

За стенами Замка Теруб...

Изначально Поле Битвы являлось незначительной локацией о которой знали лишь немногие. Однако сейчас о ней знал каждый любитель "Полководца".

В этом мест Убийца Синклер, представитель гильдии "Большая Улыбка", заработал себе внушающее, но от этого не менее запоминающееся прозвище. В этом же месте "Гидра" не смогла преодолеть препятствие встретившееся на их свободном пути. Однако больше всего оно известно под тем событием, когда Хахве Маска объявил войну Топ-30 Гильдиям.

На этой сцене последовательно произошло несколько исторических для "Полководца" событий.

Это место таило в себе атмосферу магии, приключений и романтики. И таило в себе желание исследовать его.

Естественно, Север стал облюбованным игроками местом.

Игроки, достигшие необходимого уровня, и даже те кто еще этого сделать не смог, стекались к замку Теруб, чтобы отправиться на Север.

Однако Север был далек от того выдуманного рая который они себе напридумывали. В их воображение было слишком много романтизма.

Весь мир считал, что теперь весь Север принадлежит Хахве Маске. Именно поэтому ни одна гильдия, группа или игрок не претендовал права на эти территории. Кроме того, Хахве Маска совсем не планировал распоряжаться этой землей.

Вдобавок к этому, на Севере не было замков или городов которые можно было бы использовать в качестве опорного пункта. Игроки собирались в определенных местах, но все они были смехотворны. Их нельзя было считать точками перерождения. Поэтому все после смерти возвращались к замку Теруб.

Именно поэтому неприемлемое поведение здесь считалось нормальным. Потому что никто поблизости не мог проконтролировать ничьих действий. Никто не управлял этими землями. Это место, где при проблемах с каким-нибудь игроком можно было решить все убийством. Здесь это закон, который может помочь тебе выиграть время, если забрать его у других.

В какой-то момент Север превратился в земли беззакония.

И конечно, все, кто играл и выживал на Северных землях были не самыми обычными игроками.

“Сколько нам удалось получить?”

“Если посчитать с теми, кого мы поймали буквально сейчас, то 17.”

“Неплохо. У всех местных игроков хорошие вещи. Если задержимся здесь еще ненадолго то пожалуй смогли бы заработать денег чтобы проплатить за игру на год вперед.”

Эти игроки походили на бойцовский собак со снятыми намордниками. Игроки, для которых ПК является норма, вносили в эти земли еще большую анархию.

Есть некоторые пользователи, которые наслаждаются данным видом игры. Система "Полководца" не сдерживала убийства. Никаких штрафов за это не навешивалось. "Полководец" позволял игрокам насладиться и данным аспектом игры.

На данный момент 3 игрока считали количество наручных часов, которые они добыли посредством ПК.

"Все как я и предсказывал. Это решит все наши проблемы, если мы будем носить их! Я ведь говорил, что мы должны были сделать это еще раньше! Даже когда я предлагаю вам полезный совет у вас никогда не хватает ума чтобы полностью вникнуть в него."

"Великолепно, вот ты красавчик. Как обычно умен. И отчего же ты не использовал свою умную бошку в колледже?"

"Ты нарываешься на драку?"

"Эй! Хватит! Что за приколы носить одни и те же маски и сражаться против друг друга..."

Группа состояла из мечника, мага и священника.

Все из разного класса, однако сейчас на их лицах были маски того, кто в "Полководце" был гораздо известнее Железного человека или даже Бэтмена.

"Однако, я никогда бы не подумал, что быть Хахве Маской так хорошо. Все шарахаются только завидев нас."

Хахве Маска.

Маски, которые они носили называются - хахве масками.

Конечно, с именитым игроком Хахве Маска их абсолютно ничего не связывало. Они не были даже знакомы. Если нужно обозначить как-то их взаимоотношения, то это было как связь между звездой и его поклонниками. Только они были плагиаторами, а он автором произведения.

Вообще-то, они были ни единственными, кто так поступал. В городах или замках было не трудно найти игроков носящих хахве маски. И приличное количество из них использовали эти маски прикрываясь ее репутацией.

И было предельно понятно, что присутствие Хахве Маски сильнее всего отражалось на Севере за пределами замком Теруб.

"Эта область - владения Хахве Маски. Конечно, это очевидно."

"Ребят, иногда даже зная, что это вы - я чуть в штаны не надкалываю... круто."

Сила репутации Хахве Маски гарантировало силу и эффективность данной тактики.

Большинство игроков, встретив Хахве Маску, к примеру, на охоте, могут заметить как дрожат их сердца. У поклонников Хахве Маски была реальная возможность встретиться со своим кумиром. Это ожидание встречи колышет их душу. А у тех, кто когда-то пересек ему дорогу, сердце трепещет уже по другим причинам.

Если использовать это волнение против игроков, то можно было весело провести время. И эти

три игрока использовали данную возможность как раз для этого.

Ооооооо!

Послышалось в их ушах.

‘Это Молотоглав!’

Они признали владельца этого рева. Словно давно репетирую, каждый из них остановил разговор и повернул свою голову в сторону исходящего звука. Еще раз посмотрев друг на друга они улыбнулись.

“Ну что, время собирать лут?”

Они стремились нападать на игроков находившихся в неприятном положении. Это было крайне подло, однако угрызения совести они не испытывали.

“Давайте вначале посмотрим, а уже потом за работу.”

“Я надеюсь, что мы встретим сочную добычу.”

“Ага, я бы не прочь поразвлечься.”

Они устремились на встречу шуму, чтобы насладиться еще одним ягненком попавшим в их пасти.

...

“Дерьмо!”

Вырвалось из уст игрока облаченного в одеяния Мага и хахве маску. Экипировка его была грубой. Его одежду покрывали слои льда.

Это было неприятное чувство. Куски льда были тяжелыми, а потому сковывали движения.

[Холод проник в ваши кости. Все характеристики и скорость передвижения снижены.]

Они были в джунглях, заполненных разросшейся растительностью. Было душно до неудобства, но этого игрока это не касалось. Он был в очень неприятном и неудобном положении, однако было кое-что, что мешало гораздо больше.

То, что действительно смущало игрока это Скелет Воин, стоящий прямо у него перед носом и выпускающий ледяные облака из своего забрала в шлеме.

“Дерьмо!”

Маг словно попугай повторял это слово снова и снова. Сопротивление - об этом Сервид даже не задумывался. Его действия не подобают хахве маске у него на лице. В "Полководце" Хахве Маска был известен своей воинственностью, упорством и силой.

Однако, если бы о его положение прознали другие, то его поведение обрело бы свое объяснение.

Сервид столкнулся лицом к лицу со Скелетом Воином. Кроме того, он видел того истинного владельца и этой маски и Скелетов Воинов.

Это суровая реальная.

Хурокан, открыватель Новой Эры!

Он здесь.

А Сервид выступал сейчас в роли его врага. Когда их группа увидела, как игрок в одиночку сражается против Молотоглава они не сомневались. Втроем они провели опережающее нападение. Как результат - два его компаньона уже отправились на тот свет.

“Я-я... мне жаль. Я отдам тебе все мои часы. Только не убивай.”

Наконец Сервид начал придумывать внятные извинения. В действительности, извинение было его единственным шансом на выживание. Единственная возможность пересечь стены замка Теруб целым и невредимым это рассчитывать на снисхождение со стороны Хахве Маски.

Конечно, это не означает, что даже в этом случае его запястья останутся целыми.

К тому же, Хахве Маска перед ним отличался от того, кого он видел на бесчисленных видеороликах.

Дорогие доспехи были в изморози, и в отличие от полыхающих огней, сейчас, в пустых глазницах Скелетов Воинов, отражался вечный холод, сверкающий как два белых рубина. Из под его шлема выходило ледяное дыхание, а от каждого вздоха пробирали мурашки.

И это были не просто спец.эффекты. Испускаемый им холод действительно был страшным.

“Пожалуйста! Я никогда больше так не буду!”

В окружении ледяного тумана он снова попросил прощения.

Однако, ответом Хурокана стало холодное молчание и щелчок двух его пальцев.

Скелеты Воины немедленно двинулись, словно давно ожидали этой команды. Их атака была молниеносной.

“Дерьмо! Ты с\*кин сын!”

В результате, Сервид успел высказать лишь это. Прежде, чем он успел продолжить что-то еще, Скелеты Воины раскололи его тело на пополам.

Пока Хурокан разбирался с Сервидом, два его Скелета Рыцаря разобрались с Молотоглавом.

Когда со всеми угрожающими ему переменными разобрались, он занялся трупом Сервида.

Взглянув на три хахве маски, в которые были облачены игроки, он почувствовал себя хорошо.

‘Сумасшедшие ублюдки.’

Для горести не было причин. В конце концов, сами хахве маски создал не Хурокан. Найти и надеть их могли везде и каждый.

К тому же, Хурокан банально не заботился о таких вещах.

‘Наверно, в последние дни я слишком надолго пропал из виду. Эти ублюдки посмели надеть хахве маску.’

У Хурокана и в планах не было придавать Хахве Маске облик праведности и справедливости. Наоборот, он хотел чтобы эта маска внушала страх даже в сердца ветеранов Топ-30 Гильдий, а это, в свою очередь, позволило бы им выражать свой гнев на таких вот дурачках.

‘Ну, вы принесли мне немного денюжки, так что я в любом случае вам благодарен.’

К тому же, игроки в хахве масках в них больше похожи на монстров. Последствий от нападения на них было ноль.

Собрав все часы, Хурокан повернулся чтобы посмотреть на своих Скелетов Воинов и Скелетов Рыцарей. Наконец, при просмотре на них, на его лице появилась улыбка.

Он чувствовал удовлетворения наблюдая за результатом использования Мороза.

‘Это вне всяких ожиданий.’

После ухода из Замороженного Королевства он продолжал идти к стенам замка Теруб не прекращая охотиться. И одновременно начал проверять и анализировать силу Мороза.

Ее результаты были превосходными. Улыбка на его лице была преуменьшением.

Наблюдая за способностями продемонстрированными его Скелетами, он мог дать им прекрасную оценку.

Когда Скелеты попадали под силу Мороза все их характеристики и скорость передвижения увеличивалась на 20%. К тому же, эффект Холода был очень полезен в сражениях. После продолжительного воздействия холода он переходил в Обморожение.

Ледяной Голем тоже был превосходен. Его появление немедленно промораживало врагов до самых костей. Он ни шел ни в какое сравнение с Земляным Големом, который обладал лишь укрепляющими навыками.

Была еще и Ледяная Костяная Броня. Она замораживала любого, кто вступал с ней в контакт. Это было очень полезно как в сражениях против людей, так и против монстров.

Больше всех порадовали Костяные Бомбы. Костяные Бомбы под эффектом Мороза давали большой урон, а враги, попавшие под их взрыв, заледеневали. Он мог немедленно повесить на врагов Обморожение, и это было очень полезно в сражениях с подвижным врагом.

Конечно, одними плюсами все не ограничивалось.

‘Расходы магической силы стали колоссальными...’

При активации Древней Силы любые связанные с ней навыки попавшие под ее поле действия, увеличивали расход своей магической силы в 2,2 раза. А это значит, что на поддержание призыва у него будет уходить в 2,2 раза больше маны. В последнее время он совсем забыл о том, что такое недостаток магических сил, однако при нынешних обстоятельствах активация Мороза в полную силу не позволит ему призвать всю его армию.

Единственный найденный им недостаток это то, что эффект от Мороза распространялся лишь на ветку дерева Призыва. Однако он уже знал об этом факте.

Но ее сила все равно оставалась невероятной. Если бы все шло как запланировано, то он бы до сих пор оставался в пьяну от веселья.

‘У шлюшки Шир наверняка есть нечто сопоставимое.’

Однако сейчас Хурокан является не единственным обладателем такой силы. Этот факт заставлял его поволноваться.

Хурокан отвел свой пристальный взгляд от Скелетов Воинов.

‘Сколько мне еще придется соперничать с этой стервой? Это вопрос, на который мне. В конце-то концов! Уже хочется узнать гребаный ответ.’

Слухи относительно известных людей обычно распространяются как пожар.

Хахве Маска и Королева Шторма.

Правда, слухи о двух самых известных людей в "Полководце" распространяются гораздо быстрее пожара.

Только в случае Штормовой Королевы это были не слухи. Она публично заявила о себе.

Она не проявила никаких колебаний в демонстрации видеозаписи для поклонников "Штормовых охотников", где показала свою новоприобретенную силу. Штормовая Королева использовала сильный и разнообразный набор навыков под эффектом Пламени. Демонстрация Штормовой Королевы просто поразила зрителей, а ее конкуренты до сих пор в недоумении.

- Разве это не слишком имбово?

- Другим игрокам никогда такого не достичь.

- И вся Древняя Сила будет в состоянии продемонстрировать такое? Или оно уникально только для ее навыков?

- Дерьмо. Если бы и я родился с золотой ложкой во рту я бы тоже смог такого достичь!

- □ Здесь дело вовсе не в золотой ложке. Будь ты хоть основателем Tobot Soft ты бы не смог такого достичь.

- □ Полностью согласен.

А вот относительно Хахве Маски ходили лишь слухи. Хахве Маска не показывал того, что он заработал в своих приключениях. Позади слухов стояли те редкие записи игроков, которые им удалось добыть лишь волей случая.

И на них не было обычных Скелетов Воинов Хахве Маски. На роликах Армия Нежити оставляет позади ледяные следы. Явное доказательство того, что Хахве Маска заполучил в свои руки новую силу.

Появление Ледяных Скелетов!

Скелеты были созданиями Хахве Маски, поэтому все естественно интересовались им.

- Он - Король Лич.

- Да, он - Король Лич.

- Король Лича кажется немного хлипким. Так как Хахве Маска невероятно богат, как на счет того чтобы называть его Богатенький Лич?

- □ А что, звучит неплохо.

- □ Я полностью согласен! Пусть так и будет!

Конечно, были и другие новости.

Стало открыто второе Повышение Навыков, и видеозаписи сражения, показанные прошедшими ее игроками, были намного более необычными. Кроме того, просочилась информация о Древней Силе и что она из себя представляет, эта информация накрепко приковала на себя все внимание игроков.

Новый контент привнес много интересного даже от более мелких гильдий не входящих в Топ-30.

Весь рынок начал переполняться контентом относящимся к "Полководцу". Живые билеты, прямые трансляции на YouTube, платные видео, предпокупки на онлайн трансляции и новые маркетинговые стратегии. Рынок достигал своего пика. Только моргнешь, как определенные игроки уже получали в свои руки богатство и славу просто путем хорошей игры.

Эпоха Возрождения была в полном разгаре!

А в сопровождение ей миру явился новый фильм Хахве Маски, его приключения в Замороженном Королевстве.

...

"Вы это сделали! Вы действительно это сделали!"

Закончив разговор, Романи отбросил свои наушники на подушку и опрокинулся назад.

Сидя на стуле он покрепче сжал свой кулак.

'Мы наконец-то сделали это.'

С недавних пор у Романи не было надлежащего сна. Он не мог даже вспомнить когда в последний раз нормально высыпался. Последние дни выдались действительно трудными.

Но в этот момент Романи ликовал, он не чувствовал усталости. Этого было почти достаточно чтобы заболеть бессонницей.

'Я никогда бы не подумал, что буду работать над подобным проектом с такими выдающимися людьми. И тем более, что нам удастся создать на свет подобный продукт!'

Романи поднял сжатый кулак над головой.

Все началось с Хахве Маски. Он прислал ему большую видеозапись. Чтобы быть точным - его путешествие в Замороженном Королевстве нельзя было измерять в минутах. Пленки было на 20 дней.

Хахве Маска не выдавал ему заказ. В начале он задал ему вопрос, предполагающий его.

Он хотел получить длинный видеоролик в 2-3 часа, и хотел знать, сможет ли Романи смонтировать его в качестве кинофильма.

Ответ на этот вопрос решал, поручат ли ему эту работу или нет.

Между созданием короткометражных видеороликов и созданием полноценного фильма была огромная пропасть. Конечная цель Романи всегда была созданием полноценного фильма, однако он прекрасно понимал что в этот момент ему еще расти и расти до этого момента. Он не был уверен в своих текущих возможностях.

‘Я приношу извинения. Но только моими силами сделать это невозможно...’

Услышав ответ, Хахве Маска задал еще один вопрос.

Он не возражал по поводу привлечения сторонних людей в этот проект. Он готов был заплатить всем по счетам, главное, чтобы Романи попытался.

После этого Романи начал поднимать свои связи. Он естественно был знаком с людьми, связанных с киноиндустрией.

Словно давно ожидая этой возможности, самые разные и известные люди стали обращаться к нему чтобы вместе заняться этим проектом. Даже один из высокопоставленных кинодиректоров, снимающий высокобюджетные фильмы в сотни миллионы долларов, давал ему восторженные советы.

Все эти люди получали оплату в сущие гроши, если сравнивать ее с их репутацией, но они занимались делом не теряя своего энтузиазма.

‘Да. Все хотят поучаствовать в таком.’

Просто страсть этих людей не упиралась в деньги.

В настоящее время мир, под название Виртуальной Реальность, изменял эту эру. И у них под рукой находились лучшие материалы этого мира, которые только возможно достать. Лучший игрок "Полководца", Хахве Маска, обеспечил их всем необходимым для создания прекрасного фильма!

Этот продукт - творение единомышленников, и подобная возможность была выше любых ожиданий Романи.

Поэтому одно Романи мог гарантировать точно.

‘Этот фильм принесет "Полководцу"... нет, это станет новым историческим моментом в истории всей Виртуальной Реальности.’

В будущем, когда фильмы, созданные на основе VR, будут обсуждаться различными крупными кинокомпаниями, Романи и его группа всегда будут присутствовать в ней. Его работа будет обсуждаться наравне с великими людьми прошлого, наблюдая за которыми он вырос. Его

работа будет сопоставима с работами Квентина Тарантино, Спилберга и Джеймса Кэмерона.

‘Фигово, что на церемонии вручения Оскара нет категории Виртуальной Реальности. Иначе, я бы обязательно там был.’

Представив это, Романи неожиданно чуть не поперхнулся от смеха.

Это была прекрасная мечта, но от того не менее комичная.

В этот момент...

‘Мм?’

Романи взглянул на запястье. Его умные часы завибрировали, сообщая о входящем звонке. На циферблате высветился идентификатор абонента.

Увидев его, Романи немедля махнул своей левой рукой.

После чего его опоясала голограмма телеконференции.

“Да. Пожалуйста, говорите.”

- Г-н Романи. Будет ли у Вас возможность поговорить со мной наедине?

С другой стороны послышался серьезный голос.

“В любое свободное время.”

Это был запрос от сотрудника, который от начала и до конца работал над созданием фильма для Хахве Маски. До недавнего времени он даже не знал имени этого человека, но он был одним из партнеров, который заслужил свое право на личную встречу.

- Я хочу встретиться с Хахве Маской. Как считаете, смогли бы вы посодействовать мне в качестве связующего моста?

С другой стороны, Романи не был достаточно знаком с тем человеком на встречу с которым ему сделали запрос.

На лице Романи появилось кислое выражение.

“Для начала, я должен буду спросить об этом Хахве Маску по электронной почте.”

Романи не был менеджером Хахве Маски. Он не работает на Романи, а является его самым важным клиентом, и внезапный запрос на личную встречу заранее был обречен на провал.

- Если бы вы мне дали его личный e-mail...

“И об этом я тоже спрошу у него.”

После этой короткой фразы, Романи завершил разговор и крепко сжал кулак с голограммой телефона в руке. Его лицо выражало явно дурное настроение.

Он всегда считал Хахве Маску исключительным актером принадлежащим исключительно ему, однако теперь все собиралось измениться. Это портило ему настроение.

Однако потом недовольство превратилось в горечь.

‘Как только этот фильм будет опубликован, все крупнейшие кинокомпании выстроятся в очередь чтобы сотрудничать с Хахве Маской.’

<http://tl.rulate.ru/book/1140/233467>