчас.

Покряхтев и протонав 10 минут Арк сумел встать. Вздвигнув, он съел хлеба, прикупленного им на всякий случай.

- Черт, неудивительно, что он так легко решил обучить меня.

Все таки жизнь не такая легкая штука.

- Что же мне делать с этим мышинным ублюдком? - Все мысли Хён Ву крутились вокруг Демономыши.

Уже прошло два дня, с того момента как Крайдон дополнил квест. За эти два дня он побывал в пещере несколько раз, но ничего не получил. Пещера была запутана, но в конце все дороги сходились на логове хорошо защищенной Демономыши.

Он размышлял о том, что бы отвлечь Демономышь и обойти ее. Тщетно, она не выходила и на дюйм за пределы логова. В конце концов, он просто терял время. Все что ему удалось - просто откатить статпойнты.

- Ничего нельзя сделать, но сдаться вот так? - Хён Ву вздохнул.

Крайний срок наступал завтра. Но так как днем ему надо было идти работать, значит квест должен быть закончен этой ночью. Его право требовать свое исчезнет.

- Гиик!! - Резкий крик раздался внутри склада.

Это была Юн Хи Сун, студентка вечернего отделения, которая работала в супермаркете на полставки. Хотя она была достаточно умной, что бы заработать стипендию. Учится на вечернем отделении ей пришлось по семейным обстоятельствам.

Точно он не знал, но, похоже, там были сложные обстоятельства.

Осознавший холодную реальность Хён Ву стал циничным человеком. Он даже не пытался ладить с коллегами. Иногда его проклинали за такое поведение. Но он не был таким со всеми. К тем немногим людям, которые о нем переживали, Хён Ву относился с уважением. Возможно у переживавших была такая реакция на человека, дистанцировавшегося от тех, кто мог его использовать. Но к таким людям он относился с большей заботой, чем должен был.

Юн Хи Сун страдала, так же как и он. Узнав про ее обстоятельства, он взял над ней шефство. Брал ответственность за ее ошибки, иногда угощал колой, вкус которой сам давным-давно забыл. Хен относился к ней так как относился бы к младшей сестре, если бы она у него была.

Придя в себя, он бросился на звук.

- Хи Сун, что случилось?

- Мышь, мышь... - Хи Сун упавшая на пол указывала в сторону мышонка, который быстро бежал между ящиками.

Хен ВУ раздраженно высматривал мышь и бормотал

- Чертовы мыши, и здесь от них проблемы.

-Что? У вас дома мыши?

- Нет, ну что то типа-того.

Когда Хен Ву начал убирать коробки, что бы найти мышь. Хи Сун потрясенно закричала.

- Нет, не делай это. Что будет, если мышь снова вылезет?

- Пусть вылезит, я ее стукну.

- Разве ты не боишься мышей.

- Бояться? Мышей?? - Хен Ву засмеялся. Если честно, раньше он немного боялся. Но за это время он видел столько мышей, что теперь для него было без разницы, что мышь, что муха.

В Новом Мире мыши были реальнее, чем в реальности. Он убил под десять тысяч и более девяти тысяч сегодня, до рассвета. Вдобавок он выжидал возможности убить Демономышь. Убить одну маленькую мышку - было не трудно.

- Погоди, я выкину ее в мусор.

- Нет, нет, не хочу ее снова видеть, Для меня нет ничего страшнее мышей. Я боюсь даже думать, что здесь есть мышь. Расскажу все владельцу, и он разложит отраву.

Хен Ву, разбирающий коробки, вздрогнул.

- Что такое? Мышь снова вылезла? - спросила Хи Сун осторожно.

- Хи Сун, что ты только что сказала?

- Что? Что надо положить немного отравы?

-Точно! - крикнул Хен Ву и захлопал в ладоши. - Почему я не подумал об этом раньше!

Хен Ву резко обернулся, крепко взял Хи Сун за руки и энергично потряс.

- Спасибо, Хи Сун, Я, наконец, придумал, как это сделать!

Что? Что? - как только Хен Ву взял Хи Сун за руки и потряс их она стремительно покраснела.

- Ху Ху Ху, вы, мышинные ублюдки. Сегодня ваше время сдохнуть. - Удовлетворенно улыбаясь Арк смотрел на кипящий котел. Приятно пахнущий, насыщенный запах еды, творение Арка, Ароматный ядовитый Суп.

Арк вылил приготовленный суп в мех. Благодаря работе Арка и волков пещера была практически очищена. Когда он подошел к логову Демономыши его окружили толпы повизгивающих мышей.

Арк бросился на мышей с мечом и ворвался внутрь.

- Грррррр - В темноте зажглись и вспыхнули красные огоньки. Он видел это так часто, что уже перестал бояться. Свет указывал на то, что Демономышь снова появилась.

- Не пялся на меня так. Сегодня я принес тебе подарок. - Арк обратился к демономыше, а потом бросил мех с супом. Та рефлекторно махнула лапой и порвала мех. Из дыры полился Ядовитый Ароматный Суп.

Демономышь на секунду растерялась. Но неважно насколько она была велика, это была просто мышь. Она не могла устоять против своей природы. Покрутив носом Демономышь принялась за суп. Суп на вид выглядел очень неплохо, аромат и вкус его тоже были хороши. Ядовитый Ароматный Суп явно пришелся по душе демонумыше после еды она тщательно облизала пол. Остальных мышей тоже привлек суп и они так, и копошились вокруг

- Так, жрите - Арк выбросил остатки с радостным выражением лица.

Спустя немного времени Ароматный Ядовитый Суп, наконец, подействовал. Жадные мыши вытянулись в конвульсиях. Потом и Демономышь почувствовала, что что-то не так и резко завывала. Но было поздно. Его козырное блюда уже начало действовать.

Демономышь споткнулась и рухнула кверху брюхом. Выставленные вверх лапы задрожали.

- Кекеке, ты, здоровы кусок мышинного дерьма. Ты ничто против меня. Взглянуть, что ты прячешь? Нет, почувствуй мою месть за все страдания, что мне причинила.

Арк, напевая про себя, приблизился к Демономыше. Внезапно, страшные клыки чуть не сомкнулись на нем. Отпрыгнув Арк схватился за меч, его руки затряслись.

- Не может быть... - Он побледнел. Парализованная, как ему казалось, демономышь чуть не достала его лапой. Что-то пошло не так! Арк быстро развернулся, что бы сбежать. Но Демономышь уже заблокировала выход.

- Черт, снова умирать? -

На его лице появилось отчаяние. Демономышь хрипя и кашляя, шагнула к нем.

'Нет, суп работает. Просто, из-за его веса действует послабее' - промелькнули мысли Арка.

В "Новом Мире" не было такого, чтобы уровень влиял на урон в отличие от других игр где иногда урон просто не наносился. Так что не было причин, по которым он не мог справиться с демономышью, которая наелся ядовитого супа и теперь не могла нормально контролировать свои движения. Кроме того Арк уже достиг 10 уровня.

Так, пусть даже я умру, зато буду сражаться до конца. Арк тряхнул мечом и принялся избивать Монстра.

Наверное, из-за роста в уровнях или эффектов паралича, но его атаки были иными. Каждый раз, когда Арк бил мечом летели брызги крови, а Демономышь пошатывалась. Тем не менее, он не спешил.

- Яд действует 10 минут. Некуда спешить.

Арк нарезал круги вокруг мыши, работая мечом. Демономышь размахивала передними лапами, но отнюдь не так сильно, как раньше. Обычно у него без труда получалось увернуться от большинства атак.

Однако от всех атак увернуться было нельзя. Через некоторое время количество повреждений возросло, а здоровье упало. Через 5 минут атак на демономышь ее тело стало красным.

'Она в критическом состоянии, наконец-то я смог это увидеть' - Критическое состояние возникало, когда жизнь моба падала до 1/10. Арк посильнее надел на врага. Но когда победа была уже близко, мышь взвыла и вскочила на ноги. Ее передние лапы заработали с невиданной скоростью.

- Что за хрень? - Арк с трудом заблокировал удары и ошеломленно посмотрел на мышь.

Оставалось еще 3 минуты, но судя по тому, что мышь восстановилась и надела на него со всей своей скоростью, паралич прошел.

В мгновение ока Арк был вынужден перейти в защиту.

Он не мог даже нормально защититься, не говоря уже об атаке. Его здоровье падало после каждого блока атак. Меч не выдержал примерно на 10 атаке.

Прочность ржавого железного меча снизилась до 0, и он был сломан.

- Проклятье. Даже меча пропал.

Его Здоровье застыло на отметке 23. Арк быстро потянулся за зельем. Это не укрылось от Демономышью, передними лапами она двинула ему в грудь. К счастью Арк уже успел выпить Зелье Здоровья и спасти себе жизнь, но ситуация была так себе. Его тело покраснело, как и у Демономышью, он тоже был в критическом состоянии.

- Черт, это плохо... - Ярость переполняла Арка, он мог выдержать не больше одной атаки

вторая, несомненно, убьет его.

- Нет, не может быть. Если сдамся, то профукаю это подземелье. Я сделаю это стиснув зубы! Проклятая Демонмышь, я заберу тебя с собой. - Арк бросился вперед. Ему навстречу устремилась лапа, но Арк сосредоточился на своем ударе, в который вложил всего себя. Он бил кулаком в лоб ублюдка.

Сработал навык Несгибаемая Воля.

Вы обнаружили уязвимое место Демономыши и нанесли фатальный удар.

В этот же момент враг просто ... остановился.

Демонмышь встала на дыбы и, издав крик, рухнула плашмя на пол. Тело ее медленно становилось прозрачным. Стало ясно.

Это была победа!

- Это все? - Словно подтверждая, раздался мелодичный звук, сообщающий о повышении уровня.

Его ноги задрожали, словно в судорогах. Его Здоровье застыло на отметке 2. Пока он был на грани жизни и смерти, в критическом состоянии, Его атака и вероятность критического удара росли. Вдобавок, благодаря Рукопашному бою возрастала точность и увертливость, так что входящий урон был минимален. Благодаря этому он сумел одержать эту удивительную победу.

- Ох, сейчас не время втыкать - Арк растеряно взглянул на оставшихся мышей, которые начали поднимать головы.

Здесь оставались еще сотни мышей, постепенно отходящих от паралича, а здоровье у него почти на нуле. Его могут прикончить прямо здесь. Арк свирепо взглянул на мышей.

- Эй, вы, мышиное дерьмо! Отплатить вам за все? - Страх наполнил глаза бившихся в конвульсиях мышей.

- Теперь можно осмотреть трофеи? - Арк, уничтожив оставшихся мышей, просмотрел дроп с Демономыши. Но его ожидали одни лишь разочарования. Дроп с Демономыши, которую он с таким трудом убил, был совсем не так хорош, как ожидалось.

Только шкура и потрепанный меч.

Шкура Черной Медведе-Мыши (Ингредиент): Кожа Демономыши, предводительницы множества мышей живших в таинственной пещере. Он достаточно прочна, что бы выдержать удар мечом, а ее способность сохранять тепло просто превосходна. Ее нельзя использовать немедленно, но после выделки из нее получится отличная броня.

- Броня... это, кажется пригодится, эээ?

Изъеденный Меч.

Тип оружия.

Одноручный меч.

Урон.

1-4-

Прочность

20/20

Вес

15

Условия использования.

Нет.

Меч одного из съеденных мышей врагов. Он так изъеден, что его изначальную форму трудно различить. Трудно чего-то ожидать от такого меча.

- Похоже, это использовать я не смогу. - Арк удрученно встряхнул головой. Даже у ржавого меча урон был 5-8. Изъеденный меч был еще хуже. Но разочаровываться было еще рано.

Еще были сокровища, которые Демономышь охраняла. С надеждой Арк прошел в конец пещеры. Но даже дойдя до тупика он не нашел ни единого полезного предмета.

- Что, это все? Конечно это не все? - бормотал немного ошеломленный Арк.

И, когда он уже собирался уходить, что-то зацепилось за его ногу. Взглянув вниз он увидел каменную пластину с отбитым уголком. Когда он взял пластину, возникло информационное окно.

Вы обнаружили таинственную скрижаль.

Возникло окно квеста.

Загадка Таинственной Скрижали.

Вы заполучили скрижаль, которую охраняла Демономышь. Эта загадочная скрижаль хранит тайну. Ее поверхность покрыта неизвестными письменами, они возникают и исчезают, то тут то там. Мертвец, найденный вами искал именно ее. Было бы хорошо - доставить ее по назначению.

Сложность "F"

- Квестовый предмет. Значит у этого квеста есть продолжение?

Если это был такой случай - то все не так плохо. Все-таки это был квест связанный с другим. В таком случае могла активироваться цепочка связанных квестов. На них могло уйти много сил и времени, но люди, выполнившие их в конце часто находили высокоуровневые предметы.

Еще слишком рано отбрасывать надежду на быстрое обогащение.

- Ч-что ты сказал? Ты действительно взял верх над Демономышью? - спросил Крайдон удивленно глядя на Арка. - Он с достоинством поклонился и продемонстрировал ему шкуру.

- Такой большой кусок кожи определенно это демономышь. Очень впечатляет.

Вы решили проблему Демономыши. Квест завершен.

Под звук барабанов возникло сообщение о завершении квеста.

Ваш уровень повысился.

Он апнулся на два уровня за раз, поднявшись до тринадцатого. Похоже, из-за того что этот квест считался невозможным для десятиуровневых игроков, его награда оказалась такой огромной. И это еще не все. Крайдон выдал ему 10 дополнительных золотых и направил к Хансену.

- Я слышал новости. Ты совершил действительно большой подвиг! Выступил против гигантской Демономыши и поверг ее. Теперь я без опаски могу назвать тебя Мышиным Мастером" - Начал поздравлять его Хансен, как только увидел.

Старейшина поселения Харун вручил вам звание "Мышиный Мастер"

Отныне - вы эксперт в мышиных вопросах. В бою с мышами атака +50%. Шанс нанести критический удар по мышам +40%. Так как вы мастер в борьбе с мышами уклонение +40%

Полученный титул увеличивает все статьи на единицу.

Слава +100.

Навык "Дух кота" улучшен до Среднего уровня.

Дух Кота (Средний, Активный): Кошачий визг и горящие глаза становятся еще более кровожадными. И заставляют мышей и других небольших монстров дрожать в ужасе Паралич - 1 минута. Атака, защита и боевой дух -20% (Для мышей, На маленьких монстров с вероятностью 50%).

Затраты манны 100

Это было дополнительным бонусом, достаточно удивительным, чтобы он чуть не упал в

обморок.

Что бы выполнить этот квест обычными методами нужно было быть хотя бы пятнадцатого уровня. Но он, выполнил его на десятом, и более чем заслужил вознаграждение. К тому же, здесь была связь с другим квестом.

Это определенно была возможность.

- ХуХуХу, можно даже поблагодарить Андела и Булму. - Если бы не они, Арк ни за что бы не стал выполнять три сотни "мышиных" квестов. Благодаря потерянным статам перед ним открылась такая возможность.

Конечно, у него и мысли не было их благодарить. Этот шанс был целиком заслугой его упрямства. Желание отмстить этим ублюдкам - ничуть не ослабло.

- Прими это.

- Что еще?

- Бабуля Йохансон, о которой ты часто заботился, не давно отошла в мир иной. Перед смертью она завещала тебе кое что. Это 30 золотых, которые она завещала передать тебе. - Хотя она была НПС, неприятно слышать, как кто-то, о ком ты столько заботился, умирает. Но от денег Арк естественно не отказался. Он был обязан исполнить ее завещание.

Итак, Арк получил бонус в 12 статпойнтов на 13-ом уровне. Вдобавок, у него была гигантская сума денег, хотя на таких уровнях в качестве вознаграждения предлагались лишь медяки. Рассовав деньги по карманам Арк, внезапно, кое-что вспомнил и спросил.

- Дедушка, возможно, вы знаете что-то о Виконте Хаверстайне?

- Конечно. Сэр Виконт Хаверстейн никто иной как лорд Джексон, что управляет этим районом. Но почему ты так внезапно спрашиваешь?

- Да ничего. Я ухожу уже.

'Просто я собираю информацию для следующего квеста... А теперь надо подготовиться к дороге.'

Широко улыбаясь Арк нашел Кузнеца и заказал ему выделку кожи и пошив брони. Еще он доверил ему Изъеденный меч, из-за того что Ржавый сломался и выбора не было.

Через день он вернулся. Броня и меч были готовы. Увидев результат он обнаружил, что бесполезные трофеи превратились в то, что ему действительно было нужно.

Кузнец хвастливо заявил.

- Работая над вашим заказом, я использовал все свое мастерство.

Броня из кожи Черной Медведи Мыши (зачарованна)

Тип брони

Кожаная броня.

Защита.

40

Прочность.

90/90

Вес.

20

Ограничения.

Нет.

Броня, сделанная из шкуры Демономыши, обитавшей в таинственной пещере. Она очень гибкая и из-за шерстного покрова особенно прочная. Отлично защищает от холода, так что это лучший выбор во время зимнего путешествия.

Ловкость +2, Сопротивление Холоду +20.

Острый Сияющий меч. (Зачарован)

Тип оружия.

Одноручный меч.

Урон.

8-12

Прочность.

20/20

Вес.

15

Ограничения.

Нет.

Меч, созданный заточкой Изъеденного Меча. Хотя его прочность снижена из-за безупречной сверхострой заточки. Из-за сниженного веса для новичков пользоваться им даже легче, чем длинным мечом.

Скорость атаки +5.

Конечно, эти вещи не дотягивали до лучших образцов кожаной брони и длинных мечей, из магазина кузнеца. Но ведь эти топовые образцы были всего лишь на витрине.

Их цена была такова, что купить их игроки могли только на 20-25 уровне, не зависимо от того насколько они сэкономили. У Арка была лучшая экипировка, какую вообще реально можно иметь на тринадцатом уровне.

Вместе с наследством и теми деньгами, что он заработал на ремонте у него было 60 золотых. И это всего за 25 дней игры. По сравнению с началом у него был большой прогресс.

Арк переговорил со всеми НПС в городке в надежде найти еще один скрытый квест. Но больше квестов не было, хотя он спрашивал по несколько раз. Таким образом делать в городе ему было больше нечего.

Арк быстро привел в порядок снаряжение и направился в сторону замка Джексона в поисках Виконта Хаверстеина.

- Уже пришли все отчеты о кандидатах.

- Да, мы уже их обрабатываем.

- Есть кто-нибудь интересный?

- Есть немного. - Ким Квон Тэ рассортировал отчеты и передал их Ха Мэн Ву.

Участники тестирования "Global Exos" отправляли отчеты, по которым можно было отслеживать прогресс. Просмотрев отчёты Ха Мен Ву удивленно сказал.

- Хо Хо Хо, прошло всего двадцать дней, а уже 20 игроков достигло пятидесятого уровня.- По сравнению с другими играми в Новом Мире прокачивать уровень в 3-4 раза труднее. Другими словами, играй они в другие игры у них, за двадцать дней, был бы уже 150-200 уровень. Это была невероятная скорость.

- Естественно, такой уровень невозможно получить, играя обычным способом. Думаю, в отчетах они написали, что достигли всего самостоятельно, но, похоже, им помогало большое количество других игроков. Кажется, это не то, что нам нужно. Как вы думаете?

- Разве ты не предсказал это с самого начала? - Ответил Ха Мен Ву беззаботно, как будто это не было грандиозное предприятие.

С самого начала своего плана, чтобы принять работника в зависимости от результата игры, они предсказывали такую ситуацию. Это была проверка, чтобы войти во всемирно известную корпорацию, Global Exos. И люди, которые вводили возмутительные суммы денег в игру или люди, которые привлекали родственников и друзей в помощь просто обязаны были появиться. В конце концов, они следили за претендентами, которые использовали такие методы. Если претенденты использовали весь свой энтузиазм, то это было очень даже хорошо для Ха Мен Ву.

- Финансирование и использование личных связей тоже навыки. Вот почему мы не отказываем даже идиотам, которые подделали свои резюме для участия. Эти ублюдки отчаянно борются из-за чего необходимый минимум растет. В ситуации подобной нашей это лучший метод.

- Собираетесь ли вы принять любого из них?

- Да ладно - Ха Мен Ву рассмеялся, как будто ему сказали шутку. - Мы просто нуждались в

игроках, которых можно контролировать. Как остальные?

- Они примерно на 30 ~ 40 уровне. Было бы меньше, если бы они использовали обычные методы.

- Что на счет тех, кого вы отложили? - Ха Мен Ву указал на отчеты, отложенные на край стола.

- Ах, это те, кто играет необычными способами.

- Необычными способами?

- Да, Назвать их жемчужинами, или навозом... По уровням - они самые последние. В определенном смысле они полностью использовали возможности системы. Выделяются, даже среди тех ребят. Посмотрите?- Ким Квон Тэ протянул два отчета. Один принадлежал кандидату с ником "Шамбала". Другой - "Арк", это был отчет Ким Хен Ву.

Просмотрев отчет Ха Менг Вут тряхнул головой и рассмеялся. Оба кандидата были на все еще на двадцатом уровне.

- Нам нужны люди, которые могут находить различные хитрости, чтобы продвинутся в игре, а не те которые идут проторенной дорогой.

- Уровни ведь не главное?

- Конечно. Но по уровню мы можем судить об их мастерстве.

- Ну, это правда.

- Они должны быть достаточно умными, чтобы играть как надо. Трудно сказать что человек, который не достиг и 20 уровня за двадцать дней не идиот. Стереть их из списка. Тем более у них поддельные резюме?

- Убрать их совсем?

- Вообще-то у нас нет желания читать все отчеты все же их 2000. Но нельзя так резко выгонять. Мы не станем сообщать им о дисквалификации прямо сейчас. Мы же тестируем их "справедливо" в конце концов. Будет нехорошо если история всплывет раньше времени.

- Я понимаю.

Отчет Куак Ен и Ким Хен Ву отправился в шредер. В списке кандидатов, напротив их имен, отпечаталась большая красная надпись: "ДИСКВАЛИФИЦИРОВАН"

- Последнее время, у тебя впавшие щеки, ты не высыпaeшьcя? Случилось что-то? - мама, с жалостью глядящая на него, вздохнула. Когда она волновалась о нем со своим дрожащим голосом, бледным лицом с тонкими венами и иссохшими руками, истыканными иголками - у него болело сердце.

Если честно ее беспокойство было обоснованным. После начала теста в Новом Мире Хен Ву не высыпался. 'Игра важнее, чем моя жизнь в реале. Я позади большинства претендентов и у меня не так много времени, что бы сосредоточится на игре. Я с самого начала понимал, что будет тяжело. Верно. Как сказал Лидер успех или провал на экзамене основан не только на

уровне. Даже у меня есть шанс. Пока есть надежда, я отказываюсь сдаваться.' Приняв такое решения он спал лишь три часа в сутки, посвящая остальное свободное время игре.

Последнее время, после начала разборок с Демономышей, он ночами не смыкал глаз. Лишь немного дремал с утра, до звонка будильника, а потом, не просыпаясь быстро натягивал одежду и уходил. С изможденным лицом и грязной одеждой он выглядел очень плохо.

-Ничего не случилось - тем не менее, отвечал Хен Ву сверкая улыбкой.

- Прости, я зовусь родителем, но на самом деле просто обуза...

- Это не так. Я веселюсь с друзьями день и ночь, так что мне немного не до сна.

-Но мне это не нравится, сейчас даже в университетах...

- Мам. - Хен Ву резко взял руку матери улынулся. - Со мной действительно все в порядке. Если честно я просто работаю немного больше, что бы поступить. Работа веселая, коллеги мне помогают. Нет причин волноваться, мама. Хотя, есть одна.

- Что это?

- Я больше не могу без твоего бибимгоксул.

- Ах ты, маленький...

- Это правда. Я хочу, есть только его. Попытался приготовить сам, но вкус не тот. Так что побыстрей выздоравливай и приготовь мне его, пожалуйста. Ладно?

- Ладно.

Продолжая болтать Хен Ву подмигнул ей и мать, наконец, рассмеялась. Хотя он был прямым, но не обаятельным человеком. Раньше, он даже представить себе не мог, что сможет так говорить. Это был еще один эффект от игры в Новый Мир. Если подумать, я могу использовать опыт ухода за бабулей Йохансон вот так. Ухаживая за Йохансон в Харуне Хен Ву кое что усвоил. Сначала, это был проходной квест, который он взял скрепя сердце. Выполняя его он кое что заметил. Вознаграждение зависело от качества выполнения. По умолчанию это был 1 серебряный, но были случаи, когда он получал больше, если отдавал всего себя уходу. По времени выходило одинаково, но он мог получить до 1-го серебряного сверху. Узнав об этом Хен Ву подбирал слова и действия с Йоханссон заранее

Это было приятно что натренированные игрой восприятие помогло ему в реальности. Конечно, он не мог использовать навык "Брат Милосердия" и повысить силу и дух. Но подбодрить мать выходило без проблем. Малость, но благодаря этому мать засияла.

'Почему у меня не получалось ничего такого раньше? Только ради этого стоило играть в Новый Мир.'

- Я загляну послезавтра утром. Фрукты оставлю здесь, съешь их как сможешь. - Хен Ву положил корзину с фруктами и энергично развернулся. Узнав от врача, что фрукты помогут с лечением, Хен Ву всегда покупал ей корзину с фруктами один раз в неделю. Хотя это был Хен Ву, который не мог купить себе даже один рамен, раз это поможет его матери восстановиться, он купит ей не только плоды, но и дикий женшень

Хен Ву направил свое сонное тело к Торговому Центру. За 6 часов работы грузчиком он получал 1,500,000 Вон, плюс он получал 2,000,000 Вон за 9 часов работы на трех временных работах. Global Exos платила кандидатам 1,500,000 Вон в месяц. В итоге работая 15 часов в сутки Хен Ву зарабатывал 5,000,000 Вон (5,000 дол) в месяц.

С его доходом, он едва мог покрывать сборы больничных своей матери и расходы на проживание, проценты по кредитам, а так же необходимо погашать платежи за мать к выписке, независимо от того, сколько он сэкономил, ему все равно не хватало. Поэтому независимо от того, насколько трудно было и как болит его тело, он не мог перестать работать.

Хен Ву энергично покачал головой. - 'Мама страдает намного сильнее меня. Да, я не могу позволить себе слабости.'

Закончив с обеими работами Хен Ву свернулся калачиком между коробок и задремал. Причина, по которой ему удавалось спать час в сутки и работать - была в том, что он дремал в метро, или устраивал тихий час на работе. Конечно, это было бы невозможно, если бы не помощь его напарницы Хи Сун...

- Оппа, оппа. - Кто-то его будил встряхивая. Хен Ву вяло открыл глаза.

Хи Сун трясла его, пытаясь разбудить.

- Э? Что случилось? Пришел товар?

- Позвонили, сказали, что вот-вот привезут. Хозяин скоро спуститься.

- Так, лучше проснуться, не хочу, что бы меня застали. - Пробормотал Хен Ву потягиваясь.

- Оппа, ты работаешь на еще одной работе? - спросила Хи Сун, в ее глазах мелькнула тревога.

- Хм? Нгах. Наоборот, я бросил парочку.

- Почему тогда ты так залипаешь в сон, в последнее время?

- А, это... - Хен Ву почесал затылок и застенчиво посмотрел на Хи Сун. - Если честно, дома играю.

- Оппа тоже играет в игры?

- Что такое? В былые времена я играл как задрот. На выходных кликал мышкой всю ночь и продавливал клавиатуру. Было несколько онлайн игр, в которых я дошел до капа.- Тогда он не знал, как провести день и полностью отдавался игре. Его родители были мягкими, и даже не ругали его. Но когда жизнь пошла кувырком все это стало незначительным. Неважно как он пытался сконцентрироваться на игре, суровая реальность была рядом. Не было игры способно заставить его забыть о реальности. Похоже, у него уже никогда не получится "просто играть".

Так ему казалось. Но Новый Мир пробудил забытые ощущения. Он так погружался в Новый Мир, что даже забывал о цели, получить работу в Global Exos. Поэтому он так мало спал и существовал словно зомби. Дошло до того, что он забыл за отчет - вспомнил за два дня, торопливо написал и отправил.

Даже так, время, потраченное на игру - было радостным. И он хотел войти в Global Exos, которая делает такие игры. Тем не менее вероятность этого была небольшой. Хен Ву знал мало,

и он был ничем, по сравнению с другими кандидатами. И у него определенно было очень мало времени.

Конкуренция была 200 к 1. В реальности Хен Ву противостояло 1900 человек. Простейший вывод шанс провалится - намного выше шанса пройти. Поэтому Хен Ву хотел наслаждаться Новым Миром сколько получится. Ведь капсулу, стоящую 10,000,000 Вон по окончании отбора придется вернуть.

'Если устройство придется вернуть, то с моим доходом я буду не в состоянии приобрести его. Я хочу быть принятым, что бы играть в "Новый Мир". Нет, я это сделаю. Я должен верить, что я могу.'

Он волновался из-за поддельного резюме. Но, похоже, в Global Exos не обратили внимание и у него получится обманывать их до конца? Ему хотелось верить что получится.

Хи Сун задумчиво смотрела на Хен Ву внезапно её глаза расширились.

- А что за игра, в которую ты играешь в последнее время?

- Почему ты спрашиваешь?

- Ну, если это интересно, я хочу попробовать тоже.

- Ты играла раньше?

- Конечно.

- Что это было?

- Ммм, Это что-то связанное ... с танцами. - Пробормотала Хи Сун нахмурившись.

- Эта игра радикально отличается. И даже если ты узнаешь, это слишком дорого.

- Тч, можешь конкретно сказать?

- Новый Мир, она вышла недавно.

- Н-Новый Мир? - глаза Хи Сун округлились.

- Ты знаешь о ней?

- Конечно. Это ... да. Видела однажды в газете. Но разве играть в эту игру не ужасно дорого? Нужна эта, капсула, или как там.

- Так вышло, что я могу играть бесплатно.

- Так вышло?

- Я не могу объяснить подробнее. Я слышал, есть игровые клубы, в которых установлены капсулы для этой игры. Конечно, это довольно дорого, но один раз попробовать можно. Просто один раз увидеть лучше, чем сто раз услышать.

В этот момент в склад заехал грузовик заполненный товаром, и Хен Ву побежал к нему с тележкой для разгрузки.

Хи Сун посмотрела в спину Хен Ву и кивнула, словно приняла какое-то решение.

- Так значит "Новый Мир, хм.

Глава 5 Месть Виконта Хаверстейна.

Новый Мир, континент, озаренный светом, словно сам Господь благословил его.

Тем не менее, его история была омрачена кровью и насилием. Этот бурный период в истории "Нового мира" был так давно что уже никто и не помнил.

Тысячи рас, и группировок сцепились в бесконечной войне. Кровь смывалась кровью, тела покрывались телами. И закончилась эта эпоха не благодаря силе правды, но силой Абсолютного Зла.

Зло не видело разницы между расами и атаковало всех, с невиданной силой. Континенты потонули в крови. Рядом с абсолютным Злом все расы были словно новорожденные щенки. Они дрожали в страхе и боялись дышать. Так началось столетие прозванное Темным.

Но, чем ночь темней, тем ярче звезды. И когда война с Абсолютным Злом достигла пика в сиянии света явились те, кто принес свободу. 7 героев имена, которых не сохранила история. Трое Людей, Дварф, Эльф, Орк и Фурри, прозванный Мабан.

В центре континента они создали сильный союз. И стенания превратились в победные кличи. Шаг за шагом в цепи великих войн 7 героев, наконец, повергли абсолютное Зло.

После исчезновения абсолютного Зла семь героев обсудили, что же они хотят для себя.

- Нам просторных и плодородных земель. - Герои Люди основали в Новом Мире три королевства.

- Мне - полные жизни леса.

- Мне - огонь и силу камня!

- Для меня влажные болота и бесплодные пустоши. - Эльф заявил права на леса, Дварф на подземелья, Орк на пустоши.

Взгляды скрестились на Герое Мабане. Он сказал с горькой улыбкой.

- А я пригляну за кровавым обетом, что мы выжгли в сердцах. Обет будет нерушим. Значит мне этого достаточно. - сказал Герой Мабан и исчез.

Королевства шести героев стоят до сей поры. И процветают 200 лет в Золотом Веке.

Но время принесло не только процветание.

Поток времени медленно, но верно подтачивал дружбу заложенную героями. Две сотни лет, достаточно времени, что бы забыть ужас и честь минувшего.

Обет был расколот. И трещины были уже настолько большими, что видеть их мог каждый.

- Хм, добавить сейчас эту травку? - подумал Хен. И положил в котел траву, что держал в руках.

Содержимое котла покраснело и застыло, словно запеканка. Серьезно посмотрев на запеканку, он закрыл глаза и съел кусочек. Желудок оказался набит полностью, а энергия чуть из ушей не потекла.

Используя Кулинарию Выживальщика вы создали Питательное Желе:

Сытость восстановлена на 100%.

+200 Здоровья за 10 секунд.

На десять минут Сила и Выносливость +2. Мудрость и выносливость -2

- Класс, в этот раз получилось. - Арк облегченно вздохнул и положил запеканку в сумку.

После выхода из Харуна он специально сошел с дороги и углубился в лес. Игроки, покидающие деревню и идущие в Замок Джексон в основном были 15 уровня.

Конечно, если посмотреть на характеристики Арк был выше десятого уровня. Но от пребывания на низких уровнях ему было не по себе. В игре уровень был универсальным мерилем. Тот, чей уровень был ниже однозначно был слабее. Поэтому, идя по лесу, он методично зачищал всех встреченных Диких Псов и Волков. Зачистив под две сотни этих мобов Арк получил шестнадцатый уровень. А его броня и оружие превратились в разваливающийся мусор.

- Надо изучить навык Ремонт, когда окажусь в Джексонкатсле. - Если ценное снаряжение, ради которого он столько трудился, сломается, то он не заснет несколько дней.

Арк сменил броню на начальную кожанку и сконцентрировался на готовке. Он решил использовать этот случай, что бы прокачать Кулинарию Выживальщика.

Сначала он не думал прокачивать навык, увидев странные результаты и выучить обычную кулинарию. Но бой с Демономышью показал полезность Кулинарии Выживальщика.

- Я могу использовать все, неважно яд это или еда. - Но даже когда он настроил себя попробовать - это было трудно.

Кулинария Выживальщика - не была обычным поварским навыком. Нельзя было просто смешать продукты и получить результат. Если комбинация была не правильной все просто взрывалось, а ингредиенты портились.

В конце концов, перепробовав больше сотни сочетаний Арк успешно приготовил пятнадцать блюд, включая Ароматный отравленный Суп. Относительно полезными оказались только Огромный приправленный Чили, Освежающий травяной Чай и, недавний успех, Питательное желе.

Огромный приправленный Чили был невероятно острым блюдом, который временно увеличивал Силу на 10. Но после окончания эффекта игрок оказывался в Замешательстве на несколько минут, так что это была очень опасная еда. Арк съел это когда дрался с Волками и

едва не умер.

Освежающий Травяной чай - восстанавливал манну. Он был невероятно вкусным и во время путешествия Арк часто его делал.

Так как он делал то, что не мог раньше, сражаясь с мышами его навыки, сильно подросли, он даже получил два новых.

Пассивные навыки:

Фехтование мечом (Новичок 26/100) Вы не получаете штрафов сражаясь мечом.

Рукопашный Бой (Новичок 24/100) В сражении без оружия ваши Атака, Защита, Точность и Уклонение увеличены.

Кухня Выживальщика (Новичок 22/100) Вы можете приготовить какое-то блюдо, используя ингредиенты, собранные на месте.

Несгибаемая воля (Новичок 27/100) В критическом состоянии Атака, шанс критического удара и восстановление возрастают.

Фуражир (Новичок 29/100) Позволяет собирать ингредиенты.

Активные навыки:

Брат Милосердия (Новичок 21/100) Дает подопечным надежду, энергию и мужество. Затраты манны 10.

Дух Кота (Средний 103/300) Наводит ужас на мышей и небольших монстров, парализуя их. Атака, Защита и боевой дух сильно снижаются Затраты манны 100.

Идентификация ингредиентов (Новичок, Пассивный) Позволяет узнать основные эффекты ингредиентов, собранных навыком Фуражир.

Несгибаемое Тело (Новичок, Пассивный) Даже в трудной ситуации вы сохраняете силу духа. В трудной ситуации ваша защита становится еще более превосходной. Защита, Уклонение и шанс фатального удара +30% Восстановление +5%

Идентификация ингредиентов, похоже, прилагалась к Кулинарии Выживальщика. В любом случае знание о том, какой ингредиент ядовит, а какой нет, было хорошей штукой. Вероятность ошибки немного уменьшалась. То, что за это дали такой навык говорило о том, что Кулинария Выживальщика очень опасна.

Арк был очень рад. Теперь, когда все запасы использованы пора идти дальше. Он закинул сумку на плечи и продолжил путь.

Хотя в реальности светало, в Новом Мире было уже утро.

Когда он, с сумкой на плече, шел через лес ветерок обдувал ему лицо. От запаха травы раздувались ноздри и очищались легкие.

Каждый раз, думая об этом он снова и снова удивлялся. Все-таки Новый Мир игра за рамками

классификаций. Как и обещали Новый Мир в буквальном смысле - новый мир.

Но Арк видел меньше одной десятой Нового Мира. Арк остро понял эту истину после того как пересек холм

О....! - Вырвалось у него.

Дальше до самого замка, который казалось, упирается в небо простиралась равнина. Здание из черных камней просто шокировало своей красотой. При этом в Харуне говорили, что замок небольшой по меркам Нового Мира.

'Невероятно, но ведь еще должны быть города крупнее и поразительнее этого.' - При мысли об этом сердце забило как в юности.

В любом случае он, наконец, покинул территорию для новичков и прибыл в поселение, которое можно назвать городом.

Внутри замок оказался не таким впечатляющим как снаружи. Но он был полон жизни. В основном здесь были игроки 50-60 уровня. Новичков на их фоне почти не было видно, хотя из Харуна они выходили толпами. Причина была в многочисленных неисследованных подземельях вокруг замка.

- Любители тепла и уюта - добро пожаловать в гильдию Гадес.
- Для доблестных воинов ищущих боевого опыта, Гильдия Черного Топора.
- Лучшие цены на жезлы, продаем по минимальной цене, Закуток Тис Нука.
- Кому нужен торговец обращайтесь ко мне.

Крики сыпались на него со всех сторон. Доски объявлений на всех углах пестрели названиями гильдий, магазинов и предложениями организовать группу. Прилавки, заполненные товаром иногда мешали ходить. После 20 дней в тихом и спокойном Харуне Арк казался деревенщиной. Ему было очень тяжело привыкнуть.

Город был популярен не только благодаря не исследованным подземельям. Здесь также располагались НПС обучающие профессиям и представительства НПС-гильдий.

Гильдии были очень важным элементом игры. Если новичков набиралось много они могли получить информацию, и даже помощь в выполнении сложного квеста. Поэтому хедхантеры всех гильдий стремились заполучить любого высокоуровневого игрока. Но Арк и не думал вступать в гильдии.

Первой причиной было укоренившееся в нем недоверие к игрокам. О второй причине он сам забывал иногда. Его мотивация лежала в совершенно иной плоскости, чем у других игроков. Для Арка это была не просто игра, а экзамен. Это бесполезно вступать в гильдию и терять время на бесполезные вещи...

Что его действительно интересовало, так это смена профессии, доступная с 15 уровня.

Это была самая распространенная причина, по которой игроки после получения 15 уровня, стремились в Джексонакстл.

В Новом Мире было 12 классов-профессий. Воин, Лучник, Маг, Вор, Священник и так далее.

Если углубляться в детали в каждом классе было множество подклассов в каждой профессии. Так что можно было сделать 2-3 смены профессии.

Окно Характеристики:

Имя: Арк

Раса: Человек

Группа: нет

Профессия: нет

Уровень: 16

Слава: 150

Титул: Охотник на мышей.

Здоровье: 360

Манна: 100

Сила: 67

Ловкость: 77(+2)

Выносливость: 67

Интеллект: 17

Мудрость: 16

Удача: 17

Эффекту экипировки

Острый Сияющий Меч: Скорость атаки +5

Броня из шкуры Черной Медведицы: Ловкость +2, Сопротивление холоду +20

Статы так себе, но для 16 го уровня это ого-го.

Если взглянуть на статы мудрость и интеллект были слишком низкими, для выбора профессии из магической группы. Ему хотелось, обучится боевой специальности. До сих пор Арк в основном сражался, так что бессознательно вкладывал все статпоинты в Силу, Ловкость и Выносливость.

'Просто изменить класс на воинский?' - Разница между игроками с профессией и без, даже на одинаковом 15 уровне, была огромной. Сменив класс можно было выучить спец. навыки и получить бонусы к статам. Вдобавок, выполнив специальный квест можно было открыть дополнительные ветви развития. Это была, как открыть новую страницу.

Но Арк потряс головой.

'Я еще даже не знаю о свойствах профессий.' - Арк пока даже не видел, как сражаются игроки с профой.

Хотя об основных свойствах можно было догадаться просто по названию, было много отличий в зависимости от игры. Какие навыки можно изучить, взяв профу, а какие нельзя. Надо тщательно изучить вопрос, прежде чем принимать решение. Нельзя было менять профессию по простой прихоти, не изучив их.

'Арк, лишь мое альтерэго в Новом Мире. Я должен выбирать осторожно.' - Если бы это была другая игра, он мог бы сменить профу или взять еще одну. Но в Новом Мире - был только один шанс. Его осторожность должна быть безграничной.

'Так, теперь, пока Дексонкастл моя база, буду наблюдать за игроками, сменившими профессию.

Но сейчас займусь кое-чем другим.' - Арк открыл сумку и ласково посмотрел на скрижаль.

Эту Таинственная скрижаль охраняла Демономышь. Когда он смотрел на нее его охватывал восторг. Арк получил большую выгоду только от поисков этой скрижали. 12 бонусных статусов, бесплатно выучил навык Кулинария Выживальщика. И самое главное, заработал 2 зачарованных предмета, которые очень трудно раздобыть на его уровне. Просто лелеять мысли о добыче, что ждет его в связанном квесте, было приятно.

Но для этого мне нужно встретится с Виконтом Хаверстейном.

Арк торопливо пошел в замок.

- Чего надо? - Уставился на него страж. Затянутый в шкуру он выглядел как настоящая деревенщина. Но, это была виртуальная реальность, так что он предполагал что-то такое.

- Я пришел встретится с Виконтом Хаверстейном

- Что? Ты хочешь встретиться с Лордом?

- Да, если покажете ему это он, наверное, захочет встретиться со мной. - Арк протянул пергамент, найденный им в пещере.

Стражник взглянул на него с недоверием и пошел в замок. Через 10 минут вернулся с сопровождающим. Это был мужчина средних лет, с пышной бородой. Хотя на нем была массивная золотая цепь он не выглядел как Виконт Хаверстейн.

Рыцарь представился Кроссом, начальником замковой стражи. Арк тоже представился.

- Так. Вы тот, кто обнаружил этот пергамент? - настойчиво сказал Кросс.

- Да.

- Не находили ли вы каких-нибудь странных предметов в том месте?

- Находил. - Арк быстро достал скрижаль и показал ее Кроссу.

Казалось Кросс перестал дышать.

- Не знаю, как это назвать, дланью Господа или дьявольской шуткой.

- О чем вы?

- Эта скрижаль - предмет, который Виконт Хаверстейн очень долго искал. Тем не менее, никто из посланных им людей не вернул её.

- Что это за скрижаль.

- Я не знаю всех деталей. Известно только, что она связана с развалинами, найденными поблизости. Виконт Хаверстейн годами пытался найти эту скрижаль и, в конце концов, сдался. Он отправился в развалины во главе Рыцарей-Сильфидов. А скрижаль нашлась после его отъезда...

Кросс крепко сжал ладони Арка и попросил.

- Не могли бы вы лично доставить скрижаль Виконту? Если поспешить, вы сможете перехватить его до того как Виконт углубится в развалины.

Квест был тот час же дополнен.

"Секрет Скрижали" - "Секрет Скрижали 2" требовалось встретиться с Хаверстейном, который отбыл к развалинам.

'Ха-Ха-Ха, есть. Я предполагал что-то такое.' - В мыслях у него вспыхнула формула "квест+подземелье" = огромные сокровища.

Причины отказываться не было и Арк быстро кивнул. Кросс выделил ему лошадь и двух сопровождающих.

Но не важно, как он спешил, надо было кое-что перед отправлением. Арк нашел кузнеца, отремонтировал снаряжение и влез на коня. Это было очень трудно, для человека, работающего на складе супермаркета и ни разу в жизни не ездившем на лошади.

- ИиииХаа, иииииииXXXXXX. - Думать, что раз это игра, то как-нибудь обойдётся - было ошибкой.

Проехав пару километров он умудрился упасть пять раз. Лошадь Арка плелась за солдатами, которые держали, придерживали ее за уздечку.

- Напряги ноги и ляг на коня, мы его поведем.

- Может мы немного отдохнем?

- Если мы хотим перехватить Виконта до того как он углубится в развалины - нельзя терять ни мгновения. Поехали.

- Проклятье, я говорю, что сдохну раньше, чем мы приедем. - Хоть у него все болело, но не было и речи о противодействии НПС из замка.

Ради нового навыка ему пришлось многое перенести.

Навык Верховой езды +3. Ехать стало полегче.

Навык появился, когда он уже хотел сдаться. (Увеличилось на три, когда ему прострелило поясницу, и он едва сдержался) После этого Арк научился держать спину ровно и начал сам держать поводья.

После суток сумасшедшей скачки и нахлестывания лошадей из тумана возникли развалины.

К счастью, похоже, не опоздали. Рыцари Сильфиды собрались и осматривали вход.

Арк с солдатами спешили и побежали.

- Мой Лорд, мы нашли скрижаль!

- Что? - Обернувшийся был дворянином приблизительно шестидесяти лет. Его жесткие белые волосы спадали на плечи, а лицо, было, казалось синим из-за венозной гиперемии. Но глаза - сияли. Без сомнения это был Виконт Хаверстейн.

Походкой, полной достоинства, он подошел к Арку.

- Ты тот, кто добыл скрижаль? Покажешь ее мне?

- Да.

- Без сомнений это та самая скрижаль, которую я искал. - Хаверстейн долго смотрел на протянутую Арком скрижаль дрожащими прищуренными глазами. Ему понадобилось немало времени, что бы вновь сосредоточится на Арке.

- Ты наверно даже не представляешь насколько большую услугу ты оказал, доставив это мне. По закону хорошие дела должны вознаграждаться. Поэтому я, Хаверстейн, обещаю отплатить тебе. Скажи чего ты хочешь, я выслушаю и исполню все, что ты заслужил.

Счастливая звезда засветилась для Арка. Наконец-то он может получить награду, которую так ждал. Он может пожелать все.

'Попросить магический предмет? Или денег?' - Мысли Арка сновали туда-сюда, но обратил внимание на маленькую ловушку в словах Хаверстейна. - 'Все что заслужил?' - Если раскинуть мозгами это было очень двусмысленное заявление. Хотя Хаверстейн сказал "все", условие "что ты заслужил" ограничивало верхний предел. Но где именно проходит граница. Как он может ее определить?

'Это сложность!' - Арк открыл окно заданий и проверил. Сложность "G" Такая сложность означала, что он может рассчитывать на награду в 1 золотой или предмет равной стоимости.

'И это все что я могу поиметь с этого задания?' - Его предвкушение исчезло, сменившись тревогой.

Что бы получить скрижаль он убил сотни мышей и сразил демономышь. Он скакал на лошади, что бы встретится с Хаверстейном и почти стер себе задницу. А награда - всего 1 золотой?%-(((

Внезапно ему в голову пришла другая мысль. 'Неужели передача скрижали - это конец квеста? Но зачем тогда Начальник Охраны послал меня? Он мог просто отправить солдат. В условиях квеста - встретить лорда Хаверстейна, но ничего о передаче ему скрижали. Точно, это

ветвистый квест!'

Ветвистыми назывались квесты, которые изменялись, в зависимости от выбора игрока. По множеству признаков Арк догадался, что это ветвящийся квест. Много заданий связано со скрижалью. Другими словами, что бы получить настоящую награду он должен действовать необычно.

Неожиданно Арк поднял голову и заговорил

- Я желаю пойти в развалины с Виконтом.

- Что? Ты не можешь?

- Почему? Я принес скрижаль к развалинам. Думаю достаточно подготовлен. Разве Виконт не пообещал наградить меня по заслугам?

- Знай, я говорю это для твоего же блага. Руины - это не просто комфортабельное подземелье. Это место, где обитает воплощение зла. Я не могу допустить туда такого неподготовленного человека как ты.

- Ты нарушишь собственное обещание? - резко спросил Арк.

Одним из его нерушимым принципов Арка была поддержка доверия с НПС. Но все менялось, когда на кону стояло нечто более ценное. Было много способов восстановить пошатнувшееся доверие, но способа вернуть предмет - не было. Даже если этот НПС Лорд Виконт, если того требовала выгода он до последнего будет стоять на своем.

- Ты и вправду.. гхх, кх кх. - Хаверстайн неожиданно упал на колени и закашлял кровью.

- Мой Лорд. - Солдаты бросились на помощь, но всех опередил Арк.

- Пожалуйста, доверьте это мне, у меня много опыта ухода за больными. - Акр быстро использовал навык "Брат Милосердия", лицо Хаверстейна порозовело.

Арк сказал, улыбнувшись украдкой.

- Кажется, вы очень больны. Исследовать развалины, в таком состоянии... Здесь ведь нет тех, кто сможет о вас позаботиться?

- Мне не нужна сиделка. Кх Кх.

- Нет, я вижу в каком вы состоянии. В таком состоянии вы не сможете идти и управляться с мечом. Быть обузой для подчиненных - пятно на чести?

- Как-то...

- Пожалуйста, позвольте присматривать за вами, мой Лорд. Я целитель, я не могу просто так бросить нуждающегося. - Сказал Арк решительно.

Хаверстейн вздохнул. Это значил, что он сдался. Услышав приятный звук Арк понял, что его решение было правильным.

Квест был дополнен.

Проблема была в состоянии Хаверстейна.

После того, как они углубились в развалины Хаверстейну резко поплохело. Арк, имевший навык "Брат Милосердия" видел, что ему осталось недолго. А если он умрет, до окончания квеста, то задание будет провалено, и Рыцари Сильфиды вернуться в Джексонкастл.

Именно поэтому квест, в котором даже не нужно было сражаться имел сложность E+.

'Любой ценой мне нужно сохранить ему жизнь, до завершения квеста. Тч, какая боль.' - Кашель Хаверстейна за спиной - раздражал его.

Если бы не условия квеста, ему было бы все равно сдохнет он или нет. Важнее было бы подраться с монстрами хотя бы разок. Это был просто концентрированная экспа.

Даже эти прокачанные Рыцари постоянно апались. Если ему, на его уровне, повезет убить одного-двух монстров, он получит много опыта. Но он не мог так поступить. Если он отвлечется от Хаверстейна, которому становилось все хуже, неизвестно что произойдет.

- Кх,Кх.

- Все хорошо. Сначала болезнь ломает разум. Если ты укрепишь сердце, то сможешь одолеть любую болезнь. Мужайся. Нельзя терять надежду. - Он повторял эти слова, хотя не верил в них. Под действием навыка "Брат Милосердия" лицо Хаверстейна становилось не таким бледным.

- Благодарю. Твои слова возвращают мне силу и облегчают боль. Но я знаю, неважно насколько крепок разум - для меня нет надежды.

- Что вы говорите....

- Нет, это так. Моя болезнь исходит не от разума.

- Вы что-то знаете о ее природе?

- Ты знаешь, почему я пришел сюда во главе Рыцарей Сильфидов, в таком состоянии? - Затуманенным взглядом Хаверстейн окинул разоренные развалины - Потому что здесь скрывается зло, наставшее на меня болезнь и убившее моего отца.

- Зло? Можете рассказать поподробнее?

- Наверное. Ты уже вляпался в это, так что лучше тебе знать. Давным-давно здесь произошла страшная катастрофа. На Земли Джексонкастла обрушились болезни и голод.

- Это было делом рук Зла?

- Да, зловредный демон пришел с далекого континента. Мой предок, основатель рода Джексонов, решивший разобраться с проблемой, сплотил бойцов и сразился с демоном. Но демон сбежал, до того как его успели добить и с тех пор род Джексонов страдает от проклятья демона. Все представители рода Джексонов умирают от внезапной болезни, как только им минет двадцать лет.

- Что? Но вам...

- Я жив лишь благодаря своему Отцу. - Хаверстейн сжал свое серебряное ожерелье. - Как и все мои предки, отец пытался снять проклятье. И в год моего рождения он нашел способ. Надо было убить демона, который все это время скрывался в руинах. Но место, где скрывается

демон, запечатано древней силой. А скрижаль, которую ты принес - ключ. Приложив много усилий отец, наконец, заполучил скрижаль. Затем, как и я, сейчас собрал солдат и отправился на поиски демона.

Хаверстей уставился на Рыцарей Сильфидов пустым взглядом, словно ожидаю увидеть среди них отца.

- Об остальном мне рассказал один из воинов, перед смертью. Они ввязались в продолжительный бой и в итоге отец был повержен. Но перед смертью он из последних сил нанес демону страшную рану. Благодаря этому проклятье ослабло, и я сумел дожить до этого возраста.

- Значит, вы страдаете от болезни, потому что зловредный демон восстановил свою силу.

- Ты прав, несколько лет назад, признаки проклятья проявились у моего пятнадцатилетнего сына. Зло становится сильнее. Но скрижаль пропала вместе с моим погибшим отцом. Последние три года я пытался найти ее, но не смог. За это время я стал вот таким. Терять время больше нельзя было, и я отправился на битву, что бы силой уничтожить преграду и покарать демона.

- Если демона убить вы излечитесь?

Хаверстейн покачал головой.

- Нет, для меня уже слишком поздно, Я умру, даже если удастся убить демона. Но я не могу позволить сыну повторить свою судьбу. Мой отец был в таком же положении и дрался с демоном ради меня. В этот раз моя очередь сделать для сына то же, что отец сделал для меня. То, что ты принес скрижаль без сомнения знамение господне.

Арк заплакал. Отец ради сына, и сын ради своего сына жертвуют жизнью. Конечно, это были НПС. Но они выглядели как люди, хотя и не были ими. Это очень реалистичное лицо было просто набором электрических импульсов. Несмотря на это чувства, с которыми Хаверстейн смотрел на Арка, были искренними. То, что он умирал, жертвуя собой ради сына - было его путем.

Большинство НПС было такими же. Как и в реальном мире, здесь были плохие и хорошие люди. Но никто не пытался играть чужими искренними чувствами с помощью хитростей и лжи.

В этом была разница между НПС и игроками.

Желание Виконта было истинным

- Спасибо. - Удовлетворенный, Хаверстейн заснул.

После этого Арк ухаживал за лордом со всей искренностью. Отец, что пожертвовал всем ради сына. Невероятно, но он словно чувствовал в Хаверстейне дух собственного отца.

Арк почувствовал искреннюю привязанность к лорду. По квесту Хаверстейну надо помочь в любом случае, так почему бы не делать это со всей искренностью.

В конце дня, Арк получил сообщение, которое ему и приснится, не могло.

Изученный Арком навык Брат Милосердия, рос очень медленно. Хотя он приглядывал за

бабкой Йохансон десятки раз он застыл на 20. После помощи Хаверстейну поднялся до 30.

Но потом неожиданно начал быстро расти и достиг Среднего уровня.

Наверно, из-за того что он работал со всей страстью навык Брат Милосердия улучшился.

Брат Милосердия (Средний, Активный): Вы можете лучше ухаживать за телом и душой пациента.

На цели: Сила и Мужество +40%

Затраты манны: 10

Бонус от Среднего уровня навыка Брат Милосердия (Целитель Душ): Искренняя молитва дает эффект малого благословения. Небольшое повышение характеристик и устойчивости к воздействиям на разум.

Арк застыл с открытым ртом.

Не потому что навык улучшился, но из-за того - почему. - 'Это из-за того, что искренне ухаживал за Виконтом Хаверстейном?' - Рост навыка неожиданно ускорился, когда Арк начал переживать за Хаверстейна. Не означает ли это что изменение отношения повлияло на рост умения?

Конечно, это не было чем-то невозможным. Новый Мир управлял персонажем считывая мозговую активность игрока. Эмоции, просто еще один вид мозговой активности. Система могла их воспринимать и интерпретировать. Но учитывать их при росте навыка....

Это было легко сказать. При взаимодействии с НПС или изучении навыка эффект увеличивается если действовать искренне. Это было естественно для реальности. Но неужели действовало и в игре? Он был шокирован технологиями, используемыми в игре.

Из-за ошибки в Харуне он сильно отстал от других кандидатов. Даже с бонусом за титулы, в 12 статпойнтов, преодолеть разницу в 14 дней будет трудно.

Хорошо бы они подремали, как в истории с черепахой и кроликом, но лучше бы на такое не надеяться. Но теперь он нашел способ преодолеть разницу.

В Новом Мире еще осталось много эксплойтов. Точно! Ответ был прямо перед носом. Разница между игроками, начавшими в одно и то же время - в этом и только в этом. Если я хочу обойти остальных, то мне нельзя идти проторенными путями.

Он обрел новую надежду.

Хаверстейна рвало кровью все чаще.

Жизнь покидала его, доходило до того что он переставал узнавать окружающих. Каждый раз, когда такое случалось Арк использовал свой прокачанный навык Брат Милосердия, и приводил его в норму.

Ради квеста, ради кача и ради этого несчастного НПС...

- Мы, наконец, дошли! - Лицо Хаверстейна просветлело.

Два дня прошло с тех пор как они углубились в развалины. Отряд, наконец, прибыл к месту назначения. Массивной каменной двери, покрытой сложными узорами.

Искомое зло обитало за этой дверью.

Выемка, на одной из створок каменной двери, испускающей зловещую ауру, один в один соответствовала размеру скрижали.

Хаверстейн посмотрел на Арка и кивнул. Хен Ву подошел к двери и приложил скрижаль к выемке. Развалины содрогнулись, когда створки каменной двери медленно распахнулись.

- Всем приготовится к бою, Защитим Виконта.

- Даа.

Открывшееся пространство радикально отличалось от остальных руин. Неровные каменные стены, сталактиты и сталагмиты смыкавшиеся, словно клыки демона. Огромный зал, созданный самой природой.

Это произошло, когда рыцари, обследовав все, собрались в центре зала.

Появился босс монстр Плетельщик Искаженных Снов Дебра.

Зло проявилось.

Арк удивленно вскрикнул. В тот же момент с противоположной стороны потянулась черная аура. Услышав его предупреждение, рыцари подняли щиты, но нескольких человек отбросило.

- КеКеКе, бесстрашные смертные пришли умереть! - Из темноты появилось огромное существо ростом метров 10. Оно было одето в броню, а в лапе держало меч за спиной развевался красный плащ, испускающий мрачный ореол. Тело Дебры, было закручено словно торнадо. От контакт с его черной аурой даже храбрые рыцари впадали в панику.

- Э-Это Дебра!

- Плетельщик Искаженных Снов Дебра ужасен!

- Не бойтесь. Этот просто трусливый ублюдок, прячущийся за каменными дверями. - Собравшись с силами, прокричал Хаверстейн. Лишь после этого Рыцари пришли в себя.

- КеКеКе, глупые новорожденные щенки! - Каждый раз как Дебра говорил из его рта вырывались синие искры.

Взмах его гигантского меча отбрасывал нескольких бойцов за раз. Рыцари Сильфиды, непобедимые во время движение через руины оказались бессильны против Дебра.

Изо рта у него вылетали темно-синие искры, которые плавил броню, а от меча рыцари падали ранеными один за другим. Но рыцари Сильфиды не сдавались и на место павших вставали

новые обрушивая мечи на монстра. Маги тоже не отставали кастуя молнии и пламя.

Серия вспышек, видимо проняла Дебра, потому что он пошатнулся.

- Сегодня настанет ваш конец.

Один из магов использовал заклинание познания. Красные огоньки окутали Дебра, превратившись в индикатор Жизни у него над головой.

Рыцари воспаряли духом. У ублюдка жизни осталось меньше половины.

- Пришла пора покончить с этим!

- Кекх, ублюдки... - Глаза Дебра вспыхнули и черная аура разрослась.

Рыцари, оказавшиеся в ауре вдруг остановились с отсутствующими лицами. А потом начали драться между собой.

- Это Зачаровывание! Маги!

- Да! - Маги, которые оказались вне действия ауры быстро принялись кастовать. Сопротивление, Очищение, Укрепление Воли и другие массовые заклинания. Но Рыцари так и не смогли сбросить Очарование. Ситуация принимала все более серьезный оборот. Некоторые из них уже пали под мечами товарищей.

На лицах Магов возникло замешательство. Развеять заклинание не получается.

- Все успокойтесь, неважно, кто противник мы победим. - В самый отчаянный момент закричал Арк.

Взгляд Зачарованных рыцарей сфокусировался, и они постепенно пришли в себя. Это была сила навыка Брат Милосердия. С самого начала боя Арк не мог ни чего сделать.

От одной атаки Дебры два или три рыцари получали раны, которые ставили их на край гибели. Если бы по Арку с его 16 уровнем пришелся хоть один удар он бы умер. Все что он мог делать это поддерживать Хавестейна находясь за их спинами.

Но ситуация изменилась когда заколдованные рыцари стали драться друг с другом. Арк смог помочь им.

Когда он использовал навык Брат Милосердия сработал эффект от Среднего уровня развития - Малое благословение. Благодаря этому рыцари сумели преодолеть Зачаровывание.

И не только это, бонус к силе и морали +40%, +3 ко всем статам. Естественно атака и защита Рыцарей возросла, а Маги творили заклинания быстрее.

- Ого, моя сила увеличилась!

- Мы можем выиграть! Долой Дебру!

Рыцари взбодрились и воздели мечи. Дебра яростно завыл от бессилия. Все благодаря тому, что Арк постоянно поторапливал солдат.

- Пожалуйста, поторопитесь вы выдержите. Победа близка. Ваш боевой дух позволяет вам

драться с этим дьяволом. Ваша храбрость будет прославлена в веках!

- Ахха, моя выносливость на нуле, дай отдохнуть.

- Встань и дерись! Твое мужество приведет нас к победе!

- Ооо! Усталость уходит! Иди сюда дьявол! - От слов Арка Рыцари, вышедшие из боя раньше, один за другим вынули мечи и бросились в бой.

После присоединения рыцарей, похожих на восставших зомби, жизнь Дебры резко уменьшилась. Когда оставалась только десятая часть он упал на одно колено. Хаверстейн который до этого командовал рыцарями выхватил меч и вонзил его в горло Дебры.

- Умри, демон... Кхааа! - Дебра внезапно протянул руки и схватил Хаверстейна за горло.

- Хе-хе-хе, хорошо настрадался? - Он медленно поднял тело. Вокруг зазвучали крики бессилия.

- Жизнь, жизнь...

- Боже мой, значит он бессмертный? - Плащ затрепетал вокруг его закрученного тела и Здоровье Дебра восполнилось до 100%.

Арк бросился через толпу растерянных Рыцарей.

- ВИКОНТ!

Выжить теперь не главное. Если Хаверстейн умрет квест будет провален. Пройти весь этот путь и вот так слить? Ни за что!

Дебра отмахнулся мечом от набегающего Арка. Это было предсказуемо, так что он уклонился. Затем он отвел меч и со всей силы ударил ублюдка по рукам. Прошел крит и Дебра отпусти лорда.

Арк схватил его и отпрянул назад.

- КАК ТЫ ПОСМЕЛ!!! - С яростным криком Дебра кинулся на него.

- Смотрите! Чужак сражается за Лорда рискуя жизнью!

- Все на защиту чужака!

Рыцари, воодушевлённые примером Арка ринулись вперед. Но теперь, как они не старались, жизнь Дебра не уменьшалась. Другими словами он был бессмертным.

Демон даже не обратил внимания на их атаки. Он пошел вперед, а его меч мелькал словно молния.

Арк быстро встал перед Хаверстейном приготовив меч. БАМ, тяжелый удар срезал ему почти половину жизни.

- В рот мне ноги, если словлю еще одну плюху мне хана! - Его взор затуманился. Меч взлетел снова, с силой рассек воздух.

- Нет! Все, сосредоточьте магическую силу! Блинк! - Маги сосредоточились на Арке и

Хаверстайне. Магия телепортирующая других относилась к продвинутому, Седьмому кругу. Эти маги не могли его создать. Но 5 магов объединили силы в Круг Воли. Заклинание 7 го круга было создано.

В световой вспышке Арк и Хаверстайн куда-то телепортировались.

Меч Дебра опустился на место, где они только что были.

Глава 6 Рыцарь Кот.

- Что это за место?

Арк огляделся. Темнота настолько густая, что не мог разглядеть и на дюйм области окружающей его.

- Если это блинк, я не должен оказаться далеко. - Блинкнуться можно было не больше чем на 200 метров. Кроме того, координаты для прыжка невозможно было задать. Это заклинание относится к Продвинутым, потому что использующие его Маги получали гигантское преимущество.

Частенько воины атаковали слабо защищенных магов до того как те могли применить заклинание. Тогда маги использовали блинк, с очень коротким временем каста. Дистанция была небольшой и координаты задать не получалось, но лучшего способа оказаться позади растерянного воина - не было.

Существовал гигантский разрыв в выживаемости, между магами использующими и не использующими Блинк.

- Ну, похоже, благодаря этому я выжил.

Арк начал обыскивать местность и вскоре нашел умирающего Хаверстейна.

- Виконт, приди в себя, пожалуйста.

Хаверстейн открыл слабо дрожащие глаза

- Арк, ... Ты выжил. Какое облегчение. - Пробормотал Хаверстейн глухим голосом.

- Пожалуйста, придите в себя. Вам нельзя быть слабым. Разве вы не хотите закончить месть отца?

- Ты ошибаешься. Даже если послушаться... сил ... нет. Воины, тоже страдают... Даже месть моего отца... Я даже не смог защитить сына... Как жалко... Кхх! - Хаверстейн харькнул кровью, затем сорвал с шеи свое серебряное ожерелье и протянул Арку.

- Арк, мой сын сильный... Не сомневаюсь, он вырастет сильным... Передай это моему ребенку...

Извини, я не смог защитить тебя... Защитить своего сына... Передай ему. Обещай... что выживешь и передашь.

- Я понимаю.

Вы взяли окровавленное серебряное ожерелье виконта Хаверстейна.

- Спасибо... - Слабо дрожащая рука Хаверстейна упала безвольно. Его тело медленно становилось прозрачным.

Арк стиснул зубы. Тело исчезало. Хотя в этом не было ничего нового, он напомнил себе о том, что НПС не человек. Тем не менее его сердце было опечалено.

Хоть он и был НПС, но Арк по-своему заботился о нем. Арк искренне ухаживал за ним. Его переполняла непередаваемая смесь эмоций.

Послышался звук барабанов.

'Точно. Проклятье. Хаверстейн умер, значит квест провален, так?' - Слив после стольких усилий... Но бесится было бесполезно.

Мертвые не исчезают. И НПС тоже. Единственная разница в том, что для умершего НПС очень быстро находится замена. Хотя, разве в реальности по-другому?

Пока Арк размышлял, успел открыться журнал заданий.

Глаза Арка расширились

- О? Что?

Квест дополнился. Тайна Скрижали 3. Доставьте родовое ожерелье сыну Виконта Хаверстейна. Смерть лорда была предрешена и это можно только принять. Он покинул нас, но оставил завещание, доставить родовое ожерелье сыну. Согласно его воле выберетесь из руин и доставьте завещанное в замок.

Примечание: Если Вы погибните, выполняя квест, ожерелье исчезнет, и задание будет провалено. В этом случае сработают штрафы от квестового предмета, будьте осторожны.

Сложность: E+

Удивительно, но квест еще не закончился. Погодите, но в задании не было сказано убить Дебра.

Новый Мир был игрой с большой степенью свободы. И квесты были такими же.

Задания квеста могут постепенно меняться в зависимости от выбора игрока. Именно поэтому ему удалось убедить Хаверстейна взять его в руины. Если бы Дебра умер, то Арк просто получил награду и все закончилось. Если же нет - оставалась возможность для иного развития.

Точно. Задание было обследовать руины и узнать их тайну. Встретится с Деброй, похоже, было достаточно для выполнения. А это уже другое ответвление.

Этот квест можно было получить только при наличии высоко уровня доверия с Хаверстейном.

- Это все хорошо, но что делать дальше? Они заблокировали возможность схитрить... - Пробормотал Арк расстроено.

Выбираться из развалин в одиночку тяжело. И Арк, еще раз прочитал задание, прикидывая, стоит ли ему самоубиться.

После смерти игрок возрождается в точке возрождения. Последнее место, в котором он регистрировался, был Джексонкастл. Хотя его статус уменьшится, ему хватит времени для их восстановления.

Если бы все что ему надо было сделать это откатить статусы и сдать квест, то он бы мог выполнить задание E+ ранга.

Сейчас он думал просто забить на квест. Тем не менее... Он покачал головой.

Это был многоступенчатый квест. Кто знает насколько большой окажется награда? К тому же ему хотелось так поступить.

Выполнить последнюю просьбу Хаверстейна, если получится.

Он был НПС и не слишком нравился людям, так что надо постараться. Да и за штрафы боязно....

Из-за того что он не заметил маленькое сообщение в Харуне ему пришлось много пострадать.

Если что-то кажется подозрительным - лучше побережись.

Но что мне делать? Если выдали квест, значит, путь наружу должен быть... остается только двигаться.

Арк прижал руку к стене с одной стороны и пошел в темноте. Это был простой способ вырваться из лабиринта.

В стене обнаружился узкий проход. Пройдя по нему, он попал в какую-то пещеру.

Спустя еще три коридора и пещеры он услышал шорох в темноте. Арк остановился. Внезапно он увидел красную вспышку.

- Вы были атакованы. -5 Здоровья.

'Это враг!' - Арк тут же выхватил меч. Со всех сторон слышались какие-то звуки. В пещере явно был не один или два источника звука. И тут со всех сторон его начали атаковать. Хотя урон был небольшой, но его здоровье неуклонно начало уменьшаться.

Если нанося повреждение в 5 единиц враг так быстро снижал его здоровье значит их не меньше сотни. Даже если его противниками были мыши ситуация стала очень опасной. Когда здоровье опустилось примерно до половины Арк вскинул голову.

- Дух Кота.

- Няяяяяя!

Резкий крик пронесся по пещере. Поток безумных атак тут же прекратился.

'Они парализованы?' - Арк быстро поднял меч, чтобы прикончить их. Неожиданно, сотни пар желтых глаз появились перед ним. Глаза сверкали жадной кровью. В пещере стало холодно.

'Проклятье, их не парализовало.' - Дух кота парализовал мышей со 100 процентной вероятностью. Но когда используется против небольших монстров есть 50 процентный шанс на неудачу. В конце концов, это был шанс 50 на 50, но, к сожалению сейчас не сработало

Кроме того, потребление манны Духа Кота было 100. Если он использовал его один раз, он не мог использовать его в течение 10 минут, пока его манна полностью не восстановиться.

В то время как Арк корчился в бедственном положении, глаза медленно приблизились.

Вдруг, он услышал резкий голос.

- Стоп. Он не враг. - Тот час же опасность исчезла, как он и мечтал. До сих пор он видел только желтые глаза противников. Как ему думалось из-за темноты. Но пространство возле глаз затуманилось, и он смог различать образы даже в темноте...

'Коты?' - Арка окружала стая из сотни котов. Котов всех пород и расцветок, которые только можно встретить и даже такие про которых он никогда не слышал.

- Хм, как ты сумел использовать умение Мяу? - Услышал он. Обернувшись, он увидел обнюхивающую его девушку. В изумлении Арк отшатнулся.

'Девушка? С ушами и хвостом???' - Арк оглядел ее удивленными глазами.

Обнюхивающий его человек без сомнения был девушкой. С милым личиком и отлично сложенным телом, затянутым в обтягивающий костюм. Вот только еще у нее ушки и мягко покачивающийся хвост.

Она была словно девушка в костюме кошки, что продавались в магазинах для взрослых.

Девушка посмотрела на него большими глазами и сказала.

- Я - Яна, а ты?

- Ум? Я - Арк.

- Спрошу на всякий случай, но, ты ведь человек, так? - Когда потрясенный Арк кивнул, Яна развернулась.

- Я не знала, что люди могут прийти сюда... ну, иди за мной.

Арк, не зная, что ответить, тупо морозился. Похоже, опасности нет. Арк убрал оружие и пошел за покачивающимся девчачьим хвостом.

Коты следовали прямо за ним. Из-за вида кошек, вышагивающих с высоко поднятой головой, словно эскортируя пленника, его время от времени пробивало на хи-хи.

Через тридцать минут ходьбы они пришли в зал, освещенный матовыми огнями.

Пятнадцать, похожих на Яну людей собрались в центре, в окружении сотен кошек. В середине сидела огромная старуха.

Она была здоровой. Здоровой не как увитый мышцами культурист, а просто здоровой, словно шар. И конечно у нее тоже были кошачьи уши и хвост.

- Что за? Это что, страна косплея? В чем дело? - В Новом мире, Фури были играбельной расой. Но обычно за основу брали волков. Он никогда не слышал о Фури-кошках.

В этот момент Яна наклонилась к старейшине и прошептала что-то.

Немного удивленная старейшина сказала ему.

- Подойди чужак. Я Хассан, Старейшина Мяу. Это правда, что ты использовал умение Мяу?

- Умение Мяу?

- Героическую силу котов, подавляющую мышей.

'Это она про Дух Кота.'

- Да, а что, какие-то проблемы? - Грубовато ответил Арк. Он пострадал от Дебры, Хаверстейн умер, а потом его избили в темной холодной пещере. Хотя и не так как в реальности, но он начинал чувствовать легкую боль в игре. Так что даже Арк не мог сдержать раздражение.

Но Хассан продолжила, словно и не заметив.

- Где ты этому обучился?

- Я обучился этому получив свой титул.

- Титул?

- Титул Мастер Мышей.

- Мастер Мышей! - Хассан удивилась. Ее уши и хвост вздыбились. Она стала точь в точь как удивленная кошка.

Это еще не все. Люди и кошки, которые собрались рядом, также смотрели на Арка с широко раскрытыми глазами.

- С древних времен титул Мастера Мышей получал лишь тот, кто убил Черную МедведеМышь. Но черные Медведе Мыши - вымерли. Остались лишь приспешники Дебры. Раз так, если ты получил титул Мастера Мышей.... Говоришь, ты убил приспешника Дебры.

- Приспешника Дебра? Не знаю, но то, что я убил Черную Медведе Мышь - правда.

- Правда говоришь? А ты не заметил там поблизости, случайно, скрижали?

- Вы про это? - Арк не раздумывая, достал скрижаль.

Он уже использовал ее, что бы открыть дверь в логово Дебры. Но Хасан пожирала скрижаль огромными глазами, а потом поднялась и обняла Арка, крепко прижимая его к своему шарообразному телу.

- Ты пришел, ты наконец-то пришел! Я знала, что ты придешь! Искатель Истины!

- Что ты сказала? Что такое? Что еще за Искатель Истины? - Ни один мужчина не будет рад, если старуха начнет так его тискать. Арк скривился и оттолкнул ее. Хассан по-простецки почесала голову.

- Ах, я слишком переволновалась и немного не сдержалась. Ладно. Ты, наверное, еще не в курсе ситуации. Естественно. Не волнуйся я тебе все объясню. - Хассан вернулась на место и начала рассказ.

- Мы - Мабан, Фурри. Мы уважаемые Мяу, служащие мудрейшим Котам. Развалины над нами были нашим храмом Дебра, опасаясь нашей силы, сумел заточить остатки наших сил здесь.

- Заточил? Вы здесь узники? Задал Арк глупый вопрос. Значит это тюрьма? Он Блинкнулся в тюрьму?

- Это что, значит выхода нет?

В любом случае, Хассан продолжала.

- Что бы обезопасится от побега Дебра оставил ключ своему подручному и послал его далеко далеко.

В тот момент, Арк был потрясен.

- Ключ? Значит, эта скрижаль...

- Да, скрижаль всего лишь ключ, открывающий все двери храма. А Черная медведь Мышь, которую ты победил - подручный которого услали далеко далеко.

Лицо Арк просветлело. В таком случае найти выход не проблема. Он мог немного расслабиться.

- Вроде бы разобрался, но кое-что понять не могу.

- Что?

- Я уже дрался с Деброй однажды. Он был непобедим и ненормально силен. Но этот чувак, боится вас, берет в плен и даже прячет ключ ХЗ где. Этого я понять не могу.

Лицо Хассан залучилось гордостью.

- Это потому, что мы потомки Мабана.

- Мабана?

- Оу, ты не знаешь? - Сказала он разочаровано.

- Герой Мабан был одним из семи героев, что спасли континент. Стоит ли говорить, что мы одни из сильнейших воинов? Мы - племя, что служило Герою Мабан с давних пор. Но это не единственная причина, из-за которой Дебра заточил нас.... - Хассан, помрачневшая от одной лишь мысли о Дебре, оскалила клыки.

- С давних пор воины следовали по стопам Героя Мабана. Мяу звали таких людей Искателями Истины и помогали им идти верным путем. Что бы стать Искателем Истины нужно было пройти несколько этапов.

- Какие этапы?

- Наш герой - Мабан. И чтобы убедиться, что ты действительно достоин, идти по его стопам

нужно пройти небольшой мяу тест. Во первых ты должен убить, по крайней мере, десять тысяч мышей, чтобы стать их естественным врагом, как и коты. Только тогда можно будит утверждать, что первый шаг в качестве Искателя Истины сделан.

- Десять тысяч Мышей! - Он убивал множество мышей в Харуне. Но он никогда даже не думал, что может стать из-за этого Искателем Истины.

- Но это еще не все. Нужно уничтожить злейшего врага мяу Черную Медведе Мышь. И наконец, в твоём сердце должна быть ненависть к мышам, как и у народа Мяу. Лишь имея, все это вы могли выучить умения Мяу. - Хассан говорила с серьезным выражением лица.

Сначала окружающие с интересом наблюдали за происходящим. Но очень быстро заскучали и начали потягиваться и зевать. Арк же не мог понять что происходит.

- Поэтому я знала, что Искатель Истины, вроде тебя, однажды явится. Похоже Черная Медведе Мышь та самая приспешница Дебры.

Ту-ду дум.

Хассан закончила, и появилось информационное окно.

Вы открыли тайны древней загадочной скрижали: Интеллект +10 Слава +100. Получена новая характеристика Знание Древних Реликвий (+10)

Вам представилась возможность исследовать древние реликвии.

Новый Мир хранит множество тайн и загадок. Коллекционирование древних реликвий - это способ открыть древние секреты, один за другим.

Это знание поможет открыть скрытые ветви квестов и получить большее вознаграждение. Улучшение с помощью статпойнтов - невозможно. Характеристика улучшается в результате успешного изучения древних реликвий.

- Оу, что это? Какой-то бонус? - У Арка упала челюсть. Он уже настроился на боевую профессию. А этот бесполезный бонус на интеллект, стыдоба. Хотя, халява. К тому же он заработал славу. Арк был так счастлив, что чуть не порхал.

Вы получили знание о предке Мяу, Герое Мабан. И сделали первый шаг на пути Искателя Истины, наследуя легендарного воина, Героя Мабан. Вы получить уникальную профессию Искателей Истины - Идущий во Тьме.

Смена профессии позволит вам выучить особые навыки Идущих во Тьме. Возможность изучения некоторых обычных навыков будет заблокирована.

Желаете изменить профессию?

'Значит, квест с Тайной Скрижали ведёт к смене профессии!' - Сердце Арка затрепетало.

Это была скрытая профессия, про такие он лишь слышал краем уха! Он играл во многие онлайн игры, но лично открыть скрытую профессию получилось впервые.

Обычно скрытые профессии давали большие бонусы, чем обычные. Открыть их было очень тяжело, и награда была соответствующая. Кроме того существовали навыки доступные только владельцам скрытых профессий, которые были очень мощными.

Именно поэтому игроки хранили информацию о таких профессиях в секрете.

Во время боев игроков друг с другом возможность использовать неожиданный для противника навык - было большим преимуществом.

'Это невероятная возможность!' - Арк был очень взволнован, но в тоже время колебался.

Если хорошо подумать в этом было не только хорошее. Можно сказать, что скрытые профессии были сверхспециализированными. Если кто-то желающий стать Магом находил магически ориентированную скрытую профу - то он наслаждался невероятными умениям. Но если ту же профессию находил игрок, ориентирующийся на воинскую стезю, получалось очень неудобно. Получалось ни то ни се. А так как информация распространялась неохотно узнать заранее было невозможно.

'Рискованно. Грррр.' - Если он ошибется в развитии своего единственного персонажа - это будет конец.

'Но не взять скрытую профу после всех этих трудностей - это будет позор.' - Он выполнил этот невыполнимый на пятнадцатом уровне квест, когда обычно меняют профессию. Значит его статус достаточно и спец навыки не слишком энергозатратны.

'Можно узнать свойства профы косвенным путем... Она ведь сказала, что Герой Мабан был легендарным воином, значит профессия это боевая? А, была, не была!' - Подумав Арк выкрикнул - Да.

Вокруг него возникла светящаяся аура.

Имя: Арк

Раса: Человек

Группа: нет

Профессия: Идущий во Тьме.

Уровень: 16

Слава: 250

Титул: Охотник на мышей.

Здоровье: 360

Манна: 100

Сила: 67

Ловкость: 77(+2)

Выносливость: 67

Интеллект: 17

Мудрость: 16

Удача: 17

Специальная характеристика: Знание древних реликвий (10)

Эффекты экипировки :

Острый Сияющий Меч: Скорость атаки +5

Броня из шкуры Черной Медведицы: Ловкость +2, Сопротивление холоду +20.

- Я вижу свет в твоих глазах. Свет, указывающий на то, что ты познал силу Мяу и стал на путь Искателя Истины. Это хорошо. С давних пор искатели истины были Друзьями Мяу. Теперь ты наш друг. Тому, кто победил Черную Медведицу и принес на скрижалю мы дадим титул Рыцарь Кот. - Хассан улыбнулась и удовлетворенно вильнула хвостом.

От Хасан, старейшины Мяу, вы получаете титул Рыцарь Кот. Как рыцарь Мяу, вы становитесь другом всему народу Мяу. В боях с Мышами: Атака +75%, Шанс нанести фатальный удар +50% Входящий урон -50% (в боях с небольшими монстрами 50% эффект)

*Бонус титула, все статки +2.

Слава +150

*Вы получаете Атрибут Мяу (Все способности +30% в бою против небольших монстров)

*Вы способны общаться с любыми котами на континенте.

*Урон при падении - 50%

Специальное умение Рыцаря Кота - Дух Кота, улучшается до Продвинутого уровня

Дух Кота (Продвинутый): Кошачий визг и взгляд заставляют всех небольших монстров дрожать в ужасе. Паралич 1 минута. Атака, Защита, Морали -30% (в случае маленьких монстров боссов эффект 50%)

Затраты Манны 120

Вы изучили навык Глаза Кота (Новичок, Активный): Кошачьи глаза вы можете видеть во тьме. Вы можете оценить Здоровье Ману и Слабости противника. Длительность 3 минуты.

Ночное зрение, Определение Жизни, Восприятие Слабостей

Потребление Манны: 60

У Арка выкатились глаза.

Его статьи не изменились, хотя он изменил профессию. Только манна + 50 из-за решения Тайны скрижали и увеличения интеллекта. Все что он получил, это Глаза Кота и улучшение Духа Кота до Продвинутого уровня.

'Нифига!' - Безмолвно закричал Арк.. - 'Получая простую профессию можно получить бонус, как минимум в 30 статпойнтов. И навыки. Даже Воин, у которого умений поменьше, чем у Мага, получал на 4-5 умений больше. Это что за хрень?'

Хассан радостно засияла, словно ощутив чувства Арка.

- Хо хо хо, вижу, что ты потрясен мощью Мабан

'Негодяйка..... Провела этими разговорами про Героя Мабан, типа...'

Арк яростно запричитал.

- Что ха хрень? Хотя я решил быть Искателем Истины - ничего не изменилось.

- Ах, наверно вы решили, что это все? - Хассан говорила как будто только что осознала это.

- Вообще-то этот храм оберегал сокровища Мабан, которые он оставил Искателям Истины. С их помощью они могли пройти его путем и обрести его силу.

- Значит, чтобы завершить смену профы я должен завладеть этим сокровищем? - Новая информация заставила его насторожиться.

Арк спросил настоятельно.

- Где это наследие?

- Дебра узнал о сокровище давным-давно. Вот почему этот ублюдок и занял наш храм.

- Ладно, так, где же они?

- У Дебры, этот ублюдок забрал их из храма.

- Чего? - Арк побледнел.

Он уже испытал насколько сильным противником был Дебра. Даже Рыцари Сильфиды, которые были невероятно сильны, не могли все вместе победить его. Нет, это было что-то непобедимое. Кто в мире мог победить Дебру и вернуть наследие?

Хассан уверенно сказала.

- Не переживай. Раз ты нашел ключ - то Дебра не проблема. Я ведь говорила, ублюдок запечатал нас здесь, потому что боялся. И не только потому, что мы потомки Мабан, но и еще из-за кое-чего.

- Что еще?

- Мы естественные враги ублюдка. - Хассан злобно оскалилась.

Вы встретили Мяс, которые отбились от Плетельщика Снов Дебра и были заточены здесь.

Повергните Дебра и завладейте сокровищем Героя Мабан.

Сложность: E+

Особые условия: Только для владельцев титула Рыцарь Кот.

- Ключ! Где ключ! - кричал Дебра, копаясь среди тел Рыцарей.

В этот же момент Арк вошел через каменную дверь в углу зала.

- Ты не этот ключ ищешь? - Мяу были заточены, практически под главным залом.

Дебра посмотрел на Арка.

- Как ты....?

- А ключ, вот он. - Арк достал скрижаль из сумки. Глаза Дебры засветились безумием.

Невероятный ужас вспыхнул в его глазах, когда он посмотрел в сторону Арка. Арк же с напряжением наблюдал за Деброй. И когда Дебра подошел практически в плотную крикнул изо всех сил.

- Дух Кота!

- Няяяяя! - С пронзительным воем над его головой возник черный кот.

Теперь, когда умение было продвинутым кот стал в пять раз больше чем раньше.

Черный кот с золотыми глазами размером со льва явно испугал Дебру и он остановился. Дрожа он неверующими глазами смотрел на Арка.

- Ку-Хууук! Ты, че-человек, как ты...!

'Хассан сказала правду!!!'

- Пора! Атакуйте ублюдка!

- Ня, ня, ня, ня, ня, ня! - После крика Арка, Мяу и сотни кошек потоком обрушились из каменных ворот на Дебру. С невероятной скоростью бросились они на врага и буквально покрыли его своими телами. Дебра покачнулся и завизжал. В этот момент из под его мантии выскользнул черный предмет и упал на землю.

Все тело ублюдка было покрыто пушистой массой кошек. Наконец истинное тело начало появляться!

Хасан не сомневалась в сути Дебры. Он был Гремлином, питающимся от силы иллюзий.

Вот почему он принес с собой болезни и голод, и инстинктивно боялся естественных врагов мелких монстров кошек и Мяу.

Дебра боялся показаться врагам в истинной форме.

По этой же причине он запечатал храм и спрятал ключ, а также скрывал свое физическое тело, показывая иллюзию.

Не зная об этом Рыцари Сильфиды сражались с созданной ублюдком иллюзией. Естественно здоровье не убывало, и он казался бессмертным. Аура ужаса, так подействовавшая на Рыцарей, тоже была иллюзорной. Не удивительно, что ее не получилось снять заклинаниями.

Но на самом деле он всего лишь маленький монстр....

Дебра с трудом держась на ногах, уставился на Арка.

- Ты, ты ублюдок... как человек сумел использовать умение Мяу...?

- Трусливое мышинное дерьмо, ты еще не понял? Он Искатель Истины. - Хассан сладко улыбаясь, сорвала иллюзии с Дебры.

Иллюзорное тело Дебры не могло даже шевельнуться, погребенное под кошачьей стаей.

- Ч-что? Но как, этого не...?

- Он владелец той власти, что ты так нетерпеливо желал.

- Заткнись! Эта сила моя! Я не отдам ее никому! - Дебра в ярости бросился на Арка.

Продвинутый Дух Кота действовал даже на боссов, таких как Гремлин хоть и с эффективностью в 50%. Хоть он не мог парализовать его полностью, движение все же замедлились.

- Арк, он не может использовать силу Снов, пока мы его держим. Мы его блокируем, быстро прикончи гада. Все, навались!

- Ня, ня, ня, ня, ня, ня!!! - Кошки и Мяу бесстрашно атаковали иллюзии Дебры.

Но все-таки, это задание не было легким. Коты и Мяу помогли с иллюзорным телом, но реального Дебру он должен был победить сам.

Арк сильно ударил Дебру ногой, а затем мечом.

- Кьяяя!! - Удар меча достал Дебру.

Когда Арк дрался с его подручной Черной Медведе Мышью удары меча практически не наносили урона соскальзывая с толстой шкуры. Но с Деброй все было по-другому. Кроме того из влияния Духа Кота движения Дебры замедлились. Когда он прикрывался иллюзиями казалось что его не победить, но теперь он был слабее своей подчиненной.

'Раз так то я в состоянии бороться с ним!' - Арк посмотрел в сторону Дебры.

- Глаза Кота!

Как только навык заработал глаза, Арка заволокло золотом. Над головой Дебры возник Хелсбар, а на теле появилось несколько красных маркеров. Это были слабые места Дебры, открытые с помощью Глаз Кота. Если сконцентрироваться на них урон и вероятность критического удара увеличатся.

Этот навык отлично подходил к его боевому стилю.

- Кьяяя! Киии! - Арк вертелся вокруг Дебры без остановки махая мечом.

Каждый раз, как Арк доставал противника мечом тот трясся как сумасшедший и бил в ответ, но поражал лишь пустое место. Спустя минуту эффекты навыка развеялись, но у врага так и не получалось достать Арка.

'Но почему этот вроде бы босс такой слабый? Из-за того что развеяли иллюзию?'

Арк немного запутался. Но все это из-за способностей, на которые он не обратил внимания. Атрибут Мяу, который он получил, сменив профу. Его способности возрастали на 20%, при сражениях с маленькими монстрами. Это значить уровень, атака, защита, и, разумеется, навыки и эффекты экипировки.

Хотя Арк был шестнадцатого уровня по характеристикам выходил двадцать пятый. Вдобавок Плетельщик Снов Дебра был Магом. И лишенный магии превращался в обычного гремлина, пусть и босса. А с таким противником Арк мог справиться и в одиночку.

Арк волновался.

Его тело было легким как перышко, а меч стал продолжением руки. Но даже сейчас он старался держаться ближе к Дебре. Каждый раз, когда он бил в красную точку жизнь гремлина чуть уменьшалась. Через 10 минут битвы тело Дебры покраснело.

Он оказался в критическом состоянии.

Насколько бы хорош не был Арк, но ему тоже доставалось. Его здоровье упало до половины. Манна, после использования умений восстановилась полностью.

Глаза Арка вспыхнули.

- Дух Кота.

Дикий вой пронзил Дебру.

Он снова замедлился. Арк пригнулся, пропуская удар над собой и заехал по ногам. Лишенный опоры Дебра повалился на землю.

Арк ударил по открывшемуся горлу противника.

- Конец тебе, Дебра!

Вы нанесли смертельный удар!

Меч пронзил горло Дебры. Его язык отвалился и выпал изо рта, а иллюзии полностью исчезли.

- Я победил!

Хотя его истинная форма была не сильнее Демономыши, Дебра был очень сильным боссом

Руины были открыты для всех. Но его никто так и не победил. Во первых потому, что без скрижали нельзя было уничтожить его иллюзии. Это был специфический квест, который мог выполнить только Рыцарь Кот.

Победа над Деброй, дала ему сразу три уровня.

И еще один уровень он получил за выполнение задания "Уничтожьте Плетельщика снов Дебру",

- Мы, наконец, свершили нашу месть. Теперь ты наш герой! Вот лишь малая часть нашей признательности! - Хассан протянула ему длинные, до локтей, перчатки покрытые шерстью.

Мяу и кошки кричали и скакали вокруг.

Эта сцена умилила Арка и он криво улыбнувшись, начал осматривать добычу.

Там где развеялась иллюзия осталась лежать мантия, светящаяся красным. Усыпанное драгоценностями зеркальце и цветной шар лежали там, где пал Дебра.

- Информационное окно!

Кошачья Лапа. (Редкий)

Броня / Оружие

Тип: Кожаные перчатки, Кастет

Защита: 30

Прочность: 50/50

Атака: 9~15

Вес: 5

Условия Использования. Только Рыцарь Кот.

Это броня/оружие, подаренная вам Хассан, старейшиной Мяу. Перчатки кажутся самыми обычными, но во время боя из них вылезают острые когти. Они могут дать вам ловкость и скорость кота. Свойства: Скорость Атаки +10%, Ловкость +15

Шанс фатального удара +10%

Кроваво-красная Мантия Снов (Редкий)

Броня: Мантия

Защита: 70

Прочность: 50/50

Вес: 10

Условия использования: Двадцатый уровень.

Проклятая мантия, сотканная из кошмаров множества людей. Так что даже носящий чувствует что его - сознание туманится а движения замедляются. За, то есть возможность раз в день высвободить силу кошмаров.

Свойства: все характеристики -15

Спец. Свойства: Раз в день вы можете использовать силу иллюзий, завернувшись в мантию восстановить здоровье до 100% и получить неуязвимость на десять секунд (только ночью)

Пятицветный Шар. Шар, наполненный силой Героя Мабана.

Зеркальце, усыпанное драгоценностями. Запускает квест на 40 уровне.

'Я сорвал джекпот.'- Оказалось что, выполняя этот квест можно получить профессию и эксклюзивный предмет. Получить Мантию было огромной удачей.

Он нашел Редкий предмет, в Новом Мире, который стартовал всего лишь два месяца назад, это было все равно, что сорвать звезду с неба.

К несчастью мантия резала статьи, но спец. свойства вроде бы были очень ценными.

Наконец-то он получил достойную награду.

Вдобавок, осталось только отчитаться за квест.

Задание, полученное от Хаверстейна будет выполнено, как только он выберется из руин.

Но перед эти надо кое-что сделать.

Арк вытащил Пятицветный Шар и пристально всмотрелся в него. Предмет испустил пять цветных лучей, которые впитались в него.

Имя: Арк

Раса: Человек

Группа: нет

Профессия: Идущий во Тьме.

Уровень: 20

Слава: 300

Титул: Охотник на мышей, Рыцарь Кот.

Здоровье: 470 (+100)

Манна: 170 (+100)

Духовная сила: 0 (+100)

Сила: 79 (+5)

Ловкость: 89 (+17)

Выносливость: 89 (+5)

Интеллект: 29 (+5)

Мудрость: 18 (+5)

Удача: 19 (+15)

Специальная характеристика: Знание древних реликвий (10)

Эффекты экипировки:

Острый Сияющий Меч: Скорость атаки +5

Броня из шкуры Черной Медведицы: Ловкость +2, Сопротивление холоду +20

*в темноте все способности + 20%

*Способность скрыться в тени (действие 10 минут). Не работает во время боя.

*Сопротивление Ужасу, Тьме, Ослеплению и заклинаниям очарования + 50%

*вы можете понять истинные свойства любых инструментов.

Вы изучили Профессиональный навык Лезвие Мрака (Новичок, Активный): Сделав свой клинок частью мрака вы наносите идеальный удар. Клинок, превращенный во мрак игнорирует все физические защиты.

Шанс критического удара, сила критического удара +150%

Игнорирование защиты.

Потребление маны: 100

(Шанс мгновенного убийства 1%, если вы используете Лезвие Мрака на противнике в критическом состоянии одновременно с Глазами Кота)

Вы изучили Профессиональный навык Вызов Демона (Новичок, Активный): Вы можете призвать три слабых демона, обитающих в Астрале, между Мидгардом и Адом. У призванных первый уровень и они потребляют манну призвателя. Если призванные умирают, то отправляются обратно в Астрал. Игрок получает урон равный половине их максимального Здоровья и не может призывать их в течение 24-х часов.

Затраты силы духа: 100

- От Отца ...! - Мальчик крепко сжимал окровавленное Серебряное ожерелье.

Арк грустно смотрел. После победы над Деброй Арк собрал оставшихся в живых рыцарей Сильфиды и вернулся в замок. Где передал пятнадцатилетнему сыну Хаверстейна ожерелье.

Мальчик, ставший лордом не показывал слез. Он смотрел на ожерелье налитыми кровью глазами, и только горло несколько раз предательски дрогнуло. Он был сильным парнем.

- Арк, отец ушел с честью?

- Да он был самым смелым, и он искренне любил тебя.

- ... Спасибо. - Молодой лорд кивнул и посмотрел на Арка.

- Арк вы заботились об отце во время похода в руинах, видели его смерть и выполнили последнюю волю. Кроме того с удивительной храбростью вы сражались с Деброй и победили его тем самым спасая мою жизнь. Я не могу выразить всю свою благодарность словами, а любая награда будет слишком мала.

'Это верно. Я хорошо знаю это.' - Арк довольно улыбнулся и кивнул.

Молодой лорд яростно покачал головой.

- Но я не дам вам никакой награды!

'Что? Это немного! Что за бред он брякнул?'

- Если отец доверил тебе Окровавленное Ожерелье, значит, он считал тебя настоящим другом. И я не посмею оскорбить эту дружбу материальной наградой. Я считаю, он думал именно так.

Арк потряхнул головой унимая ярость. Ну не мог же он сказать молодому Лорду, который только что узнал о смерти отца: "Я не такой, мне нужна награда!" Собрав себя в кулак Арк неуклюже улыбнулся.

- Да ... хорошо ... даже так ...

- Арк, друг моего отца - мой друг. Я не могу ничего тебе дать, но я дам тебе клятву, здесь и сейчас. В любой момент, когда тебе понадобится моя сила, я без сомнений пойду за тобой, до конца континента.

- Ах, да ... спасибо.

'Он сказал, что нифига мне не даст. Отмазался пустыми словами.' - Арк кивнул, казалось он сейчас расплачется.

Задание уровня Е+ для него было невероятно сложным. Конечно, выполняя квест он смог изменить профессию! Он получил достаточно опыта, чтобы вырасти на уровень! Даже так! Ему не давали награды за выполнение трудного квеста. Какой ерундой это было!

Он чувствовал себя обманутым.

Молодой Лорд говорил так пафосно, что он не мог даже выказать свою ярость.

'Невероятно, и это называется дружба? Что отец, что сын, оба чурбаки...' - бормотал про себя Арк, покидая замок.

В итоге он не заработал и единого медяка. Но он не чувствовал гнева.

Скорее... облегчение?

- Внимание! - Услышал он отрывистую команду, идя по направлению к воротам. Подняв голову он увидел солдат в форме образовавших проход к воротам замка.

Арк едва успел удивиться, что это происходит, как Начальник Охраны Кросс отдал команду.

- САЛЮТ! - Солдаты воздели мечи.

Арк недоуменно оглядывался, но почувствовав взгляд, поднял глаза на стену замка. В окне он увидел молодого лорда. Его глаза многое говорили. Арк встретился с ним взглядом и покачал головой из стороны в сторону.

Я так и знал, НПС этой игре являются слишком жесткими.

Горькая улыбка появилась на лице Арка, когда он проходил через солдат.

Солнечный свет тепло согревал, а нежный ветер освежал его.

Честно ... это было приятно.

Игроки любовались редким игровым событием.

Глава 7 Фамильяры

- Проклятье. - Арк не заметил, что сказал это вслух.

'В итоге, смена профессии оказалась ошибкой.' - Он не любил качаться в группе. Арк никому не доверял. Ведь настроение со-партийцев могли измениться всего лишь из-за единственного ценного предмета. Ему такое не нравилось. И что бы не попадать в такие ситуации он охотился в одиночку, даже если это и было немного тяжелее.

Именно поэтому Арк склонялся к воинской профессии.

Вор, бьющий исподтишка, или Маг, выдающий нюки - неплохи. Но обе эти профессии показывают весь свой потенциал лишь в группе.

С другой стороны Воины не были так специализированы, у них не было особенных навыков. Просто высокая Выносливость и Защита. Кроме того у них были дополнительные сумки и сопротивление ко всем болезням.

Можно сказать, что они были идеальны для одиночной игры.

Но профа Идущего во Тьме была ближе к Вору, чем к Воину. Идущий во Тьме, тот, кто ходит ночью. Он должен был догадаться, услышав название.

Это был факт, что бонусные статы профессии сосредоточены на Ловкости, Интеллекте и Удаче. Но даже тогда, все дополнительные статы соответствовали Вору.

'Нет, было бы лучше быть Вором. Ведь, если подумать, то Вор является боевой профессией. Если посмотреть на навык Вызова, или бонусные статы Интеллекта, кажется, что эта профессия включает черты Мага в некоторой степени. Ловкость - ладно, влияет на шанс критического удара, скорость и уклонение, но Интеллект и Удача? Это гибрид с Вором или

Магом? Или с Клириком?'

Мультикласс. Звучит хорошо, но в реальности это значит ни то ни сё. Дополнительные статьи составили 60 очков, он получил бонус в два раза больше, чем от стандартной смены обычной профессии.

Здесь не было ничего проблематичного в статах Мудрости. Тем не менее, было много случаев, когда бонусные статьи добавленные от смены профессии повлияли на способность профессии в целом. Это означает, что нравится ему это или нет, ему придется старательно поднимать эти три стата ...

'И чья это вина? Кто ринулся вперед, забыв обо всем, когда услышал про скрытую профессию. Это была моя ошибка.' - Он тяжело вздохнул.

Что же ему делать с выбранной профессией?

Подобно тому, как он охотился на мышей в Харуне, если Арк брал направление, он имел склонность упрямо двигаться к цели. Как бы то ни было, он быстро сдавался, если думал, что уже ничего не сможет сделать в этой ситуации.

Сейчас положение было точно таким же. Он не мог отмотать время, даже если ему и не нравится. Он должен понять профессию Идущего во Тьме, приспособить свою манеру и выжать из ситуации максимум.

'Нет, это все-таки скрытая профессия. Просто я слишком сильно хотел стать Воином. Возможно, все не так плохо. Если пойму преимущества профы, уверен, найдутся хорошие стороны. Так, успокоится и четко все проверить. Похоже база - воровская. Вызов - уникальная фишка профы. Таким образом, тактика строится на правильном использовании призыва, так? Можно ведь вызвать трех Демонов. Если использовать их, можно будет, не охотиться в одиночку.'

- Вызов Демона. - Как Арк и ожидал на призыв тратились новоприобретенные очки Силы Духа. Но стоило ему увидеть вызванного Фамильяра, как его ожидания рассыпались прахом.

- Ч-Что это? - Явившийся во вспышке Фамильяр оказался обычным черепом.

Череп осматривался светящимися глазницами. Заметив Арка он заклацал зубами.

Арк быстро открыл информационное окно.

Безымянный Череп.

Череп низкоуровневого трупа обитающий в Астрале. Ничего из себя не представляет. Тем не менее, он бесконечно предан мастеру спасшего его из Астрала.

Раса: Нежить

Склонность: Тьма

Класс: нет

Здоровье: 50

Верность: 200

Сила: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 10

Мудрость: 0

Интеллект: 0

Удача: 0

Другими словами, помимо своей лояльности, этот Череп не отличается от гальки на обочине.

- Это типа прикол? Без способностей, он хоть выглядеть должен хорошо.

В гневе он ударил по черепу, но тот только закружился вокруг. Арк заскрипел зубами и вызвал 2 оставшихся фамильяров.

Нетопырь несущий Ненависть.

Низкоуровневый Нетопырь, изгнанный в преисподнюю. Пробыв там длительное время он несет разочарование и ненависть ко всему миру. Из-за своей ненависти он не может быть полностью лояльным к своему хозяину. Чтобы повысить верность завоюйте его доверие.

Раса: Демон

Склонность: Тьма

Класс: нет

Здоровье: 50

Верность: 50

Сила: 5

Ловкость: 10

Выносливость: 10

Мудрость: 10

Интеллект: 10

Удача: 0

- Великолепно, теперь это омега-мышь? - Нетопырь несущий ненависть? Он должен получить его доверие? Казалось хуже быть не может. Тем не менее, они выглядели аристократами на фоне 3 Фамильяра.

Астральное Яйцо

Крепкое яйцо. Любимая еда Высших Демонов.

Раса : ??

Склонность:??

Класс: нет

Здоровье: 200

Верность: нет

Сила: 0

Ловкость: 0

Выносливость: 40

Мудрость: 0

Интеллект: 0

Удача: 0

После того как он увидел свойства яйца у Арка пропало даже желание злиться.

- Яйцо? И как мне его использовать? Оно крепкое как камень. Его типа кидать?

Арк тупо втыкал на трех своих Фамильяров и нифига не понимал, как их использовать.

Скрытые профессии обычно бывали двух типов. Первые давали возможность стать героем с исключительными способностями. Другие же предназначены для развлечения в игре и единственный их плюс это их уникальность.

Похоже, профессия Арка относилась ко второму типу.

Конечно, 3 Фамильяра были интересны, но что было с ними делать непонятно.

- Они не катят, даже в качестве декора к Хелоуину... Чем могут помочь Череп, Нетопырь и Яйцо?

Но поделаться с этим он ничего не мог.

В Новом Свете выбирать можно только один раз и выбор определял дальнейшую судьбу. В некотором смысле это было более жестоко, чем реальность. В виртуальности, сделав выбор вы не могли никаким способом повернуть назад.

- Ху Ху Ху. - Засмеялся Арк гомерическим смехом.

Он вскочил, что случилось, то случилось.

Кто-то великий сказал, не можешь избежать чего-то - попробуй получить удовольствие.

Арк всегда следовал этому совету. Вот почему независимо от того в какую ситуацию попадал он никогда не жалел себя. Если бы было иначе он бы не смог вытерпеть все что на него свалилось.

'Вначале штрафы за смерть теперь профессия, которая совершенно мне бесполезна. Так много неудач что я уже даже не могу злиться. Нужно хотя бы попытаться. Не повезло? Не смешите меня. Я обязательно превращу этого нелепого персонажа в великого воина.'

Если профессия не подходит нужно просто поднять ее уровень выше, чем у других. Если и этого не достаточно он будит повышать свои умения как сумасшедший.

Новый Мир был игрой с высокой степенью свободы.

То, что у него есть эта профа вовсе не означает, что нужно качать только её умения. Было много техник, которые доступны всем пусть они и не специализированные. Он сможет выбрать из этого безграничного массива те, которые помогут сделать его перса лучшим.

Хотя были случаи, что профессия накладывала штраф на изучение навыков, однако тех, которые можно учить было больше.

В игре были Воины-Маги, Воры-Воины и т.д. значит, если приложить усилие можно прокачать универсального перса. Он должен был верить в то, что бесконечная свобода Нового Мира распространяется и на это.

"Если я принял решение, то нет времени сидеть без дела." - Арк вскочил и направился в охотничьи угодья.

Монстры 20-30 уровня, которых он мог поймать, были разбросаны в области Замка Джексона. В настоящее время, уровень Арка был 21.

Было достаточно хорошо, установить Замок Джексона, как базу и продолжать качаться.

- Хаааййяя!

С этого дня Арк принялся качаться день и ночь.

Первым противником он выбрал грязевых монстров, Гарпун. Их тела состояли из грязи, так что мечом быть было неудобно. Кроме того их здоровье было просто гигантским, для их 20-го уровня. Но фармить их было не сложно, потому что они были медленными.

Арк легко побеждал, кружа вокруг них и постоянно атакуя.

После смерти Гарпун оставляли Железную Руду, за которую давали хорошие деньги в Кузнице.

Арк не делал перерыва, пока здоровье не падало до половины. В Джексон он наведывался лишь, когда Прочность вещей падала до пяти или забивался инвентарь.

Все остальное время он проводил в кровопролитных боях с монстрами! Несмотря на это, Арк не чувствовать усталость. Независимо от того насколько сильно он уставал со звуком поднятия уровня усталость уходила.

Отчаянно охотясь в течение двух дней он поднял уровень на 3 и теперь был 24. Его навыки мечника и рукопашного боя выросли до промежуточного уровня. Кроме того эти два умения объединились в новое.

Фехтование Мечом и Рукопашный Бой достигли уровня эксперт.

Открыта возможность скомбинировать их и получить навык Рукопашный бой с применением меча.

Примечание: Если навык будет создан, то навыки Фехтование мечом и Рукопашный бой будут автоматически удалены.

Рукопашный бой с применением меча (Новичок, Пассивный): Техника доступная экспертам в Фехтовании Мечом и Рукопашном Бое.

Хотя с этим навыком вы не можете использовать щиты. Но эта техника соединяет в себе ловкость и чуткость. Атака, уклонение шанс критического удара возрастает при использовании всех типов мечей и кастетов. Общая атакующая мощь +20%.

Эффекты Рукопашного боя с применением меча не работают при экипированном щите.

Сформирована новая характеристика Гибкость (+10): Ваше тело стало более гибким, теперь вы можете более умело выполнять сложные приемы.

Уклонение увеличено

Эффект уменьшается при одетой железной или другой тяжелой броне.

Улучшение очками характеристик невозможно.

Характеристика улучшается, если вы удачно уклоняетесь или выполняете сложные движения.

Глаза Арка загорелись.

Ничто не делает игрока таким счастливым, как рост характеристик.

Он чувствовал, как с ростом навыков и уровней становиться сильнее. Навык Рукопашного боя с применением меча идеально подходил к его манере боя.

Держась на расстоянии, он обрушивал на врага удары, при случае используя изученные на Тэквондо приемы. Такие связки частенько заканчивались критом, такой была тактика Арка.

С навыком "Глаза Кота" криты вылетали еще чаще. Из-за этого в обычной бою критические удары сыпались непрерывно.

На уничтожение монстра тратилось меньше минуты. Хотя ему хотелось быть Воином, но его боевой стиль больше соответствовал воровской профессии.

- Так, думаю теперь можно забраться поглубже. - Арк посмотрел в глубь леса.

Дабы не рисковать в одиночной охоте приходилось, охотиться на монстров ниже по уровню. Но из-за этого Арк не получал достаточно опыта. Так что он начал высматривать более сильных монстров.

Но углубляться в лес без разведки - было ошибкой.

Как только он вошел в глубину леса, он услышал грозный крик. Он рефлекторно повернул голову, лицо Арка застыло...

В темноте, он увидел пять бродящих волков со сверкающими алыми глазами.

Они были размером с быка, с черным мехом, словно клочья тьмы, с зубами, как кинжалы. Это были Ужасные Волки.

5 Ужасных Волков.

Ужасные Волки были намного сильнее обычных. Вдобавок ночью они получали 30% бонус. Они были трудными соперниками и неизвестно сможет ли игрок 24-ого уровня справиться с двумя или тремя. Арк напрягся в ожидании.

'Проклятье, я был слишком беззаботным. Теперь слишком поздно бежать'

Тренированное тело Тэквондиста оценило ситуацию раньше, чем мозг.

'Кто начинает - тот и выигрывает, правило работает и для кун фу, и для борьбы и для любой драки.' - Он сократил дистанцию ударил одного врага, выбив крит. Но волки относились к групповым противникам и нападали сообща. Другой волк зашел ему за спину, которую он оставил открытой, и нанес критический удар.

Его сознание пошатнулось.

Вы получили критический удар! Повреждение 50.

У вас началось Кровотечение. Пока битва не закончится, вы получаете 2 очка повреждений каждые 10 секунд.

'Они нанесли травму. Если уж я умру, тогда я хотя бы заберу еще одного с собой!'

Арк обрушил на врагов всю мощь Рукопашного боя с применением меча. Он бил мечом, цапал перчаткой, даже из положения лежа умудрялся пинать противников.

Через десять минут кровавого боя три волка оказались повержены. Но Арк, с эффектом Кровотечение, заплатил полную цену.

- Хух хух хух, осталось только 20 процентов моего здоровья.

- Глаза Кота. - Как только он использовал навык его глаза заволокло золотом. Над головами волков возникли ополовиненные хелсбары.

'Отлично, я может даже смогу победить.' - Арк немного расслабился и волки не упустили этот шанс, ринувшись на него.

С яркой вспышкой его Здоровье резко упало. Тело окрасилось красным. Выскочило информационное окно.

В критическом состоянии активированы Несгибаемая Воля и Несгибаемое Тело. Атака, шанс критического удара и уворота - повышены!

'Это шанс!' - Его глаза горели, когда он вонзал свой меч.

Бах, Бах - Арк нанес два критических удара, уничтожив волка.

Затем, переключился на следующего. Повернулся и снова ударил. Но на этот раз ему не повезло.

Вы промазали!

Во время обычной атаки он промахивался очень редко. Однако в этом состоянии, запускаемом автоматически вероятность промазать увеличивалась. Конечно, вероятность крита теперь была выше, но все имеет и обратную сторону и попадал он реже.

- О нет, если умру, то стати... Вызов Демона! Бесплезный Череп. Сделай хоть что-то! - С эти криком души Арк вызвал Череп и метнул его.

Череп закончил полет, уцепившись за лодыжку волка. Урон был всего 1, но это затормозило яростный рывок оскалившегося Волка. Про такую удачу он даже и не думал.

Арк мгновенно сократил дистанцию и ударил мечом. Всплыло сообщение.

Вы нанесли критический удар.

Бонус совместной работы, урон +30%

- Аууууу! - Волк взвыл в предсмертной агонии, когда рухнул.

Это была удивительная победа. Арк едва поверив, что выиграл - проверил здоровье, оно застыло на тройке. Если бы бой продолжался бы еще 20 секунд, он бы умер от Кровотечения. Оно прекратилось вместе с боем, но его сердце продолжало гулко стучать, гоня по венам кровь.

Быстро укывшись в безопасном месте и восстановив выносливость перекусом, Арк постепенно успокоился.

Он посмотрел на Череп новыми глазами.

Тот, словно щенок, кружил вокруг него. Это был тот самый Череп, который он решил больше не призывать, из-за бесполезности.

От него не было никакой помощи, он просто тянул манну, не было никакой причины делать это. Но только что Череп спас ему жизнь. Его мнение о Фамильяре изменилось.

- Что-то лучше, чем ничего.

- Все-таки, я, благодаря тебе, выжил.

- Клац, клац, клац. - Череп клацал челюстью, словно понимая.

Последнее время Арк только и делал что охотился. За исключением моментов посещения замка он постоянно был один. Парень не замечал этого, поглощенный охотой, но теперь он

ощутил, что лес огромен и уныл.

- Ты. Я действительно рад тебе. - Теперь, когда рядом был Череп ему стало не так скучно. Кроме того от него могла быть польза, по крайней мере недавно он спасся благодаря нему. И хотя он будит потреблять манну, но пока Арк не использует Дух Кота он не особо в ней нуждается.

- Раз у меня есть навык, значит надо его использовать? - Арк пошел вперед, а также вызвал Летучую мышь.

После того, как он на самом деле решил их использовать, Фамильярам было много неожиданных применений. Нетопырь оказался отличным разведчиком. Он помогал быстрее исследовать местность. Плюс с такой помощью Волки не могли застать его врасплох.

Череп и Летучая Мышь тоже принимали участие в битве.

- Пошли! - Когда Арк протянул свою руку, Череп и Летучая мышь полетел к Йети.

Череп вцепился в лодыжку, замедляя его, а Мышь перекрыла поле зрения.

Арк оценил ситуацию и атаковал мечом. Критические удары посыпались градом. К тому же добавили бонус за совместные действия.

Такая атака практически мгновенно снимала у противников процентов двадцать здоровья. Через некоторое время Арк и представить не мог, что когда-то обходился без Фамильяров.

- Ха Ха Ха Ха, это полезнее, чем я думал.

Хотя он так и не понял, зачем нужно Яйцо, с Черепом и Нетопырем скорость его фарма выросла. Конечно, они не сильно помогали против сильных монстров. Иногда их даже убивали и тогда Арк получал откат.

Если Фамильяра уничтожали, Арк получал урон равный 50% их здоровья и кулдаун умения на 24 часа. Но так как у них было только 50 единиц, это было не смертельно

- А Идущий Во Тьме, оказывается, не такая и плохая профессия. - Арк все больше и больше попадал под очарование класса.

Характер, который не остановится ни перед чем, это означало, что он мог выполнить все что угодно.

Углубляясь в лес Арк подбадривал себя: "Вперед, вперед! Всех порвем на корейский флаг!"

* * *

- Кьяаяк! - Зомби рухнул, крича нелепым криком.

С приятным звуком всплыло информационное окно.

Ваш уровень повысился.

Имя: Арк

Раса: Человек

Группа: нет

Профессия: Идущий во Тьме.

Уровень: 26

Слава: 300

Титул: Рыцарь Кот.

Здоровье: 745

Манна: 250

Духовная сила: 100

Сила: 104

Ловкость: 104 (+17)

Выносливость: 124

Интеллект: 44

Мудрость: 23

Удача: 23

Гибкость: 10

Специальная характеристика: Знание древних реликвий: 10

Эффекты экипировки:

Острый Сияющий Меч: Скорость атаки +5

Кошачьи лапы: Скорость атаки + 10%, Ловкость +15, Шанс критического удара + 10%

*в темноте все способности + 20%

*Способность скрыться в тенях (действие 10 минут). Не работает во время боя.

*Сопротивление Ужасу, Тьме, Ослеплению и заклинаниям очарования + 50%

*вы можете понять истинные свойства любых инструментов.

- Фух, это сложнее, чем я думал. - По лицу Арк струился пот, но глаза лучились счастьем.

Каждый получает столько, сколько выстрадал. Ему не нужно было это объяснять.

Он качался все быстрее и быстрее, с каждой победой ему прибывала уверенность. На этой волне он перешел в другую локацию, что называлась Лесом Теней.

Из ближайших к Джексону локаций эта, была высшей сложности.

Даже атмосфера в Лесу Теней была иной. Плотная тьма, едва позволяющая рассмотреть путь. Ветви, неожиданно свисающие тут и там, словно сети, странные почерневшие растения и мертвая земля.

Обитавшие тут монстры тоже были очень специфичными.

Нежить, в виде Гниющих Волков, Зомби и Гулей. Даже у слабейших, Гниющий Волков, уровень был выше, чем у него. А иногда встречался Жнец, бос 50 уровня, это было вообще очень опасно.

Но даже Нежить не заставила Арка отступить.

Он понял истинную силу Идущего во Тьме лишь придя в этот гниющий лес.

Войдя в лес Арк увидел сообщение.

Свойство профессии Идущий во Тьме: В темноте все способности +20%

Этот же эффект работал и ночью. Хотя, монстры получали +30%, так что бонус вообще не чувствовался. Но сейчас, днем, монстры были на том же уровне, а он получал бонус.

У Арка был 26 уровень, но по способностям он был 30-го.

Так как все его навыки и характеристики были увеличены, разница была огромной. Даже 20 уровневые Гниющие Волки не могли противостоять ему.

Именно поэтому ему не трудно было фармить Зомби и Гулей, хоть те и были тридцатого уровня.

К тому же, у него был профессиональный навык "Скрытность". Хотя он ничем не помогал, если его замечали, при правильном использовании у Арка получалось отдыхать в местности кишасей монстрами.

Профа Идущего Во Тьме, показывала всю свою мощь в темноте. Из-за этой способности Арк мог фармить монстров, которых не мог убить на своем уровне.

И это не все. Когда игрок побеждал монстров на 5 уровней выше себя он получал дополнительный опыт. Так что рост его уровней вновь сдвинулся.

- А еще лут, фармить Нежить это что-то. - Арк был в приподнятом настроении. После нежити оставался лут. В основном куски гниющего мяса, но иногда выпадало и снаряжение, кинжалы, перчатки, обувь. Он копился у него в сумке. Это были копеечные предметы, которые и за медяк с трудом купят.

Но опытный Арк знал, капля за каплей возникает океан. Копя монетка к монетке можно собрать серебряный, а потом и золотой.

Кое-что Арк надел.

Изношенные ботинки.

Тип: Брони Кожаная обувь

Защита: 5

Прочность: 5/5

Вес: 8

Ограничение: Нет

Ботинки одетые еще при жизни. Выцветшая кожа воняет гнилью. Ни один, даже самый искусный ремесленник не сможет починить это.

Грязная кожаная шляпа.

Тип: Брони Кожаный Шлем

Защита: 5

Прочность: 9/9

Вес: 5

Ограничение: Нет

Кожаная шляпа одетая еще при жизни. Не удержит и каплю воды, не говоря уже про меч.

Свойства и вид - нельзя описать словами. В такой шляпе вас примут за нищего. Материал прогнил и источает аромат убивающий обоняние.

Тем не менее, Арк торжествовал. Покупка обуви и шляпы в магазине обойдется как минимум в целых 50 серебряных. Лучше качаться в таком и забить на запах, чем тратить 50 монет.

Кроме того, у них даже была защита, так что большего он и не желал.

Арк был очень доволен Темным лесом.

Благодаря бонусам от темноты кач шел быстрыми темпами, плюс иногда падали довольно полезные вещи. Где бы он смог найти такое же место? Если бы всё получилось, то он продолжил бы фармить в Лесу Смерти еще несколько дней.

Проблема пришла с неожиданной стороны. Его начала беспокоить прочность вещей.

Арк не выучил навык ремонта, потому что до сих пор он не был нужен. После завершения квеста в Джексоне Арк получил возможность использовать инфраструктуру замка. В том числе кузницу Лорда. Если он ремонтировался там - платил лишь половину стоимости.

Пока он фармил неподалеку от Джексона он не хотел платить за обучение. Проблемы с прочностью начались, когда он отошел далеко от замка.

Большой проблемой, о которой он даже не мог подумать. Была еда.

Выходя из Джексона Арк запас десять буханок хлеба. Он владел Кулинарией Выживальщика и планировал питаться подножным кормом. Сначала - получалось, но Лес Теней не был обычным лесом.

Конечно, он видел множество потенциальных ингредиентов. Но Лес Теней был лесом Нежити. И нормальных продуктов здесь было не найти.

Грибы и трава походили то на глазные яблоки, то на кишки. Трудно представить, как такое можно есть. Нет, вкус будет одинаковым, в независимости от продукта. Проблема была в пост-эффектах.

'Это очень опасно. Эти продукты так и лущатся угрозой.' - Наверное, из-за того что уровень ингредиентов был слишком высоким и он, со своим неразвитым навыком идентификации ингредиентов, не мог увидеть их свойства.

Мог ли он опознать их просто по внешнему виду? Они не идентифицировались, но выглядели эти продукты очень опасно

Его охота шла просто отлично, благодаря скрытности, но если он съест что-то не то и словит Оглушение или Безумие, то быстро попадет к Нежити на ужин. В опасных местах лучше не заниматься экспериментами с Кулинарией Выживальщика.

'Это безумие. Хлеб закончился. Реген снизился на 50%. Ща ещё какие-то штрафы пойдут. Может вернуться к людям, пусть даже это займет 1-2 часа? Или рискнуть жизнью и что-то таки приготовить?' - Роясь в сумке Арк придумал гениальный план.

-Очевидно же. Почему я сразу про это не подумал?

- Вызов Демона, Астральное Яйцо! - С криком Арка, Яйцо Фамильяр появилось.

Это был самый бесполезный Фамильяр, Арк так и не понял, как его использовать. Он не думал, что когда-нибудь призовет его снова, но вот возникли обстоятельства.

Арк давился слюной, разглядывая Астральное Яйцо.

Фамильяр это или нет, в любом случае - это просто большое яйцо. Значит, его можно приготовить. Вроде бы Демоны едят, значит, обычный ингредиент. Это будет лучше, чем эти все странные продукты из лесу. Даже если исчезнет, я смогу снова его призвать. Бесконечный ингредиент. Уверен, именно для этого его и ввели.

Арк, усмехался, кладя Яйцо в котел.

- ХуХуХу, яйца - богаты белками. Может быть, получу какой-то хороший эффект. - Добавив не много оставшихся нормальных продуктов он начал варить.

Вначале появился довольно вкусный аромат. Затем появилось сообщение, что блюдо приготовлено. Осталось только попробовать его.

-Оххх, это удалось. Это удалось - Яйцо сварилось! - Как только Арк напевая, протянул руку, чтобы взять яйцо вся еда в горшке вдруг исчезла. После чего появилось информационное окно с мрачным смехом вместо фоновой музыки.

Навык, Кулинария Выживальщика успешно применен. Астральное Яйцо поглотило еду.

Астральное яйцо не получило никаких эффектов. Вы так и не узнали, каковы свойства этого блюда.

- Ч-Что? Поглоштило? - Арк растерянно посмотрел на яйцо.

Ему потребовалось немало времени, прежде чем он смог разобраться в ситуации.

'Яйцо поглотило еду. Значит, оно не приготовилось и не является ингредиентом? Но поглотило? Что все это значит?' - Арк, у которого голова была наклонена в сторону, вдруг резко поднял её.

- Яйцо съело еду, значит...? - Арк посмотрел на Череп.

Значит, Фамильяры тоже могут поглощать еду. Как только он это осознал интересная идея возникла у него в голове. Арк в темпе начал готовить новое блюдо.

Парится было не нужно. Продуктов вокруг было дофига. Он собирал их и бросал в котел. После нескольких провалов получился суп с очень специфическим запахом.

Арк с намеком посмотрел на Фамильяра.

- Вот, Череп. Постарайся съесть это

'ЭТО ЛОВУШКА!' - череп, глядя запавшими глазами, подошел к нему с колебанием.

Попробовав суп он резко подпрыгнул и умер.

Череп медленно исчезал, а его взгляд словно говорил: "Зачем ты со мной так поступил?"

Череп Безымянного мертвеца получил интенсивный шок. Нанесенный урон 50!

Череп Безымянного мертвеца отправился в преисподнюю. Вы можете вызвать его снова через 24 часа.

Пища, которую вы сделали через Кулинарию выживания это 'Суп ужасного вкуса ". Только попадание в рот несет за собой огромный шок с его невероятно отвратительным вкусом. Отлично заверните и отправьте его противнику в подарок.

"Это случилось, как я и ожидал!" - Арк тряхнул головой. Фамильяры могут, есть еду. И если они попробую еду приготовленную им с помощью Кулинарии Выживальщика, свойства будут добавлены в поваренную книгу. Таким образом, неважно кто пробует, главное эффекты становятся известны. Теперь нет смысла пробовать все самому.

Как он раньше переживал, готовя новые блюда. А теперь готовка стала приятной. Все-таки, готовил то он для других. Арк снова готовил еду и напевал мелодию.

В отличие от Черепа Нетопырь был не таким верным. Он, видя произошедшее с Черепом испугался и попытался смыться. Естественно Арк не позволил.

Как только он впечатал схваченного Нетопыря в котел с салатом возникло информационно окно.

С помощью Кулинарии Выживальщика вы приготовили "Подозрительный Салат". Он выглядит очень подозрительно, но помогает быстро восстановить выносливость.

Скорость восстановления +50%

Восстанавливает 150 здоровья за 30 секунд.

Определив эффект Арк опять приготовил блюдо и съел.

В лесу Теней съедобные и ядовитые ингредиенты шли 50 на 50. Причем ядовитые - были очень сильнодействующими. И даже маленький их кусочек мог отправить его на перерождение. Но Арк больше не волновался за это.

Теперь вся опасность первооткрывателей была у Фамильяров.

Арк, обнаруживший способ безопасно изучать эффекты готовки, не сдерживался. Он собирал все ингредиенты, какие только замечал и непрерывно готовил. Словно был одержим духом шеф-повара.

- ХоХоХо, а может в этот раз положить гниющее мясо? - Череп и Нетопырь переглянулись и затряслись от ужаса.

- По крайней мере, это лучше чем смерть моего хозяина. Верно? - Проговорил сияющий Арк.

Но они были рабами их злого хозяина и не могли убежать. Череп и нетопырь балансировали между жизнью и смертью. Спустя несколько часов, Череп, имевший верность 200, смотрел на Арка совсем другими глазами. Нетопырь же, изначально обладавший низкой верностью, и вовсе попытался сбежать.

- Хммм, даже если ты умеешь летать - тебе не спрятаться. Отмена Призыва. Вызов Нетопыря.

Мышь, успевший отлететь довольно далеко возник, прямо перед Арком.

Арк гневно посмотрел на корчившегося Нетопыря и стал отчитывать его.

- Ах ты бесстыжий подлец, это уже третий раз. - Арк безжалостно сунул Нетопыря в котел.

Тот окаменел и неожиданно закричал.

- УВАХХ, ПОЖАЛУСТА ПРЕКРАТИТЕ, МАСТЕР!

В тот же момент выскочило сообщение.

Под действием загадочной еды статьи Нетопыря несущего ненависть увеличились.

Нетопырь Несущий Ненависть.

Раса: Демоны

Склонность: Тьма

Класс: нет

Здоровье: 50 (+5)

Верность: 50

Сила: 5(+1)

Ловкость: 10(+1)

Выносливость: 10(+1)

Мудрость: 10(+1)

Интеллект: 10(+2)

Удача: 0

*Создана способность общаться с Призывателем.

(Примечание. Действие еды однократно. Для дальнейшего усиления Фамильяров Астрала используйте другой вид еды.)

- Это что? Фамильяры могут прокачивать статусы с помощью еды?

Глаза Арка округлились. Он даже не думал, что Фамильяр может расти.

Конечно, читая информацию в окне, он понимал, что было непросто выполнить нужные условия. Ему нужно найти и сделать правильную еду для питомца среди сотен блюд. К тому же, эффект от конкретной еды был одноразовым. Если он хотел еще поднять статусы питомца, нужно было искать новую еду.

Это было изнуряющей задачей использовать несчетное количество ингредиентов и неисчислимый объем работы. Но даже, если это было невозможным, факт, что статусы пета можно было поднять, менял все.

Это было возможно, А значит - стоило попробовать. А ведь кроме увеличения статусов давали и новые способности.

- Но почему первой добавилась способность к общению... Ему что, так хотелось поговорить? - Если монстры были похожи на игроков, то они бы изучали сначала те навыки, которые им больше всего нужны.

Арк удивленно посмотрел на Нетопыря. Тот хлопал крыльями и скрежетал зубами.

- Что за чушь, хозяин! Ты несешь этот бред, потому что не знаешь, зачем я хотел говорить? Как и хозяин, мы тоже ощущаем вкус и чувствуем боль! Я лучше умру, чем съем эту ужасную еду.

- Перечислишь?

- Не перечу, а защищаю свои права!

- Ты тоже так думаешь, Череп? - Арк немного повернул голову, Череп, с Верностью 200, затряс

головой.

От нетопыря вырвалось.

- Предатель!

- Будешь визжать - увеличу рацион в два раза

- Хи-иик! - Нетопырь сдавленно завопил, а затем заткнулся.

Но если честно, насколько же отвратной должна быть еда, что бы сформировалась способность общаться? Каким бы бессердечным Арк не был, услышав такое от Фамильяра он почувствовал укол совести.

- Ладно, в будущем не будем заниматься этим так часто.

- Значит, нам снова придется пробовать?

-Я ваш мастер, зачем мне делать это с плохими намерениями? Это все для вашего же блага. Разве вы не хотите расти? "

- Ло-ожь!

-Я не могу врать. - Уверенно сказал Арк.

- ХуХуХ, думаете, не воспользуюсь таким хорошим методом? Кажись я, наконец, нашел способ сделать вас хоть немного полезней.

Теперь у него было оправдание, что бы продолжать кормить Фамильяров неопознанной пищей.

Он не собирался реагировать на такие чувства как ощущение вины. На этом все? Нет. Он также приобрел прекрасное оружие для контроля своих питомцев.

- Смешно! Я не нуждаюсь в этом!

- Слишком шумишь. Будешь так продолжать - кормить буду только тебя.

Нетопырь отпрыгнул и замолчал.

- Слушайте сюда. Будут битвы, и те, кто накосячат будут пробовать хавчик. Всосали?

- П-Понял. - дрожащим голосом ответил Нетопырь.

Череп так активно закивал, что заклацал зубами.

Арк обрел полный контроль над петами. Конечно, вне зависимости от того, как хорошо они слушались его приказов, он все равно собирался кормить их едой. Так что неважно, результат все равно будет тот же.

- Нетопырь, тщательно разведай все. Ты ведь знаешь что будет, если накосячишь, да? - Арк удовлетворенно улыбался, глядя на быстро улетающего Нетопыря.

'Идущий во Тьме - стоящая профессия.'

Они были просто Фамильярами, но нельзя управлять одним лишь кнутом. Когда они

оправдывали его ожидания, Арк освобождал их от наказания.

В этом случае еда доставалась Яйцу.

Если Череп и Нетопыря можно качнуть, значит и Яйцо тоже.

Его догадка оправдалась. Под действие поглощенной еды Яйцо немного изменилось.

По его поверхности змеились едва заметные трещины. Эти едва заметные доказательства свидетельствовали, что Яйцо можно прокачать.

Глава 8 Ты мертв, если пойман.

-Здесь нет ничего полезного

- Да, но такие вещи очень трудно найти.

- Может быть, но ... - Владелец магазина почесал свою голову.

- Хорошо. Поскольку вы являлись постоянным клиентом нашего магазина все это время, я дам вам 5 золотых и 40 серебряных монет.

- Как я раньше и говорил, пожалуйста, дайте мне 5 золотых и 50 серебряных монет.

- Эх, получается, что вы не хотите потерять даже одной единственной пенни. Хорошо, давайте сделаем это.

- Вот поэтому то вы мне и нравитесь, мистер. - Арк усмехнулся, убирая деньги в карман.

В Новом Мире, цены на покупку и продажу товара в магазинах различались, даже если эти магазины находились в одной и той же деревне. Цены постоянно менялись в зависимости от запасов или спроса на товар. По этой причине, игроки и отслеживали цены в магазинах, чтобы не переплачивать больше необходимого. Однако Арк охотясь в локации Джексона, пользовался лишь одной единственной лавкой.

Благодаря опыту проживания двух недель в Деревне Харун, он знал, что дружба с владельцем магазина, которой он добивался так долго, даст ему бонус.

В начале, торговля была невыгодной, но через какое-то время при продаже товара, вы уже получали денег на 10% больше. Когда же вы покупали товар, вы также получали скидку, по крайней мере, в 10 процентов. Кроме того, бывали случаи, если вы впервые покупали товар рекомендованный лавочником, когда продавец мог дать вам максимальную скидку до 30 процентов.

Эта важная информация была известна лишь небольшой горстке Торговцев и игроков.

- Если вы так нуждаетесь в деньгах, лучше бы вам не продавать ничего не стоящие вещи. Почему бы вам вместо этого не продать эти Перчатки Кота? Я дам вам за них хорошую цену. - Если доверие с торговцами было высоким, то иногда они спрашивали про определенные вещи. Таким образом, у Арка получалось узнать цены, хотя он и не торговал с другими игроками.

- Нет, все в порядке. Я вернусь снова в следующий раз. - Арк закончил все что планировал, и покинул магазин.

"Я уже накопил довольно много денег" - Идя по улице Арк взвешивал свой тяжелый кошелек.

У него было около 60 золотых, когда он покидал деревню Харун, но он и не заметил, как у него накопилось 120 золотых.

Дороже всего игрокам Нового Мира обходился ремонт и еда. Таким образом, Арк хорошо сэкономил, не тратя деньги на еду и ремонтируясь в кузнице Лорда.

Так или иначе, пришла пора отказаться от этих привилегий

"Чтож, наконец-то пришло время покинуть локацию Джексона."

Охотясь в Лесу Теней он, наконец, получил 30 уровень. Гниющие Волки и Зомби больше не давали много опыта. Хотя Гули тридцатого уровня были все еще ничего, но их было мало. А Жнецов пятидесятого уровня убивать, еще не получалось. Похоже, ему надо идти дальше и искать новые квесты.

Но перед уходом надо изучить один навык - Ремонт.

В Джексоне было лишь пять Кузниц. Возле одной из них стоял Мастер НПС, обучающий навыку ремонта.

Однако он не знал точное местоположение.

Не было никаких пометок, что это НПС-мастер, так что игроки ходили от одного НПС к другому, пытаясь найти нужного.

Но кто был Арк? Терял ли он вот время, когда-нибудь?

- Привет, Томас, давно не виделись. - Он махнул рукой проходящему мимо Солдату, тот обрадовался и подошел.

- Арк, не видел тебя уже несколько дней, когда ты вернулся?

- Недавно. А ты, случайно, не знаешь Кузнеца, который учит ремонту?

- Ты про Нортон? Конечно, знаю. Иди туда, перейди мост, первая Кузница, которую ты увидишь - его. Но зачем тебе учиться ремонту? Иди в замок, старик Корн починит все в разы дешевле. А даже если научишься - сразу мастером не станешь. Лучше доверь все старине Корну.

- Думаю, скоро отправлюсь в путешествие, далеко-далеко. Так что надо научиться, пока я еще в обжитых местах.

-Далеко? - Томас кивнул, с грустью посмотрев на него. - Ну, ты ведь Странник. Не забудь зайти к Лорду перед уходом, да и к нам в казармы загляни, ладно?

-Хорошо. - Арк махнул солдатам на прощание и развернулся.

Взгляды всех присутствующих игроков вспыхнули недоумением.

Обычно, солдаты не были приветливы к игрокам. Для них игроки были исключительно источником неприятностей. До сих пор никто не слышал, что бы они пригласили кого-то заглянуть в казармы.

Это было возможно только для Арка, который был другом для молодого Лорда.

В любом случае, ему было всёравно на мнение окружающих. Арк хотел дружить лишь с НПС.

'Во всяком случае, я узнал то, что я хотел. Похоже, что мой карман стал намного легче.' - Арк вздохнул.

Понятно, что бы выучить навык придется заплатить. По информации с форумов это стоит 20 золотых. Но ремонт это не только навык. Один набор инструментов, для ремонта определенного материала стоит 10 золотых. Ему нужны будут наборы для работы с металлом, коже и тканью.

В сумме, он должен был потратить 50 золота, что бы использовать навык ремонта.

Именно поэтому новички не могли изучить этот навык в начале, хотя он и был очень полезным.

-Хотя это деньги, которые я накопил ...

Его скупость не могла, согласится с тем, что придётся потратить 50 золотыми монетами.

Но, навык ремонта необходим для игроков занимающихся фармом

Если ради ремонта постоянно идти к Кузнецу в итоге он потратит намного больше. Если забыть отремонтироваться, то вообще можно потерять снаряжение. Ценность остается ценностью. Поэтому он тратился на ремонт, что в Харуне, что здесь.

- Заходи. Тебе что-то нужно? - Когда он зашел в кузницу, к нему подошел мужчина средних лет с длинной бородой.

- Я зашел, потому что слышал, будто здесь могут научить чинить вещи.

- Ты хочешь изучить технику ремонта?

- Да.

- Это нормально, что Авантюристы хотят, научиться ремонту. Это большая проблема, если снаряжение придет в негодность во время долгого путешествия. Позволь взглянуть на твои руки. - Нортон резко схватил руки Арка и спокойно их рассмотрел.

Мгновение спустя он отпустил их.

- Я тебя расстрою, но, похоже, ты не сможешь, обучится ремонту

- Не смогу??

- Похоже, ты не много об этом знаешь. Починка - не тот навык, которому может научиться каждый. - Нортон посмотрел на человека, махающего молотом. В отличие от НПС он был одет в разномастную одежду, и без сомнения, был игроком.

В случае навыка ремонта, было недостаточно изучить его только теоретически. Бывали случаи, когда приходилось пробовать использовать навык под присмотром НПС в надежде изучить его. Кажется, те ребята заплатили деньги и теперь пытаются изучить навык.

- Как и другим, чтобы правильно управляться с инструментами, ты должен использовать правильно силу и опыт. Если размахивать молотом без знаний, то просто сломаешь свою экипировку. Потому я учу воинов, как обращаться с металлом, а опытных магов или алхимиков - техники работы с кожей и тканью. Другие же, даже пробуя изучить навык, не смогли этого сделать.

- Значит, на изучение навыка ремонта есть ограничение по профессии? - Его сердце екнуло. Навыки Арк получал автоматически или с помощью квестов. Поэтому и подумать не мог, что есть навыки с ограничением на профессию. Хотя он видел на форуме термин 'неподходящий навык', он думал, это относилось к специализации данной профессии.

Но что бы навык ремонта, такой полезный, имел ограничение по профессии.

Арк внезапно подумал об игроках открывших ларьки.

- Ткани, аккуратно починю кожаную броню.

- Отремонтирую любое оружие и металлическую броню, будет как новенькое.

Он встречал множество игроков, предлагающих такие услуги. И фыркал, видя как другие игроки обращаются к ним. Они просили меньше, чем в кузнице, но платить кому-то деньги, что бы он прокачал себе скилл??? Лучше подкупить деньги и выучиться самому... Так он думал.

Но теперь все стало на свои места.

У тех, кто не мог выучить этот навык не было выбора. Профессия Идущего во Тьме вновь показала свои негативные стороны.

'Черт, не думал, что отказ от выбора воинской профессии станет настолько фатальным!'

- Раз вы так говорите, значит, если снаряжение сломается во время охоты, то способа починить его нет

- Похоже, вы новичок. Проходите - сказал Нортон, приглашая Арка вглубь кузницы.

- Если бы отремонтировать было бы так просто, моя кузница давно бы разорилась, т.к. прохвосты, изучив у меня навык, могут открывать ремонтные и чинить дешево.

- Похоже на то.

- Настоящий доход кузница имеет с этого. Если это есть, кто угодно может починить экипировку. - Нортон оглядел сложенные товары. Они были подписаны словами понятными даже новичку: "Ремнабор".

- С этим Ремнабором вы можете отремонтировать любой предмет пять раз. Вне зависимости от профессии. Обычный, для обычных вещей, Люксовый для Редких и Магический Ремнабор - для магических. Естественно Люксовый и Магический ремнаборы работают и с обычными предметами, но это бессмысленно. Может, попробуете это? Это масло и точильный брусок могут заострить оружие и замедлить разрушение брони.

Вот только цена Ремнабора... С учетом того что Ремнабора можно было использовать пять раз его цена была в полтора раза выше, чем цена ремонта в кузнице. К тому же его снаряжение было магическим а мантия - редкой.

Даже если он купит один про запас, это будет стоить ему целое состояние, 35 золотых.

Мысль о том, чтобы тратить так много денег каждый раз после 5 ремонтов, ввела его в предобморочное состояние.

- Вы говорите, что я должен тратить с таким трудом заработанные на охоте деньги на ремонт? - Он впервые столкнулся с грабительскими ценами Нового Мира.

Невозможно драться, не получая ударов, так что даже охота стоила денег. Если ты случайно умирал и прочность твоей экипировки падала почти до нуля, это стоило в несколько раз дороже. Чем лучше предмет, тем больше денег он требует.

Арк не знал о таких трудностях для игроков.

У него была тридцати процентная скидка в Харуне и Джексоне. В Замке он мог ремонтироваться за полцены. Сейчас он впервые задумался над стоимостью ремонта и понял тех, кто доверял это игрокам, пытаясь сэкономить хоть монетку.

Если он шли на охоту и им ничего не выпадало, им было трудно даже купить кусок хлеба.

Как бы то ни было, он не мог позволить себе сломать экипировку из-за скупого нежелания платить за ремонт. Со слезами на глазах, дрожа, Арк достал деньги. Однако он не мог переломить себя, чтобы отдать их, и остановился.

'Не может быть. Для меня так легко отдать деньги, которые я так копил...!' - В реальности не было такой временной работы, которую бы Арк не делал. От магазина до коммивояжера, он обладал знаниями в бизнес сфере. Если и было что-то, что он выучил на этих работах, так это то, что глупо покупать что-либо по запрошенной цене.

Торговаться, торговаться и снова торговаться. И когда продавец скажет, что разорится, значит, вы приблизились к настоящей цене товара.

- Возможно, вы сделает для меня скидку?

- Не смешите меня. Сейчас многие ремонтируются за полцены, так что для меня это вопрос выживания. Хотите, что бы я умер с голода?

- Но поскольку я настолько бедный сейчас ... - Арк попытался сделать самое жалобное выражение лица.

Даже не стоило пытаться.

- Я не могу вникать в обстоятельства каждого покупателя. Но, если вы закупитесь оптом, я смогу сделать небольшую скидку....

- Оптом? Сколько это?

- Интересно? За каждую сотню я дам вам скидку в пять процентов. Так поступают некоторые торговцы и Странники. Если у вас недостаточно денег попробуйте так.

Глаза Арка блеснули. Его озарило. Проснулась выработанная в нищете чуйка на деньги.

- Ясно. Зайду позже. - Арк быстро покинул кузницу.

Конечно, он не думал привлекать игроков. У него просто не было столько знакомых. А даже если бы и нашлось, скидка в пять процентов с тридцати золотых составляла 1,5 золотых. Выигрыш слишком не стоит затраченных усилий. Но у него, только у него, была другая возможность.

Это возможно. Должно быть, возможно. Я уверен, что в личной кузне лорда нет ничего подобного ремнабору. А значит, они закупают его где-то в другом месте. Тогда нет никаких правил, запрещающих мне стать посредником.

Вскоре Арк разыскал молодого Лорда.

Затем сделав как можно более несчастное и беспомощное лицо, он воскликнул: Мой лорд!

- Почему ты в таком состоянии? Я слышал, ты собирался в другие края, так почему на тебе лица нет?

- Я собирался уйти. Однако появилась маленькая проблема. Я не смог справиться с ней, и пришел к лорду в надежде, хотя бы, на совет.

-Проблема? Есть что-то, чем я могу помочь тебе, скажи мне.

'ХуХуХу, попался!'

Арк довольно улыбнулся и быстро зачастил.

- На этот раз, я собирался продолжать далекое путешествие с людьми, которых знал. Мне была поручена покупка необходимых вещей. Но я пошел и ненароком заказал слишком много ненужного хлама. Позже я попытался отменить ошибочный заказ, однако, лавочник, сделав заказ, уже ушел, так что я вынужден был понести ответственность. Все услышавшие о таком известии однопартийцы заявили, что это было моей ошибкой и просто сбежали... Вот так-то!

- Они предали однопартийца и сбежали только лишь из-за этого? Этим людям не знакомо понятие верности!

Как и ожидалось, суровый молодой господин был разъярен, будто это касалось его самого.

- Ты не можешь их осуждать. Это было всецело моей ошибкой.

- Это из-за твоей чрезмерной доброты. Во-первых, заниматься подобной рутинной для тебя... нет, это прекрасно. Бессмысленно сейчас говорить что-то подобное. Итак, расскажи мне. Что именно ты тогда заказал?

- Переносные Ремнаборы. - Услышав ответ, Арка молодой Лорд улыбнулся.

- Ах, как повезло. С этим я смогу тебе помочь.

- А? Лорд?

- Все в порядке. В замке есть кузница, но она не может изготавливать переносные ремкомплекты. Поэтому каждый раз, когда отряд отправляется в бой, эта деталь закупается

отдельно. Весьма своевременно. Наши запасы опустели, так что я куплю их все. Более того, не исключено, что я также приобрету по сотне обычных и улучшенных ремкомплектов. Таким образом, ты не упадешь в грязь лицом перед лавочником. Счёт не имеет значения.

- Если ты сделаешь это, мне будет так неудобно.

- Не думай об этом. Разве я не говорил? Что я помогу тебе в любой момент, как только тебе это нужно.

- Спасибо тебе большое!

Молодой Лорд тотчас достал чек на 2500 золота. Чего он не мог даже представить, так это всплывшего под веселую музыку сообщения о появлении нового навыка.

Создана новая характеристика.

Искусство Убеждения (+5): Вы можете получить желаемое просто поговорив. Чем выше навык, тем легче вам убедить собеседника и получить больше выгоды.

Вкладывание статпойнтов невозможно. Характеристика увеличивается если удастся убедить торговца или кого-либо другого.

Увидев сообщение Арк улыбнулся до ушей.

Он даже представить не мог, что проблема само собой разрешится.

В Кузнице ему уступали пять процентов. С 2500 это было 125 монет. Все равно, что случайно наткнуться на горшок с золотом.

Однако довольствоваться малым могут только новички. Чем больше прибыль ты делаешь, тем больше тебе нужно грести денег.

Арк нашел Нортон и протянул чек.

- По сотне обычных и улучшенных. Сколько это займет?

- По сотне? И доставка в замок лорда?

- Да, раз такой большой заказ, не предоставите ли мне 10-процентную скидку? - Арк потихоньку настраивался на торговлю.

- Ты говоришь, 10%! Что за бред! Тогда я буду в убытке, продав товар. Однако, раз уж ты знаком с лордом, в знак следующей сделки я могу сделать скидку 6% специально для тебя.

- Ладно, 8%! Если я покупаю 200 за раз, разве это не честно? - Предложил Арк, размахивая чеком прямо перед лицом Нортон. Нортон, чьи глаза неотрывно следили за чеком, наконец-то глубоко вздохнул.

- Ладно. Я дам тебе скидку в 7 процентов. Но у меня есть два условия.

- Какие?

- Ты платишь чеком, поэтому скидку я тебе верну не деньгами, а товарами.

- Ясно, а второе?

- Вообще-то... ресурсы для крафта Ремнаборов заканчиваются, так что я не могу доставить 200 штук прямо сейчас. Для производства мне не хватает специфического ресурса - Айлард. Если ты принесешь его, договор будет в силе.

- И где его взять?

- Создать Айлард могут лишь Алхимики. Раймонд - мастер, сотрудничающий с нами. В последнее время он хворает и не может раздобыть сырье для создания Айларда. Он выдает контракты разным Приключенцам. Найди его и скажи, что тебя послал я.

- Понятно. Но раз я буду сам добывать материал для товара, который покупаю...

- Ну, ты прям неистовый. Сдаюсь, сдаюсь. Я дам тебе 8% скидки.

- Огромное спасибо. И я говорю это на всякий случай, но лорду...

- Я тоже торговец. Не беспокойся об этом.

Арк. получив заверения Нортон, пошел на поиски Раймонда. Как ему и говорили, Раймонд встретил его с осунувшимся и бледным лицом.

- Говоришь, Нортон тебя послал? Хотя до сих пор он делал вид, что ничего не слышал... ладно, сейчас почти время, когда Айлард выродился.

Высказав свои соображения, Раймонд кивнул.

- Вещество, которое требуется отыскать - это минерал, похожий на красный гриб. Добыть его можно только в пещере, расположенной в глубине Гранитного Болота. Вероятно, придется дойти до самого его конца. И запомни - это чрезвычайно ценный минерал. Ты обязан хранить всю информацию о нем в секрете. Ты понимаешь, о чем я?

Ту-ду-дум.

Окно квестовой информации выскочило подобно приливной волне.

Просьба Алхимика Раймонда.

Алхимик Раймонд из Джексона создает Айлард для Кузниц.

Но он не может добыть необходимые материалы из-за болезни и попросил об этом вас.

Раймонд несколько раз просил вас никому не выдавать никакой информации о минерале.

По требованию Раймонда вы должны хранить секрет до завершения квеста. Вступать в группы запрещено.

Сложность: F

'Значит на квест и так, можно наткнуться! Кто бы мог подумать, что его предприятие с

бесплатными Ремнаборами обернется квестом. Этот квест дается только тому, кто закажет несколько сотен ремнаборов? Тогда, скорее всего, найдется не так много людей, кто сделал его на ранней стадии.'

Это было похоже на ловлю мышей после отката назад.

'Сложность F, похоже, его можно выполнить в одиночку.'

Арк не задумываясь, принял квест. Разделавшись с квестом, Арк получит 8-процентную скидку на ремкомплект. Одних только денег, которые он получит, было аж целых 200 золотых. Поскольку 10 магических ремкомплектов достанутся ему на халяву, причин для отказа не было.

Арк запасся хлебом, зельями и 2-мя Люксовыми Ремнаборами, полученными в качестве аванса. Посмотрев на метку цели, он отправился в Большое болото.

* * *

- Нетопырь, проверь что там, в пещере и возвращайся.

- Ясно, Мастер. - Дослушав Арка, Нетопырь взмахнул крыльями и залетел в пещеру.

Пройдя через Большое Болота Арк дорос до 32 уровня.

Большое Болото находилось в дне пути от Джексона и было местом обитания всех видов болотных монстров. Тем не менее, это было не трудно, потому что он поднял свой уровень довольно высоко в Теневом лесу, но Слаймы были довольно утомительными противниками. Их тело состояло из кислой слизи, так что каждый раз, когда он боролся с ними, прочность его снаряжения понемногу падала по крупницам. Если бы он не пришел с Ремнаборами, он должен был бы входить и выходить из деревни бесчисленное множество раз.

"Черт, даже один Ремнабор очень дорог"

Если битва проходила с участием Слаймов, он больше волновался о починке снаряжения, чем о своем здоровье.

- Похоже, не я первооткрыватель это пещеры. - пробурчал Арк.

Появилось сообщение об обнаружении пещеры, но бонуса первооткрывателя не было.

Даже если данж был очищен один раз, монстры и предметы, скорее всего, снова восстанавливаются, когда проходит время. Но если вам не повезло, вы не смогли бы выловить ничего. Тем не менее, Арк не беспокоился, об этом слишком сильно, так как его самая главная цель заключалась в том, чтобы закончить квест любым случае.

"Поскольку это работа за 200 золотых, я не могу быть слишком мелочным."

В этот момент Нетопырь вернулся из разведки.

- Мастер, здесь человек.

- Человек? Ты имеешь в виду Авантюрист?

- Ага, он идет сюда.

Арк встревожился.

Вы должны были быть более осторожными с игроками, нежели с монстрами. Поговорка, что естественный враг человека это он сам, применима не только в реальности. Особенно в таком удаленном месте, как это. В месте, где не было никого, чтобы помочь, если он попал в засаду ПК высокого уровня, он пострадает без возможности избежать этого.

Арк ждал с напряженным выражением лица, и вскоре некто вышел из пещеры.

Его глаза чуть из орбит не вылезли, когда он опознал игрока.

-Ты? - Он сделал шаг назад, другой человек также отпрянул.

Это был Андел, одетый в Воинскую пластинчатую броню.

Тот, чье имя он кричал бесчисленное количество раз, как он скрипнул зубами!

Андел, должно быть опознал Арка, потому что он вздрогнул и отступил назад. Тогда, его глаза закатились вверх и вперед, как если бы он думал о чем-то. Он размышлял о том, как он должен реагировать. После долгого времени, Андел, должно быть, решил, потому что он украдкой поднял уголки рта и начал говорить.

- А, я думаю, мы где-то уже встречались ранее. Ты человек, с которым ранее мы состояли в одной группе. Ты сказал, что тебя зовут Арк?

Арк молча, кивнул.

Он не был бы удовлетворен, даже если бы он мог сразу выбить дерьмо из этого ублюдка. Как долго на самом деле он ждал, чтобы сделать лишь это?

Тем не менее, он унял свою ярость, не сейчас.

Он еще не узнал насколько сильным стал этот парень. Если идти на поводу у эмоций, то можно самому пострадать. Надо понаблюдать, как будет действовать Андел.

- Ты ведь Андел, так?

- Так ты вспомнил.

- А ты бы забыл на моем месте?

Арк с трудом проглотил проклятия, которые рвались наружу.

- Хорошо, я ведь снова хотел с тобой встретиться.

- Со мной...?

- Да, потому что, похоже, я сделал большую ошибку. Кто бы знал, что твоя статистика будет уменьшаться каждый раз, когда ты умрешь? После того как узнал об этом, я пошел в деревню Харун, потому что я хотел бы извиниться. Но тебя не было там. Я волновался, что ты, возможно, уже отказался от игры, но так как ты в любом случае здесь, похоже, ты поднял свой уровень довольно высоко?

'Ты не знал? Извиниться? Скоро ты извинишься сполна, чертов ублюдок.'

В итоге, Андел поинтересовался уровнем Арка. Было невозможно предсказать, как изменится его поведение если он решит, что уровень Арка ниже чем его собственный. Арк ответил неопределенно.

- Ну, просто оставь все как есть. Надо отметить, что я был очень расстроен в то время. Я даже думал о том, следует ли действительно выйти из игры. Но есть обстоятельство, вследствие которого, я не могу бросить игру, так что я делаю все, что могу.

-Ты не ошибся в этом, верно?

- Хах? Ошибся в чем? - Арк изображал невинность, как если бы не знал о чем говорил Андел.

Андел оглядел Арка сверху донизу, с выражением жалости.

В кожанке из шкуры Черной Медведи, Кошачьих Лапах, в шляпе и обуви, найденной в Лесу Теней он выглядел как последний нищий.

Единственным контрастом была Кроваво-красная Мантия на его плечах.

Из-за огромных штрафов он не использовал ее во время охоты, но услышав от Нетопыря о приближении игрока сразу же экипировал.

Он не выглядел высокоуровневым, по мнению Андела.

- Арк-ним, если ты не занят, возможно, ты захочешь пройти подземелье вместе со мной.

- Подземелье?

- Я наткнулся на это подземелье, но оно немного тяжеловато для одиночки, так что я хотел прийти позже с кем-нибудь. Но сейчас Арк-ним здесь. Думая отлично справимся. Ну как?

- Интересно - Сказал Арк, будто еще не решил. Андел затараторил.

- Если выпадут предметы, можешь взять их себе, Арк-ним.

- Если ты так поступишь, мне будет стыдно.

- Пусть это будет извинением, за то, что было.

- Да? Ну, если так, тогда...

Арк кивнул. Он не знал, что замышлял Андел, но не собирался отпускать ублюдка. Может он и не сможет выиграть, но встретить его и даже не попытаться - было выше его сил.

Для этого никак нельзя вступать в группу. К тому же, у квеста было условие - запрет на группу...

- Идти вместе неплохо, но если быть честным я не горю желанием создавать группу.

- Неважно. - Быстро согласился Андел.

Окончив переговоры, Арк взглянул на уступ и вошел в пещеру, и тут он внезапно всем телом ощутил считывание данных. Арк встревожено поднял голову, в то время как Андел с глуповатым видом почесал затылок.

- Ты удивлен? Я лишь проверил твои статы. Поскольку мы не в пати, для наилучшего содействия мне нужно заранее знать твои характеристики.

"Это маленькое дерьмо действительно думает, что я слабак?"

Из глаз Арка посыпались искры.

В использовании навыка 'Распознавания', позволяющего выяснить характеристики другого игрока, получив предварительно на то его дозволение, был здравый смысл. Если навык задействовался без дозволения, он не срабатывал, зато подобное действие рассматривалось как скрытый мотив. Навык не ахти, однако позволял точно определить хэлсы и основные характеристики игрока.

Кроваво-красная Мантия Сновидений уменьшала все статы на 15.

Андел, должно быть, решил, что его статы слишком низки для его 32 уровня. Естественно, он решил, что и способности и навыки у него такие же слабые. Он чувствовал себя неловко, принижая свои силы, но ввести Андела в заблуждение было важнее.

Как было подмечено, Андел показывал глупое выражение лица.

- Похоже, ты не смог откатить все потерянные в начале статы.

- Я просто качался. Кстати, уже сменил профессию.

- На какую же?

- Воровская ветка.

- Вот почему у тебя такие высокие Ловкость и Удача. Я стал воином, так что буду командовать.

Достав длинный меч и подняв щит, Андел смело шагнул вперед. Открытие спины, будто это какой-то пустяк, было знаком уверенности Андела в победе, даже если нападение последует исподтишка.

Это явилось доказательством того, что Адель стал донельзя беспечен по отношению к Арку.

'Хмпф, проживем увидим. Ты получишь свое.'

В тот момент, когда Арк обдумывал эти мысли:

- Мастер, этот человек мне не нравится. - Он услышал недовольный голос со своего плеча. Это был Нетопырь. Арк поместил Нетопыря на плече, а Череп болтался на боку. Судя по тому, что Андел ничего не спросил, кажется, он подумал, что это украшения.

В любом случае, Арк впервые почувствовал симпатию к Нетопырю.

Союзник, которому он мог верить в любой ситуации - вновь встретив Андела, он осознал, насколько ценно было его существование.

Арк крикнул Анделу, который в это время проверял свой инвентарь, - Вау! Вы, похоже, нехило подняли себя за это время.

- Ничего особенного. Я всего лишь 35 уровня, эх. - Андел впрыгнул в пещеру с заносчивым

выражением лица.

Внутри пещеры собралось огромное количество монстров. Ящеры или гоблины, которых он видел в болотах, стаями устремились к ним. На месте Андела Арк цеплял бы одну-две твари за раз и расправлялся с ними, но Андел поднял щит перед собой и попер вперед.

Андел моментально победил двух из них, после чего незамедлительно выпил зелье восстановления и разгромил всех остальных.

'Хм, говоришь, 35 уровень?'

- Глаза Кошки!

Арк активировал навык на Андела, притворившись, будто направлял его на монстра. Как он и ожидал, уровень Андела, выбравшего стезю Бойца, был ошеломляющим - 43.

Ко всему прочему, из-за ношения латных доспехов и щита, защита Андела была колоссальной. Даже когда он сливал три-четыре моба, его хелсы лишь слегка уменьшались.

Еще более поразительным являлось то, что ник Андела был красным.

Другими словами - флаганутый персонаж, что означало любителя поПКшить.

Что же, если речь о Анделе, то ничего удивительного.

'Всё-таки хорошо, что я не атаковал его по неосторожности.'

Однако рано расслабляться. Хитрость Андела была слишком очевидна.

Хитростью было использование Арка в сложном для одиночного прохождения подземелье. Заикнуться перед Анделом о своей доле в вероятном дропе, было все равно, что подписать себе смертный приговор.

'Я не могу убраться отсюда. Я осторожно слежу за манерой его сражения. Победить оппонента, который на 10 уровней выше, можно лишь разработав оптимальную стратегию.'

Арк скрупулезно изучал движения Андела, в то время как сам сражался спустя рукава.

Однажды Андел увидел Арка запыхавшегося от сражения с одиноким мобом, он еще больше возликовал и рьяно бросился на помощь.

Продвижение вперед с силой, выносливостью и защитой являлось привычным боевым приемом. Именно поэтому Андел не мог пробиться через это подземелье, даже притом, что он был 43 уровня.

Вместо выработки стратегии и обращении с мобами порознь, подобно Арку, он направлял свою атаковую мощь и защиту вперед и нелепо врался вперед.

-'Такой способ мог бы сгодиться для другой игры, но это Новый Мир. Ты все еще толком не знаешь системы боя Нового Мира. Это мой ключ к победе.'

Арк шел по пятам Андела, непрестанно выстраивая в голове план действий. Поскольку это подземелье, до которого он добрался по квесту со сложностью 'Ф', его уровень был не столь велик.

43 уровень Андела и помощь Арка стали залогом быстрой зачистки усиленных монстров. И когда прошли почти 2 часа парочка победила, по крайней мере, сто с лишним монстров и прибыла в последнюю часть пещеры.

- Я вижу конец. Это благодаря Арк-ниму.

- О нет, я не так уж много сделал.

- Но в сравнении со сложностью, стоящие предметы так и не выпали. Хотя я должен отдать их Арк-ниму.

- Пожалуйста, не беспокойся об этом. И, похоже, что мы еще не дошли до конца.

- Точно. Тогда давай поторопимся и закончим.

Это случилось когда Андел, который закончил восстанавливаться, встал.

- Куууууoooooooooooo!

Внезапно, с рычанием, от которого пещера содрогнулась, появилось предупреждающее сообщение.

Босс-монстр Кристаллический Голлем!

Из-за угла появилась огромная рука.

Это была рука, которая выглядела как склеенные вместе валуны.

Словно ведомый этой рукой, монстр с огромнейшим телом завернул из-за угла. Это был Голлем, сделанный из валунов, источавших голубой свет. Голлем закатил свои красные глаза и после сканирования Арка и Андела испустил крик своим грубым голосом.

- Еда.

- Будь осторожен! - закричал Андел, поднимая щит.

С громким звоном, Андел был отброшен назад. Арк быстро пробрался за спину голлема и ударил его своим мечом.

Голлем только повел плечом. Казалось, что он не получил значительного ущерба.

Когда Андел вызвал команду проверки статуса, шкала здоровья возникла над головой Голлема. Атака Арка уменьшила здоровье на 1 процент.

- Арк-ним, помоги мне, пожалуйста.

- Андел-ним, ты можешь превозмочь свою рану и победить Голлема!

Арк задействовал свой скилл лечения, кивая головой.

Меч Андела, получившего мощность и храбрость, и даже малое благословение, рассек воздух и ударил Голлема. С громким криком, Голлем отступил на несколько шагов. Они увидели, что один удар воина с 200 силы значительно уменьшил здоровье Голлема.

- Я блокирую его спереди, пожалуйста, защищай мою спину!

- Да!

Серии атак Арка и Андела продолжались. Андел, держа щит перед собой, атаковал Голлема спереди, и высокая ловкость Арка позволяла наносить критические удары сзади Голлема.

Андел был определённо силен. Из-за того что все его тело было облачено в пластинчатый доспех его защита также была высока, и он должно быть вливал значительный донат, потому что применял зелья восстановления при малейшем падении здоровья. Это была роскошь, которую Арк, дрожавший даже над медной монетой, не мог себе вообразить.

Тем не менее, битва не далась легко. Сила Голлема была несравнима со сложностью данжа, он был так силен, что, скорее всего Арк не смог бы пройти его в одиночку.

Но благодаря двум концентрированным атакам, здоровье Голлема постепенно опускалось вниз.

Увидев, что Голлем ослаб, Андел задействовал убийственный воинский навык, который он сберег.

- Рывок, сокрушение силы - Удар Воина!

Баангггг, Голлем отступил назад, а тело его покрыли трещины.

Еще один критический удара Арка сзади. Голлем, наконец, не смог выдержать его и разрушился.

Уровни Арка и Андела одновременно повысились на 1.

Когда Голлем разрушился, один шлем и минерал в форме красного гриба выпали в бриллиантовом сиянии мерцающего света.

- Мы победили.

Именно тогда, Андел поспешно достал и выпил зелье восстановления.

Он сделал это, несмотря на отсутствие монстров вокруг. Неважно, насколько равнодушно он относился к деньгам, не было нужды использовать дорогое зелье вместо простого куска хлеба без веской причины.

Как и ожидалось Андел направил меч на Арка, собравшегося проверить лут. Но он ожидал атаки и отступил, твердо смотря Анделу в глаза.

- Вот ты и показал свое истинное лицо.

- Бугага, ты, что и вправду думал, что я позволю тебе забрать дроп с босса?

- Нет, я тебе не поверил.

- Ну, тогда и не за что на меня злиться.

- Я хочу кое-что спросить. Когда я умирал в Харуне, ты ведь знал, что статы срежутся, так?

- Конечно. Только идиоты позволяют себя обманывать.

- Сукин сын.

- Говори что хочешь, теперь я заставлю тебя бросить игру.

В глазах Андела мерцала жажда крови, когда он двигался к Арку.

Арк заблокировал меч, используя все свои силы. Его меч беспомощно двигался назад, потому что разница в силе была слишком велика.

Тем не менее, постоянные атаки Андела были однообразны. В отличие от Арка который изучал бесчисленные методы ведения боя в трудных ситуациях, Андел был из тех, кто повышает свои боевые способности только за счет повышений уровней.

Если бы у них был одинаковый уровень, он скорее всего даже близко не сравнился бы с Арком. Но в игре, был путь преодолеть разницу 11 уровней используя способности. Тем или иным путем, причина того что ситуация превратилась в битву была в том что в темноте Арк получал 20 %-й бонус к способностям.

Вид Андела казалось, говорил о том, что он не понимает ситуацию.

- Ты упорный ублюдок, давай посмотрим насколько тебя хватит.

В конце концов, после нескольких ранений, здоровье Арка уменьшилось на 50 %, в то время как здоровье Андела снизилось только на 20 % из-за его брони.

Видя, что Арк будет побежден, Андел усмехнулся.

- Ты думаешь, что я ничего не знаю? Когда мы первый раз вошли в пещеру, ты использовал воровской навык *Обнаружение* на мне, не так ли? Ты тупой ублюдок, послушно следовал за мной даже после проверки моего уровня. В данный момент твоя смерть предрешена. Заряд Силы! Удар Воина!

Андел использовал умение с торжеством в голосе.

Умение успешно сработало и здоровье Арка опустилось до критической отметки

'Сейчас!' - Глаза Арка блеснули.

Всё было, как сказал Андел. После проверки уровня ублюдка перед Арком стоял мучительный выбор - бежать или нет. Он не сбежал.

Первой причиной стала ненависть к Анделу. Второй была уверенность, что есть метод победить Андела. И этот метод мог быть использован только сейчас, в критическом состоянии.

- Взгляд кота!

Глаза Арка зажглись золотым светом и красные точки, отмечающие слабые места Андела загорелось поверх его тела.

Можно было с уверенностью сказать, вследствие того что Андел был воином, который развивался полагаясь только на уровень и защиту, все его тело было усеяно слабыми местами. И, как один из эффектов умения, также появилось его здоровье. До текущего момента здоровье Андела опустилось только на 35 процентов.

Но сейчас самое время начать.

- Темный клинок!

Меч Арка плавно пронзил темноту и нашел приют в затылке Андела.

Игнорируя всю защиту, был нанесен критический удар!

Ошеломленный, Андел отступил назад. Арк тотчас шагнул вперед и успешно провел еще одну атаку Темного Клинка. Здоровье Андела в один миг упало на 50 процентов.

Изученное умение Арка было результатом 5 одновременно наложенных баффов.

Первым было 20%-ный рост способностей в темноте. Следующим был "Глаза кота" повышающий силу атаки и вероятность критического удара путем определения слабых мест, Несгибаемая Воля и Неукротимое тело, вызываемые в критическом состоянии также увеличивали показатели.

И последним штрихом был профессиональное умение ходящего во тьме "Темный клинок".

Это было умение, которое игнорировало защиту и поднимало силу атаки критических ударов на 150%. И хотя он не мог убить Андела с уровнем +11 к его собственному, одним ударом, с комбинированным ростом от связанных эффектов, двумя атаками он опустил здоровье Андела на 50%.

Причиной, по которой он сражался, не используя манну до тех пор, пока не оказался в критической зоне, был именно этот момент.

Это был акт сжигания мостов, который мог использовать только Арк, выросший в суровых битвах.

Андел побледнел.

-Как это может быть?

Андел тотчас использовал команду сканирования.

Сразу же, как он проверил оставшуюся манну Арка, он почувствовал облегчение. Глаза кота и двойное использование Темного клинка опустошили манну Арка. И в то время как у Арка осталось 5 % здоровья, у Андела еще было 15 %.

- Хм, похоже, твои последние отчаянные барахтанья закончились. Манна тю-тю, скиллы в полете.

- Ты действительно так думаешь? - Холодная улыбка коснулась губ Арка.

-Кроваво-красная Мантия Снов! - Красная мантия внезапно вспыхнула вокруг Арка.

Одновременно здоровье Арка прыгнуло к отметке 100%. Внезапное восстановление здоровья сильно смутило Андела. Но настоящий сюрприз ждал его дальше. Все размашистые атаки Андела были отклонены мантией.

Способность Кроваво-красная Мантия Снов давала полную неуязвимость на 10 секунд. Это не имело большого смысла при охоте на монстров, но становилось имба фишкой, если противником был игрок.

Андел прифигел.

- Что... рарная мантия..?

Он попал в самую точку. Арк надел мантию не только для того чтобы скрыть статус. И чтобы использовать способность мантии, которая работала только ночью, Арк специально тянул время.

Андел, до которого наконец-то дошло, что всё идет не так как предполагалось, торопливо вытащил зелье восстановления.

Глаза Арка застыли в тревоге.

"Черт.. Эффект мантии почти заканчивается. Если ублюдок восстановится, то результат предсказать невозможно."

- Призыв Демона. Нетопырь! Делай что хочешь, но заблокируй этого ублюдка. Сфейлишь, заставлю жрать тебя 10 дней без отдыха.

- Оооо! Ни за что! - И нетопырь бросился на Андела.

На полной скорости он влетел в рот Андела, который пытался выпить зелье восстановления.

- Молодец, Нетопырь!

Арк провел свой Удар Рука-Меч и свалил Андела. После этого наступил на обе руки противника и поднял меч.

Холодно улыбнувшись, Арк без колебаний резко опустил меч.

- Кхе, кхе.., ты маленький кусок дерьма... Подожди..увидишь..

После этих слов по телу Андела прошла дрожь. Он умер, и его выкинуло из игры.

Вы победили игрока Хаота 44 уровня.

Слава +30.

Арк выдохнул с облегчением.

Он, наконец, отмстил. При этом враг был на 11 уровней выше.

Когда накал схватки спал, волна эйфории затопила его целиком. Арк повернулся, продолжая смаковать удовольствие.

Это было право победителя - собрать лут.

Игроки Хаоты получали множество штрафов.

Одним из них была потеря предметов при смерти. Когда умирал обычный игрок, он терял обмундирование с фиксированной вероятностью. Но игрок Хаот в случае смерти всегда терял минимум один предмет. Стальные Наголенники остались на месте гибели Андела.

- Информационное окно!

Стальные Наголенники.

Тип брони Стальная обувь.

Защита: 50

Прочность: 7/80

Вес: 30

Ограничение на использование: Минимум 150 Силы

Стальные Наголенники из хорошей стали. Хотя двигаться в них тяжеловато они дают превосходную защиту, которую никогда не даст кожа.

Ловкость -5, штраф не работает, если используется игроками с воинскими профессиями.

Взяв наголенники Арк не забыл о дропе с Кристального Голлема.

Голова Кристального Голлема (Магический)

Тип Брони: Каменный Шлем.

Защита: 40

Прочность: 50/50

Вес: 40

Условия Использования: Минимум 135 Силы

Голова голлема пропитана силой магического кристалла. Качество материала достаточно чтобы заблокировать железный молот, и он может наполнить твой разум магической силой.

Опции: Манна +100

Кристалл: Наполненный манной кристалл, который Кристаллический Голлем выращивал в своем теле.

Это случилось когда Арк поднял Кристалл. Внезапно из его рук заструился свет, и открылось новое информационное окно.

Благодаря вашему знанию Древних Реликвий, вы обнаружили скрытую информацию о

Кристалле.

Кристалл является Кровавым кристаллом, одной из Древних Реликвий.

Будучи кровавым кристаллом, древним органическим материалом который дает силу лечения, он развивается естественным образом, если поместить его внутри сконструированного тела Голлема и снабжать питанием. Поскольку в качестве питания для Голлема используются люди с высокой манной, производство было запрещено много лет назад.

Бонус за обнаружение информации о древнем реликтовом кристалле.

- Знание древних реликвий 5.

- Интеллект +5.

- Слава увеличилось на 30.

Квест дополнен.

Задание Алхимика Раймонда - Секрет Кровавого Кристалла.

Минерал, который Раймонд попросил вас достать является одной из древних реликвий, кровавым кристаллом. Кажется, что Раймонд целенаправленно поместил и выращивал кровавый кристалл внутри тела кристаллического голлема. Он поддерживал его жертвоприношениями путешественников. Для того чтобы предотвратить дальнейшие жертвоприношения, вы должны провести расследование в отношении Раймонда, добыть признание и информировать стражу Джексона.

Сложность: G

После короткого осмотра кровавого кристалла, Арк вернулся взглядом на место схватки.

Тело Андела так и не пропало. Когда игроки умирали от PvP их тела не исчезали 24 игровых часа, а сами они не могли войти в игру.

Это блокировало попытки мести, который стали проблемой в некоторых случаях в онлайн-играх, и было призвано дать победителю время для наслаждения победой.

Тем не менее, такой вид наказания имел больше смысла для Арка.

'Подождать и посмотреть? Ха Ха, как смешно. Ты связался не с тем человеком.'

* * *

Арк тут же вернулся в Замок Джексон.

В точно рассчитанное время Андел появился во вспышке белого света.

Как и ожидалось, он выбрал точкой возрождения Джексон, который был близок к данжу. Зрелище босоногого воина в броне стоило того, чтобы его увидеть.

Андел, который заметил Арка, вздрогнул от изумления и его тело началось трястись.

- Ты, ублюдок....!

- Чему ты удивляешься? Разве не сам сказал стоять и смотреть?

Арк вскочил и бросился на Андела.

Не смотря на то, что игроки затеяли схватку прямо у деревни, солдаты сделали вид, что этого не заметили.

Это был другой штраф, накладываемый на игроков Хаотов.

Обычно, если игроки начинали драться возле поселений, на них нападали солдаты. Но были исключения.

Одним был случай, когда обычный игрок атаковал Хаота первым. Такой бой давал обычному игроку много преимуществ. Если он проигрывал всё что он должен был сделать - убежать в деревню. А Хаот не мог войти в деревню, чтобы преследовать его и у него не было места сбежать, если бой складывался не в его пользу.

Из-за это игроки опасались стать Хаотами.

Арк немилосердно избивал Андела.

Как и в предыдущем бою, он постоянно раздавал критические удары, а в момент опасности становился неуязвимым благодаря Мантии.

Штраф на статус удваивается, если умираешь от руки игрока. Это значит, что у Андела было -2 ко всем статусам. А еще снижена защита, из-за того что он потерял Стальные Наголенники.

Он был игроком, который не использовал реальные навыки, как Арк, а продвигался вперед благодаря силе статусов и предметам экипировки.

- Мудак, ты труп... - Кричал Андел теряя еще одну часть брони.

Арк ухмыльнулся, поднимая предмет. Он охотился поблизости и следил за временем. Вернувшись через 24 игровых часа Андел даже не подумал, что Арк может его поджидать. Большая ошибка.

- Не смеши меня, как думаешь, сколько я ждал этого дня!

Вскоре ему даже не нужна была способность мантии для боя с Анделом, у которого не было обуви, брони и который имел -4 к статусам. Как только Глаза Кота и Темный Клинок вошли в непрерывное комбо Андел стал бессилен. Ублюдок должно быть, наконец, осознал серьезность ситуации, потому что не залогинился по прошествии 24 часов.

- Ха, говоришь нам стоит посмотреть у кого терпелка больше. Если ублюдок из конкурсантов, он скорее всего не сможет вынести логофф в течение нескольких дней.

Впервые за всю свою жизнь он пошел на то, чтобы взять недельный отпуск на работе.

'Если ты меня подставил, я тебе обязательно отплачу.'

- Пожалуйста, давай поговорим. Я извиняюсь. Пожалуйста? - покорно просил Андел, залогинившийся через 30 игровых часов.

Арк игнорировал его мольбы и выбил из него перчатки, спустя еще два убийства Андел стал голым.

Хотя, в конце концов, Андел начал умолять, Арк не говорил ни слова и тихо поднимал свой меч. После этого он незамедлительно начинал сражаться, когда Андел заходил в игру, делая для того невозможным замену снаряжения и завершение входа в игру, он осыпал того атаками и сравнивал с землей.

Арк убил его шесть раз во время отпуска и 8 раз в общей сложности. Конечно, Андел потерял свой набор брони, и даже меч. После седьмой смерти у него не осталось экипированных вещей, поэтому он начал ронять случайные вещи из сумки.

Андел потерял 96 статов и все свое имущество, в то время как Арк поднял 2 уровня. Это даже нельзя было больше назвать боем, а больше было похоже на избиение.

В конце концов, Андел возможно полностью потерял мотивацию, так как залогинился после того как прошли целых два дня.

Теперь перед Анделом стоял выбор: или возвращать 96 статов на мышах или бросать игру. И вне зависимости от того, что он выберет, это точно сделает прохождение экзамена для него чрезмерно сложным.

- Этого, конечно, недостаточно, но я, так и быть, отпускаю тебя.

Только тогда Арк отошел от места воскрешения, как бы проявляя великодушие.

Затем Арк обернулся к Анделу, который сгорбился с испуганным и отчаянным лицом и прорычал.

- Увижу еще раз, и это так легко не закончится. Сейчас я остановился, но если встречу где-нибудь, я буду убивать тебя до тех пор, пока твои статьи не станут по 1.

Лицо Андела побледнело от ужаса.

Глава 9 Две девушки.

В водопаде приглушенного света в Новом Мире родился игрок. Это была милая девушка по имени Роко.

- Ого, так вот какая она виртуальная реальность!

Роко смотрела вокруг с удивлением в очаровательных глазах. Небо, земля, горы, поля, все перед ней было не просто таким же, как в реальности, а даже, пожалуй, красивее в несколько раз.

Здания из камня и дерева окружали её. Все выглядело как в тематическом парке, посвященном достопримечательностям средневековой Европы.

Роко осторожно подняла ногу и сделала шаг. Сразу же после этого она резко закружилась и воскликнула.

- Я действительно внутри игры? Несмотря на это я двигаюсь, так же как и в реальности. Неудивительно, что это стоит так дорого. А? Это мое лицо?

Роко бегала туда-сюда, как ребенок когда в стеклянном окне отразилось ее лицо. Она смотрела на свою потрясающую внешность, очень похожую на внешность суперзвезд, которых показывают по телевизору.

Она невольно рассмеялась.

- Ха-ха-ха, хорошо. Моя пластическая операция это первое что я сделала на отлично в Новом Мире. - Сказав это в приподнятом настроении Роко почесала голову в замешательстве.

- Но что же действительно делать в первую очередь?

Именно в этот момент старейшина, наблюдавший за Роко стоя неподалеку чуть сзади заговорил с ней.

- Вы впервые здесь?

- Что? Я? - Не ожидавшая Роко пораженно попятилась. Старейшина, усмехнувшись, кивнул головой.

- Да это так. Я с тобой разговариваю. Как тебя зовут?

- Роко.

- Малышка Роко может вам нужна помощь?

- Да, гм... сейчас она будит очень кстати, пожалуйста, позвольте задать вам несколько вопросов. Это ведь город Харун, верно?

- Да, это стоящий на границе королевства городок Харун. Я староста, Хансен.

- Ах, дедушка Хансен! - Роко взволнованно подскочила и захлопала в ладоши. Она, как будто проверяя его, внимательно осмотрела со всех сторон. Хансен засмутился и, запинаясь, спросил.

- Почему, почему ты так себя ведешь?

- Ах, я прошу прощения. Я просто была поражена лично увидев дедушку Хансена, о котором столько слышала.

- От кого вы слышали обо мне?

- От Хен Ву ... ах, нет, Я слышала от Арка.

- Арк! Вы знакомая Арка?

- Да, да. Разве дедушка тоже помнит Арка? Я слышала он ушел от сюда.

- Конечно, я помню! Как я мог забыть Арка? Он великий молодой человек с правильными манерами и внимательный к другим людям, такое нечасто можно увидеть сейчас.

- Правда? Правда?

- Кроме того он храбр как никто другой. Был момент, когда он спас нас от опасности, когда все остальные отказались браться за дело. Эти события по-прежнему свежи в моей памяти. Ах, но как вы связаны с Арком?

После вопроса Хансена Роко покраснела и хихикнула.

- Извините, вы не подскажете где я могу найти Арка?

- Вы спрашиваете у меня? Последний раз, когда я видел его он говорил что собирается в замок. Тем не менее, прошло довольно много времени с тех пор, поэтому я не уверен, что он все еще там. Почему вы ищите его?

- Я довольно долго не видела его. На прошлой неделе он вдруг взял отпуск в аукционном зале и до сих пор не выходил на работу... Я думаю, что могу встретиться с ним раз пришла сюда. Кроме того я хотела попробовать поиграть раз у меня появился шанс.

- Аукционный зал? - Хансен наклонил голову, как будто это был термин, о котором он никогда не слышал прежде.

Роко быстро покачала головой.

- Ничего. Вам не нужно знать. Как мне добраться до замка?

- Вы собираетесь идти прямо сейчас?

- Почему нет?

- Хо хо хо, Посмотри сюда малышка Роко. Джексон кастл находится очень далеко от сюда. Вы должны будете идти в течение нескольких дней, чтобы достичь его. Кроме того дорога очень опасна. Новичок вроде вас будет съеден волками в нескольких шагах от деревни. Так как вы знакомая Арка я советую вам от всего сердца. Если вы хотите попасть в замок нужно стать достаточно опытной.

- Как мне стать более опытной?

- Если вы хотите, я могу предоставить вам подходящую работу.

'Ах, это должно быть то, что называют квестом!'

- Да, я согласна. - Роко вспомнила рассказы, которые она слышала то тут, то там и согласно кивнула головой.

Но после слов Хансена, она потеряла самообладание.

В квесте который он ей дал нужно было победить тех, кого она боялась больше всего - мышей. Роко упрямо сжала губы прогоняя страх прочь.

Че я как идиотка? Чего я боюсь? Независимо от того как реалистично это выглядит происходит все внутри игры. Даже если они называются мыши выглядеть они будут как Микки-Маус или Пикачу. Это немного трудно уничтожать такие милые вещи, но что поделаешь. Это игра.

- Я отправляюсь прямо сейчас. - Роко поклонилась, мило улыбнувшись и пошла к таверне.

Зайдя в таверну Роко поболтала с Крайдоном об Арке, перед тем как войти в склад. В

следующий миг она кричала от ужасного реализма Нового Мира.

- ААААаааа! Что, что это? Мыши выглядят даже больше и страшнее чем в реальной жизни!

Мыши до этого бесцельно слонявшиеся по складу сосредоточили свое внимание на Роко. Побледнев она развернулась обратно к входу.

- Я, я не могу! Биться с этими мышами... Это не возможно! Яне буду этого делать! Господин Крайдон я хочу выйти! Пожалуйста, откройте дверь!

В панике Роко опрокинула стопку коробок, куча, которая образовалась в результате заблокировала двери.

Красный свет сверкнул в глазах Роко

Вы были атакованы Мышью Урон 1.

Но Роко даже не заметила повреждения.

Крупная мышь подошла прямо к ее носу и обнажила зубы. Это было намного страшней, чем нанесенный ущерб.

Находясь на грани обморока от ужаса она заорала и взобралась на соседнюю стопку. Когда паника немного прошла Роко, наконец, вспомнила о возможности побега.

- Ой, тьфу это же игра. Я могу просто выйти из системы. Выход!

Игра или нет, она просто хотела убежать со склада кишашего мышами. Однако окно сообщения похоронил её последнюю надежду скрыться.

Вы не можете выйти во время боя. Пожалуйста, попробуйте еще раз после окончания сражения..

- Это смешно! Такого не могло случиться со мной! Спасите меня! Пожалуйста, спасите меня.

Роко заорав с трудом, оттолкнула самым кончиком ноги подползшую мышь.

К сожалению, в Новом Мире не было ни кого кто бы мог её спасти, даже если она будит непрерывно просить о помощи. В конце концов, она была поймана в ловушку на складе, из которой не могла никак выйти. И поэтому она причитала пока её глаза не опухли от слез.

Сколько часов прошло? Из её горла вырвался очередной всхлип, когда появилось окно сообщения.

Вы получили новое умение

Вопль Леди (начальный, активный): Плач Леди полон скорби настолько, что вызывает у врагов иррациональное чувство вины.

А союзники готовы ради Леди пойти хоть в огонь хоть в воду. Можно активировать только когда игрок испытывает огромный страх.

Скорость атаки, передвижения и мораль противника снижаются на 20 % в течение 30 секунд. Боевой дух, скорость атаки и передвижения союзника увеличивается на 20 % в течение 30

секунд.

Затраты манны: 20

* * *

* * *

В это же время, идя по улицам Джексона, Арк улыбался.

"Я чувствую себя немного лучше."

Постоянное раздражение, что оставалось в сердце от игры, исчезло.

У него не было никаких намерений прощать ошибки. Люди поспешно прощали тех, кто ныл, что это была ошибка, даже после того, как сделали что-то плохое, так плохие парни не выучат урок, и справедливое общество не может быть реализовано.

Зло должно платить за содеянное. Если вас обидели, надо отплатить им сразу - это правосудие. Это было жизненное мнение Арка

Арк, наконец, смог достичь своей справедливости.

Поскольку Арк ждал возвращения Андела в игру после истечения суточного штрафа за смерть он не спал в течение 2 дней. Несмотря на это он ни капли не устал. Скорее он чувствовал себя заново родившемся, ему казалось, что если оттолкнутся посильнее можно взлететь.

В конце концов, справедливость, хорошая вещь

"Может сейчас пойти и закончить квест?"

Арк пошел к дому Раймонда со счастливой улыбкой на лице.

Как только Арк вошел, Раймонд посмотрел на него с шоком.

- Ах! В-вы... вернулись. Не может быть... вы принесли ингредиент?

Арк холодно улыбнулся и кивнул головой. Тогда он вынул Кристалл Крови и бросил его на стол

Лицо Раймонда было наполнено ужасом, когда он увидел Кристалл Крови.

- Ты выглядишь весьма удивленным. Разочарован, что я вернулся живым?

- Н-нет. Почему я?

- Все-таки ты должен расстроиться, из-за того, что кто-то из тех, кого ты отправил на корм, вернулся живым и здоровым.

- О чем вы говорите? На корм? - Раймонд отрицал это, энергично качая головой. Но он не смог скрыть тревогу в глазах.

Необходимости спешить не было.

Арк медленно подошел к нему загоня попятившегося алхимика в угол.

- Вы сказали, что часто ходили в эту пещеру. Если это так, то, конечно, вы бы знали, о существовании голлема. Тем не менее, я не слышал ни одного слова о Голлеме от вас, даже если вы знали, что будет трудно победить Голлема с моей силой. Нет, вы послали меня, потому что вы думали, что для меня будет трудно его победить. С самого начала, причина, по которой вы послали меня, было использовать меня в качестве пищи для Голлема, чтобы усилить кристалл Крови в нем.

Раймонд был поражен и вздрогнул, когда услышал 'Кристалл крови'.

- Ка-как ты узнал о кристалле крови?

Раймонд избегал зрительного контакта, бормоча нечто вроде оправдания.

- Я-Я не знаю, о чем вы говорите.

- Так ли это?

Арк пожал плечами и обернулся.

- Понятно. Похоже, мне следует найти Лорда и сообщить ему.

- По-погодите! - Рэймонд схватил Арка за руку.

- Что конкретно вам нужно?

- Вы признаете, что сделали это? - Арк расцвел злой улыбкой, он сделал свой ход.

Раймонд в отчаянии поник и вздохнул.

- Похоже, ничего нельзя сделать. Если вы знаете о Кровавом Кристалле, то должны понимать, что это не просто минерал! Кровавый Кристалл магический минерал, хранящий древнюю мощь. Я давным-давно случайно узнал об этом и был поражен мощью. Что бы вырастить Кровавый Кристалл требовалось больше информации. В конце концов, я сумел вырастить Кристалл в теле Голлема. Использовал Авантюристов, таких как ты. Я и представить не мог, что кто-то из них узнает о Кровавом Кристалле...

Сломавшись, Раймонд на одном дыхании во всем сознался.

Он смотрел на Арка с горечью в глазах и просил дать ему несколько дней, после чего он сам пойдет и признается во всем страже.

'Похоже, он не слишком умный человек.'

Фыркнув, Арк собрался отказать.

Внезапно, он услышал какой-то звук их комнаты алхимика. Раймонд быстро прошел туда.

Арк пошел за ним, и на маленькой кровати увидел маленького ребенка, который явно был очень болен.

Заплавав Раймонд, взял руку ребенка.

- Ах, дитя мое. Папа здесь.

- П-папа... кх, кх!

После сильного кашля, ребенка бросало в холодный пот.

В это время, тупо уставившись на сие зрелище, Арк поинтересовался.

- Вы, возможно, ...

- Пожалуйста, не надо больше вопросов. Все кончено. В любом случае, Голлем был разрушен, а Кристалл Крови в незавершенном состоянии. Нет, даже если Кристалл Кровь завершен, нет никакой гарантии, что болезнь будет излечена. И если вы просто подождете несколько дней. Я прошу вас. Пожалуйста, позвольте это безутешному отцу, чтобы следить за последними днями этого бедного ребенка .

Арк молча, смотрел на умоляющего Раймонда

Он не представлял, что делать в такой ситуации.

Ведь он понимал чувства Раймонда как никто другой. Если его мать может полностью вылечиться Арк не будит бездействовать. Если бы он был в такой же ситуации что и Раймонд он поступил бы точно также.

Тем не менее, Раймонд это НПС. Умиравший ребенок тоже НПС.

Он знал. Он чувствовал, что если он выполнит квест и получит свою награду это будит его концом. Но почему он ощущал это? Почему он видел на месте больного дитя свою мать, почему он не мог заставить себя просто развернуться и найти охранника?

- Черт возьми ...! Да пошло оно.

Арк грубо оттолкнул Раймонда и взял ребенка за руку.

- Все будет хорошо. Ты выздоровеешь, так как и желает твой отец. Ты сможешь выходить на улицу бегать с другими детьми и из твоей груди будит вырываться беззаботный смех.

Арк использовал свой навык Ухода и Кровавый Кристалл, который он держал в своих руках вдруг превратился в пыль и исчез. Неожиданно из пыли, в которую превратился кристалл, вырвались лучи света и стали поглощаться телам ребенка.

Тут же с телом ребенка произошли резкие изменения. Кашель прошел, а к лицу вернулся нормальный цвет.

Чудо Ухода свершилось!

Вы должны искренне желать вылечиться больному и только тогда может свершиться чудо. Иногда, болезнь и т.п., которые не могут быть вылечены с любым чудесным лекарством или магией можно вылечить искренностью.

Ребенок, который получил искренний Уход, восстановился полностью; как вы и надеялись, он сможет жить полной жизнью говоря о вас как о благодетеле многим людям.

*Благодарю Чудесному Исцелению все статьи +1.

*создан новый стат Влияние (+10)

Влияние увеличивает уровень успеха всех действий, которые требуют ласки на величину значения.

Нельзя увеличить очками опыта, будет увеличиваться, когда вы делаете доброе дело достаточно большое, чтобы о нем говорили другие люди.

*Слава увеличена +50

Ваша Карма увеличилась в сторону Добра на 50.

Успешно совершив Чудесное Исцеление вы заработали титул Хранитель.

Как Хранитель вы получаете дифирамбы многих больных и ваша слава увеличивается.

Бонус за титул все статьи +1

*Слава увеличена +50

- К-как это может быть!

Раймонд потрясенно уставился на Арка.

Но по-настоящему самое большое недоумение было у Арк. Он просто использовал Уход, потому что ему стало жалко просто смотреть на больного о таком результате он и предположить не мог. Посмотрев на ребенка ошарашенными глазами Арк смутился, слыша как Раймонд изливает слезы, так что он быстро вышел из комнаты.

- Я ухожу. Признаваться страже или нет - решайте сами.

'Черт, отказывать от почти завершенного квеста... Я, должно быть, сошел с ума.'

Честно говоря, он очень сожалел. Однако Арк торопливо покачал головой.

В любом случае это был квест сложности G. Даже если бы он доложил стражникам, он бы только получил определенную награду. Но Арк уже получил награду, о которой не мог и мечтать. Все статьи +2! В качестве бонуса, его волнение исчезло, теперь какой-то там квест его не трогал.

'К черту, не знаю, может мне просто удалить этот квест?'

- Пожалуйста, подожди минутку!

Он покинул дом, но Раймонд поспешно последовал за ним.

Затем он крепко схватил Арка за руку и вложил в нее что-то. Это был Порошок Айларда, необходимый для создания ремнабора, и книжка с легким ореолом света вокруг нее.

- Разве тебе не нужен был Порошок Айларда? А эта книга - реликвия нашей семьи, передающаяся по наследству. Мне жаль, что я могу дать тебе только это. Прошу тебя, возьми их.

Арк был не из тех, кто отказался бы от подобного. Как только Арк взял и убрал предметы в сумку, Раймонд, поклонившись, заговорил.

- Благодарю за то, что согласился. Также, я обязательно сдамся страже, как только моему сыну станет лучше, как я и обещал. И не потому, что я боюсь, что ты меня сдашь, а потому, что я хочу быть достойным отцом своему сыну.

Та-дам, появилось информационное окно с квестом.

Квест Секреты Кровавого Кристалла выполнен.

Вы нашли скрытое решение квеста Алхимика Раймонда.

Таким образом, Алхимик Раймонд признал вину и искренне сожалеет о своем деянии. Он сдержит свое обещание сдаться властям и получит свое наказание.

Специальная награда: Опыт +5000, Секретная книга Раймонда (Редкая), Слава +50

С помощью Секретной книги Раймонда вы изучили новое умение.

Магическое Восстановление (Специальный, Новичок, Активный): С использованием манны любой предмет может быть восстановлен до первоначального состояния. Тем не менее, при каждом использовании на начальных уровнях прочность будет снижаться на 10%

Предмет, потерявший прочность полностью уничтожиться. Если уровень умения повыситься предмет можно полностью восстановить, а также ремонтировать магические предметы более высокого уровня.

Потребление манны: 10

- Скрытое окончание!

У Арка упала челюсть.

Он и представить себе не мог, что кашляющий ребенок был ветвлением квеста. Благодаря этому он получил уровень и даже выучил такой желанный навык.

Хоть и был штраф на прочность в отличие от обычного ремонта, но ведь если поднять уровень мастерства полный ремонт тоже становился доступен. В любом случае он узнал навык не предназначенный для его класса.

Все-таки добрые дела вознаграждаются.

Кроме того Арк получил еще награду когда принес обрадованному Нортону порошок Айларда.

- Ох, вы все-таки добыли его. Спасибо. Теперь я могу изготовить заказ для Лорда. Я доставлю его можете не волноваться. И вот ваша доля 8% это почти 200 золотых это 11 ящиков улучшенных ремкомплектов.

Ему все еще нужны были Ремкомплекты, ведь Магическое Восстановление было на начальном уровне.

Арк положил ремкомплекты в сумку и направился в сторону площади.

* * *

Доска объявлений на площади была переполнена. Здесь было все от приема в гильдии до

простых просьб.

Если игрок становился преступником, то Лорд или Глава охраны уведомлял об этом с помощью объявления.

Обычно сами НПС и заботились о нем, но были и пользователи, которые специализировались на охоте за разыскиваемыми преступниками. Так они могли получить какойнибудь хороший предмет гораздо проще, чем с помощью охоты на боссов.

Однако Арк искал нечто иное.

Информационный бюллетень - листовка похожая на местную газету. В нем писали о новых обнаруженных областях кратко информировали о подземельях или событиях произошедших в городке.

Арк понимал, что еще 1-2 уровня и ему нужно будет уходить в другую локацию. Он планировал выбрать несколько мест, которые выглядели более привлекательно, чтобы покататься там. Поскольку у него не было ни каких квестов то мог выбрать что-нибудь интересное.

Именно тогда он услышал громкий "ВАУ" с другого конца площади.

Когда он повернулся чтобы посмотреть, то увидел огромную толпу.

- Ничего себе эти люди часть экспедиции в Лабиринт Тарша?

- Слышали, сложность квеста вроде C++?

- Вот дерьмо. Я еще ни разу не брал даже квеста ранга E.

- Мы бы не смогли сделать что-либо, даже если нам поручили бы его. Наши уровни заметно ниже.

- Классно выглядят. Все с Магическими вещами, и даже Редкими.

- Эх, когда я буду таким же?

- Смотрите, там Сэр Алан!

Внимание гудящей толпы сконцентрировалось.

Тот, кто привлек их внимание был Рыцарем на Белом коне. Рыцарь-блондин, одетый в сияющую броню, в которой с первого взгляда узнавалась Редкая вещь. Все затаили дыхание.

- Кажется, кто-то говорил, что Сэр Алан получил скрытую профессию "Святой Рыцарь".

- Святой Рыцарь - одна из немногих известных скрытых профессий.

- Вот значит, почему тут так много солдат, похожих на НПС.

- Ооо, только глянь на эти вещи. А Новый Мир только недавно запустили...

- Говорят, что он начал через месяц после старта игры, позже, чем мы.

- Участвовать с ним в одном рейде не шутка!

Рейд собирался из нескольких партий, для заданий со сложностью ++, которые нельзя было закончить с одной партией.

Обычно туда шли только игроки, но в зависимости от развития задания НПС тоже могли присоединиться. Для персонажей с высокой славой, таких как Святой Рыцарь, шансы на присоединение НПС значительно возрастали.

Так значит это Святой Рыцарь, про которого столько говорят.

Хоть Арк и слышал о нем, но видеть, раньше не доводилось. Арк был вполне доволен своей профессией Ходящего во тьме, но вначале он хотел выбрать профессию воина, а еще лучше какую-нибудь скрытую похожую на эту.

Впрочем, найти скрытую профу было подобно поиску иголки в стогу сена.

Пока Арк тупо рассматривал людей из толпы к нему подошла девушка.

Она была магом в черной одежде с накинутым капюшоном, прикрывающим лицо до самого подбородка.

- А ты без сомнения Ким Хен Ву?

Арк остолбенел.

Он не ожидал, что кто-то назовет его реальным именем в игре, где он никого не знал.

Тем более - женщина? Он не представлял, кто это может быть.

- Верно... а кто вы?

- Ох, значит угадала. Я подумала это ты, раз у персонажа та же внешность.

- Вы меня знаете?

Женщина откинула капюшон.

Арк прищурившись, оглядел ее. Это была эльфийка. Он определенно видел это лицо раньше, так как чувствовал что-то знакомое. Что-то смутное всплывало в его памяти.

Пока Арк ломал голову над именем незнакомки. Она, чуть глуповато улыбнувшись, сказала.

- Ах, кажется, вы не узнаете меня. Возможно, я слишком сильно изменила свою внешность?

Увидев улыбку Арк, наконец, узнал её.

- Ах! Вы та самая девушка с интервью?

- Да, я Канг Ми Су. Здесь под ником Лариетта

- Моего перса зовут Арк.

Арк склонив голову, поприветствовал её.

Он не знал, почему не узнал её сразу. На самом деле Арк несколько раз вспоминал о ней. По правде он думал о ней довольно часто. Это было естественно чувствовать симпатию к девушке,

которая проявила интерес к вам в незнакомом месте и поддержала в трудный момент, тем более, если красота этой девушки может поспорить с идолами. Он даже не надеялся встретиться с ней снова.

И уж тем более встретиться здесь случайно, да еще именно она первой узнала и заговорила с ним.

- Так значит ты начала за Эльфа.

- Да, это немного странно, не так ли?

- Нет, тебе идет.

Это были не пустые слова. Эльфийская внешность мало кому была к лицу.

После комплимента Арка вначале заостренные уши, а потом и все лицо Ларияетты покраснело.

- Похоже, вы собираетесь участвовать в рейде.

- Да, мой уровень не дотягивает, но я получила приглашение от знакомого.

- Какой у тебя уровень?

- Мне помогали знакомые, но я все еще на пятидесятом.

Смущаясь, ответила Ларияетта.

Арк подавился.

- П-пятидесятый?

- Да. Это важно?

- О, да нет. Просто твой уровень немного выше, чем я думал.

- А на каком уровне Арк-ним?

- У меня 35...

Ответил Арк почти шепотом. Ларияетта явно сильно удивилась, а затем разочарованно покачала головой.

- Заранее извиняюсь, это очень тяжело, но я должна сказать. Арк на самом деле среди кандидатов я считаюсь низкоуровневой у остальных примерно 70 уровень. Лидер рейда Алан тоже кандидат и его уровень 75. Честно говоря, с уровнем Арк-нима...

Он догадывался, что хотела ему сказать Ларияетта. Пройти тест для него будит очень трудно. Это было ему известно и раньше, но услышав об этом прямо в лицо он обмяк, как будто из него вынули стержень.

Именно в этот момент к Ларияетте сзади подъехал рыцарь на белом коне. Это был Алан, Святой рыцарь.

- Что ты здесь делаешь, Ларияета-ним?

- Я встретила знакомого, и мы немного поговорили.

- Знакомого?

Алан осмотрел Арка сверху донизу прищурив глаз.

- Арк-ним тоже кандидат.

Тогда ваш уровень должен быть в порядке. У нас мало людей, потому что в этот раз поиск достаточно прокачанных был достаточно трудным. Хотите присоединиться к рейду?

- Нет, Арк-ним все еще...

Лариятта прошептала что-то Алану. Как только она сделала это в его глазах вспыхнула насмешка.

- Ну, у всех свои обстоятельства. Простите.

Алан повернул коня как будто теперь здесь не было ничего, чтобы его интересовало.

- Ну, тогда, Лариятта-ним, пошли уже.

- Да, уже иду. Постарайся.

Лариятта посмотрела на него горько-сладким взглядом и развернулась. Арк чувствовал опустошения, глядя ей в след. Ему казалось, что его надежда уходит вместе с ней.

Вообще-то, в последнее время Арк много о себе навообразил.

Приловчился быть Идущим Во Тьме и зачморил Андела, у которого был больший уровень. Не так давно открыл скрытую ветку квеста и получил то, что ему так хотелось. Казалось все идет очень гладко.

Он даже на секунду подумал, что у него есть шанс сдать экзамен Global Exos.

Но, в конце концов, это было лишь заблуждение.

Его соперники, другие кандидаты, уже выполняли квесты сложности C++ и были невообразимо далеко. Разрыв между ними и Арком трудно было даже представить.

Верно. В какой-то мере он ожидал чего-то такого.

В отличие от них Арк не мог тратить все свое время на игру. Так что разрыв будет лишь расти. Вдобавок он потерял две недели в Харуне.

Он знал это. Знал, но...

"Проклятье. Чувствую себя реально хреново."

Его одолевали невыносимые чувства.

И не только из-за того что он шел позади остальных кандидатов. Из-за полного насмешки взгляда Алана. И следовавшей за ним Лариятты.

Когда он вспоминал ту сцену, то чувствовал, словно проиграл Лариятту Алану. Хотя дело было

всего лишь в игре, но Новый Мир был более реальным, чем сама реальность. Так что боль поражения уязвляла намного сильнее, чем в реале.

Он не хочет никому проигрывать.

И неважно чего это будет ему стоить!

* * *

'Такими темпами все будет очень плохо.'

Хен Ву не мог успокоить гнев, разбуженный видом Алана во главе атак-группы.

Хотя директор Ха Мен Ву сказала, что кандидатов будут оценивать не только по уровням. Однако, уровень - все равно один из главных показателей в игре.

Топ игрок может убивать более сильных монстров. Естественно, шанс получить лучшую вещь увеличивается, они могут посетить больше локаций и взять самые сложные квесты. В итоге уровень становился абсолютной ценностью, во всех смыслах.

Отстать в уровнях значило провалить тест.

Он должен наверстать. Это единственный способ выжить.

"Есть ли способ увеличить мое время на игру?"

Постоянной проблемой было время.

Он был уверен, что смог бы догнать, если бы мог посвятить игре столько же времени, как и другие кандидаты. Но Хен Ву мог играть только 6 часов в день. Ему и так пришлось уменьшить время сна и постоянно бороться с усталостью, чтобы обеспечить хотя бы это время

Если честно, он не ожидал много от экзамена Global Exos.

И до сих пор так думал. Однако если бы он провалил тест, то больше не смог бы играть в Новый мир. А, значит, не смог бы сохранить Арка, которого создавал с такой заботой. Все его усилия были бы потрачены впустую.

"И Алан!"

Забыть, как Арк страдал от пренебрежения, было невозможно.

Арк и был Хеном Ву. Оскорбить Арка значило оскорбить Хена Ву. Если бы он мог он бы прокачался как сумасшедший, раздел бы его как Андела и застобал.

Но даже так, он не мог бросить реальность из-за игры.

Хотя денег, которые платил ему Global Exos, хватало на жизнь, но он все равно не мог оплачивать больничные счета матери, если не работал. Даже сейчас все, что он зарабатывал в магазине, на трех своих подработках и получал от Global Exos едва-едва хватало, чтобы покрыть расходы на больницу.

Даже так, я не могу больше увеличивать долги здесь...

Что за дилемма: он попал в ситуацию, с которой не мог справиться, действуя просто наобум.

'Полгода! Нет, хотя бы пару месяцев! Неужели нет способа, чтобы я смог сконцентрироваться только на игре?'

Но потом, новость, замеченная пару дней назад, всплыла в памяти.

Это была заметка о продажах игровых предметов. Поразмыслив над этим он вспомнил несколько историй о том, как люди зарабатывали много денег, продавая игровые предметы.

Сейчас торговля предметами стала полностью законной. Хен Ву еще помнил школьные времена, когда он зарабатывал деньги на расходы, продавая предметы в онлайн-игре. Он не задумывался раньше, можно ли так заработать себе на жизнь? Но одно было ясно: игровые предметы можно превратить в деньги.

В такой игре как Новый Мир предметы определенно можно будет продать намного дороже.

"Может получится продать что-то и на вырученные деньги оплатить больничные счета матери? Хотя, за предметы, которые я могу раздобыть на моем уровне, не получится выручить много... но... Новый Мир запустили не так давно. Должно быть, много людей ищущих вещи, которые я могу предложить на моем уровне. Да, хоть посмотрю разок."

Хен Ву разыскал и зашел на сайт аукциона, где торговал давным-давно.

Как и ожидалось, активность на рынке вещей Нового Мира - росла.

У него упала челюсть, когда он начал просматривать каталог, что бы определить цены.

- Это что? Цена игрового предмета?

Вещи из Нового Мира продавались по невероятным ценам.

В те времена, когда Хен Ву еще играл в онлайн-игры вещи продавались за десятки тысяч и десятки миллионов вон. Но то были предметы для самых топовый игроков.

Так или иначе, Новый Мир находился совсем на ином уровне.

Один золотой равнялся 10 вонам, а магический меч для 20-30 го уровня продавался минимум за миллион вон.

Для Редких и Уникальных вещей, влияющих на статус, цена колебалась от сотен тысяч, до десятка миллионов вон.

Ого, предметы были ценнейшими. Такого Хен Ву, который мог пропустить обед, что бы сэкономить пару тысяч вон, не мог себе и представить.

"1 золотой равен 10, 000 вон... Тогда купленные сегодня ремнаборы стоят 2 миллиона вон!"

Это его потрясло.

- Может, за мои предметы получится взять хорошую цену?

Помучившись, Хен Ву выставил на торги Кровавую Мантию Снов. Это был Уникальный предмет 20-го уровня, дающий огромный перевес в бою против игрока.

Это было его заветное сокровище, но другой вещи, за которую можно было бы выручить много денег у него просто не было. Затем, словно всполох пожара за лот началась настоящая война. Через час цена выросла до 400 миллионов вон (~4,000 USD)

Это равнялась 2-х месячной зарплате Хен Ву и половине месячных счетов из больницы.

- Экая нелепость!

- Вот это да! И что же я делал всё это время :(!

Хотя она была Уникальной, но с ограничением в двадцать уровней, и проклята.

Но четыре миллиона за час! Он и представить не мог, что одна вещь может стоить таких невероятных денег.

Тем не менее, Хен Ву не знал простой истины.

Именно из-за отбора Global Exos, все предметы из Нового мира так подорожали. Как только кандидаты начали тратить деньги налево и направо, то в течение месяца цены даже не низкоуровневые предметы подскочили в несколько раз.

Андел был таким же. Не выйдет пить Зелья Здоровья как воду, если зарабатываешь золото обычным путем. Эта нагибаторская сила роскоши идет от доната. В любом случае, для Хена Ву такое положение дел было спасением.

'Вот оно. Это то, что нужно! Они сосредоточены только на игре! А я могу зарабатывать там деньги!'

Он чувствовал себя таким неистовым, как никогда, после того как наконец нашел способ продолжить играть.

К концу торгов Кровавая Мантия Снов ушла за четыре с половиной миллиона вон.

Еще он выставил комплект доспехов Андела, у него самого защита и так была хорошей, а у комплекта было слишком много штрафов, при использовании не Воинами. Хотя это и была обычная броня, она ушла за два с половиной миллиона вон.

Хотя он и был немного расстроен продавая предметы, но решил думать об этом, как об инвестициях.

Если он сможет, сосредоточится на игре целый день, то не о чем сожалеть.

Продажа мантии и брони Андела, позволили оплатить ему больницу за два месяца. Это было немного, но теперь он мог просто играть не думая ни о чем другом два месяца. Если он будет зарабатывать деньги таким способом, то однажды даже сможет купить себе капсулу.

Даже если он провалит экзамен, если он сможет играть в Новый Мир, то сможет заработать деньги.

- Хорошо, попробуем это!

Хен Ву впервые встал на путь профессионального геймера.

На следующий день 4,000,000 (~7,000 USD) легли ему на счет.

Как только Хен Ву увидел деньги на своём счёте, он первым делом отправился в Март. Хозяин рынка кипел от негодования на Ву за недельный прогул. Хен Ву напротив вежливо отдал заявление на увольнение и был таков.

У него не было особых друзей на работе, поэтому уходил он без сожалений.

Если и был человек о расставании, с которым он сожалел то это была его коллега Хе Сун. Хе Сун чье лицо никогда не покидала улыбка, какие бы трудности не преследовали её. Даже Хен Ву, который никогда не проявлял большей заботы к другим людям относился к ней как к младшей сестре.

Это было не вежливо, но он хотел объяснить ситуацию лично, хотя бы ей.

- Забавно, что я увольняюсь из-за игры, но в ней что-то необычайно важное для меня.

- Но так неожиданно...

Лицо Хе Сун стало печальным.

- Не расстраивайся. Больница матери неподалеку, поэтому я буду навещать тебя и угощу чем-нибудь. Если что-то случится - звони в любое время. Чтобы это ни было: мышь или что-то другое, я всех для тебя переловлю

- Мыши... - Хе Сун хихикнула и пробормотала себе под нос. - Все нормально, это другое.... теперь все в порядке.

Хе Сун глядела уныло, но часть тревоги за Ву поднялась с её души.

- К тому же, оппа, если это из-за игры, значит, ты все время будешь в Новом Мире, так?

- Ага.

- Ну, тогда хорошо. Увидимся там.

- Что? Ты начала играть в Новый Мир? Какой у тебя ник?

- Это пока секрет. Я скоро тебя найду. Где бы ты ни был - ответила Хе Сун, улыбнувшись.

* * *

- Ху Ху Ху.

Жуткий смех эхом разносился по Лесу Теней.

Человек, в компании нетопыря и черепа, источающий ауру жадности, был ни кто иной, как Арк.

Он был не такой как вчера. Абсолютная решимость светилась на его лице. Все было совсем по-другому. Отныне, Арк переродился в профессионального геймера.

- Мастер, почему вы так себя ведете? Это страшно.

Почувствовав изменения, Нетопырь задрожал в ужасе.

- Заткнись. Готовьтесь оба- с этого момента перерывов не будет. Мышь, вперёд обшаривать окрестности. Ищи место с кучей монстров.

- Я-я понял. Спокойней.

С обнаженным мечом Арк, словно псих, ринулся в Лес Теней.

- Погоди и увидишь, Алан! Однажды, я заставлю тебя опуститься на колени передо мной!

В Лесу Теней было тяжело. Раньше он убегал, если видел большую группу монстров, но теперь он искал места сбора таких групп. И когда обнаружил одну, то его глаза предвкушающе засверкали.

Это было не безумие, но жадность. Своим мечом, он полосовал беспомощных зомби и вурдалаков. К тому же у него закончились все пищевые ингредиенты, и он собирал все до чего мог дотянуться, чтобы использовать потом в готовке.

'Я не могу жаловаться на свою профессию. Я уже ее выбрал, поэтому должен стать лучшим в ней. И чтобы быть лучшим, мне нужно получить 100% по каждой ее характеристике.'

Арк и минуты не тратил на отдых.

Если он останавливался, что бы восстановить Здоровье, то тотчас же принимался использовать Кулинарию Выживальщика и закармливать Фамилиаров.

- Па-памагите! ПОЖАЛУЙСТА! СТОЙ!

Нетопырь и Череп орали, но Арк был беспощаден. Увеличение статов Фамилиаров делало его сильнее.

Всякий раз, когда прочность его вещей падала, он ремонтировал их с помощью магии пока шкала прочности не уменьшалась до единицы. Чтобы не потерять ни копейки нужно было увеличить скилл на ранних стадиях. Это было актуально и для других навыков.

Независимо от того что это было за умение нужно было поднимать его, это сделает его сильнее или сэкономит его деньги.

Теперь это было его жизненное кредо.

- Дай мне свою экспу! Дай мне свои деньги! Дай мне свои вещи!

От бешено охотящегося Арка нежить и остальные монстры теперь старались скрыться. Его мотивация была столь высокой, что при виде голов нежити он буквально становился берсерком и был невероятно опасным противником.

Через несколько дней после начала охоты перед ним появился грозный монстр. Это был босс, который возникал, если вы убили определенное количество нежити - Жнец. Его размытая фигура, облаченная в черный балахон с огромной косой в руках приближалась.

- Как ты посмел шуметь на моей территории!

Бас потряс Лес Теней.

Ужасный вид. Но Арк видел в противнике лишь кусок опыта.

Уровень Арка вырос до 39-го, из-за охоты в Лесу Теней. С 20-ти процентным бонусом он был не слабее игрока 40-го уровня.

Его навык Рукопашного боя с мечем достиг среднего уровня.

Хотя Жнец был монстром 50-го уровня, причин для страха не было.

- Нет времени болтать. Подходи.

- Ху-ху-ху. Нападать на главного проводника людей к посмертному существованию? Ты полный идиот!

Жнец замахнулся на Арка косой.

Арк быстро приблизился на более близкую дистанцию и активировал Темный Меч.

Со звуком БУМ Жнеца откинуло на шаг назад.

Затем с двух сторон Жнеца протаранили Череп и Летучая мышь.

Они бились отчаянно, потому что от результатов боя зависело количество пищи которые они должны будут съесть.

- Квак, эти маленькие ...!

Пока Жнец восстанавливал равновесие Арк использовал Кошачий взгляд.

Над головой жнеца появилось его здоровье, а по всему его телу проявились красные точки. Это были слабые места, показываемые кошачьими глазами.

Ба-ба-ба-бах!

После попадания по слабым точкам здоровье Жнеца заметно уменьшилось.

Когда уровень здоровья уменьшился до половины из его тела вырвалась черная аура.

- Почувствуй страх смерти!

Летучую мышь и Череп охватила аура ужаса, и они застыли на месте.

Жнец качнул косу в сторону Арка, чтобы закончить все одним ударом. Но меч Арка встретил её на полпути и заблокировал удар.

В глазах Жнеца отразилось недоверие.

- Невероятно! Человек преодолел страх смерти!

- Бедности я боюсь больше!

Арк хладнокровно подошел ближе и взмахнул мечем.

Ходящий во Тьме увеличивал сопротивление страху на 50 %. Да еще и 20% сопротивление от нахождения во тьме. Если монстр насылающий страх не был на много уровней больше вероятность срабатывания была очень низкой.

Как только Арк преодолел страх, Жнец забеспокоился еще сильнее. После этого у Арка был полный контроль над битвой.

После его атак здоровье Жнеца упало до критического уровня.

Жнец не мог больше этого выдержать и пытался бежать, несмотря на унижения

- Аргх! П-просто смотри и жди!

- Думаешь, я дам тебе уйти? Лезвие Тьмы!

Сократив дистанцию на одном вдохе, Арк ударил Лезвием Тьмы по изобилующей красными точками спине Жнеца.

Его запас манны вырос до 100, благодаря Голове Кристального Голема. Поэтому он мог кастовать Лезвие Тьмы трижды, даже после использования Глаз Кота.

- Раз, два, три!

Критические удары посыпались один за другим. Здоровье Жнеца, наконец, достигло отметки ноль он с криком засветился и упал. Затем тело начало медленно тускнеть и неожиданно исчезло во взрыве.

- Куааак! Эт-это невозможно быть побежденным человеком...!

Предсмертные слова Жнеца, не интересовали Арка.

Единственное, что Арка интересовало это выпавшие из Жнеца вещи.

Информационное окно.

Коса Жнеца (Магическая)

Тип: Оружия Коса

Урон: 15~20

Прочность: 50/50

Вес: 45

Условия использования: Воинская профессия, Уровень 38+

Жуткая коса, носимая привратником мира духов, Жнецом. Жнец уже скопил множество жизней этой косой, утаскивая их в мир духов. Мертвые будут чувствовать страх, просто взглянув на неё.

Свойства: +150% урона против Нежити, призрачных противников. Фиксированный шанс вызвать Страх.

Это оружие было в два раза сильнее, чем Острый Сияющий Меч Арка.

Даже с учетом двуручности урон у косы был очень высоким.

Вариант был хорошим, так как было много случаев когда нужно было бороться с нежитью находясь на 40 уровне. Хотя Арк не мог использовать ее, потому что это он не был воином, но все же он довольно улыбнулся.

'Продам за хорошую цену, ведь здесь много игроков-Воинов.'

Жнец был монстром с отвратительно выпадающим дропом. Но выпавшие вещи были самым настоящим золотым дном.

Добив оставшиеся 80% он перешел на следующий уровень после убийства Жнеца.

"Наконец то 40 уровень! Я достиг своей цели в Темном Лесу!"

Арк тот час же открыл окно характеристик, посмотреть стат.

Имя: Арк

Раса: Человек

Профессия: Идущий во Тьме.

Уровень: 40

Слава: 480

Склонность: Хороший +50

Титул: Рыцарь Кот. Хранитель.

Здоровье: 905

Манна: 300(+110)

Духовная сила: 100

Сила: 136

Ловкость: 186 (+17)

Выносливость: 156

Интеллект: 61

Мудрость: 25

Удача: 36

Гибкость: 10

Искусство общения: 5

Влияние: 10

Специальная характеристика: Знание древних реликвий: 10

Эффекты экипировки:

Острый Сияющий Меч: Скорость атаки +5

Кошачьи лапы: Скорость атаки + 10%, Ловкость +15, Шанс критического удара + 10%

Броня из шкуры черной медведыши: Ловкость +2, Устойчивость к Холоду +20.

Шлем кристаллического голема: Манна +100

*в темноте все способности + 20%

*Способность скрыться в тенях (действие 10 минут). Не работает во время боя.

*Сопротивление Ужасу, Тьме, Ослеплению и заклинаниям очарования + 50%

*вы можете понять истинные свойства любых инструментов.

Пассивные навыки:

Рукопашный бой с применением меча (Средний: 113/300): Оттачивает Рукопашный Бой и Фехтование Мечом для увеличения общей боевой мощи.

Кулинария Выживальщика (Новичок 92/100): Создает неизвестные блюда из собранных продуктов.

Несгибаемая Воля (Новичок: 68/100): Находясь в критическом положении ваша Атака, шанс Критического урона и Скорость восстановления увеличиваются.

Несгибаемое Тело (Новичок: 61/100): Находясь в критическом положении ваша Защита, Уклонение и Скорость восстановления увеличиваются.

Фуражировка (Новичок: 82/100): Вы можете собирать различные ингредиенты.

Опознание ингредиентов (Новичок 71/100): Определяет свойства ингредиентов.

Верховая езда (Новичок 3/100): С ростом уровня позволяет лучше держаться на лошади.

Активные навыки:

Брат Милосердия (Средний: 149/300): Дает надежду цели, увеличивает ее силу и мужество.
Потребление манны: 10

Дух Кота (Средний: 374/500): Вселяет страх в мышей и других маленьких монстров, парализуя их; их Атака, Защита, и Мораль сильно снижается.

Потребление манны: 120

Глаза Кота (Новичок: 88/100): Пронзает врагов взглядом. Потребление манны: 50

Магическое восстановление (Новичок: 59/100): Восстанавливает вещь до первоначального состояния. Потребление манны: 10

Профессиональные навыки:

Лезвие Мрака (Новичок: 42/100): Наносит одиночный удар по слабому месту противника.
Потребление манны: 100

Вызов Демона (Новичок: 24/100): Призывает 3 демонов с Астрала. Потребление манны: 100

С решимостью, развитие его навыков также чрезвычайно ускорилося.

Если он вкладывал каждую унцию своей энергии во всякий и каждый удар меча, когда он использовал технику меча с применением рукопашного боя и драгоценно посвящал всю свою душу фуражированию, даже если он использовал его одинаковое количество раз, его рост владения навыками мастерства вдвое увеличивали скорость.

Это было то что он понял в то время ухода за виконтом Хаверстейном, тем не менее, Арк никогда не использовал это знание правильно до сих пор.

Вы не только делаете одну вещь в игре. Охота, фуражирование, отдых, кулинария, торговля и т.д... работы предстоит сделать выше крыши. Это было не просто вложить свое сердце и душу в каждое из этих действий, особенно для Арка, который играл в игру при одновременном сокращении времени на сон.

Но теперь, ситуация была иной.

Арк стал одним из тех, кто добывает средства к существованию, будучи геймером.

'Новый Мир - это способ выжить! Для этого я должен быть сильнее!'

Похоже, его характеристики и умения стали отражение последних нескольких насыщенных дней.

Плюс, некоторые из его навыков были на грани перехода от новичка до среднего. Пока все эти навыки не стали средними, Арк будет стремиться вновь, развивать их. Кроме того статьи его фамилиаров также выросли в несколько раз, так что теперь они были весьма полезны.

'Теперь, если апнусь еще раза два и качну умения, то смогу почти без проблем фармить мобов 50-го уровня.'

Тем не менее, Арк чувствовал, что он что-то упускает.

Хоть он и убил уже Жнеца монстра 50го уровня, это стало возможным только благодаря бонусу, полученному от темноты. По правде говоря, это было очень много для борьбы с 50м уровнем. Там использовались всевозможные навыки.

'Верно. Нельзя удовлетворяться этим. Мне все еще надо прищучить Алана.'

Сдать экзамен на место в Global Exos и нафармить денег. Две главных цели, ради которых он играл в Новый Мир. Прищучивание Алана заняло место в списке целей Арка.

С тех пор, как его унизили на глазах Лариетты.

'В любом случае я убил Жнеца пора двигаться в другие охотничьи угодья.'

Именно тогда его главное окно неожиданно выскочило перед глазами. В середине иконок выстроенных в круг, мигал значок сумки.

Арк наклонил голову, открыл сумку и коснулся его. Украшенное зеркальце, которое заработал за победу на Дебра дрожало.

Точно, Зеркальце запускало квест на сороковом уровне.

Арк посмотрел на него.

Вы получили много опыта. Даже если вы не ставили своей целью, естественно у вас будут знания, скопленные за время ходьбы по миру, дыши жизнью, разговаривай и слушай, это станет ключом, который приведет тебя к новому приключению.

Это один из многих видов предметов, сокровище с бесчисленными тайнами. Зеркало, которое было создано специально попало в твои руки, через одно из твоих приключений

Ты, который имеешь некоторые элементарные знания о древних реликвиях, тщательно осмотрел зеркало. Ты быстро понял, что память была запечатана кем-то внутри с помощью древней силы.

Вы приобрели бонус от знания, осматривая древнюю реликвию Украшенное ручное зеркальце:

Знание Древних Реликвий +5, Интеллект +2, увеличение Славы на 20.

Когда ты будешь готов бросить вызов новому приключению, зеркало узнает о твоём решении по себе и будет направлять тебя. Тем не менее, неизвестно, принесет ли тебе руководство зеркалом удачу или несчастья.

Вы достигли сорокового уровня. Печать на Драгоценном Зеркальце может быть снята.

Желаете снять печать?

Здесь не было о чем раздумывать.

- Распечатать.

Вспышка!

В одно мгновение, невероятный всплеск света от Украшенного ручного зеркальца.

Магический фильм развернулся на фоне темного леса Теней, как на экране.

Изображение было как в диафильме, изображавшем страницу древней книги.

Сцена освещалась зеркалом, был пляж с красивым маяком.

Мягкий бриз ласкал плавучие облака, и нежные волны накатывали, вспениваясь белой пеной. Звук пения разносился по ветру, на мирном пляже.

Это был язык, который он никогда не слышал раньше. Он не мог передать смысла. Но печаль наполнявшая пение потрясла Арка до глубины сердца. Сколько времени прошло, пока он слушал пение?

Сказочное пение постепенно исчезло, и появились слова.

- Ради пользы Кристины...

Шепот Таинственного Зеркальца.

Изнутри таинственное зеркало, показало прибытие Дебры на неизвестный пляж. Указание долгой и дальней дороги. Когда ты будешь готов отправиться в путешествие к неизвестному пляжу и разгадать тайну зеркала. Зеркало будет служить в качестве руководства и приведет тебя к маяку.

Непонятный фильм про море Украшенное ручное зеркальце показало, что там был Дебра. Это намекает на длинный путь. Необходимо подготовиться к поездке, ты должен найти пляж и разгадать тайну зеркала. Так же как маяк направляет корабль, зеркало поможет тебе.

Сложность: F

Требование для квеста: наличие характеристики Знание Древних Реликвий.

- Это квест!

Арк, кто перемешивал слова из песни с туманными выражениями, открыл глаза подобно вспышке.

'Квест. А это значит - награда.'

По здравому смыслу лучше выполнить один хорошо вознаграждаемый квест, чем драться с сотнями монстров. Кроме того этот квест начинался после выполнения квеста с Деброй который был сложностью E+.

Наградой за этот квест будет явно не несколько золотых.

Арк принял задание без колебаний.

Моментально луч света побежал от зеркала на север под ночным небом.

"Как маяк для кораблей... так вот что это значит."

Этот сноп света должен привести его к пляжу, показанному в ролике.

Арк закинул Череп на спину и уставился на Нетопыря, который кружил вокруг него.

- Пойдем, Череп, Нетопырь. Мы должны следовать за этим огоньком для решения квеста

- Хорошо, Мастер. Я буду хорошим, только больше не кормите меня.

Клац клац клац клац

Так, в сопровождении двух Фамилиаров, Арк шел на север, куда указывал луч света.

Приключения Арка только начинались.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ ...

<http://tl.rulate.ru/book/728/13858>