

Как раз в тот момент, когда игроки изо всех сил пытались поставить перед собой цель, нанимаясь охранниками торговцев или работая грузчиками на пристани, даже близко не приближаясь к миру Цзянху, некий Мо Хан вышел вперед с таким сенсационным объявлением, что у многих игроков даже закружилась голова. Они тут же принялись вспоминать, где же слышали уже это имя ранее? Почему оно так им знакомо? А не... тот ли это невезучий парень, что заполучил артефакт в первый же день публичного бета-тестирования, а после был убит за секунду, также быстро потеряв его?

Возможно ли такое, что у этого парня существует какой-то бонус к атрибуту счастливчика-Супермена в этой игре? Ему постоянно сопутствовала ненормальная удача, которой не мог похвастаться больше ни один из игроков.

Поклонение знаменитой секте Удан! Удан! Каким же высококлассным владением меча он будет владеть в будущем, сколько же внутренних навыков приобретет!.. Определенно это будет более ценно, чем ранее приобретенный, а затем утерянный им артефакт под названием Чунью!

Однако самый высокий уровень игроков, что до этого был уже известен на Цзючжоу, достигал только 22-го уровня. А некоторые игроки, которые поднялись одними из первых, проявив небывалый героизм, смогли сообщить другим на форуме, что на горе Удан водятся леопарды аж 45-го уровня и бесчисленное множество других мобов. Даже если бы у них на пути появилась только группа макак 15-го уровня, им бы пришлось возрождаться вновь на уровень ниже. Не говоря уже о пересеченных горных дорогах. Это не похоже на те, что имеются у них в реальности, где есть аккуратные ступеньки, не говоря уже об удобных указателях, что направляют вас куда нужно. Заблудиться здесь насмерть – вполне нормальное для этого места явление. Также, как и падение со скалы не будет чем-то новым. Даже если вы ворветесь сюда, имея высокий уровень, вы не сможете так легко достичь того места, где расположена школа Удан. Пища на склонах горы скудна, а условия суровы. Игроки не могут допустить, чтобы в конце концов, пока они добираются до секты, у них закончилась еда, и они умерли с голоду, потеряв свое здоровье. Немногие современные люди знают, как отличить съедобное от ядовитого. Самостоятельная охота тоже опасна. Вообще, эта гора Удан какая-то странная. Здесь растут только ядовитые растения. И даже маленькие монстры очень опасны, потому что живут группами. Здесь трудно встретить их по одиночке. Даже черные вороны, летающие по небу, плотно сбиваются в стаи, при виде которых у людей немеет кожа на затылке.

Как только этот сугубо технический анализ от системы был официально опубликован, на форуме снова поднялось много шума, потому что, что бы вы там себе не думали, а гора Удан – это не то место, куда игроки могут отправиться, имея тот уровень, что есть у них сейчас. Даже если вы активно прокачиваетесь, и даже если монстры брезгают вас грызть, просто невозможно не заблудиться в горах Удан, что раскинулись в радиусе восьмисот миль вокруг. Даже если все ваши очки перебросить к физической силе, этого будет недостаточно, чтобы поддержать игрока, имеющего уровень выше 20-го в его походе в горы на несколько дней и ночей. Поэтому количество сообщений с жалобами и количество сообщений с запросом официального обзора от Цзючжоу стало просто невероятным. Взволнованные игроки с нетерпением ждали официальных объяснений от Цзючжоу Гейм Компани. А их у игроков назрело много.

Да, на гору Удан очень трудно попасть. Да, секта Удан – это не то, что могут так просто найти

игроки текущего уровня. Но почему вам так необходимо подниматься в гору, чтобы поклониться этой секте? Цзючжоу словно постил реальный мир. Пропаганда онлайн-игры звучала предельно ясно. Необходимо играть, словно живешь там. Вы должны понимать, что те мастера и старшие ученики, обладающие в игре выдающимися навыками боевых искусств, для продвижения и развития своих школ боевых искусств конечно же будут обращать внимание на красоту и качество хорошего материала, разгуливающего по Цзянху. Это имеет здравый смысл. В романах о боевых искусствах, фантастических романах и даже романах о самосовершенствовании – там все это описано предельно ясно. Так что не будьте так ограничены в своем мышлении просто тем, то находитесь в онлайн-игре.

Это снова всколыхнуло группу игроков, некоторые из них снова кричали о мошенничестве, а другие, не сдаваясь, продолжали упорно строчить новые жалобы в службу поддержки.

Неизвестно, было ли это как-то связано с поведением особо шумных игроков, либо представители компании Цзючжоу просто решили позлорадствовать, но вскоре были размещены новые разъяснения для игры.

Вступить в секту очень трудно. Если вы хотите вступить в секту, вы можете либо подняться на гору в поисках учителя. При этом, если вам удастся, преодолев все препятствия, взобраться на гору и отыскать секту, вам нужно будет пройти еще множество тестов. Однако хотя все знаменитые секты проводят и разные испытания, в принципе, они с самого начала не принимают в ученики тех, кто готов соперничать в искусстве с самим учителем. Другими словами, игроки, чей уровень выше 40-го категорически не принимаются в ученики. Либо, возможно, что мастер сам проявит инициативу, приняв вас в ученики. И для этого не нужно бежать на гору. При этом требования мастера тоже высоки, можно даже сказать, что даже очень высоки. И здесь ключевую роль играет уровень ценности справедливости игрока. Чтобы попасть в знаменитую секту, вы должны быть не выше 15-го уровня, имея при этом уровень ценности справедливости, начинающийся с трехсот баллов и выше. А демонические секты согласны принять вас в ученики, если ваш уровень не выше 14-го, с отрицательным не менее пятисотого уровня ценности справедливости. Отрицательный уровень ценности справедливости больше пятисот тут только приветствуется. Что ж, оно и понятно, одно из величайших удовольствий злодеев во всех мирах – втягивать честных детей в темноту. Тут можно только развести руками, это общепризнанный факт.

Кроме того, знаменитые праведные секты, которые автоматически так могут принять ученика, в дополнение к их моральному облику, также требуют хорошего семейного происхождения и собственной невинности и чистоты будущего ученика. Поскольку все игроки «путешествуют» по прошлому, то это является триггерным условием для всех. Независимо от происхождения, богат ты или беден, пока ты не попадал в ямен, не имел судимости, не творил зла в будние дни, пока никто не женился в твоей семье повторно в течение трех поколений и никто из родственников не совершал преступления, этого будет достаточно, чтобы приемная семья сделала тебя своим сыном или дочерью. Обратите внимание, что условие приема должно быть выполнено до 10-го уровня. Чем выше статус секты на праведном пути, тем серьезнее могут быть требования. Например, секта Удан требует, чтобы семейная история была определена до 8-го уровня, а значение ценности справедливости должно быть более четырехсот баллов.

Последним условием для того, чтобы мастер секты проявил инициативу и принял вас к себе в ученики, являлось то, что кандидат в ученики никогда не убивал в прошлом невинных людей

без разбора, защищая слабых... То есть он не набирался опыта и денег, истребляя крыс и других мобов на улице. Конечно, взламывать и убивать NPC без разбора, в любом случае, так себе поступок для всех игроков. Но, кто может остановить игроков, если это не карается законом? Может звучит нелепо, но игрокам не стоит забывать и о комендантском часе. Если вас хоть раз поймали, вы уже являетесь нарушителем закона. Кроме того, если вы намерены сдавать императорский экзамен, к вам тоже предъявляются свои требования. Ваша семья и вы должны быть также чисты и невинны. Кроме того, вы никогда не должны были прикасаться к деньгам, подрабатывая в какой-нибудь лавке. И, конечно же, вы никогда не должны были работать грузчиком на пирсе. Конечно, попрошайкам вообще стоит перестать строить планы на будущее.

Как только новый пост от компании был официально размещен, игровой форум чуть снова не взорвался от хлынувшего со всех сторон потока возмущений.

Большинство игроков были приговорены к смертной казни практически на месте без единого шанса на помилование. Поэтому некоторые из них захотели удалить свои ранее зарегистрированные аккаунты, желая начать все сначала, спрашивая, как можно это сделать. Различные сообщения, представляющие ценность больше для правосудия, как раньше думало большинство игроков, теперь постоянно обновлялись. После предварительного обмена и всестороннего анализа, игроки заметили, что хотя значение справедливости очень хорошее, но одно можно сказать наверняка, когда задание выполнено, и NPC не повторяет одно и то же задание для игроков, заработать больше, чем уже есть не получится. Вы должны сделать нечто особенное. Например, NPC не просил вас об этом, а вы помогли ему. Тогда у вас есть возможность продолжать набирать очки ценности справедливости. Но индивидуальность каждого NPC различна, поэтому очень сложно сказать, сколько вы наберете очков, да и наберете ли вы вообще их у конкретного NPC или нет, тоже еще не известно. Говорят, что редко кому из игроков удается набрать более ста очков справедливости. На Цзючжоу NPC редко проявляют свою благосклонность к игрокам. Но даже если ваше значение справедливости отрицательное, радуйтесь, что NPC действительно оценили вас. Если NPC столкнулся с трудностями, а вы случайно увидели это и помогли ему в пределах своих возможностей, он вас заметит и оценит. Согласно достоверному анализу, счастливчик по имени Мо Хан, что являлся обладателем высокого уровня ценности справедливости, по крайней мере именно так смог найти правильный способ увеличения ценности справедливости. Потому что тогда, когда в прямом эфире его убили и забрали артефакт, один из игроков-очевидцев заметил, как NPC-нищий, к которому он проявил сочувствие на мосту, первым закричал, побудив многих других NPC вместе с ним позвать городскую стражу на помощь. В результате чего стражники прибыли на место очень быстро и также быстро разобрались с преступником, убившем его. В других примерах другие игроки рассказывали, что, когда наступал комендантский час, некоторые NPC тихо открывали дверь, чтобы впустить заплутавшего игрока к себе в дом, давая возможность укрыться от городской стражи.

Таким образом, это очень сложно – прокачивать значение ценности справедливости. В этом вопросе нет никаких подвохов. У некоторых это получается легко, а некоторые сожалеют, что не могут применить грубую силу в решении вопросов. Так как они могут догадаться, какое впечатление они производят на других?

И требований к порядочному человеку предъявляется слишком много. Вы должны найти хорошую семью будучи игроком не выше 10-го уровня. Вас не должны поймать как нарушителя

комендантского часа. Получается, что выходить в игру ночью просто становится бесполезно. Если вы не можете справиться с задачей по борьбе с грызунами, вы должны аккуратно выполнять поручения NPC: разносить письма, совершать покупки и другое. Иначе в этой игре никак не продвинуться далеко. Получается, что вы должны быть крайне осторожными при общении с NPC. Черт, почему так сложно играть в эту игру? Если вы хотите податься хотя бы в демоническую секту, вам все равно нужно набрать достаточно высокий отрицательный уровень ценности справедливости.

В результате игроки быстро обнаружили, что, хотя потерять ценность справедливости легко, многие игроки еще продолжают избивать NPC, и пока могут убежать, они нападают на солдат или грабят на улице NPC, учиняя различные беспорядки, но самый высокий отрицательный уровень, что был набран самыми активными из них, был не более двухсот баллов. И даже такое количество баллов было очень трудно заполучить. Подумайте сами. Чтобы учинять беспорядки, они собирались небольшими группами. Общее количество отрицательных баллов ценности справедливости раскидывалось на всех участников. Для игроков отрицательное значение в 500 баллов ценности справедливости, это просто астрономическое число. И в какой-то момент, насколько бы неэтично они не продолжали себя вести, отрицательный уровень ценности справедливости в какой-то момент переставал добавляться. У компании Цзючжоу Гейм Компани должны быть еще какие-то уловки. Но они не могли открыто пропагандировать низкие моральные качества игроков в сети, поэтому набирать отрицательные баллы уровня справедливости было очень сложно. Отрицательная ценность справедливости не ниже пятисот баллов явно была связана не только с совершением неэтичных поступков. Здесь требовалось что-то еще. Но никто не мог догадаться, что же это такое.

В результате компания с их игрой была глубоко проклята бесчисленным потоком возмущенных игроков, которые не знали, как играть в эту игру. Пытаясь сознательно набрать отрицательный уровень ценности справедливости, не зная основных условий стратегии получения баллов, они начинали понимать, что достигнуть вершины в игре на Цзючжоу совсем не просто.

Согласно сказанному ранее, самое главное, что уяснили игроки, если вы сможете попасть в праведную секту, то у вас появится возможность приобрести бесчисленное количество продвинутого оборудования и бесчисленное множество лучших техник боевых искусств. Пока ваш вклад в жизнь секты растет, стать всемогущим в мире Цзянху для вас будет не проблема. Легче найти телепортационную решетку или найти волшебный свиток, чем попасть в секту Удан. Ха-ха-ха! Ха-ха-ха! Ха-ха-ха, ну что ж, остается всего-то ничего, бесконечно возрождаясь, легко прогуляться от маленького городка на реке Цзяннань до горы Удан, чтобы просто набрать по пути дров и хвороста!

Городок Наньфэн расположен недалеко от современного озера Тайху, что находится вблизи города Уси. То есть, чтобы добраться до горы Удан, нужно пересечь провинции Аньхой и Хубэй и, наконец, прибыв в верхнюю часть провинции Хубэй, оказаться в уезде Шиян. Чтобы добраться туда на поезде, потребуется больше одного дня. Кхе-кхе, Мо Хан, который как-то однажды прочитал всю карту Китая, сейчас удрученно стоял перед воротами семьи Цинь, собираясь шагнуть за порог. В эти дни госпожа Цинь, которую он хорошо узнал за это время, почти не обращала внимания на все его пылкие инструкции. На самом деле, Мо Хану иногда казалось, что госпожа Цинь очень похожа на тетушку-вахтершу из его общежития. Она любила придирается к людям по пустякам. Когда он не видел ее какое-то время, это было очень

странно. Еще более странным было не видеть ее последние несколько дней. Он не привык к этому.

Госпожа Цинь взяла синюю матерчатую суму, протянув ее Мо Хану.

После того, как Мо Хан взял ее в руки, его лицо стало совсем неприглядным.

Старейшина Удан, сам Сюань Вэй, стоял сейчас за дверью, ожидая, когда он выйдет к нему. Он терпеливо ждал, пока Мо Хан собирался в дорогу. Демонстрируя хорошие манеры, старейшина, выпрямившись, застыл с метелкой в руке. Все, и NPC, и игроки, знали, что это необычный персонаж, последние были особенно взволнованы. Однако Мо Хан мог сейчас думать только о том, что их путешествие в секту затянется на три-четыре месяца, и что прибудут они в Удан только ближе к зиме. Не слишком ли долго он рассчитывал пробыть в дороге? Нет, отнюдь. Он не может находиться в игре двадцать четыре часа в сутки. И такими темпами, какими он обычно заходит в игру, их путешествие продлится ближайšie три месяца, так что... лучше бы ему поторопиться!!!

Старейшина Удан не торопился, потому что большую часть времени по пути он фактически будет оставаться на месте, ожидая, когда Мо Хан выйдет в Интернет и продолжит свой путь... Эй! Он так много потратил времени на, сборы, так что нужно поторопиться. Что же он будет делать ближайšie несколько месяцев?

Шагая друг за другом, они, наконец, покинули город Наньфэн. В это время уже многие игроки прочитали последние сообщения на форуме. Провожая взглядами совершенствующегося в развевающихся белых одеждах, они загорелись идеей, последовать вслед за ними. Если уж они не могли найти себе учителя, то они все еще могли в прямой трансляции смотреть за тем, кому так повезло заполучить себе учителя. Они ничего не нарушают. Среди них попадались даже такие, кто тыкал пальцем в Мо Хана, комментируя все его действия. Все это вызывало у последнего сильное смущение.

Но не все игроки, что находились в городке Наньфэн, могли последовать за ними, только те, у кого уровень был выше 10-го. В меланхолии оставшиеся собрались на выезде из города, не имея возможности сделать дальше ни шагу, с тоской провожая учителя и ученика, уходящих все дальше.

Мо Хан выдохнул с облегчением.

Тихонько развязав собранную ему в дорогу суму, он заглянул внутрь и узнать, что положила ему госпожа Цинь. За исключением двух предметов одежды, точно таких же, что сейчас были надеты на нем, и небольшого мешочка с серебром, все, что там лежало, это были съестные припасы. И это были не сухие булочки. Там лежали сухие лепешки из смеси рисовой и пшеничной муки грубого помола. Такой хлеб долго не портится. Его можно есть, размочив в воде. Не страшно, поломались они или остались целыми. Их можно легко разжевать. Единственным их недостатком была сложность в проглатывании сухого хлеба.

А серебра, что казалось было не так много, когда он его сосчитал, в сумме составило примерно три-четыре таэля. Это было приличной суммой.

Мо Хан, что в течение семи дней продавал вещи в нефритовой лавке, уже понял, как перевести тысячу вэнь в одну серебряную монету. Тот, у кого за все время в семье было не более ста вэнь, внезапно получил в пользование такую огромную сумму денег. От радости он даже прищурился.

Требования Мо Хана никогда не были слишком большими. Поэтому его так легко было сделать счастливым. Например, он никогда не думал о таком подарке. Он помогал нефритовому магазину семьи Цинь вести дела в течение стольких дней, не требуя подобного вознаграждения. Система всегда давала ему только очки опыта. Выгода, в размере такого количества денег, что он сейчас получил, намного превышала его предыдущие действия. Даже если он каждый раз он забирал от проданной суммы с нефрита небольшую сумму, чтобы карманы не были совсем пустыми, это была совсем незначительная сумма. Поэтому сейчас он был растерян, ему было сложно принять эти деньги как должное от семьи Цинь. Все-таки очень сложно в таком состоянии чувствовать себя полностью счастливым.

Собрав все обратно в суму, он продолжил свое долгое путешествие, о намерениях которого совсем недавно шутил Чэнь Мо, смеясь над ним.

Каждого ждет воздаяние по вершимым ими делам...

Мо Хан коснулся своей щеки и тяжело вздохнул.

Извилистая тропинка бежала то вдоль реки, то вдоль рисовых полей. Иногда путники любовались цветами лотоса, распустившимися на пруду, неподалеку от тропинки. Сначала им еще иногда попадались изредка другие NPC, что торопливо спешили куда-то по своим делам или работали на полях. Но постепенно они стали попадаться им все реже. А деревни и города растворились в туманной дымке у них за спинами. Только они вдвоем шли по неровной тропе уходя все дальше. Они покинули городок на реке Цзяннань. Следующая деревня или город ждали их на пути уже только ближе к вечеру. Если вы переместитесь к северу от Хуанхэ или на северо-запад страны Шу, вы будете в таком одиночестве, что, если бы Мо Хан не покидал иногда игру, у него бы уже возникла психологическая травма из-за такой пустынной местности вокруг них.

- Э-э, старейшина...

- Ты можешь называть меня шишу.

Шишу - 师叔 - дядюшка-наставник.

- Да? - Мо Хан вдруг вспомнил, что он собирался поклоняться ему как ученик учителю, поэтому исправился, спросив. - Шишу, а сколько у тебя соучеников?

- Трое или четверо.

- Аа?! Как это? Три - это три, а четыре - это четыре. Как можно не знать, трое вас или четверо?

- Один из них - шисюн, отвечающий за твоего учителя.

Шисюн - □□ - старший подмастерье, старший соученик.

- О... Как странно, разве шисюн не главный в школе?

Мо Хан быстро опустил взгляд на дорогу. На Цзючжоу самое главное, когда идешь пешком, этот смотреть под ноги. Здесь дороги представляют из себя не ровные улицы, по которым можно ходить не глядя. Повсюду попадаются камни. В сравнении он теперь понимал, что в городке Наньфэн была очень хорошая мощеная голубым камнем дорога. Выйдя за город, на ухабистой дороге можно было повстречать все, что угодно. Если вам не повезет, вы можете угодить в дерьмо, просто засмотревшись на пейзаж вокруг. Также среди игроков на Цзючжоу не редкостью были растянутые лодыжки и подвывихи стопы.

А что же из себя представляет официальная дорога? Почему они не идут по ней? Он был полностью одурочен телесериалами. Разве можно было так обманывать обычных людей?

Официальная дорога - это то же самое, что почтовые станции. Ею могут пользоваться чиновники, их семьи или те, кто работает на правительство. Подумайте об этом получше. На самом деле довольно экстравагантно со стороны государства платить за строительство дорог, по которым ходите вы. Даже в наше время вы платите налог для обслуживания дорог. Это вам не Соединенные Штаты, где вы не платите автоналог, если не купили машину. Что уж говорить о древних временах, вы можете тихо красться по официальной дороге, немного прогулявшись по ней, когда никого нет поблизости. И можете сразу же спрыгнуть с официальной дороги, когда увидите тень скачущей лошади вдалеке. Не известно, сколько игроков попали в игру, оказавшись неожиданно на официальной дороге в свой первый раз, сколько из них было сразу же поймано. Последствия здесь такие же, как если бы вас схватили ночью во время комендантского часа.

Что касается станции, ха, все служащие почтовой станции, согласно официальным заявлениям, являются государственными служащими империи. Вас не пустят даже на порог без официальной бумаги. Только если в это время не действуют чрезвычайные обстоятельств, такие как песчаная буря, что приходит иногда с северо-запада. Согласно официальному приказу, что получают на такой случай служащие, они могут пустить на почтовую станцию караваны и путников, чтоб они могли на время укрыться от ветра. Если же нет никакого

специального приказа, то служащие почтовых станций не посмеют открыть дверь, даже если на ее пороге будет умирать человек. Иначе он лишится своей должности и его казнят.

Так много игроков, достигших 10-го уровня и выше, ходили в округе, а увидев свет в темноте, взволнованно бежали к нему только для того, чтобы обнаружить, что это была почтовая станция... Такое мошенническое настроение со стороны создателей игры невозможно было описать простыми словами. В такие моменты игроки хотели схватить книги о переселенцах в древние времена и выбросить его в мусорку, а на сериалы про древние времена хотелось быть до смерти. К счастью, все это была только игра. Даже если ты наденешь одежды древних, ты не сможешь умереть здесь.

Мо Хан шел и думал об этом, как вдруг кое-что вспомнил.

Его шишу, старейшина Удана, сказал той ночью, что глава Удана может согласиться с господином Ляном принять его в школу Удан, если он сам не может решить этот вопрос. А затем шишу появился перед ним снова на восьмой день, сказав, то пришел взять его в ученики с разрешения своего старейшины?!

- Шишу, почему бы нам не использовать легкий путь, чтобы побыстрее добраться до школы?

От Удана до города Наньфэн и обратно, он обернулся за восемь дней, о боже мой!!! Хотя это и не так быстро, как на поезде, но, по крайней мере, гораздо быстрее, чем передвигаться пешком по дорогам.

- Потому что ты не сможешь.

- .....

- Шишу, давай начнем мое обучение с легкого упражнения. Мне не терпится приступить к обучению, если все так будет и дальше продолжаться, - произнес Мо Хан слегка раздраженным тоном. - Я не могу быть в игре долго, урывками заходя по четыре-пять раз на день... в общей сложности каждый день я могу находиться здесь только по два с половиной часа. Такими темпами я смогу добраться до Удана не ранее чем через три месяца!

В древние времена совершенствующиеся, похоже, не ездили верхом. Кроме того, даже если бы Мо Хана попросили купить лошадь, он все равно тоже не смог бы поехать на лошади верхом...

- Нетрудно начать с легких упражнений, но тебе придется учить их по крайней мере десять дней.

- Что?

- Этот даос думает, что если ты внимательно слушаешь, все запишешь, и будешь

практиковаться по два часа в день, то сможешь выучить это за десять дней.

- Да? Боевыми искусствами все еще нужно упорно заниматься, тренируясь?

Разве это не книга, свиток или какой-то волшебный трюк, который можно выбрать на панели навыков?

- ... Если ты не будешь практиковать боевые искусства, как ты этому научишься? - несчастный старейшина Удана не понимал, о чем сейчас спрашивал его Мо Хан. Широко раскрытыми глазами он уставился на него, пытаясь донести истину до своего ученика. - Единственное, чем я могу с тобой поделиться, это внутренней силой. Только обычные люди пытаются привлечь удачи различными методами, надеясь, что им это когда-нибудь удастся. Чтобы добиться большего, нужно быть терпеливым. Или ты говоришь о тантрическом пробуждении силы? Это практикуют другие секты. И есть подозрения, что они не являются ортодоксальными (традиционными), в отличие от моей секты, где это никогда не будут использовать.

Тантрическое пробуждение сил - это практики, включающие парное совершенствование двух партнеров, через секс. Кхм-кхм... Как-то неожиданно не туда свернули мысли священного даоса.

- ... !!!

Может ли в этой игре быть такое, что, если в будущем он захочет стать несравненным мечником, ему придется обнажать свой меч энное количество раз, сколько снега возле западных ворот. Придется энное количество раз каждый день брать меч в руки, ни спать, ни есть вдосталь, практикуясь десятилетиями со своим мечом. Чтобы однажды взмахнуть им изящно, отерев с него капли крови и застыв на вершине одиноким и непобедимым?

-----

<http://bllate.org/book/13529/1201171>