- Ууаааа…

Я зевнул, сидя в трясущейся повозке.

Уже прошло три дня с тех пор, как мы покинули форт и выдвинулись на север к нашей главной базе. Однако двигались мы очень медленно, знатно отставая от условленных сроков, а все из-за количества раненых, включая меня.

- Скука… - Я снова зевнул и откинулся на мягкое сидение. Раскинув по сторонам руки я бездумно пялялся в потолок. У меня уже поясница отваливалась от столь продолжительного сидения. – Лукас, мы еще не приехали?

- Мы приедем очень скоро, Ваше высочество! Потерпите еще немного!

Это был уже пятый наш подобный разговор, а мы до сих пор не доехали. Как так можно измываться над больным человеком? В могилу по-тихому меня согнать решил?

- Ха… - С громким вздохом я завалился на спину. По карете разнесся едва уловимый звон. Я потянулся к шее, нащупывая висевший на ней кулон, и не без труда снял его, поднося к глазам. Это и кулоном назвать язык не поворачивался, больше походило на чокер. Основа из черной кожи и прицепленная к ней по центру металлическая безделушка – это была моя награда за прохождение туториала.

Подумать только, что такая ерунда могла выпасть из коробки наград, которая появилась в моем инвентаре после зачистки нулевого уровня.

К слову, инвентарь меня поразил. Не думал, что им окажется появившийся из воздуха пространственный карман. Что ж, кажется, я уже видел что-то подобное в дораэмоне. Вполне логично, если учесть, что это мир игры.

Я посмотрел на чокер в своих руках.

[??? ожерелье]

[Функции не разблокированы]

[Разблокировка станет доступна по мере развития истории]

Подозрительная ерунда. Насколько я помню, не было никаких наград за зачистку туториала, поскольку этот уровень создан непроходимым.

Однако я прошел его. Прошел и получил коробку наград в качестве воздаяния. Открыл ее, и мне выпало вот это. Без инструкции по использованию. Черт, эта игра не любит давать объяснений…

- Поживем увидим. – Я застегнул чокер вокруг своей шеи. Ладно хоть одно применение ему нашлось – черная кожа была достаточно широкой, чтобы прятать оставшийся после битвы шрам. На удивление, ожог на шее был не большим, но след все равно остался. – Что ж, с этим разобрались, поехали дальше.

Я открыл окно статуса.

[Эш (EX)]

[Ур. 5]

[Титул: Вредный принц]

[Класс: Новичок (Вы можете выбрать класс!)]

[Сила: 2; Ловкость: 3; Интеллект: 5; Выносливость: 2; Мана: 3]

Ха… За что мне такая жизнь.

Я посмотрел на свои немного подросшие статы, понимая, что дельного из них ничего не выйдет. Разброс очков был слишком мал, чтобы соответствовать хоть какому-нибудь классу, да и не сказать, что все статы росли равномерно.

Распределение очков в системе было полностью автоматизировано.

Несмотря на то, что персонажи зарабатывали их в битве, тем самым повышая собственные характеристики, этот рост был абсолютно непредсказуем.

Сказать честно, я предпочитаю брузера. Этот класс хорош и в атаке, и в защите, но главное в нем, его выживаемость. В этой игре именно брузеры выживали чаще всего. То, что доктор прописал.

(TL: Брузер (Bruiser) - Этот игровой класс что-то среднее между танком и керри. Керри - это тот кто тащит на себе всю команду. Этот класс как правило довольно слаб по началу, но после прокачки значительно превосходит остальных.)

С самого начала я хотел развиваться так, чтобы система выдала мне именно этот класс, но проклятые статы спутали все планы.

Конечно, исходя только из них, у меня может быть шанс стать магом, но даже так они все еще слишком неравномерны.

Все упирается в статы. Все мои планы полетели в тартарары из-за них. И что теперь?

Ломая голову в догадках, я открыл список с доступными специализациями.

В этой игре все персонажи получают специализацию по достижении пятого уровня (Вернемся к моим несчастным баранам. Все персонажи в этой игре буквально рождаются с пятым и выше уровнем.), а так дополнительный выбор доступен каждые пятнадцать уровней.

Первый перевыбор на уровне 20, потом 35, и наконец 50. Всего три шанса выбрать. Ну, а у меня, по чьей-то шутке, их аж четыре, ведь начал я с минимального, как оказалось, первого уровня.

[Доступные специализации:]

[Начинающий рыцарь]

[Начинающий маг]

[Начинающий священник]

[Начинающий мечник]

[Начинающий…]

Да… Облегчили вы мне выбор конечно – список был бесконечным, я увидел каждый из существующих в игре классов. Видимо, я могу выбрать любой пришедшийся по душе. Что-то вроде дошедшей до конца поля игровой пешки?

Если дело лишь в этом, то надо просто выбрать что-то подходящее моим статам. Но. В конце списка высветилось нечто очень необычное.

[Доступные классы:]

[Начинающий командир (Особый класс, доступный за зачистку «ада железного человека»)]

Этого не было в игре.

Командир? Особый класс, выданный за зачистку «ада железного человека»? Это что, скрытый класс?

Без понятия. Этот скрытый особый класс, о котором в игре не было никакой информации, мог оказаться как великолепной наградой, так и ловушкой.

Если я возьму класс, о котором у меня нет никакой информации, это может привести меня к гибели.

Я бы ни за что не выбрал подобного кота в мешке, если бы не одно, очередное и вечно раздражающее, но.

[Изученные навыки:]

[Пассивный: «Несгибаемый командир»]

[Навык 1: ??? (Доступен после выбора класса)]

[Навык 2: ??? (Доступен после повторного выбора класса)]

[Постоянный: ??? (Доступен после последнего выбора класса)]

Вот она, главная причина моих мучений, навыки! Один из них я получил посреди битвы с пауками. «Несгибаемый командир», так и подталкивает к выбору именно этого класса. Это чья-то шутка или что?

И эффекты этого навыка…

[«Несгибаемый командир»]

[Навык, созданный несгибаемым духом и волей, которая остается непоколебимой в любой ситуации]

[Дарует защиту от любых моральных дебаффов союзникам в радиусе десяти метров]

Это прекрасный скилл.

Нет, это просто поразительный скилл, честно.

Маги, способные кастовать подобные дебаффы появляются где-то к середине игры, и их

заклинания страха, неопределенности, и даже контроля сознания крайне раздражают. Конечно, их можно блокировать достаточным уровнем маны, но персонажам с низким магическим статом придется изрядно настрадаться.

Помню, как-то раз Лукас в одиночку уничтожил всю мою команду, а все из-за того, что один из подобных магов взял его разум под контроль. Мне тогда пришлось начинать все с нуля, мать вашу!

Поэтому, данный навык можно назвать почти божьим благословением в середине игры. Да, он крут, конечно, только не слишком полезен в начале игры.

Поначалу большинство врагов - это обычные монстры, с разбросом атак «видишь – нападай», против них не нужно как-то изощряться, да и шанс наткнуться на способного управлять сознанием мага в начале игры равен почти что нулю.

Конечно, сохранять ментальное здоровье моих напарников это хорошо, но если сравнивать с другими пассивками… Для примера возьмем навык Лукаса «Железный человек». Ну разница же очевидна, да? Мне нужен навык, что поможет мне сейчас, а не где-то там в далеком и возможно никогда не воплотившимся будущем.

- А, башка трещит! – Я смахнул окно статуса, так ничего и не решив.

- Ваше высочество, я вижу Кроссроуд! – Лукас, ну слава тебе, господи!

- Ну наконец-то! – Я высунул голову из окна повозки.

Недалеко за горизонтом показался город, окруженный железной стеной.

***

Кроссроуд, так назывался город, построенный на юге, на самом краю мира. Его единственной целью было сдерживать монстров, выползающих из расположенного еще южнее от форта черного озера, места, по праву достойного называться кошмаром на яву. Это была самая большая оборонная крепость в империи, с десятками тысяч солдат, непробиваемыми железными стенами и текущей по рвам святой водой. Однако набеги монстров за последние десятилетия уже не были такими интенсивными как в прошлом, и большинство войск были передислоцированы на другие фронта. Потому что мир всегда полыхал войной, и юг был не единственным охваченным ею местом.

Пока солдаты отсутствовали, их нехватку восполняли наемники. Их нанимали вне зависимости от национальности или навыков. Империи просто был нужен мясной щит, поэтому уволившиеся из армии ветераны, молодые глупцы – все, кому было некуда податься

становились наемниками в Кроссроуде. И с появлением в городе людей, стали появляться таверны, банки, рестораны. За прошедшие годы Кроссроуд разросся, и его уже не называли фортом, чьей основной целью было бороться с монстрами, его называли городом-крепостью. Авангардом против монстров.

У него также было и другое название. Словно в насмешку над наемниками, которые словно мотыльки, ослепленные деньгами, летели на смерть.

Улица самоубийц, город надгробий.

'Так вот он какой Кроссроуд.'

Я не смог удержать удивленного вздоха, когда карета въехала в ворота города. Через рисунок на экране невозможно было понять насколько это было большое место. К тому же, в игре был доступен только вид сверху, а никак не изнутри, когда громадные стены нависают над тобой, закрывая небо, или широкие улицы сужаются и разбегаются сотнями проулков. Невероятное ощущение.

- А он куда потрепаннее, чем я представлял.

И все же, передовая база, это передовая база. Выдержавшие декады атак монстров стены были сплошь покрыты следами минувших битв. Никто не занимался их полноценной починкой, ров высох, да и внутренности форта были переделаны до безобразия убого – никакой организации или плана.

- Ха, а тут полно работенки.

Авангард человечества и место, которым мне предстоит управлять. Я ведь стал феодалом этого города.

Там на земле, у меня не было даже записанного на мое имя дома, да я и не мечтал о нем никогда, кто же знал, что я получу недостижимое таким образом.

Это может звучать смешно, но попадание в другой мир и пришедший вместе с этим перемещением риск для жизни оказались не так-то и плохи.

В город въехала процессия из груженных телег. Жители тут же высыпались на главную улицу, чтобы поглазеть, и их лица сложно было назвать дружелюбными. Оно и понятно. Новоиспеченный командир и лорд этих земель едва вернулся живым, после того, как все его войско было бесславно уничтожено. Однако совсем скоро недовольные лица людей сменились на изумленные.

Хехехе.

- Смотрите! Там!

- Это все магические кристаллы?

Да. Прямо за моей каретой ехала доверху груженная полученными из пауков кристаллами телега. Все по плану. Сотни розоватых камней были выставлены на всеобщее обозрение. В этом магическом мире, кристаллы маны были сродни нашей нефти, как-никак это был главный производимый товар города.

А еще это была причина, почему Кроссроуд до сих пор существовал и процветал, даже после того, как отнял тысячи жизней.

Однако, из-за угасающей в последние десятилетия активности монстров, добыча магических камней сильно сократилась, и доход города знатно упал.

Ну а я победил черную армию и собрал около четыреста кристаллов. И поскольку уровни пауков варьировались от пятьдесят пятого до шестидесятого, все кристаллы были высшего качества.

Можно легко представить, насколько дорогими они будут. Настолько дорогими, что какое-то время мне не придется беспокоиться о средствах.

'Хоть какая то компенсация за зачистку непроходимой стадии!'

На данный момент вера людей в меня равняется, ну, где-то нулю, если не ниже, хотя ниже уже некуда. В игре ситуация была такой же. Жители не верят игроку поначалу, но к концу третьего года они будут уважать его и следовать за ним.

В конце концов, есть только один способ изменить их мнение.

Пустить денежный дождь.

Весьма практичный и действенный метод.

Пока я раздумывал, как же лучше использовать заработанные с продажи камней деньги, процессия не спеша добралась до резиденции лорда.

- Мы прибыли, Ваше высочество. – Лукас спрыгнул с места кучера и открыл дверь экипажа. Медленно я вылез наружу.

Перед моими глазами во всей красе предстало огромное здание из красного камня в

классическом стиле, пусть и изрядно потрепанное, но все же оно не шло ни в какое сравнение с моим предыдущим местом жительства.

И пока я восхищался зданием...

- О, Боже, Боже! Мой господин!!!

Дверь особняка распахнулась, и ко мне бросился мужчина.

- Слава богу, вы в безопасности, милорд! – Это был молодой человек с лохматыми серыми волосами и в толстых очках. Он прыгал вокруг меня несколько секунд, а потом, словно осознав что-то, удивленно замер.

– Подождите, подождите. Я не могу называть вас 'милорд'. Пожалуйста, простите меня, Ваше Высочество!

- Ты можешь звать меня, как тебе удобно. – Я немного скривился, разглядывая скачущего передо мной мужчину. Его поведение слегка настораживало. А он в то время схватил меня за перебинтованную руку и разразился слезными причитаниями.

- Я так волновался! Что если на драгоценном теле его высочества останутся шрамы?

А, вспомнил. Этого не внушающего доверия парня зовут Айдер, он один из руководящих нпси, вся административная работа в Кроссроуде была именно на нем, начиная от руководства войсками, и заканчивая поддержанием функционирования различных городских систем. Что ж, теперь мне придется работать с этим парнем бок о бок.

- С возвращением! Я уже приготовил для вас теплую ванну и ужин! Так что можете сегодня спокойно отдохнуть!

Это было очень даже кстати. Я как раз думал отдохнуть сегодня, поскольку путешествие в повозке меня очень сильно вымотало.

Следуя за Айдером, я вошел в здание. Изнутри оно выглядело не хуже, чем снаружи. Замерев на лестнице, я повернулся к Лукасу.

- Убедись, что солдаты тоже хорошенько отдохнут. И ты отдохни сегодня.

- Но я должен сопровождать Ваше высочество…

- Все в порядке. Исполнишь свой долг завтра.

Лукас неохотно согласился.

- Я последую воле Вашего высочества. – Он поклонился и направился в собственную комнату. Надо запомнить, что она на первом этаже. Я по лестнице поднялся на второй, где была расположена моя спальня.

- Сюда, Ваше высочество. – Айдер проводил меня до ванной. – Это поможет вам смыть с себя дорожную пыль и кровавый запах войны!

- Да, спасибо. – Я зашел внутрь. Там была еще одна дверь, ведущая в мою комнату, как объяснил Айдер.

Стоит признать, в этом особняке все было огромным. Это даже не ванна, а целая купальня, заполненная теплой водой и благоуханным ароматом каких-то масел. Потрясающе.

Сгорая от нетерпения, я стал раздеваться. Однако.

- Это было довольно круто, господин Типичный задрот. – Голос за моей спиной не дал мне расстегнуть и пуговицы. – Не думал, что тебе удастся зачистить туториал подобным образом.

- Ты? – Я обернулся.

Айдер стоял около двери и улыбался. Секунда, и по комнате разнесся щелчок запираемого замка.

- Не могу скрывать это дальше! Все верно! Я директор “Empire defense”, Айдер…

http://tl.rulate.ru/book/96841/2455221