

## Глава 10: Доля Чёрного Рыцаря.

- Я не одинок. Вместе со мной борется еще множество людей, - размышлял Виид, охотясь на территории Империи Хэйвен.

У него оставалось еще 20 дней на то, чтобы попасть в Логово Ратуаса.

- Даже не знаю с чем мне придется там столкнуться, так что в первую очередь нужно стать как можно сильнее.

Виид получал много очков опыта, убивая игроков Гильдии Гермес, но несмотря на все нюансы, это всё равно было довольно рискованно.

Куда бы он ни шел - за ним всюду следовали стервятники Гильдии, а значит и сосредоточиться на охоте было сложнее. Однако всякий раз, когда он проходил подземелье, его характеристики и опыт неуклонно росли.

Ну а видеоролики с его участием, естественно, продавались телестанциям.

- Кроме того, нужно думать о зарабатывании денег. Да, это именно то, что мне нужно: заработать и стать сильнее Гильдии Гермес.

Каждый его налёт на очередное подземелье сопровождался бурными аплодисментами зрителей. Схватки с участием Виида всегда были захватывающими, к тому же Гильдия Гермес никогда не знала, в какое место Виид нанесет свой следующий удар.

Его взаимодействие с Союзом и оживленными скульптурами также было по-настоящему совершенным. Зрители, затаив дыхание, следили за их слаженными действиями и тотальным разрушением.

Помимо зрителей, хвалили Бога Войны и штатные сотрудники телестанций. Гильдия Гермес обладала репутацией негодяев и если бы не Виид, то развитие Королевства Арпен могло существенно замедлиться. В таком случае у начинающих игроков не было бы ни одной причины стартовать на севере. А так - много кто мечтал собственноручно принять участие в строительстве Грандиозных Зданий и стать частью чего-то нового.

Торговцы, тем временем, также мигрировали на Северный Континент, опасаясь неприятностей со стороны Гильдии Гермес.

- Сеть магазинов... Уличные киоски по всему континенту - вот что действительно может принести доход.

Когда Виид достиг 441-го уровня, то решил создать еще одну оживленную скульптуру.

Будучи правителем пустыни, он сделал себе двух жрецов - Альберена и Альберуна, взяв за прототип кандидата в папы Церкви Фрей Альберона.

Вот и сейчас Виид хотел создать эксклюзивного жреца, который сопровождал бы его, Союз и остальных оживленных скульптур.

- От Альберона и Церкви Фрей я и так могу получить помощь, так что на этот раз я сделаю другую скульптуру.

Церковь Фрей, помимо всего прочего, благословляла и очищала землю. Кроме того, в её распоряжении были особые благословения, повышающие привлекательность человека.

Религии, связанные с войной, такие как у Баталли или Атрока, были для него бесполезны. А вот Церковь Лю была довольно широко распространена среди людей. Многие жители поддерживали её, поскольку Церковь Лю символизировала солнце.

- Какие же материалы взять?

Когда Виид задал себе этот вопрос, к нему как раз подошел Золотой Человек.

- Гол-гол-гол, используйте это, Хозяин.

- Слитки?

- Я упорно трудился, чтобы добыть их, гол-гол-гол!

Пока Виид охотился, Золотой Человек старательно собирал золото и серебро!

Золотой человек дружил с Ледяным Драконом и вивернами, но всё время мечтал завести себе пару.

«Пара... Это неплохо. Супружеская пара - вот что я могу использовать. Оживленные скульптуры не лишены возможности заводить детей, так что и они станут на меня работать. Подождите-ка... Сочетание золота и серебра... Короче говоря - золотая пара!»

Как только в голову Виида пришла эта мысль, он шлепнул себя по затылку: «Я должен был прийти к этому раньше. Я слишком глуп и добр, чтобы жить в этом мире».

Настоящее самоистязание!

- Не волнуйся, я сделаю действительно милую и умную девушку.

- Красота - это хорошо, гол-гол.

- ...

Что касается женщин - здесь у мужчин одинаковый вкус.

Таким образом, Виид начал плавить слитки. Переплавляя серебро, он старательно отделил все примеси и получил практически идеальный состав. 99,999% чистоты гарантировали отличный навар при продаже!

«А что если продать её? Всё-таки невозможно угадать, что меня ждет в будущем. Популярность оживленных скульптур на пике. Они все отличные подчиненные и могут прожить несколько десятилетий, пройдя через многочисленные конфликты...», - задумался Виид, - «И за сколько же... миллионов сто? А может продать её, даже не оживляя?»

Потенциальная продажа оживленной скульптуры.

У Виида уже был отличный опыт в кузнечном деле, полученный во время работы над Золотым Человеком, так что он без колебаний залил в литейную форму серебро отменного качества.

Виид сделал статую красивой девушки.

«Изысканность, как у западных модниц и привлекательное восточно-европейское лицо. Да, она будет сочетать в себе красоту востока и запада. А еще гламурное тело»

Идеальная фигура, которая была мечтой абсолютно каждого мужчины.

Исследование среди мужчин в возрасте от 20 лет показывало, что они отдают предпочтение именно такому лицу и таким формам. Независимо от того, сколько лет было человеку, такие параметры мужчинам нравились всегда.

«Она не должна выглядеть слишком броско, но при этом должна быть послушной, чтобы я мог нагрузить её работой»

Работая над деталями восточно-европейской внешности, Виид чувствовал себя как нельзя лучше! В вопросах ваяния чего-то красивого у него были исключительные навыки. И всё благодаря Союну.

- Я хочу, чтобы её глаза были из сапфиров.

- Хорошая идея, гол-гол-гол.

Для воспроизведения глаз Виид использовал синие драгоценные камни, полученные с убитых игроков Гильдии Гермес.

- В неё вложена целая куча денег. Я должен обязательно отбить все свои затраты.

- Пожалуйста, дайте название завершённой скульптуре.

- Жрица Церкви Лю.

- Подтвердите название: «Жрица Церкви Лю». Верно?

- Вполне.

Честное и простое имя. Виида никогда не беспокоили имена, поскольку он сам давал жизнь своим скульптурам.

- Вы завершили создание Превосходной скульптуры - «Жрица Церкви Лю»!

Чистая и благородная скульптура, олицетворение самой красоты.

Ценность полностью очищенного серебра положительно сказалась на её святости.

Поэты Версальского Континента прославят её: «Совершенная и безупречная, будто сделанная руками самих богов».

Скульптура обрела благодать Гестии, Богини домашнего очага.

Художественная ценность: 3,194.

- Эффекты:

У всех, кто посмотрит на скульптуру Жрицы Церкви Лю, в течение следующего дня скорость восстановления здоровья и маны будет увеличена на 30%.

В ночное время благословления и исцеляющие навыки жрецов будут увеличены на две ступени.

Жрецы религии Лю и Гестии, посмотрев на скульптуру, навсегда получают +5 к характеристике Веры.

Вера увеличится на 50.

Все характеристики увеличатся на 12.

Счетные навыки торговцев увеличатся на 1.

Увеличится максимальный запас здоровья, маны и сопротивление к магии.

Оценивающие навыки авантюристов увеличатся на 1.

Данные эффекты не сочетаются с воздействием других скульптур.

Количество созданных Превосходных скульптур: 143.

- Вы получили опыт в Скульптурном Мастерстве.

- Вы получили опыт в Ремесле.

- Слава увеличилась на 630.

- Искусство увеличилось на 16.

- Очарование увеличилось на 11.

- Получилось довольно неплохо.

Повышение Искусства и других характеристик было просто изумительным. Лучше был бы только Шедевр.

Конечно, Превосходные скульптуры - отличное подспорье для каждого скульптора. Но для Виيدا, который практически освоил Скульптурное Мастерство, и этого было мало.

- Нужно было сделать нос немного повыше. И, наверное, глаза пошире, - с беспокойством осматривал своё творение Виид.

- Бог Солнца Лю обратил на Вас свой взор.

Он не забыл Вашу преданность и охотно окажет Вам ответную услугу.

- Вера увеличилась на 21.

- Хмм, неплохо.

За исключением жрецов и паладинов, для других игроков Вера была абсолютно бесполезной характеристикой.

На первый взгляд Виид тоже считал Веру чем-то совершенно ненужным. Но сражаясь с вампирами он понял, что высокие показатели Веры позволяют более эффективно командовать жрецами и рыцарями.

Как только Вера достигла 600, это привело к увеличению Защиты и Стойкости. Эффекты благословлений и исцеляющей магии становились сильнее, и он мог выдержать более мощное воздействие черной магии.

Таким образом, хоть Вера и не влияла напрямую на боевые навыки, но всё равно оказывала немаловажный эффект.

- Хе-хе-хе. Что думаешь, Золотой Человек?

- ...

- Золотой Человек? - повторил Виид и обернулся к нему.

У Золотого Человека, тем временем, от восхищения даже слюни потекли. Очевидно, скульптура ему понравилась.

- Хорошо получилась?

- Краси...вая.

- Хо-хо-хо, ну что ж, тогда пора за дело. Оживление Скульптуры!

- Жизнь была дарована скульптуре.

Способности скульптуры будут зависеть от Вашей характеристики Искусства (3,377).

В связи с тем, что данная скульптура является религиозным чудом, в качестве штрафа её

уровень снижается на 25% и равняется - 417.

Оживленной скульптуре даны 4 свойства:

Свойство Стали (100%), Свойство Веры (100%), Свойство Предусмотрительности (100%), Свойство Воскрешения (100%).

Значение свойств будет зависеть от уровня и формы скульптуры.

Благодаря Свойству Стали скульптура получила превосходную защиту и сопротивление к магии. Чистейшее серебро отлично подходит для защиты и повышает сопротивление.

Благородная вера Вашей скульптуры непоколебима, а иногда божественная магия может привести к настоящему чуду.

Свойство Предусмотрительности даёт возможность увидеть скрытые или невидимые вещи.

Свойство Воскрешения получено в результате существования в теле оживленной скульптуры божественной магии и позволяет ей воскреснуть сразу же после смерти.

Израсходовано 262 маны.

Текущее значение навыка повысилось, поэтому штраф на уровень и характеристики скульптуры уменьшен на 20%.

Искусство навсегда уменьшилось на 6. Для повышения Искусства, создавайте новые скульптуры и художественные работы.

Уровень был снижен на 2. Все характеристики были снижены на 10.

Все потерянные характеристики, связанные с понижением уровня, будут восстановлены при его очередном повышении.

Дорожите скульптурой, которой Вы даровали жизнь. Если она умрет, Вам стоит оживить ее вновь.

Если скульптура будет полностью разрушена, то Вы уже не сможете ее восстановить.

Скульптура, сделанная из серебра, сияла как солнце. Спустя некоторое время свечение стало более естественным и приятным.

Творение Виида заговорило мелодичным голосом:

- Учитель, пожалуйста, дайте мне имя.

Большинство оживленных скульптур Виида относились к мужскому полу. Единственные женщины: Элтин, Виндекс и Герника были созданы в Джиголесе другими скульпторами.

Глядя на готовую работу, Виид чувствовал, будто смотрит на прекрасную дочь.

- Я тебя создал, так что...

Виид напрягся, пытаясь придумать ей имя. Поскольку она была для него как дочь, он попросту не мог дать ей плохое имя.

Красивое имя, достойное этой девушки.

- Йун... Йун... Йун-сок. (п/п: приставка «-сок» обозначает вредного ребенка).

- Поняла. Пожалуйста, в будущем зовите меня Йун-сок.

Виид достал униформу и шляпу, ранее принадлежавшие Церкви Лю. Они идеально должны были подойти Йун-сок.

Золотой Человек почесал голову и застенчиво произнес:

- Меня зовут Золотой Человек, гол-гол-гол.

- И?

- Я буду беречь Вас и надеюсь, что Вы станете моей женой, гол-гол-гол.

Йун-сок выглядела озадаченной.

- Женой?

- Давайте проведем остаток жизни вместе, гол-гол-гол.

- Я Божья жрица и никогда не буду рассматривать вопрос брака.

Золотого Человека, а заодно и Виида, чуть инфаркт не хватил.

- Невероятно! Мой план по гусыне, несущей золотые яйца...

\*\*\*

До окончания срока, отведенного на визит в Логово Ратуаса, оставалось 19 дней.

Только дурак продолжал бы идти против Гильдии Гермес.

- В этом регионе был замечен Виид.

- Вполне вероятно, что он появится в известных подземельях неподалеку от Замка Формос.

- Значит, нам срочно нужно туда! И установите места, где были замечены виверны.

Гильдия Гермес сосредоточилась на стабилизации Центрального Континента. Лорды и рыцари выдавали задания на обеспечение мира и связанные с поимкой мятежников или повышением безопасности города.

Но в Гильдии Гермес были и те, кто добровольно охотился за Виидом. Таких людей было больше тысячи, ведь за его голову предлагалось щедрое вознаграждение.

- Тому, кто избавится от Виида, будет выплачено 70 миллионов золота. Кроме того, такому человеку будет предоставлена должность городского лорда.

- Ничего против Виида не имею, но...

- Если мы перережем ему глотку, то сможем вступить в Гильдию Гермес и получить большой куш.

Все, кто обладал на Версальском Континенте хоть какой-то силой, нацелились на Виида. До сих пор он и так не получал никакой особой поддержки со стороны игроков, так теперь еще и лишился возможности спокойно охотиться в подземельях.

Виид стал крупной рыбой, которую каждый хотел поймать.

- Я и не ждал, что меня все любят. На самом деле я даже предполагал, что в таком месте, как это, меня будут ненавидеть, так что нет необходимости беспокоиться. Такова жизнь.

Думая о возможной встрече с противником, Виид расслаблялся.

Иначе Бог Войны и не мог себя вести. Если бы его пугал каждый встречный, то его никогда бы не признали величайшим воином Земли Магии.

- Убить их всех. Даже если моё нападение повлияет на статус.

Этот кризис фактически развязал Вииду руки.

Использував Скульптурную Трансформацию, он вошел в одно из знаменитых подземелий.

И через 10 минут.

- Вы подобрали спрятанный драгоценный камень.

Вы завершили задание «Украденные драгоценности».

- Удача увеличилась на 21.

Кто-то проигнорировал всех монстров и выполнил это задание в кратчайшие сроки.

Виид вернулся ко входу в подземелье и показал драгоценный камень стоящему там маленькому мальчику.

- Я нашел драгоценный камень. Существует вероятность, что я могу его потерять, так что отдам его Вам. Сейчас драгоценные камни для меня малополезны.

- Значит, Вы сумели завершить задание?

Разговор привлек и других игроков, толпящихся у входа.

- Кто это? Никогда не видел его.

- Я не думаю, что этот человек - частый гость в здешних краях.

Виид стоял с серьезным выражением лица, так что игроки задавались вопросом: кто же этот человек?

Виид просканировал абсолютно всех игроков, которые находились рядом. За время, проведенное в Королевской Дороге, он уже наметал глаз и мгновенно определял потенциал каждого возможного противника по одной только экипировке.

- Хм, здесь не принято одеваться в стандартные вещи. Очень подозрительно...

- Эти ботинки...

Небесные Сапоги! Сапоги, украшенные рисунками солнца и облаков были достаточно известны и принадлежали одному из членов Гильдии Гермес. Они увеличивали скорость передвижения на большие расстояния и повышали сопротивление к магии. Кроме того, этот уникальный предмет повышал Честь и Достоинство в общей сложности на 70 очков.

Несколько раз эти ботинки даже мелькали по телевидению, однако в последнее время ходили слухи, что их владелец был ограблен Виидом.

Таким образом, ботинки привлекли внимание игроков.

«Виид»

«Даже если это не Виид... Я всё равно хочу себе эти ботинки»

У входа в подземелье собралось уже более 20 человек.

Местами показывались красные отметки игроков-убийц. Правда, на Центральном Континенте это клеймо совершенно не считалось недостатком. Те, у кого была сила и власть, имели полное право ими гордиться.

Игроки из нескольких охотничьих групп переглянулись и кивнули друг другу.

- Давайте убьем его.

- Тут и думать нечего. Мы должны позаботиться о нем прежде, чем его ботинки заметят и другие люди.

- Он действительно Виид?

- Ну, он не выглядит сильным... Но как только мы нападём - то наверняка узнаем он это или не он. Готовьтесь. Пусть Джейн доложит в Гильдию Гермес.

Виид, который до этого только подозревал, что за его голову назначена награда, теперь в этом окончательно убедился.

- Кажется, он идет в сторону Замка Сисли.

- Тогда мы свернем направо. Внимательно следите за ним.

Группа игроков поспешно следовала за Виидом.

Вскоре к ним присоединилась еще сотня других охотников за головами.

- Скоро подтянется еще несколько ребят из Гильдии Гермес.

За Виидом выдвинулось немало людей и с каждой секундой погоня набирала всё большие обороты.

Но для Виида это было настоящим золотым дном.

- Поехали! - выкрикнул он и в сторону преследователей тотчас же полетели стрелы. Первые из них были направлены напрямиком в убийцу.

Для того, чтобы не получить метку убийцы, необходимо было дожждаться, пока игрока атакует другой игрок и тогда это будет засчитано за самооборону.

- Кхек, это и правда Виид!

Охоту Виида можно было назвать неспешной. На больших расстояниях он использовал лук и, не зная сколько у противника магов, стрелял прямо на скаку.

- Схватить его!

Преследователи продолжали нести потери от Виида, сидящего верхом на Желтоватом.

- Рассеивающий Выстрел! Быстрая Стрельба!

Виид резко сменил курс движения и прищпорил Желтоватого, продолжая стрелять из лука.

Фа! Фа! Фанг! Фанг!

Благодаря использованному Скульптурному Разрушению, сейчас у него были просто удивительные показатели Силы.

Стрелы, которые поражали игроков, находящихся за десятки метров от него, при попадании в

землю оставляли в ней настоящие дыры.

Рыцари, мечники и воины в подземельях считались прекрасными бойцами. Однако их медленная скорость передвижения на равнинах сыграла с ними злую шутку.

Шутка заключалась в том, что из них планировалось сервировать обед.

Они были похожи на приготовленную и доставленную на дом курятину. А всё благодаря тому, что Виид свёл на нет их численное превосходство!

- Вы стали убийцей.

Дурная Слава увеличилась на 543.

- Вы стали массовым убийцей.

Дурная Слава увеличилась на 2,394.

- Вы стали кошмарным убийцей.

Вы - особо редкий тип убийц в этом регионе.

Дурная Слава увеличилась на 4,998.

Поскольку он имел дело с охотниками за головами, не носящими статус убийц, его статус изменился.

Одолев значительное количество преследователей, Виид увидел, что остальные подались бежать, не захотев прощаться со своими жизнями.

- Так себе, - резюмировал Виид и отправился подбирать трофеи.

В задачи Желтоватого, помимо всего прочего, входила еще и перевозка трофеев.

- Ла-ла-ла, путь еще далёк, Желтоватый, - напевал по пути Виид.

Конечно, его местонахождение будет передано живым. Наверняка миллионы игроков Версальского Континента захотели бы услышать об этом инциденте.

Виид рассмеялся, вспомнив о своих днях в Земле Магии. В те времена он в одиночку убил практически каждого игрока.

Война против всех! У него не было времени на восстановление своей Живучести, так как по пути он старательно подчищал местность от монстров.

Временами он заходил в места обитания к разумным монстрам, прикинувшись одним из них, и продавал им награбленное.

Давно уже он не чувствовал такого захватывающего ощущения, когда со всех сторон одни враги. Его переполняла как напряженность, так и концентрация.

Виид еще не достиг того, чего добился в Земле Магии.

Он был как ребенок, которого родители, держа за руки, привели в детский сад.

- Ну что, повеселимся!

\*\*\*

В информационной сети Гильдии Гермес Бадырей получал отчеты о текущей ситуации.

[Остатки Королевства Нест заявили о своей независимости.]

[В регионе Грэдиан гражданская война. Жители заявляют о своей поддержке повстанцев.]

[Проблема с грабежами и поджогами.]

[Бунтовщиков Айдерна стало более 400,000.]

Каждая деревушка, каждый город и область Империи Хэйвен были заражены повстанцами.

Однако Гильдия Гермес неуклонно вела операцию по стабилизации Империи и выиграла большинство сражений против бунтовщиков. По этой самой причине пламя восстания постепенно начало затухать.

Дзынь! - перед Бадыреем выскочило новое информационное окошко.

- «Тревога Императора».

Как строгий черный рыцарь, Вы победили всех невежественных королей и вельмож во имя основания новой империи.

Результат дал Вам власть, богатство и армию.

Вы полны новых стремлений, но никому не можете доверять: «Они хотят скинуть меня с престола».

Ваши подчиненные в любое время могут предать Вас. Вы - цель.

Рыцарь Наэт.

В прошлом он присягнул на верность Королевству Калламор, так что остерегайтесь его.

Его сердце определенно принадлежит не Вам.

Возможно, Ваше беспокойство облегчится, если Вы...убьете его?

Уровень сложности: Ограниченное императорское задание.

Ограничения:

Император должен быть Черным Рыцарем.

Рыцарь Наэт должен погибнуть в течение 10 дней.

Награда:

Выносливость, Сила Воли и Харизма навсегда увеличатся на 4.

Пожалуйста, обратите внимание:

Если Вы откажетесь от задания, то Ваши боевые возможности упадут на 2% в течение следующих 10 дней.

Если Вы успешно справитесь с Рыцарем Наэтом, то Ваши боевые возможности вырастут на 1% в течение следующих 10 дней.

- Ограниченное императорское задание? - переспросил Бадырей и огляделся.

Он охотился глубоко в подземелье, знаменитом тем, что здесь периодически появлялись

монстры. В этот раз он не брал с собой Королевскую Гвардию, чтобы лучше развить свои навыки.

- Должен ли я принять это задание?

Бадырею понравилась возможность получить бонус в виде постоянных характеристик.

Рыцарь Наэт. Раньше он уже слышал это имя.

«Он был Имперским Рыцарем. Но это не имеет существенного значения»

В Империи Хэйвен много рыцарей. Тысячи верных подданных служило ему, а несметное количество лордов руководило всеми ими напрямую.

Лордам, назначенным Гильдией, предписывалось отправлять в прямое подчинение Императорскому Дворцу определенное количество рыцарей и солдат. И если один из них умрёт - это никак не скажется на власти Бадырея в Империи.

«Рыцарей - как звезд на небе. И каждый день кто-то из них погибает на поле боя. А мне нужно постоянно поднимать свои характеристики»

Бадырей жаждал очков характеристик. Он представлял собой всю Гильдию Гермес и путешествовал по подземельям для поддержания своей силы. Даже небольшое увеличение характеристик в будущем сделает его жизнь проще.

- Я убью Наэта, - прошептал Бадырей.

- Вы приняли задание.

Убить Наэта, который служил рыцарем - было простой задачей. Бадырей просто пригласил 100 рыцарей, включая и Наэта, для убийства очередного босса.

- Наэт, блокируй его и сдерживай какое-то время.

- Есть!

Неразумные команды.

Бадырей и остальные помогали, однако Наэт умер совершенно напрасно.

Многим рыцарям характерно было погибнуть во время охоты или даже пожертвовать жизнью ради Бадырея.

Он был правителем Империи Хэйвен, так что его навыки и уровень были весьма значимы для всей Гильдии Гермес. Впрочем, последняя о его действиях даже не подозревала.

- Задание завершено.

Выносливость, Сила Воли и Харизма навсегда увеличиваются на 4.

Ваши боевые возможности вырастут в течение следующих 10 дней.

«Хорошо», - улыбнулся Бадырей.

В Империи Хэйвен не проявилось ни единого признака потери.

А на следующий день после этих событий перед Бадыреем вновь выскочило информационное окошко.

Дзынь!

- «Не дать застать себя врасплох».

Империя больна мятежниками.

Сейчас они всего лишь зародыши, но в будущем могут помешать Империи.

Смерть Наета заставила мятежников вжать головы в плечи, но вскоре они вновь захотят бороться.

Вы должны нанести упреждающий удар, пока не стало слишком поздно.

Покажите свою власть на примере 10 Имперских рыцарей. В противном случае Вы рискуете потерять всё, что создали...

Уровень сложности: Ограниченное императорское задание.

Ограничения:

Император должен быть Черным Рыцарем.

Награда:

Все характеристики навсегда увеличатся на 2.

«И в самом деле... То задание открыло новое», – Бадырей испытывал противоречивые чувства.

Он был жаден к характеристикам, но не знал к чему это может привести.

«Характеристики черного рыцаря... Может мне отказаться? Хотя, это ведь ограниченное императорское задание, так что никто не будет знать», – решил Бадырей и принял задание.

Убить человека своими руками – было бы далеко не идеальным решением. А вот смерть десятых во время охоты – вполне обыденная вещь.

Задание было пройдено в течение трех дней!

Следующее задание носило название «Схема Мятежников» и требовало разобраться с сотней рыцарей и двумя дворянами. Выполнив и его, Бадырей поднял все свои характеристики на 5, а в качестве дополнительного бонуса получил +1 уровень.

«Сколько опыта. Даже один уровень поднять не так просто»

Бадырей был совершенно равнодушен к смерти своих подчиненных. Гильдия Гермес, правящая Империей Хэйвен, могла сгенерировать бесконечное количество ресурсов. И он мог воспользоваться ими для своего роста.

«Я буду принимать эти задания. Проблема только в нехватке информации об этой цепочке»

Чем дальше – тем больше в заданиях было неопределенности относительно возможных последствий. Бадырей мог бы проконсультироваться с Лефеем, однако прекрасно понимал, что профессии черного рыцаря присущи такие вещи, как увеличение беспорядков и бунтов, когда её представитель приходил к власти. Кто-то даже высказал мнение, что в целях обеспечения мира, следует посадить на трон кого-то с иной профессией.

«Нет необходимости говорить об этом Гильдии. Это может дать лишний повод потенциальным конкурентам», – Бадырей решил подумать о себе.

Несмотря на незначительный урон, который могла понести Империя Хэйвен, это стоило того, чтобы он получил новые уровни. Они станут жертвами во имя его усиления.

А затем появилось еще одно задание.

– «Выявить заговорщиков».

В Замке Эштон сохранился высокий уровень безопасности.

Жители ценят своего Императора.

Однако некомпетентная стража не знает, что в замке произошел сговор.

Избавитесь от них, пока не произошло предательство.

Если безопасность опустится ниже 7%, заговорщики будут обнаружены.

Уровень сложности: Ограниченное императорское задание.

Ограничения:

Император должен быть Черным Рыцарем.

Награда:

Все характеристики навсегда увеличатся на 5.

Эффективность навыков увеличится на 35% в течение следующих 15 дней.

«Задание немного видоизменилось. Но награда по-прежнему хороша»

После принятия задания Бадырей задумался над тем, как бы снизить уровень безопасности в Замке Эштон.

На этот раз ему не нужно было убивать рыцарей.

«Может, поговорить об этом с местным лордом? Он обязан будет выполнить любую мою команду... Но есть вероятность, что он сразу же об этом доложит»

Бадырею нужно было пройти это задание, не уведомляя Лефея и других членов Гильдии Гермес.

«Возможно, следует отказаться»

Бадырей продолжал думать о Замке Эштон, не прекращая охотиться.

Это уже могло нанести определенный удар по Империи Хэйвен. Но и сделало бы его еще сильнее! Уникальная сила на Версальском Континенте, с которой бы никто не сравнился!

Бадырею было плевать на Замок Эштон.

«В конечном счете люди об этом забудут и наполнятся энтузиазмом, увидев мою силу»

Бадырей взял несколько рыцарей и отправился на охоту в подземелья поблизости Замка Эштон. Прикрываясь охотой, он использовал военную поддержку Замка. А затем, вместо уведомления через информационную сеть Гильдии Гермес, Бадырей связался напрямую с лордом Замка Эштон.

- Лорд-ним, я слышал, что здесь появились заговорщики, - проговорил Бадырей с поддельным беспокойством в голосе.

- Хо-хо, эти ребята малочисленны и разобраться с ними не составляет никакого труда. Вам не о чем беспокоиться, Бадырей-ним.

- Но я до сих пор жалею.

- Каждый житель этого замка лоялен и готов противостоять любому заговору.

Лорд совершенно ни о чем не переживал.

Здесь был Бадырей, так что они выиграют у повстанцев в любом случае.

- Задание «Выявить заговорщиков» завершено.

Заговорщики Замка Эштон наконец-то проявили себя, несмотря на то, что они были обычными слабыми людьми, такими как дворецкие, повара и горничные...

Если Вы пощадите их, то они разрастутся как ядовитые грибы, и когда-нибудь будут нести для Вас настоящую угрозу.

Будьте осторожны.

Не расслабляйтесь ни на минуту.

Как императору, Вам нужно вселить страх в сердце каждого жителя.

В качестве награды, все Ваши характеристики увеличились на 5.

Эффективность навыков и скорость получения опыта увеличиваются в течение следующих 15 дней.

Затем появилось задание на то, чтобы уничтожить обнаруживших себя заговорщиков, так что Бадырей спокойно ответил лорду:

- Буду рад помочь со своими рыцарями в борьбе с ними.
- Нет, я не могу беспокоить Вас по таким пустякам.
- Это моя доля.
- Тогда я с благодарностью приму Вашу помощь.

Имперские Рыцари с легкостью справились с заговором.

Но этого было недостаточно, чтобы заставить Бадырея волноваться. Имперские Рыцари, будучи лояльными НПС, готовы были выполнить любой приказ, не зависимо от того каким бы сложным он ни был.

Таким образом, погибло несколько НПС-жителей Замка Эштон, однако лорд совершенно не протестовал.

- Рыцари позаботились о бунтовщиках. Бадырей-ним увеличивает свою известность среди НПС...

С точки зрения лорда, действия Бадырея несли больше пользы, чем вреда.

- Заговорщики полностью ликвидированы.

Никто не может противостоять правлению Императора. Он с корнем вырвал всех, кто прятался в тени.

В качестве награды за выполнение задания, Честь увеличилась на 16.

Боевой Дух увеличился на 7.

Ваше тело и разум находятся в идеальной гармонии.

Ваши боевые возможности вырастут на 7% в течение следующих 10 дней.

Бадырей завершил задания черного рыцаря и стал еще сильнее.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

<http://tl.rulate.ru/book/487/17073>