

Когда Манко зашел в игру в Брокен-Хилле уже был полдень. После завтрака он пошел искать место откуда все будет хорошо видно, для того что бы хорошо оценить обстановку в городе.

Брокен-Хилл был значительно более процветающим местом, чем деревня Миствуд. Как и деревня, Брокен-Хилл был основан как один из форпостов для защиты от чудовищных зверей во время их нашествия из леса смерти.

Его местоположение было выбрано эльфийским генералом за его стратегические ценности. Река Эгида, протекающая с севера на юг, была естественным барьером против монстров, пытающихся двигаться с востока к столице. Благодаря чему лишь несколько плавающих или летающих монстров представляли угрозу с этой стороны форпоста. Наземные монстры, как правило, должны были пересечь сильно защищенный мост, чтобы пройти дальше, благодаря чему это место было легче защищать.

Изначально город населяли только солдаты, рабы и горстка торговцев, мирных жителей, авантюристов и наемников здесь было мало.

Но люди быстро обнаружили здесь много полезных ресурсов. К примеру река Эгида обеспечивала большой выбор рыбы а в горах можно было найти много залежей железа и драгоценных камней и металлов. Лес же рядом с болотом хотя и был опасным местом но все же обеспечивал редкими видами деревьев и весьма востребованными ингредиентами для крафта.

Когда караванщики узнавали о наличии здешних ресурсов, они отправляли большое количество караванов сюда, для закупки здешних полезных ресурсов но так же и для продажи того что здесь не хватало. Большинство людей либо привезли в эту деревню, либо они пришли сами. Через несколько лет крошечный форпост превратился в весьма шумный город.

Основным экспортом города были золото и серебро, и редкие породы дерева, взятые из северного леса возле Вздыхающего болота, а так же части Монстров, которые можно было добыть здесь повсюду.

В настоящее время в Брокен-Хилле было почти тысяча человек. Около четырехсот из них были солдатами и наемниками. Еще четыреста были шахтерами, рыбаками и охотниками. Было несколько десятков торговцев, купцов и ремесленников, а остальные были людьми других профессий.

В середине поселения была городская площадь, которая также была главным рынком. Вокруг городской площади стояли четыре средних здания. Первым зданием был центр города. Рядом была церковь с небольшим боковым зданием, служившим лазаретом. В последнем здании располагались офис шерифа, казарма и тренировочная площадка.

Большинство людей разных профессий и ремесел собирались в отдельные кварталы. Здесь

были квартал ремесленников, квартал таверн, район доков, жилые кварталы. То тут, то там среди районов были разбросаны бордели и игорные дома.

Стоя на вершине колокольни церкви, Манко отметил основные районы, где были магазины и купцы, а затем он обдумал свой следующий шаг.

У него было около десяти часов что бы придумать план, прежде чем группа из шести человек вернется в игру. В данный момент он действовал в предположении, что они были бета-тестерами. Плохая новость заключалась в том, что они, вероятно, были более сильными, чем средние игроки. Хорошей новостью было то, что у них было бета-снаряжение, что было бы большим подспорьем для него в будущем, независимо от того, решит ли он сохранить их или продать на аукционе.

В верхней части его списка дел было обновление его оборудования и изучение любых методов или заклинаний, для контроля цели. Затем ему также пришлось немного ознакомиться с окружающей средой. Эта группа была здесь больше недели, у них было преимущество домашнего поля. Было бы глупостью атаковать не зная ландшафта и не имея план.

"Наверное, придется проследить за ними, и посмотреть, что они задумали", - подумал он. Если бы это был прямой бой, он, вероятно, проиграл бы. Чтобы уравнять их шансы, он должен был найти возможность застать их врасплох.

"Эй! Что ты делаешь?"

Пронзительный голос прервал его мысли. Прикрывая глаза от солнечного света, он посмотрел вниз и увидел женщину в монашеском одеянии.

"Это опасно! Ты не должен стоять вот так там наверху!"

-Все хорошо. Я спускаюсь вниз!"

Используя заклинания "Болото" Манко превратил крепкий грунт в грязевую лужу после чего спрыгнул прямо на нее. Соскребая грязь с сапог он извинился перед женщиной и поприветствовал ее.

Как оказалось, она была эльфом по имени Иридия, главный клирик города и главный целитель. После приятной болтовни и щедрого пожертвования церкви Манко получил несколько заклинаний для себя а так же некоторые предметы.

□Получен предмет: Святой Крест

(Сделанный из Священного дуба)□

Получен предмет :

□: Пробирка Святой воды x 3□

□Выучено заклинание: Детоксикация □

□Выучено заклинание: Обнаружение нежити□

□Выучено заклинание: Сферы света□

□Выучено заклинание:

Исцеляющее прикосновение□

□Выучено заклинание: Лечите легкие раны□

□Выучено заклинание: Вылечить яд□

□Мастерство улучшено: Первая помощь□

□Уровень: 7.15 ► 15.30□

Затем разговор зашел о том, чем я могу вам помочь? и он получил несколько заданий.

□Квест принят: Присутствие Ведьмы□

□Ходят слухи, что где-то в Вздыхающем болоте была замечена опасная ведьма. Исследовать... □

□Квест принят: Оскверненная Земля□

□Множество нежити нападало на город из Южного леса, который был освящен всего несколько месяцев назад... □

□Квест принят: Священное Дерево□

□Запасы священного дуба, из которого церковь делает кресты и другие святыни, почти закончились... □

...

Попрощавшись с эльфийкой, Манко подошел к двухэтажному особняку рядом с церковью. На первом этаже располагались казарма и тренировочная зона, на втором - кабинет шерифа и главный оружейный склад.

Охранник был вежлив, но недружелюбен и молчалив. Он не раскрыл ничего полезного и только направил Манко к доске объявлений неподалеку. Проверив доску, он нашел несколько просьб о поиске пропавшего человека и пару наград за животных и травяных растений.

Добавив их в список заданий, он начал идти на рынок. Беглый взгляд на прилавки выявил множество предметов, которые были ему полезны. Однако он их не покупал.

В большинстве общин игроки часто привлекались к основному рынку, поскольку он был более удобным и позволял им получить доступ к широкому спектру товаров и услуг по стандартной цене. Однако более наблюдательные игроки заметили бы, что продавцами этих предметов часто были не те, кто их делал.

Ремесленники часто занимались производством товаров в своих мастерских в квартале ремесленников. У многих даже не было ларька на рынке, а те, кто это все же открывал себе лавочку, часто оставляли задачу продажи членам семьи или коллегам. Почти всегда было дешевле покупать товары непосредственно у самих производителей, а не на рынке.

Кивнув про себя, он сделал пометку вернуться позже и пойти в квартал ремесленников.

В это время дня большинство людей не работали в городе, поэтому клиентов было мало. Самыми шумными местами были квартал ремесленников и кузницы.

Немного походив по магазинам, Манко нашел приличный Кинжал.

□ Боевой Кинжал □(Обычный) □□

> Тип: Кинжал (одноручный)

> Требование: Сила 8

> Урон: 14-22

> Вес: 0.95 кг

> Прочность: 35/35

Остановившись у оружейника, он осмотрел товар. Кожаные доспехи уступали его собственным,

в то время как более тяжелые затрудняли его движение и мешали заклинанию. Не обращая внимания на жилет, он купил шлем и наплечники.

□ Кожанный Шлем □(Обычный) □

Тип: Броня - Слот: Голова - Материал: Кожа

Броня: Для Головы (6)

Сопротивление:

Колющий (10%) Рубящий (15%) Дробящий (5%)

Описание: кожаный шлем массового производства.

Вес: 0,3 кг

Прочность: 30/30

—.—

□ Кожанные наплечники □(Обычный) □

Тип: Броня - Слот: Плечи - Материал: Кожа

Броня: Плечи (6), Левая Рука (3), Правая Рука (3)

Сопротивление:

Колющий (10%) Рубящий (10%) Дробящий (2%)

Описание: наплечники массового производства.

Вес: 1.5 кг

Прочность: 35/35

—.—

В продаже было много арбалетов, и довольно многие из них были намного лучше по сравнению

с его тяжелым Бельжорским арбалетом. Тем не менее, вместо того, чтобы купить новый, он посетил Баувера с просьбой обновить его текущее оружие.

"Хм ... я могу заменить лук и тетиву, но сомневаюсь, что это сильно поможет", - покачал головой лучник, осмотрев оружие.

-Используй это для тетевы,- ответил Манко, кладя на стол пачку улучшенных сухожилий.

"Ха, неплохо!" Старик сказал, испытывая сухожилия: "от какого существа данный материал?"

"Пантеры."

-Неплохо, неплохо...- кивнул мужчина. -все будет готово через полчаса."

Верный своему слову, лучник вернул улучшенное оружие Манко тридцать минут спустя.

[Белжорский Тяжелый Арбалет] (Обычный) □□

Тип: Арбалет (двуручный)

Требование: Сила 20

Урон: 38-50. Радиус выстрела: 45 м. Боеприпасы: арбалетные болты.

Описание: тяжелый арбалет сделанный для Белжорской армии среднего войска. Он был модернизирован струнами из улучшенных сухожилий и луком из тисового дерева. Полученное оружие имеет большую дальность и наносит больший урон а так же имеет высокую прочность.

Вес: 4.5 кг

Прочность: 35/35

—.—

Апгрейд улучшил дальность на 10 метров и максимальный урон на 10 а так же теперь требовалось на 2 очка силы больше чем раньше. Довольный, он заплатил Бауверу.

-Спасибо, молодой человек,- просиял старик, кладя в карман золотые монеты, -вот что я вам скажу: если у вас еще есть эти сухожилия, я куплю их по хорошей цене."

-Я буду иметь это в виду,- ответил Манко. -вы случайно не знаете, где можно выучить заклинания?"

"Ах, ты колдун? Обычно я бы указал тебе на коттедж на том холме, где живет старый Ракоран. Но в последнее время его никто не видел. Теперь из оставшихся лучше всех , вероятно, та женщина-эльф, Иридия, вы можете найти ее в церкви. Или девятипалая Нина в магазине Алхимии."

Поблагодарив Баувера, Манко вышел из магазина.

Под летней жарой, идя по пыльной дороге, Манко подошел к магазину Алхимии. Это был крошечный домик с деревянной вывеской, на которой было написано "зелья и снадобья Нины".

Открыв дверь его встретил порыв теплого воздуха , несущего смешанную смесь ароматов.

Манко смог идентифицировать несколько ингредиентов, но остальные ему не удалось вспомнить.

-Убирайся отсюда! Закрой дверь! Из задней комнаты донесся приглушенный голос.

Проигнорировав предупреждение, он быстро вошел внутрь и закрыл за собой дверь.

Момент, когда его нога ступила на половицу, он услышал щелчок и почувствовал что-то тяжелое несущийся на него слева.

Действуя инстинктивно, он нырнул.

Тяжелый предмет коснулся волос на его макушке и столкнулся со стеной справа от него с громким "БАМ!"

Затем он услышал скрип наверху. Подняв глаза, он увидел нечто похожее на огромную наковальню, выпущенную механизмом прямо в него.

Недолго думая, он откатился влево как раз вовремя, чтобы увернуться от наковальни, которая на вид была очень тяжелой.

Щелчек! *Щелчек!* *Бум!*

Несколько зловещих звуков дали ему понять, что он только что активировал кучу других ловушек.

Откатившись назад, он нырнул в отверстие, сделанное наковальней, в ней он свернулся калачиком и стал ждать.

Он слышал бесчисленные свистящие звуки, когда сотни снарядов запускались по всей комнате. Затем "стук, стук, стук", будто капли дождя падали. Затем наступила тишина.

-Я не виноват! Я сказал тебе убираться! заговорил приглушенный голос из задней комнаты.

-Если вам не нужны посетители, почему бы не повесить табличку у двери? Манко закричал в ответ.

-Вы все еще живы? Голос спросил с недоверием.

"Нет. Ты говоришь с моим призраком!- сказал он с сарказмом.

Он услышал смешок, затем раздался голос.

-Уходи! Скажи этому идиоту Фаркуаду, что я ему ничего не продаю!"

-Кто такой Фаркуад?"

"Ты не с ним? Чего же ты тогда хочешь?"

"Я просто хочу выучить несколько заклинаний!"

-Заклинание, да? голос ответил, на этот раз менее напряженный: "Погоди. Я деактивирую ловушки... хорошо, я выхожу!"