

LitRPG

Caution



Annotation

Все мы знаем Друмир, все мы его любим, и хотим поиграть в нём. К сожалению, обстоятельства с подвигли ГГ к не самому приятному решению у него в жизни. Теперь, ему ничего не остается, кроме как жить со сделанным выбором.

Глава 1

— Выберите расу.

— Полуэльф.

— Внимание. Смешивание крови двух рас привело к мутации организма. Эльфы никогда не примут вас за равного. Люди никогда вам не доверятся. Стартовая репутация с расой людей и высших эльфов — неприязнь. Внимание! Светлые расы вас недолюбливают. Цены у торговцев людей и высших эльфов будут выше стандартных. Выбери свой путь с умом. Вы уверены в выборе расы?

— Да уверен.

— Мутация привела к изменению организма. Расовый бонус +1 к Выносливости, +1 к Ловкости, +1 к Силе за каждый уровень.

Не зря «хардкорные» игроки выбирали смешанную расу. Да негатив на старте просто ужасный. Но! Поднять репутацию — дело времени, а бонус на основные статы будет всегда с тобой и поможет на старте. А поскольку мне спешить некуда, буду набирать репутацию потихоньку, тем более что неприязнь — это отрицательная репутация всего на тысячу единиц. Отбить такую репутацию можно парочкой достижений даже на начальных уровнях, а бонусы от расы дадут возможность повысить шансы на выполнение этих самых достижений. Конечно, бонусный +1 к дополнительной характеристике, не так уж и много, но на первых уровнях, когда большинство вещей не дают бонусов вообще, кроме брони, разница с другими "чистокровными" игроками, будет более чем заметна. А на 100+ уровне, можно будет кривиться от вещей с ненужными мне параметрами, которые обеспечит расовый бонус.

— Выберите класс персонажа.

— Воин.

— Внимание! Воины — бойцы ближнего боя, им чужда магия, бар маны заменен индикатором ярости. Очки славы очень почитаемы среди воинов. При наборе очков славы и получения достижений связанными с очками славы, уровень дружелюбия и репутации среди воинов будет повышаться, согласно текущему рангу славы. Классовый бонус +1 силы +1 выносливости каждый уровень.

Не малый бонус на класс воинов. Связано это с тем, что, мало кто предпочитал играть воином в мире меча и магии. Зачем играть медленным милишником, если можешь стать боевым магом или на худой конец паладином с исцеляющими заклинаниями?

— После десятого уровня, воин должен выбрать специализацию — Оружейник или Защитник. Оружейник — повышает шансы критического удара в ближнем бою, а также открывает ветвь развития воина, как бойца ближнего боя с двумя одноручными или двуручным оружием в руках. Защитник — повышает шансы блокирования урона щитом, а также открывает ветвь развития воина, как бойца ближнего боя со щитом в руке.

Классический дд или танк. Хилом, воину, никак не стать — нету маны. И это уверяю вас не минус. Сколько проблем с маной у тех же магов или паладинов. Игровому миру нет и года, а люди уже не могут вытерпеть вкуса зелий на ману. Было смешно читать на форуме, как один американский маг, 147-го уровня, умолял разработчиков добавить новых рецептов на зелья маны без привкуса корицы. Конечно, воинов тоже не прельщает один и тот же вкус

брусники от зелий здоровья, но в Друмире, они восстанавливали его не мгновенно, а за некоторое время тиком в определённое количество единиц. Основную заботу о жизни танков и дд всегда нёс на себе хил или хилы, пати или рейда. А чтобы мана не опускала своё значение ниже критического, им приходилось набирать дикое значение духа и интеллекта. В итоге, можно было увидеть, как такой мего хил, ложится от одного не прямого удара боса или агра игрока. Всё это я и так знал. Не зря же готовился более трёх месяцев при выборе класса, расы и первого города. План на покорение этого мира готов. Ву-а-ха-ха-ха! Злобный смешок за плечом умирает со смеху.

— Поскольку ваша раса имеет негативную репутацию с людьми и высшими эльфами предлагаем список рекомендованных стартовых городов.

Ну-у-у, список был не большим, всего несколько десятков городишек в основном гномов. Но меня этим не проймёшь. Закрываем рекомендуемый список и открываем полный перечень.

— Внимание! Локация, в которой вы хотите начать находится на территории высших эльфов, ваша репутация не позволит вам получить большинство заданий на данной территории. Вы уверены в выборе стартовой локации?

— Да уверен.

Я выбрал Ясный город не случайно. Во первых — мне нужно срочно повышать репутацию с эльфами и людьми. Во вторых — возле Ясного города находится мелкий данжеон до тридцатого уровня включительно, в котором падает ценный лут и можно подобрать себе пати для кача. В третьих — эльфов воинов довольно мало, из-за чисто эльфийского бонуса на +1 интеллект и +1 дух за уровень, а локация именно эльфийская (эльфийки, я иду!). И наконец в четвертых — с мобов, что тусуются возле данжеона, а именно гнолов рабочих, часто падает медная руда и другие побочные ископаемые профессий на начальном уровне, они помогут мне стартовать в кузнечном деле и инженерном без горного дела и при этом, без затрат на выкуп руды с аукциона. К тому же, при всём этом, я буду набирать уровни, без которых не светит мне беспечная старость.

— Добро пожаловать в меню распределения начальных характеристик! У вас 25 свободных единиц. Используйте их вдумчиво, после создания персонажа изменения невозможны!

Я знал, что хочу сделать из себя в будущем. Класс воина более широк, чем все думают. При должном старании, воин выдерживает практически любой урон, как паладин в бабле (особая способность паладинов — полная неуязвимость на десяток секунд) и даже может себя исцелять, пусть и не сильно. Главное, не быть ленивым и прокачивать профессии, а также набрать необходимые достижения, способ получения которых давно изучен и выложен на форум.

Прямо передо мной появились пять базовых характеристик с кратким описанием:

Сила: Увеличивает мощь ближней атаки, а также шансы парирования и блокировки. Влияет на переносимый вес. В случае перегрузки ваша скорость существенно падает.

Интеллект: Влияет на скорость изучения не боевых и магических умений, вероятность нанести критический удар заклинанием, а также на количество маны вашего персонажа (одна единица интеллекта даёт десять единица маны). Частично интеллект увеличивает скорость регенерации маны.

Ловкость: Повышает точность, уклонение и шанс критического удара в ближнем и дальнем бою.

Дух: Увеличивает скорость регенерации жизни и маны.

Телосложение: Отвечает за количество ХП (одна единица телосложения даёт десять единиц жизни). Увеличивает шанс парирования.

Интересно, если создавая мага вкинуть все 25 единиц в интеллект, что даст некую независимость на первом-втором уровне от регенерации маны, то, сколько у него будет жизни? Ноль? Один? Может попробовать? А ладно у меня своих дел по горло. Лучше приступить быстрее, дел на целый день и пару лет.

Дух и интеллект на данном этапе мне не нужны, а если быть точнее, я собираюсь набирать их в будущем с помощью бижутерии, т. е. кольца и цепочки, а также достижения.

Далее телосложение или выносливость, красивый лебедь, но надо подымать его повыше. Воин получает большой урон на начальных уровнях, пока он без щита и без латной брони. Все классы хилаки на старте и большой разницы между ними нет, до десятого уровня уж точно. Но я планировал потанчить этот миленький данж, главное найти компанию хила и пары чистых дамагеров. Поэтому из 25 в выносливость улетает 10.

Следом ещё один лебедь — сила. Танк классический поднял бы её на 5, и для старта хватило бы. Но мы не ищем лёгких путей, и я не планировал быть классическим танком. Поэтому снова 10 статов уходит в лебеда.

Заканчивает наш тандем ловкость, значение которой равно колу. Долго я думал, стоит ли оно того или лучше добавить ещё по 2 стата в выносливость и силу. В конце концов, вбил все 5 в ловкость. Буду ловким малым.

Порхай как бабочка и жаль как оса. Это то, что получилось у меня в конце распределения стартовых балов. Тупой как пробка. Мудрый как осел. Надеюсь, достижения докинут недостающие параметры интеллекта и мудрости, чтоб я мог повышать боевые умения и для регенерации жизни. Жаль ярость не регенерируется от мудрости, иначе я б закинул в неё несколько единичек. За то сильный, ловкий и выносливый как стадо кенгуру.))

— Принять новые характеристики.

— Вы уверены?

— Подтвердить.

— Поздравляем! Добро пожаловать в меню визуализации персонажа! Выберите внешний вид аватара.

Тут я подзавис на до-о-олго. Мне ж с таким фэйсом ещё жить да жить. Или существовать? Программы ведь не живут, а существуют. Хотя, кто их знает. С момента старта Друмира в нем находится уже более сотни тысяч сорвавшихся и многие из них достигли немалых успехов. Так, например паладин Анунах, один из первых, сорвавшихся в Друмире, сейчас лидирует по уровню на нашем кластере с немалым показателем 168. И это с учётом, что максимальный уровень упорно держит китаец (лидер какого-то там клана) 248го уровня на текущий момент. Хотя, смотря видео, понимаешь, что это чистый вагон. Уровни есть, но не он их брал. Думаю, при должной сноровке наш богатырь смог бы его уложить на лопатки, но почти сотня уровней разницы это много.

На данный момент в игре более 12000000 игроков и это число растёт с каждым днём по экспоненте. Над миром работают тысячи сотрудников корпорации, населяя его новыми монстрами, строя новые замки, добавляя новые Данжеоны. А главное, добавляя все больше и больше ИскИнов.

Что такое ИскИн? Этот вопрос обсуждается до сих пор. Искусственный интеллект расширил возможности человечества до невероятных границ. Началось это ещё с создания

мощных квантовых компьютеров, с помощью которых была написана программа моделирующая развитие памяти по опыту уже выполненных действий. Например: вы поднимаете гантель весом десять килограмм, но двадцать уже не можете. ИскИн запоминает эти данные, в процессе работы с гантелями оптимизирует расход силы на поднятие веса, считывает рост мышечной массы от полученного упражнения и выдаёт график развития, на котором точно видно, сколько вы можете поднять гантель сегодня, сколько завтра и когда вы сможете поднять двадцати килограммовую гантель. Нюансов конечно больше, да и писалась программа для самонаведения ракет в цель, при включённом ПВО противника. И наоборот, для ПВО при самонаводящейся ракете.

Но те дни прошли и ИскИны нового поколения могут не только рассчитывать параметры при входящих данных. Они сами выбирают необходимые данные, анализируют их корректность, выдают прогнозируемый результат, принимают по этому результату решение и действуют в рамках программы. А могут и саму программу корректировать.

Наверно, благодаря последнему утверждению ИскИны и стали столь незаменимы во всех областях промышленности и индустрии.

Внедрение ИскИнов в игровые миры позволило подарить игроку ощущение «живого мира» с его законами и порядками, которые, тем не менее, можно прогнуть при должной силе и сноровке. Чем я и буду заниматься ближайшее время.

Что-то я отвлекся, а время тикает. На меня смотрел я, как в зеркале только выглядел более живенько. Ну, время меня потрепало, конечно, поэтому пора сделать себе пластику. Уберём морщины с лица. Седые волосы покрасим в чёрный угольный цвет. Бороду и усы сбреем, посмотрим, что вырастет за неделю). Живот уберём хоть и не большой, но год в лежачем или сидячем положении не способствовал укреплению тела. Нальём силу в мышцы рук и ног, а то я как Джейк Салли выгляжу в первом фильме Аватара. Ну и нос, чуток уменьшу, фамильная черта от деда — большой нос. И любопытный. В итоге, на меня смотрел я, когда мне было 25–27 лет. Хорошее было время, жаль машины времени ещё не изобрели.

— Выберите имя.

— Салливан.

Жаль, символы нельзя использовать в имени, только цифры, и то принятие цифр в нике (имени) персонажа позволили совсем недавно в связи с просто гигантским количеством этих самых персонажей. А имена с двумя, тремя повторяющимися буквами всем надоели.

Кстати, моё имя пришлось выкупить у одного поляка, Василия. Он из-за семейных обстоятельств не мог больше играть, а деньги нужны были. Вот и удалил своего разбойника 17го уровня за 50 евро. А я за часик создал себе нового. Инкарнация во всей красе, был разбойником, а стал воином. Ну, надеюсь, за час никто мой выкупленный ник не занял.

— Ваш выбор принят. Добро пожаловать в Другой Мир, Салливан, у вас впереди вечность времени, помноженная на бесконечность возможностей...

Да, да спасибо. Фирменный слоган обсуждался тоже долго, с момента запуска проекта. И хотя страсти уже отошли на второй план, иногда появлялся новенький, спрашивая, что это значит и т. д.

Ну и началось. Померк свет, со всех сторон тьма, которая через несколько секунд должна пройти. Включились звуки игрового мира, шелест деревьев, слабое дуновение ветка, чирик какой-то птицы. Вот и прошли необходимые секунды. Включился свет, и Друмир предстал передо мной во всей красе. Я появился в лесу, ярко светило солнце, тени от меня

почти не было, значит сейчас полдень. Картина леса практически идентична той, что я видел на скриншотах других игроков, выложенных на форумах. Но скриншотом не передать ощущений. Ветерок был плавным и тёплым, приятно обдувая тело.

И главное я стою! Упс, сглазил. В попытке сдвинуться и пошевелить ногой, неэстетично заваливаюсь вперёд. В попытке уменьшить урон выставляю руки, но куда там, хорошо, что рефлексы сработали, и под конец падения, удалось, немного развернуться боком. Что-что, а падать я за десять месяцев научился на отлично.

Почти год назад со мной случилась трагедия — я попал в аварию. Когда пришёл в себя, в местной городской поликлинике, мне сообщили, что от удара грузовика, мою машину буквально смяло. Старенький Ярис, ценность которого была в малом расходе бензина, сложился как гармошка, ну и я вместе с ним. Не излечимая травма позвоночника. И я прикован к инвалидному креслу. Пришлось собирать вещи, ибо старенький, ещё до царя Панька построенный дом, не был удобным для инвалида. А добираться до третьего этажа, на котором я жил без лифта, я сам не мог. Выходом было только одно, заваливаться к единственному родному мне человеку — брату. Именно он и сгенерировал идею по моей «оцифровке» в Друмире. Это было на второй месяц, когда я «жил» у него. Мою квартиру мы к тому моменту сдавали одной молодой семье, что с учётом моего жалкого инвалидного довольствия позволяло мне считаться гостем. Но глядя на жену брата и его мелкого сына, я понимал, что долго так не протяну, да и они тоже.

К сожалению, судьба всегда ставит нас раком в самый ненужный момент. Только я встретил женщину, с которой хотел завести семью, как жизнь сделала поворот. Когда я оклемался, у нас с ней был разговор, и я отлично её понимаю. Скорей всего, я бы выбрал то же самое, окажись я на её месте. Провести всю жизнь с инвалидом — это страшно и надо быть действительно святым человеком. Да, если признаться честно, я даже рад, что она всё поняла, она молода и красива, сможет ещё встретить своего суженого, жаль что это буду не я.

Через два месяца ко мне в комнату зашёл брат с целой кучей распечатанных бумаг. Я просидел над ними три дня, пытаюсь вникнуть в суть вещей описанных в них. А смысл сводился лишь к одному. Срыв. Люди застревали в новых мирах. И не только игровых. Кинокомпании уже несколько лет подряд снимали свои новые фильмы в цифровых мирах, что значительно снижало исходный продукт по себестоимости, и дарило полное ощущение реальности. Так и оказалось, что после нескольких съёмок нового сиквела о Человеке-пауке главный актёр не смог выйти из мира, в котором работал. Удержать информацию в тайне уже никто не смог и тайна о срыве быстро разлетелась по всей планете.

Люди с покалеченными телами, старики и прочие умирающие быстро просекли свой шанс. Срыв был, желаем. Объёмы выкупаемых вирткапсул превысили количество выпускаемых на продажу. А разработчики виртмиров предлагали путешествия в прошлое, настоящее и будущее или вообще в другие миры и галактики. Вечность за деньги. Второй шанс. Новое тело. Каких только слоганов не было.

Вот и брат, предложил мне этот шанс. Нужно было только заказать вирткапсулу, подождать с её доставкой и определится, в какой мир я переселюсь. Навсегда. Из более тысячи виртмиров я выбрал Друмир, как самый быстро развивающийся. ММОРПГ во всей своей красе начиная с игрового интерфейса и заканчивая тактикой боя с монстрами и общей стратегией выживания. Чем ты круче одет и выше твой уровень — тем ты более известен и желаем.

Количество оцифрованных росло по геометрической прогрессии, и я, надеялся, примкнуть в клан, где большинство людей именно оцифрованные или создавать свой со временем. Времени будет много и правильно планирование будет залогом успеха. Убер плюшек с собой не захватить. Но собрать всю возможную информацию о выбранном классе, начальном городе, необходимых и лёгких достижениях просто необходимо. Чем я и занимался четыре месяца, всё равно раньше капсулу не доставят. Сбор информации напомнил мне студенческие годы, когда на диплом я шерстил десятки статей умных (хотя не факт) докторов и профессоров, тырил самые главные пункты и составлял свой диплом.

В одной из таких статей я увидел комментарий одной интересной компании интеллигентных старушек, профессоров физики и математики, ушедших в срыв. Они в свойственной истинному профессорскому разуму описали сам процесс оцифровки, как переселение разума в цифровое тело. Много неизвестных названий сводилось к следующему. Сам процесс занимал несколько дней непрерывного игрового процесса с полным погружением. Также, было написано о привыкании разума к новому телу. То есть, вы инвалид и переселились в новое тело, ваш разум за те месяцы или годы после получения травмы привык считать ваш неполноценный организм, полноценным, таким, какой он стал и мышечная память (в моем случае, связанная с парализацией ног), уже удалена из памяти. Конечно, данная память не удаляется мгновенно, но постепенно исчезает. Старушки, средний возраст которых был около восьмидесяти лет, дружно начали бегать на третий день после оцифровки. На данный момент, последний их комментарий, двух месячной давности, был посвящён тотальному омоложению их цифровых аватар. Вот тут я понял, что мне туда.

Лёжа на цифровом травяном покрытии, я улыбался, смотря на проплывающие в небе облака. Можно и полежать полчаса. Многие инвалиды, заходящие в игру, говорили, что необходимо некоторое время для адаптации мозга. Конечно время для всех разное. Так, например один молодой человек, парализованный с рождения, почти неделю учился ходить. А женщина, попавшая в аварию и которой вынужденно ампутировали левую руку, снова смогла ею пользоваться через два часа, после нового рождения.

Следующие двадцать минут я пытался встать. Я получил травму не так давно и надеялся, что мозг ещё помнит, как ходить и держать равновесие. Мой первый шаг произошёл через двадцать три минуты. Да засекал, причём каждую секунду. Падая каждый раз, я чувствовал свои «новые ноги» всё лучше и лучше. Вот уже и пальцы на ногах ожили. Первые шаги и я чувствовал себя как ребёнок, эйфория утраченных и вновь приобретённых возможностей накрыла меня. Просто ходя кругами по поляне, в которой я родился, увеличивая темп ходьбы и пытался сорваться на бег. Падать я перестал уже через час. Тело вспоминало, что такое полноценный организм.

— Чирик — А вот и птица говорун на средней ветви дерева похожего на дуб. Всмотрелся на неё.

— Чирикуш 2го уровня.

Чуть не упал со смеху. Ну и фантазия у разработов «чирикуш» ёпта! Мелкий поганец, как будто понял, что смеюсь над его гордым именем начал гневно чирикать во всю мощь своих цифровых лёгких, даже перья распустил.

Ладно, персонажа создал надо теперь поднимать ему уровень. Как на заказ из кустов выбежал бакс бани. Как реальный, а я их навидался, резал много лет назад в селе на мясо. О да, я кровожадный, и любитель крольчатины. Уже двинулся кролю навстречу, как вдруг, меня осенило. А чем я его убивать то буду?) Не кулаками же. Остановился, открыл сумку

мысленным нажатием на кнопку в правом нижнем углу. И тут меня ждал облом. Оружия то не было. В сумке сиротливо лежал кусок хлеба в пол кило весом и фляга с водой, тоже на пол кило веса. В левом нижнем углу надрывался чат локации. И я поспешно его закрыл, в случае чего, всегда смогу открыть. Так, кроме сумки, есть ещё панель персонажа, что на нем надето и тут я снова приуныл. Хотя и знал это, но надежда на чудо была.

Простые штаны и рубаха из ткани, хоть и сидит в пору, но выглядит убого, даже по селу в таком стыдно ходить. Ботинки из кожи были из той же серии. Нуб. Ну и ладно, есть куда стремиться.

Позакрывал окна чатов. И открыл следующее в списке покупок — окно заданий, в котором сиротливо висело стартовое для любого класса первое задание.

— Приветствую тебя, юный воин! Длинная и трудная дорога лежит перед тобой, мало кто осилит её до конца. Но, как известно, путь в тысячу миль начинается с первого шага. Именно этот шаг тебе и предстоит сделать. Недалеко от поляны, где ты впервые появился в нашем мире, есть хижина старого Махана. Местные считают его безобидным стариком и потому не трогают. Но Махан по-прежнему здоров телом и духом, он поможет тебе. Следуй на северо-восток по звериной тропе, она приведёт тебя к цели.

Мастер Гильдии Воинов Ясного Города — Сетрий.

Окей. Первое задание всегда простое, а точнее, всегда одинаковое для всех рас и классов. Найти первого учителя, чтоб получить у него навыки и оружие на старт игры. Эти пара сотен метров от поляны до учителя являются зоной комфорта. Ты 1-го уровня, у тебя ничего нету, мобы все миролюбивые, никто на тебя не нападает. Даже аграм делать здесь нечего. До десятого уровня можно быть спокойным в этом плане, а вот дальше, надо быть поосторожней, ну или не ходить в одиночку. А для начала, скроем некоторые персональные данные, чтоб усложнить жизнь потенциальным недругам.

В настройках я скрыл уровень жизни и ярости. Теперь никто не увидит мои 120 единиц жизни и 0 единиц ярости на текущий момент, только проценты. А также я отменил возможность осмотра вещей одетых на моего воина и просмотра достижений им же полученных.

Пока я сидел в копался в настройках пришло сообщение.

— Внимание! На ваше имя поступил персональный перевод: 10000 золотых. Подпись к переводу: «Брат ну как ты там? Всё нормально? Проблемы есть?»

Это был мой младший брат, который меня же сюда и затащил, а 10000 золотых должны будут обеспечить мой быстрый старт в новом мире. Если что-то пойдёт не так, я всегда смогу вернуть виртуальное золото в реальные баксы.

Жаль, отправить ответное сообщение смогу только завтра. На сегодня у меня планы до вечера. А потом нужно будет идти к учителю. Да-да, учитель будет только завтра, и то не факт, а сегодня, ещё 5–6 часов я буду заниматься получением достижений повышающих мои характеристики до параметров 4-5го уровня. И этот сюрприз будет для начинающих агров просто невероятным.

Кролик уже свалил в кусты, наверняка из-за страха (но скорее смеха), а Чирикуш замолчал и улетел на другую поляну, ища себе более благодарного слушателя, чем я. И остался я один на всю полянку. Обидно. Хотя нет. В центре поляны, от которой я отошёл на три метра, появился тёмный хрустальный шар с новым игроком. Вот и отпустил его. Её. Надо же, кто-то ещё делает аватарки Анджелины Джоли в молодости. Правда, с эльфийскими ушками, а-ля секси-секси.

— Привет — первым ловлю момент её окончательного пробуждения в новом мире.

— Ой, привет — вздрогнула новая героиня от моего внезапного приветствия в первую же секунду пробуждения. — Ты что нпс? — и голос тоже очень приятный.

— Нет, просто задержался тут, настраивая интерфейс и чат. Кстати советую тебе сделать тоже самое. Ну, я пошёл. Алиса007. Хм, на Бонда ты не похожа или тебе просто нравятся фильмы бондианы? — Пока я говорил и смотрел на девушку, а это была именно девушка лет двадцати, я понял, что был не прав. Тут не чистая Анджелина Джоли, а скорее смесь реального и желаемого. Грудь, например, даже больше оригинала. Тут явно желаемое). Но не мне судить, а так в целом, причёска из косичек рыжих волос (явно не Джоли) рост мне по плечо, а это примерно 165 см, одета, как и все новички в нуб шмот, т. е. рубаха, штаны и ботинки, ничего кроме внешнего вида не дающих.

— Настройки? А что в них выставить? Я думала тут все со стандартными играют. Зачем что-то менять? — Пулемёт вопросов, на которые можно дать точно такой же пулемёт ответов. Ладно, ответим, мне не сложно.

— Ну-у, посмотри на чат, тебе нравится этот «срач школоты»? Или, например, твои 40 хп просто горят красным для любого агра новичка. Тебя сложить будет очень просто и легко. И кстати, 40 хп не маловато? Я, конечно, не лезу с советами, но как по мне, для паладинши 40 хп на старте просто немыслимо мало. Паладины — бойцы ближнего боя и хп им просто необходимо, даже с учётом лечения. — Пока я говорил глаза девушки бегали с одной стороны в другую, показывая, что она именно настраивает.

— Спасибо. — Она подошла и даже чмокнула меня в щеку. Приятно, млин!) А то я уже забыл, что значит женское внимание. — И что мне делать с жизнью? Я все свободные статьи закинула в мудрость и силу. Больше очков нету. Подскажешь? — А чё? Я ничё.) И подскажу и прикажу... э стопе жеребец. Помогаем с советом.

— Удали перса, создай заново. С таким же ником. Ты 1го уровня, ничего ещё не сделала, терять нечего. И закинь хоть семь единиц в выносливость. Не забудь про интеллект, 5 единиц в него нужно кинуть обязательно. Мудрость, для пала, значит очень многое и лучше, тоже 5 единиц в него закинуть. Ловкость можешь не брать в начале, лучше по деревьям полазь пол часика, пару единичек система тебе даст. И остатки в силу загоняй не жалей. Паладин ходит с одноручным мечем или молотом и щитом, да и носит тяжёлые латные доспехи — это идеальный стартовый раскач паладина как бойца ближнего боя. — Информация с форума на все классы пока еще свежим салатом лежала у меня в голове. Вот и посоветовал девушке, как мог в соответствии с выбранным ею классом.

— Удалить? А это больно?

— Скорее долго и муторно. При удалении никаких ощущений. Это в игровом мире они включаются. Но если боишься, то можешь просто сбросить настройки аккаунта через компьютер. Он и удалит твоего персонажа.

— Откуда знаешь? — уже недоверчиво спросила она. Даже прищурилась.

— Почитай форум там всё описано. Не веришь ни мне, ни форуму, значит думай сама. Заяц 1го уровня наносит своими ударами по 3–6 единиц урона в героев первого уровня и со стартовым обвесом, у тебя 40 единиц жизни, заяка тебя завалит за 7-13 ударов. И это, самый безобидный моб, в этой локации.

— Ладно, ты меня уговорил. Пойду, почитаю форум. Если что, тебе можно будет отписать? Салливан я запомню твой ник. Добавлять в френд лист нет смысла, все равно, наверно, пересоздам Алиску. Ладно, я уйду, спасибо, еще встретимся.

— Конечно, встретимся. — Уже в пустоту сказал я. Я теперь здесь на долго, если не на всегда.

Пора приниматься за работу. Два часа в виртуале, а ничего не сделал, смех, да и только. Первым у меня по программе лазанье по деревьям, заодно и посмотрим, насколько ко мне вернулась мышечная память. Выбрав тот самый дуб, на котором сидел чирикуш как самый достойный моего тельца, зашагал к нему.

Дубец был «вековым», если можно так выразиться, про мир, которому нет и пары лет. В диаметре, ствол был не меньше полутора метров и только то, что нижние ветви были на уровне моих глаз, позволяло залезть на него более-менее легко. Далее ветви были с периодичностью 60–70 сантиметров и росли по прямым линиям параллельно горизонту. В реальности, таких живых и здоровых деревьев уже не найти. В подкорке всплыло воспоминание, как мы с братом лазили по черешням, вишням и яблокам в сезон сбора этих вкусных сладостей. Сорты были довольно обыденные, но, тем не менее, вкусные и сочные. Бабуля любила свой сад, и каждую весну мне приходилось его чистить, ножовкой срезая лишние сухие и не только ветви. Через пять минут пришло первое сообщение.

— "Вы получили способность "На дереве первого уровня". Скорость залезания повысилась на 0,5 %".

Это был далеко не предел, и я планировал поднять эту способность до четвёртого уровня за час с хвостиком. Именно столько по гайду необходимо времени для получения достижения «Маугли», навсегда дающего 3 единицы ловкости и +7.5 % скорости лазанья по деревьям, за четыре уровня способности "На дереве".

Вообще, читая форум, я заметил, что Друмир одаривает игроков за их поступки, щедро выдавая плюшки в качестве награды и наказывая различными способами, начиная от проклятий и заканчивая внезапным порталом на территорию с агрессивными монстрами 200+ уровня.

Скажите это мало и нечего заморачиваться, что лучше апнуть 2–3 уровня и просто докинуть, необходимы очки в ловкость. Это так и многие, а точнее 99 % игроков так и делают, простой кач доступный всем, а пошевелить булками и потратить немного времени ради доступных достижений многим просто лень. А еще чаще, большинство игроков просто не знают, о мелких достижениях, дающих плюшки твоему персу.

Сам я потратил месяцы на подготовку, и то не уверен, что изучил все возможные достижения. Так, например, достижение «Тугодум», надо, всего-навсего, не брать специализацию до тридцатого уровня. И скажите мне, какой школьник, будет задротить несколько дней, а то и недели, игры с начальными умениями без спецухи? А некоторым классам это вообще нереально в соло. Тот же паладин, он очень сложный класс, но в умелых руках и главное С ВЫУЧЕННЫМИ НАВЫКАМИ, способен рвать на куски равных по уровню противников. Без выученных скилов, он вагон для своего пати. Воин же, универсален. Как воину, мне достаточно одеть латную экипировку и щит, что превратит меня, во всеми любимого танка до 50-го уровня. И это без выученных скилов и специализации. Именно с 50го уровня нпс монстры усложняются в разы, ходят группами или обладают мощными способностями, как магическими, так и чисто физическими. Конечно, квестовые и рейдовые монстры и пятого уровня достаточно сложны для аналогичного по уровню игрока, но умений на начальных уровнях (до десятого) у монстров обычно нет.

За размышлением о необходимых квестах для воина, я, наконец, получил достижение «Маугли» и свои +3 к ловкости. Можно было лечь поспать на дереве, благо его нижняя ветвь

была настолько широка, что можно лежать на ней как на скамейке в парке. Но до темноты еще куча времени, и я принялся осторожно спускаться вниз. Умереть с таким грузом за спиной будет глупо. Пусть вещи и не выпадают, а переносятся на могилку ближайшего кладбища, но пара золотых монет могла выпасть в качестве назидания нерадивому игроку с 10ю килограммами золота за спиной. Мои 12 силы позволяли мне переносить данный вес, почти не замечая его. Вообще танки и бойцы ближнего боя носили просто невероятно количество груза, если б только броня еще весила мало. Большинство лат, да и кольчуг были с завышенным показателем веса, к счастью мне это пока не грозит, но помнить об этом необходимо всегда. Воин тридцатого уровня, закованный в крафтовые латы и кольчугу, носит на себе почти 70 кг снаряги. И это, без учёта химии, свитков, бинтов и прочей мелочи еще на 10–15 кг. В общем, до пятидесятого уровня, экип воинов составлял около 100 кг и помимо этого, необходимо было, еще и лут носить. Причём, лут всего пати или даже рейда. Например, ваша пати состоит из пяти человек. Вы танк, с вами боец ближнего боя (допустим, разбойник или как его называют рога), также два бойца дальнего боя, охотник и боевой маг (пусть будет огненной стихии), ну и конечно целитель (друид или шаман). Как вы думаете, какие у них показатели силы. Вот и я о том же. Силу брали далеко не все классы. Даже роги, хоть и бойцы ближнего боя, но их основная характеристика — это ловкость. Именно благодаря ловкости, роги могли выдавать отличный дпс (damage per second) или урон за секунду. Та же история и с охотниками. Про магов и целителей, говорить вообще нет смысла. Они принципиально не повышали силу, набивая её только чтоб носить собственную броню (часто только тканевую) и набор расходников. Вот и приходилось воинам, паладинам и рыцарям смерти, носить большинство лута на своём горбу или нанимать ишаков на рейд/пати.

Вот я и спустился с дерева. Время летит не заметно, и я даже чуток вспотел, пока карабкался на середину дубка, а потом слезал с него на землю. Достав из котомки флягу и открыв зубами пробку, надо же, даже не болят, а ведь я их всего года три назад лечил и они начали снова побаливать в реале. Глотнув студёной водички, и немного полил под корень дубу. Верный собрат дал мне немалый бонус и завтра я получу еще один благодаря ему, так что, триумфом стоит поделиться.

— Внимание! Вы выполнили скрытое задание: «Почтение Стражу».

— Почтите Стража локации, разделив с ним работу и отдых.

— Награда: Отдыхая под деревом скорость восстановления жизни, маны и энергии увеличена в два раза.

Ух ты, а дубок не простой. Стражем далеко не каждое дерево называют. Возможно, даже получение скрытого задания, связанное с этим деревцем. Жаль, большинство таких заданий выпадают друидам и шаманам. Воин не дружит особо с деревьями, и разговаривать с дриадами, у меня врядли получится.

Похлопав ствол дерева и пообещав вернуться под вечер я снова оказался на открытой всеми ветрами поляне. Кстати, пока я лазил по деревцу то увидел двоих новых эльфов 1-го уровня. Алисы еще не было, но думаю, она зачиталась на форуме о возможностях своего выбранного класса. А паладин вообще многосторонний класс, может работать как танк, целитель и дамагер. И самое важное, что паладин по сути своей всегда остаётся баффером или как его еще называют — сапортом. Имея паладина в группе, ты всегда находишься под аурой, а ауры очень разные и зело полезные. Со временем, на высоких уровнях, можно составить такую аурную комбинацию, что прогулка в подземелье с драконами упростится в

несколько раз.

Ладно, я думаю, еще увидимся с мисс Бондианой или Ларой Крофт. Учитывая, что я планирую качаться без специализации, ради получения достижения, мне необходимо подобрать пати для фарма. И если не умирать, определенное количество уровней, то можно неслабо подняться по очкам славы и уже с ними идти к наставнику.

Поразмахивав руками и приседая дабы окончательно размяться, я начал бегать по кругу. Тот же час непрерывного бега, давал достижение «Форест Гамп», что повышало мою выносливость на те же 3 единицы. Теперь вы оценили мой коварный план?) Считайте +6 единиц характеристик и это на 1-ом уровне. Жаль только бегать надо непрерывно, данное достижение бралось несколькими заходами совершенствуя способность «бегун» с 1-го до 4-го уровня. На первых 2-х оно давало +0.5 и +1 % к времени непрерывного бега, а на 3ем и 4ом кроме увеличения времени бега добавляло еще и скорость.

В Друмире даже есть свой марафон, связывающий столицы светлой и темной империи. «Мирная Неделя» начиналась именно с марафона. Светлые стартовали с Ясного города, а тёмные с Изначального, побеждал тот, кто первым доберётся до столицы противоположной фракции, передавая пергамент письма от одного короля другому, тем самым, заверяя мир на еще один год. Бонусы давали как светлому, так и тёмному, но тот, кто добегал первым, все равно получал немного больше. Так вот, у этих игроманов, уровень «бегуна» был далеко выше 4-го. А на само мероприятие собирались тысячи игроков. Подарки и призы давали всем, даже последнему месту.

Смешно было смотреть видео, где игрок мчится быстрее лошади или тигра, легко обгоняя его на виражах. Охрана топ бегунов была сплошь из наездников. Ведь не доставь письмо королю и мигом вспыхнет война. Но корпорация не допускала этого и если никто из участников не добегал, то на седьмой день, система запускала своего участника телепортом прямо к королю с мирным договором (читеры! ведь участникам нельзя телепортироваться).

Время близится к вечеру, бегун дался мне малой кровью, падал я, как и рассчитывал 3 раза, после каждого полученного уровня «бегуна». Можно было побегать так еще пару дней и самому попробовать участвовать в марафоне, но это уже лишнее. Чтобы достичь скорости наездных животных, надо потратить не одну неделю. Может быть, когда-то, я и возьму его, но не сегодня. А пока, надо перейти к следующему. Пытливый читатель уже понял, что таким образом можно повесить все основные характеристики на +3, каждую своим образом. Для получения +3 силы мне пришлось отжиматься. Сперва в расчёте 3 захода по 2хСилу раз, а далее на 25 % больше чем в предыдущий. Для получения повышающей способности «Силовая тренировка», повышающей переносимый вес на 0.5 % на 1ом уровне. На 3ем и 4ом мне кроме повышения веса, подкинули еще немалый бонус, пусть и неожиданный.

— "Вы получили способность "Силовая тренировка третьего уровня". Переносимый вес увеличен на 2%

— "Вы получили способность "Мастер тренировки первого уровня". Ваше тело полностью состоит из мышц. Прочность вашего тела повысилась. Параметр защиты увеличен на 0.5 %.

— Внимание вы попали в ТОП-1000 игроков получивших способность "Мастер тренировки". Теперь вы игнорируете 0.5 % магического урона.

Награда: Слава +100.

Очки славы ОЧЕНЬ ценны и заработать их — совсем не просто. Известные персонажи могут получить доступ к уникальным квестам, открыть в себе редкие способности, либо,

обрести тайные знания.

Более подробная информация доступна в Вики Друмира.

— Внимание вы попали в ТОП-100 игроков получивших очки славы на первом уровне.

Поздравляем! Получено Достижение: "Подающий надежды"

Слава +500.

Да ладно! Я надеялся получить маленький бонус на силу, а тут оказывается я еще и один из первых, кто получил данное достижение. Очень странно, ведь информация о нём найдена мной в открытом форуме одного бойца ВДВ, который от полученной травмы переселился в Друмир. Прямо как я. Так вот, он по привычке отжимался каждое утро и на текущий момент поднял мастера до шестого уровня. Да и уровни далее давались не по линейно нарастающей нагрузке, а как бы, не по экспоненте в квадрате. Так я взял бегуна за два с половиной часа, но до следующего уровня мне придётся непрерывно бегать 5! часов. С моим показателем выносливости это нереально. Через сорок минут я снова хмыкнул.

— "Вы получили способность "Силовая тренировка четвёртого уровня". Переносимый вес увеличен на 5%

— "Вы получили способность "Мастер тренировки второго уровня". Ваше тело полностью состоит из мышц. Прочность вашего тела повысилась. Параметр защиты увеличен на 1 %.

— Внимание вы попали в ТОП-1000 игроков получивших способность "Мастер тренировки второго уровня". Теперь вы игнорируете 1 % магического урона.

Награда: Слава +200.

Ну-у, мастера второго уровня эти игроки набрали, это просто хоть и скучно, а вот на счёт третьего уровня, что-то мне кажется, их будет около сотни-двух, про дальнейших я и говорить не хочу. Десятки максимум. Чтоб поднять, еще на один уровень надо потратить те же 5 часов. Стандартные достижения. При этом поднимется только "Силовая тренировка" а мастер, аж на шестом, что увеличивает время для его получения еще на восемь часов. Так кстати и для других аналогичных.

Вот и день прошёл. Я уже не видел солнца из-за кроны деревьев. Было по-прежнему светло, но так продлится максимум час. Потом наступит ночь, пусть в вирт мире ночь, это такое же игровое время и многие игроки специально играют только ночью, надеясь нарваться на вампира, оборотня или ночного упыря. На крайняк лешего.)

С трудом переставляя ноги, шагая к другу-дубу я улыбался. Трудный день, хорошо поработал, устал невероятно. Желудок требовал еды и я, садясь под стволом дуба, как и днём, вытащил с котомки флягу и кусок хлеба, что выдала мне система от широты своей души. Смешно до колик в желудке. 10000 золотых, а ем постный хлеб и запиваю водой, кстати, завтра кушать будет уже нечего. Ладно, эта диета закончится завтра. Из простых достижений, осталось только на +3 интеллекта и мудрости. И если мудрость я еще смогу взять на этой поляне, то интеллект только в библиотеке. Решено, хочу быть мудрым, займусь «мудрецом» как проснусь, а после, пойду в город. Необходимо посетить банк, чтобы подключить себе смс сервис и иметь возможность общаться с реалом. Следом открыть счёт и закинуть весь нал в него, ибо нечего ходить с такой суммой. А также открыть несколько профессий, начиная с кулинарии и заканчивая инженерным делом.

Пусть количество профессий не пугает обывателя. Многие из них легко прокачать, были бы деньги и желание. А вот кузнечное дело совместно с инженерным открывают довольно выдающиеся плюшки на высоких показателях профессий. Кстати, максимальный уровень

профессии среди игроков находится у корейца 367 уровень алхимии которого позволяет вырабатывать удивительно злющие кислоты и мощные зелья жизни и маны.

Друмир вообще не имел ограничения по уровню игрока или профессии. Только, на чём ты прокачаешь кузнечное дело на уровне 500+? Выковать супер-пупер-убер-меч экскалибур? Да такой, чтоб махнул и голову дракону отсёк, второй раз махнул и племя огров завалил. Попробуй такой скуй. На такие плюшки нужно потратить миллионы, если не больше. На первичных же уровнях профессии не заработать откат в деньгах, тут скорее, будет упрощение гейм-плэя, ведь с кулинаркой ненужно бегать за провизией, а с кузнечным делом ты сам можешь ремонтировать свои вещи и так далее.

Залез на ветку дуба, мне показалось или раньше этих маленьких отростков не было? В стороны от ветви расходилось около нескольких десятков веточек поменьше, и устремлялись вверх к солнцу, которое уже скрылось за горизонтом. Наверно, страж считал мои мысли на счёт поспать тут и решил вырастить пару веток, что б я ненароком не упал ночью. Положив ладонь на ствол дерева, и сказав спасибо за заботу, растянулся в длину головой к стволу дерева. Всмотревшись на своё тело, понял, что теперь с ним не расстанусь никогда. Вы даже не представляете себе, насколько было больно морально жить этот год.

Немного поудобней устроившись на висячей лавке, ветра под вечер вообще не было и я не беспокоился, что меня сдует с неё. Само дерево было на чудо мягким, пусть не так, как матрас из полимеров с эргономичным ложем, но и не реальная жёсткость дерева. Пожелав спокойной ночи всем вокруг и закрыв глаза, вспомнил, что Алису я сегодня так и не увидел. И уснул.

Проснулся я очень рано. Я бы даже сказал, неестественно рано. Почти год я спал, как бы, не до обеда, а сегодня проснулся на заре. Открывая глаза, понял, что тело невероятно занемело, видимо немного капель страха свалится с ветки, завалялись в подсознании, не давая ночью, перевернутся в более удобную позу. Вот и проспал я почти 5 часов (уснул в 23:22, а сейчас 4:06) в позе оловянного солдата. Сгибая тело, пытаюсь размять недавно ожившие мышцы, растирая икры, намечаю план на сегодня.

Сна не было вообще, сказывается оцифровка мозга. Без тела ему требуется меньше времени на отдых, многие старожилы из сорвавшихся спят по пару часов в сутках и чувствуют себя молодыми и цветущими. Поэтому можно взяться за работу и до обеда выйти в Ясный по делам. Взять достижение «мудрец» проще, чем любые другие, становишься или садишься в любую удобную для тела позу и начинаешь медитировать. Как описывалось в гайде, поза лотоса самая популярная и даёт некоторые бонусные плюшки, пусть и общего характера. Сам смысл садится в позу лотоса на полтора часа, закрывать глаза и вдумчиво постигать небесные истины ради трёх единиц мудрости просекли монахи из Тибета в своём маленьком кластере. Кластер очень красив и выполнен в стиле «панды кун-фу» Диснея. В том смысле, что зона достаточно мирная и более 90 % населяющих её монстров не агрессивны. Да и максимальный уровень там редко превышает 100. На основной кач монахи спускаются в Китай, и вот там замесы более чем жестокие. Путь самурая забыт, триады оккупировали китайский кластер и своим кланом давят оппонентов как в виртуале, так и в реале. Хорошо, что я не китаец.

В общем, скрутился я в позу лотоса, упёрся спиной в ствол дубка, пожелав тому ясного дня и маленького дождика под вечер. И начал, «медитировать». Во время медитации, игроку просто нужно закрыть глаза и просидеть в одной позе определённое количество времени не шевелясь. Не обязательно постигать свои чакры и т. д., тем более что наличие чакры в виртуале явный моветон (хотя старики сорвавшиеся, маги 100+- уровня утверждают, что видят некое поле, типа ауры вокруг сильных игроков). Пока есть время, решил почитать чат локаций, благо развернуть его можно даже с закрытыми глазами.

— Маг 3го уровня и разбойник 4го ЛФГ нужен танк и хил для фарма холма гнолов. Дс вечера апнем 10тый. (Желательно пал и друль 4+ лвл).

— Продам медную руду с гнолов, пять паков медной руды, дешевле аука!

— Продам баф на 450 единиц жизни, возле восточных ворот. Цена бафа 5 золотых. Торг уместен. За лазурит большая скидка!

— Куплю координаты красного медведя. Дорого! ОЧЕНЬ ДОРОГО!

И тут же этот же ник.

— Куплю сердце и кровь красного медведя! ЦЕНУ В ПМ, ГОЛДОЙ НЕ ОБИЖУ!

Красный медведь — уникальный пэт, который доступен всем классам и расам. Только одна беда, его невероятно долгий респаун (две недели) и максимальных для данной локации уровень в 36 единиц. Ну, а поскольку моб чрезвычайно редкий и завязан на квест, то умений и способностей у него как у 60+ уровня, хоть и не такой жирный. В общем, убивать его нужно полноценным пати с танком и хилом, уровнем не ниже 25 или, когда твой уровень и шмот позволят тебе плевать в драконов. Счастливицы, убившие мишку, быстро мчались в

город, а чаще, даже телепортировались и бежали в лавку к местному алхимику, который и выдавал пэта по выше упомянутому квесту. Дальнейший его раскач был многослоен. Мишка мог быть и танком и дамагером и ишаком с тележкой под хвостом. Короче, делали из мишки всё, что душа хотела. Вот и я задумался, может собрать пати после города и фармануть гнолов до тридцатого уровня за пару дней, а дальше на охоту за мишкой?

— Продам координаты красного медведя! **ОЧЕНЬ ДОРОГО!** Кидалы лесом! P.S. : кидать не собираюсь в срыве уже, только лвл мал для кила мишки.

Пробил ник Assasin1, разбойник 21 уровень клана нет. Да, такой мог найти медведя, но вот убить его, сил действительно не хватит. Ну вот, судьба сказала — быть тебе без пэта. Координаты он продаст за пару косарей голды и это минимум. Рога наверно прокачан на инвиз, иначе мишка его бы унюхал и прибил, а может и прибил, а теперь, юный ассасин жаждет мести. Вот в таком духе листая чат, кто-то что-то продаёт или покупает, кого-то ищут или кричат о нападении ПК(player killing- убийца игроков). Не понимаю смысла ПК на лоу лвлах (низких уровнях), добыча в районе одного золотого (и то, если повезёт), а чтобы наладить конвейер ПК, необходим перевес в несколько уровней. Не проще ли пойти подкачать себе уровень до пятидесяти и резать сороковых противников в более сытных локациях. Но не мне судить. Есть в игре отряды школоты из пятнадцати уровневых рогов, убивающих молодняк на десятом-двенадцатом уровне. Политика администрации, каждый волен получать от игры удовольствие и точка. А ПК, что бы там никто не говорил, очень выгодное предприятие и повышает аудиторию среди игроков. Существуют даже целые кланы, живущие одним ПК.

О тут уже что-то интересное.

— Собираю пати на кв «Свобода пуще неволи» в пещеры гнолов, по гайду надо фармануть жреца, нужны танк (можно 2), 2–3 хила (друль/пал/жрец) и несколько дд. Все 15+ лвл, шмот по классу и спеку, на ханта анрол.

Ну, тут молодой хант поспешил. Лут на первых порах идёт без ограничения по классу, разве что с короля и жреца будет что-то интересное. Но и это далеко не факт. Вот к примеру. Убивают они жреца, с него падает кольцо на +6 интеллекта. И вот скажите мне, кому оно нужнее? Паладину? Магам? Друиду? А ответ прост. ВСЕМ! Большим пати, на такой мини инст, нету смысла идти. Лута на всех не хватит. Да и насколько я помню, то уровень короля и жреца около тридцатого и идти туда пятнадцатым плюс пати — чистое самоубийство. Даже будь их 8-10 человек с двумя танками. Их просто поубивают по одному. Разница в 10ток уровней на начальном этапе просто ужасная. Моб 25 уровня нанесёт танку 15 очень большой урон в процентном соотношении, а целители, как правило, на 15 уровне не смогут отхилить такой урон по своим. И будут ложиться сначала танки (если они рукастые и держат агро), а затем и хилы, а без хила и все остальные. Итог, нарвавшись на пару мобов 25+ уровня весь их маленький отряд самоубийц ляжет и потеряет как время, так и опыт.

За такими размышлениями и чтением чата (чем-то мне это понравилось, может общения не хватало?) прошли почти два часа. Надо же, даже не заметил. Открываю глаза и посыпалось...

— Вы получили способность "Медитатор четвёртого уровня". В состоянии спокойствия вы регенерируете ману и жизнь на 12 % быстрее.

Награда: Репутация с монахами повышена до дружелюбия. Вы можете получить скрытые квесты в локации «Тибет».

— Вы получили способность "Астральное мышление". Ваш дух вышел из тела на

короткий промежуток времени, и теперь он стал более устойчив к подчинению.

Награда: +3 к духу, слабые демоны, призраки и духи не смогут воздействовать на вашу душу. Берегитесь! Более сильные создания, всё так же опасны для вас!

— Внимание вы попали в ТОП-1000 игроков получивших способность "Астральное мышление". Теперь вы игнорируете 1 % магического урона.

Награда: Слава +100.

Плюсов много, но главное, это очки славы. Неужели действительно так мало игроков читающих форум? Хотя, если вспомнить молодость, и то, как мы рубились с братом в ММОРПГ, то действительно, большинство игроков не читает ни информацию, ни гайды, и некоторые даже от советов мастеров отказываются, пытаясь доказать что они круче яиц этих самых мастеров. В итоге, мы видим разбойников с дпс, как у воина танка, и друида целителя, что не может его отхилить. Печально всё это. Но и радует! Если вокруг будет не так много крутых дядек, можно будет и себя показать и на людей посмотреть, а вот далее, смотря по обстоятельствам.

Я не прельщал себя, моя домашняя заготовка была рассчитана на кач до 150–200 уровня, выше затык. Профессии чуть больше, но и всё. Дальше, без сильной поддержки клана, становится опасно и очень сложно. Где найти монстров 200 уровня, да таких, чтоб можно было фармить в соло? Это либо клановые локации, закрытые для чужаков, либо локации где в соло не реально. И приходится искать пати, просится в рейд, нанимать наёмников и так далее, что совсем не выгодно ни по опыту, ни по луту.

Вся надежда, что большинство кланов ищут перспективных кадров. И тут я. Весь из себя загадочный, сказочный и с очками славы как у королей. В красивой крафтовой обёртке собственного производства и маунтом 100500-го уровня. Ага, мечтать не вредно.

Слежу на таймингом, мне осталось всего немного до взятия "На дереве пятого уровня", что даст еще больше процентов к скорости залезания на деревья и некую вероятность того, что я с него не упаду. А данная способность нужна больше, чем вы думаете. Так, например, буду бежать от стада кабанов сотого уровня, залезу на дерево и уже оттуда смогу кастануть телепорт домой — в точку привязки или свитком портала в город. Или, например, начать бой, скажем, с броска копья в одного орка, и пока всё племя будет за мной бежать, я поднимусь на дуб, типа моего друга, на котором есть отличная площадка, дикие орки не имеют дальнобойного оружия, поэтому, полезут за мной, а у меня уже позиция для обороны готова, с немалым бонусом мне и минусом им. Да, даже от ПК скрыться удобней всего на дереве, ведь если он за тобой полезет, то не услышать, что кто-то карабкается просто нереально.

Через 14 минут пришло новое сообщение:

— "Вы получили способность "На дереве пятого уровня". Скорость залезания повысилась на 12 %, вероятность того что вы упадёте с дерева уменьшена вдвое".

Награда: Способность «Свить гнёздышко»

Очки славы не дало. Впрочем, я не рассчитывал. По деревьям много кто лазит. Мёд собирать, птичьи яйца тырить, ветви редких деревьев резать и их плоды хрумать. А сколько опытные разведчики на них проводят, у-у-у-у. Дерево ведь отличная позиция для эльфа охотника/лесовика, сидишь высоко, глядишь далеко, стреляешь еще дальше. Вот и лазят эльфы охотники, получая свой маленький бонус от расы и класса, в основном по деревьям и кустам. Такой охотник может выстрелить десятком стрел, пока ты до него доберёшься. Да и вообще, охотник в лесу лучший ПК, на мой счёт.

Способность «Свить гнёздышко», позволяла устроить удобную лежанку на ветке дерева, в стиле — а-ля шимпанзе. Можно сказать, безопасное место отдыха в вылазке по джунглям, когда с низу тебя никто не видит, а с верху нападать особо и некому.

В общем, на поляне мне делать теперь нечего, пора идти в столицу за сервисом, да и желудок даёт о себе знать, отсутствием регенерации жизни. Пора позавтракать, может зайти в ресторанчик и заказать чего-то особенного?

С такими мыслями я спустился с дерева, попрощался с другом дубом и пошёл в Ясный. Денёк обещал быть ясным, такая двойная ясность, на небе ни облачка, птиц просто море, пока шёл по лесу, буквально утопал в их щебете. Фан в виде сбора диких яиц должен процветать. Жаль я не знаю, какая старушка выдаёт на них квест.

Буквально 15 минут, и я был у восточных ворот. Малышни здесь было просто море. 1–5 уровни магов, паладинов, разбойников, охотников и друидов, даже увидел одного некроса. Бедняга, у него только один путь, быстро набирать репутацию с империей тьмы, потому что гильдии некросов в Ясном нету. Игроков было несколько десятков и каждый, искал свой профит. Общий чат не отличался особо от локационного, что, в общем, и логично. Многие писали и туда и туда, что как бы, повышало шансы, что их сообщение прочтут.

Ну, мне пока сюда не надо, я начну свой кач только после получения еще нескольких достижений. Мой план был в том, что б набить первый уровень славы, до того как я встречу с наставником Маханом. Бонус был очень весомым, экономия нескольких тысяч золотых, это если говорить в золотом эквиваленте или существенного начального бонуса. Можно даже больше, но для этого нужно больше славы, а получить даже первый уровень, совсем не просто.

В воротах стоял отряд стражи, в основном сотого уровня ну и их маг с сержантом тридцатых уровней. Довольно опасная компания для стартовой локации, хотя, если сравнить с ТОП-10кой кланов азиатов и их уровнями, то они просто на один небрежный взмах руки.

Корпорация очень негативно относилась к убийству местных нпс, таких как стражи, торговцы, квесторы, учителя. Им поднимали уровни до небес, наделяли мощнейшими скилами, при их убийствах мгновенно падала репутация и многое другое. Убийца нпс получал такие штрафы, что в данной локации, ему было лучше больше не появляться вновь.

Поскольку карты у меня не было, а город не маленький, я зашагал к сержанту спросить дорогу к аукциону и картографу. Общаться с нпс, узнавать о них все мельчайшие детали и получать скрытые задания, являлось неотъемлемой частью ММОРПГ и всячески поощрялось администрацией, повышая с ними репутацию, игроку выдавали мелкие (и не только) задания. Мне как раз они и нужны.

— Здравья желаю, товарищ сержант! — Я решил, что служивому будет приятней, если с ним начать разговор по-армейски, а то устал, поди, с малышкой сюсюкаться.

Вот, сразу видно, что и сержант заинтересован в беседе, как-никак ветеран, все сержанты и офицеры имели опыт боевых действий.

— Никак служил молодец? Такой молодой, а уже воевал? — вопрос с подвохом, ответь я утвердительно, то сержант может меня послать далеко и надолго, ведь я никого еще и не убил.

— Никак нет, товарищ сержант! Отец воевал, только умер он, вот и хочу пойти по его стопам, стать самым известным воином Друмира.

— Ну, у такого знаменитого воина как твой отец, не мог, не родится плохой сын. Чем я тебе могу помочь, великий воин? — Вроде и смеётся, да и маг чуть со смеху не падает за

спиной. Конечно, великий воин первого уровня, без оружия, да и в стартовом нуб эквипе, вызывает один смех, да и только. Но сержанту, главное показать своё желание, а оно было, дальше система сама подкинет и репу, и квестик. Ну, или в данном случае просто добродушное отношение и возможность задать пару вопросов.

— Я в городе в первый раз, не знаю где здесь аукцион, банк, картограф и почта. А ведь воин, не может ходить без брони и оружия, которые можно купить на аукционе. Да и карту земель ближайших тоже надо иметь, что б составить план нападения. Про почту и говорить не буду, как мне брату отписать, что у меня всё хорошо? Вот и думаю, что такой мудрёный жизнью воин как вы, должен это знать. — Соловей из меня аховый, но объяснить свою просьбу прилично смог.

Внимание репутация с сержантом стражи Ясного города Строгом увеличена до дружелюбия.

— Значит так, ступай по главной улице, на третьем повороте сверни налево и иди до упора, там будет лавка картографа. Зайди и скажи, чтоб тебе выдали карту ближайших земель и карту города от лица сержанта Строга, что у восточных ворот дежурит. Будет тебе карта города, а на ней все есть. И аукцион, и банк, и почта и многое другое. Иди малой и пусть твой отец гордится тобой.

— Благодарю, дядька Строг. Я быстро письмо напишу и на подвиги пойду. — Халявная карта это экономия пары золотых, которых не бывает много. Маленький бонус для малышей только первого уровня. Убей я хоть одного моба или повысь уровень по квесту, то отвечать пришлось бы по-другому и бесплатно, ничего я б не получил. А так, кто я? Просто малой первого уровня, салага, в котомке которого, наверно ни одного медяка, откуда у него деньги на карту, а ведь помочь надо.

— Удачи малой. — Даже маг что-то одобрительное в конце пробурчал и пошёл по своим делам в сторону сторожки. А у меня, появилась стрелочка указывающая путь к картографу. Халява, такая приятная штука, а главное, ближайшие земли города пронизаны парочкой деревень, и на карте я увижу, есть ли там торговцы или нет. Купи я обычную карту, разведывать каждую деревню в поисках торговца пришлось бы самому, а так карта была наградой за выполненный сценарием мини квест.

Картограф был старым писарем, с небольшим горбом и со стекляшкой-линзой на одном глазу. Совсем не примечательная личность, как сказали б детективы, описав свой диалог с сержантом, я передал просьбу Строга, выдать мне карту города и ближайших земель. Картограф, молча, поднялся и ушел в чулан, ну а у меня возникла возможность приватизировать несколько листов с другими картами, но ею я не воспользовался. Ибо нефиг, узнает ведь. Красть у нпс 150 уровня чревато не только репутацией, но и временем.

Молча отдав мне два листа. Один с планом города, а второй локации окружающей Ясный. Спросил, чего я еще желаю.

— Обучится картографии.

— Начальный курс бесплатный, нужно лишь купить пергамент на карты, перо и чернила. Общая стоимость 5 серебряных монет. Но ты, я вижу, совсем молод и без гроша. Так и быть, дам тебе один набор, а ты мне доставишь свои карты, как будешь готов.

Внимание! Доступно новое задание: «Ученик картографа»

Награда: Набор картографа: 100 листов пергамента, чернильница и перо.

Условия выполнения: Доставить мастеру картографу собственные карты в течении месяца.

При не выполнении: Репутация среди всех мастеров падает до неприязни.

— Согласен.

Вот и первый квест. Достижений не дало, а вот первые игроки получали их действительно за любое действие. Взял квест, хоп, вы первый, кто его получил и так далее.

— Благодарю мастер. — Время тикает, уже обед скоро, а дел много запланировано. Набор занял своё место, занимая один слот в котомке, которую я планирую заменить нормальным рюкзаком на 200 слотов или более.

С такими мыслями я и побежал на аукцион, почтовый ящик я пока не открыл, как и банковский счёт, вот и приходится действовать по старинке. Хвала администрации, они собрали все основные административные здания в центре, и бегать далеко не пришлось, 5 минут и я у входа в прохладное здание аукциона, выбираю себе покупки. А выбрать было из чего.

— Показать сумки и рюкзаки ценой более 100 золотых.

3145 товаров

— Вместимость 200–300 ячеек.

2156 товаров

— Показать только крафтовые товары.

1867 товаров

Что-то не так. Ладно, пока время есть, нужно купить сумку, ведь чем больше сумка, тем больше в неё влезет лута, это одна из немногих покупок, что выкупает себя со временем стократно.

— Сортируй по цене и прочности.

Вот тут то и зарыта собака. Есть крафтеры, которые специально делают много ячейные сумки с малым запасом прочности. А потом в рейде хоп и порвалась твоя сумочка и посыпались твои пожитки. И не дай боже, быть тебе с незнакомыми людьми, расхватают и хрен что назад получишь.

Продукция одного портного мне приглянулась. Сумка на 275 ячеек. Прочность 5000. Подпись: «держит 2 тонны груза, знакомый ишак тестил, кто не в теме не клянчите скидку». Маг 112 уровня Повелитель Стихий. Портное дело прокачал до немалых значений, вот и шьёт сумки повышенной прочности. И мне она так понравилась, что хоть плачь. Всё нравилось, кроме цены. Просмотрел на другие предложения, но ни одна сумка с такой прочностью и грузоподъёмностью не встретилась. Душа, вопит в левое ухо «БЕРИ», хомяк, кричит в правое «ХОЧУ», а жаба, душит за шею сзади «ДА НУ НАФ!». А делать нечего, надо покупать глянул историю продаж мага, одни положительные отзывы. И тут всё чисто. Эх, минус 1200 золотых. 120 баксов, между прочим.

Поздравляем! Получено Достижение: "Низко уровеньный магнат"

Совершите сделку на более чем на тысячу золотых на первом уровне.

Награда: Слава +100.

— Внимание! Ваш уровень Славы превысил 1000 единиц, и вы достигли Первого уровня Известности: «О Вас ходят слухи».

— Торговцы дружественных фракций удивят вас более низкими ценами. Также вам станут доступны некоторые скрытые квесты.

— Внимание! Вы первый игрок достигнувший первого уровня Известности на первом уровне!

Награда: Слава +1000

Вот и первый уровень славы, можно идти к наставнику, он оценит. Первый уровень славы радовал и печалил. Я готовился к срыву почти полгода и не знал, что в данный момент получу очки славы, хотя получил и ладно, радоваться надо таким плюшкам.

Даже не знал, что такое есть, впрочем, не думаю, что у первых уровней валяется золото тысячами. Тут медяшки считать надо, а не тысячи золотых. Впрочем, вклад реала в виртуал довольно ограничен, и эффективен далеко не всегда. Можно вложить бешеную сумму в шмот, но ты его поменяешь довольно быстро. Или, вложить в прокачку вагоном, это когда несколько высоко уровневых наёмников сами пулят и доводят монстров до 51 % жизни и дальше просто танчат, а ты уже добиваешь моба, получая опыт и лут. Быстро, качественно, надёжно и очень дорого. Сумка же со-о-овсем другое дело. Это вложение окупается быстро и что самое главное, её все равно пришлось бы купить, одним словом, оно того стоит.

Хотелось купить еще несколько мензурок на жизнь, пару свитков телепортации и начальный обвес брони и оружия, но вовремя передумал. Мне надо собрать урожай по профессиям, пока я первый уровень. Дальше, можно будет вернуться на поляну с зайцами и птичками, сами они не нападают, а с начальной алхимией и сбором трав, я смогу собрать там редкие цветочки и сам наварить себе зелий. Свитки телепортации мне тоже не нужны, я не собираюсь далеко отходить от города. Вещи и оружие, ничего крутого на первый уровень не достать, а просто тратить золото не разумно. Вот и выходит, что лучше всего закупить медной руды, которую можно переплавить в слитки и тем самым прокачать выплавку металла и уже с слитков наделать себе самому брони и оружия. Так и поступим. Скупил еще 5 пачек руды (в одной пачке 40 единиц), которые я превращу в одну пачку слитков. 5 единиц руды плавятся в один слиток. Тем самым добавляя себе 20 килограмм веса, каждый слиток по пол килограмма. Я отправился на почту. Надо отписать брату. И пока я шёл себе спокойно через улицу...

Внимание! В мир пришла новая сила. Гестия, богиня Семейного Очага, присоединилась к пантеону Светлоликого.

Почитатели Светлоликого! Теперь у Вас есть возможность выбрать себе бога-покровителя. Для этого Вам нужно посетить храм избранного бога, либо обратиться к одному из жрецов Гестии.

Вот это поворот. Вот это, чтоб его мать туды! До сего дня, у светлых рас был только один бог и паладинам хочешь, не хочешь, приходилось идти к нему. А теперь что? Домохозяйки атакуют монополию на веру? Что за фигня вообще, кто и как смог призвать нового бога? И главное, что я, могу с этого получить?

К сожалению, вопросов больше чем ответов. Когда я изучал Друмир, вопрос веры я пролистал довольно быстро. Выбора особо не было. Все светлые поклонялись Светлоликому, как единственному божеству светлого пантеона, а тёмные, поклонялись Павшему. Всё просто и чётко. Играешь за светляков — получаешь плюшки от Светлюши, за тьму — от Павлюши. А теперь многим придётся хвататься за голову, высчитывая тот божественный бонус, который им необходим. Да-да, каждый бог давал небольшую плюшку в виде способности, в основном пассивной, с не большим % срабатывания, но давал. А теперь, у игроков появился выбор этих плюшек. И что-то мне подсказывает, раз добавили одного, то добавят и другого. Чисто вопрос времени и удачи.

Однозначно надо спешить на почту и подключать себе полный пакет услуг, начиная от смс сообщений с реалом и заканчивая доступом на форум. Некоторые опции подключались автоматом при создании персонажа, например доступ к википедии Друмира, но полной

информации там не найти. Впрочем, на форумах тоже, ничего сверх интересного и закрытого нету. Если нужна информация, то её приходится покупать, что мне очень не нравится, надеюсь, придёт и моё время зарабатывания денег.

— Добро пожаловать в Друмир-банк. Чем могу помочь? — милостивая девушка, ослепительной красоты встретила меня у входа в Друмир-банк, на текущий момент он был самым крупным и находился во всех кластерах, что давало некоторую перспективу в будущем, плюс, самый обеспеченный и надёжный банк как по мне.

— Мне нужно открыть счёт с доступом в любое время, подключить смс сообщение с реалом и получить почтовый ящик.

— Пройдёмте со мной. Время на оформление счёта — менее пяти минут, почтовый ящик выдаётся презентом от банка за открытие счёта. Смс сообщение с реалом... — тут она мне подыграла — ...ознакомьтесь с тарифами.

Кучеряво девки пляшут. В общем, не всё так дорого, 20 золотых за сообщение. Но для новичков это непомерные деньжищи. Хорошо, что я донатер и золото у меня есть.

— Также, вы можете подключить без лимитное общение на месяц за 200 золотых.

Ясен пень, я выберу второе, по крайней мере, на один месяц, вдруг золото закончится или возникнут проблемы, а иметь возможность общаться с братом необходима, он единственный кто сможет помочь, хоть и просить не хочется.

Времени ушло немного больше чем 20 минут, но я покончил со всеми делами, связанными с банком и реалом. Ячейка давала возможность оставить на хранение золото (в любом количестве) и до 100 слотов экипировки и прочего хлама, хотя была возможность и увеличить это количество до бесконечности. Доступ к аукциону и почте в любой точке мира — это очень важно для гейм-плэя. Общение с братом, важнее любого гейм-плэя. Одним словом, ляпота.

С улыбкой на лице, от хорошо сделанного дела, я приступил к кварталу мастеров. Я собирался изучить все профессии на первом уровне, благо они бесплатные и затем в библиотеку. Кстати, возьму как я чтиво про богов, пора узнавать, кто они и с чем их едят.

Уже по пути в квартал мастеров, мне пришло сообщение в приват, угадайте от кого.)

— Привет умник! Ты был прав, на форуме о-о-очень много интересного. Я, как и обещала, переродилась и сразу пишу тебе. Ты где, с кем и как вообще?)

Хе-хе, кто не догадался или забыл — это Алиска, которая немного бонд и Лара Крофт.

— Привет красавица! Лети в библиотеку города, я уже на пути, буду ждать тебя у входа, расскажу много интересного. — Импровизация наше всё!

— Я уже бегу!

Ну вот, зато не будет скучно и одиноко. Мастеров навещу после библиотеки, небольшой крюк на пару минут, благо город не Москва, и я у библиотеки. Подождав 20 минут, я увидел такую же нубку первого уровня. Внешность она изменила. Вот ведь женщины, казалось бы, вы и так красивы, куда дальше, так нет, нужно еще красивей.

Алиса шла быстрым бегом, сексуально покачивая бёдрами и ловя мимолётные задумчивые взгляды и сотни улыбок от мужского населения планеты. В этот раз, она решила уменьшить свою похожесть на Джоли и теперь я смог бы узнать её в реале, если это действительно её реальная внешность. Всё те же рыжие волосы до середины талии, идеальные черты лица, пышные и соразмерные губы, красивый и аристократический прямой носик, нежные скулы, большие карие глаза, милые эльфийские ушки, маленький и аккуратный подбородок, тонкая и хрупкая на вид шея, а дальше вообще идеал красоты.

— Отлично выглядишь. — Начать разговор с плана на достижение было бы явным оскорблением, а вот от комплимента действительно красивой девушке у меня язык не отпадёт.

— Ты тоже не изменился и выглядишь неплохо. — Мне показалось или я услышал нотки грусти и заинтересованности? — Я думала, ты будешь более высокого уровня.

— В этом и весь смысл. Хочешь получить небольшой бонус?

— А кто не хочет? Давай бонус!

— А чмокнуть в щёчку? Как-никак друг детства.

— Когда я была маленькой, ты уже наверно институт заканчивал. — Смеялась она долго и заразительно, что ни я, ни прохожие не могли устоять. В библиотеку входило много народу, особенно магов и жрецов, ведь в соседних крылах находились их гильдии. Да и квестов в библиотеке хватало.

— Ну, идём за бонусом? — отсмеявшись невинной шутке, уже более серьёзно сказал я.

Девушка тут же изменилась в лице, даже напряглась как-то.

— Так, а теперь говори, о чём ты подумала? — Неужели и вправду приняла меня за маньяка цифрофила?

— Ты веди, а там посмотрим.

— Лови пати и не бойся, обижать не буду.

Я кинул девушке приглашение в группу и через 2 секунды выделил групповой чат. Подставив локоть чтоб было, за что зацепится девушке, да и хотелось прогуляться с красавицей, пусть даже пару минут.

— Если я окажусь прав, то мы получим +3 единички интеллекта и бонус в виде очков славы. Только не говори никому и не удивляйся. Достижение пусть и не закрытое, но делают его немногие, бонус могут дать и не дать, за то, что мы двое первого уровня в одном пати и получим одинаковое достижение. — Написал в групповом чате, так чтоб никто не услышал, говорить не хотелось.

Вначале девушка вздрогнула, видимо не закончила с настойками чатов. Но через пару мгновений пришла в себя и что самое удивительное на ходу чмокнула меня щеку.

— Если это только бонус, то не представляю, какие подарки ты даришь.

Поживём — увидим. Жить я постараюсь долго и надеюсь счастливо.

Так под локоток мы и прошли в здоровенный читательский зал, я заказал себе чтиво «Боги, старые и новые, выдуманные и реальные». Видя вопрос в глазах девушки, я рассказал ей, что сейчас, на божественном олимпе сидит уже два бога (бог и богиня) и возможно, скоро добавят еще парочку. Алиса же, заказала очень занятный талмуд «Паладин, азы класса». Очень интересный выбор. Насколько я её знаю? Пара минут, мимолётные намёки и некоторая благодарность в мой адрес за пару советов. Но девушка с мозгами, советы слушает, настроена на долгую игру. Спрашивать её о личном пока рано. Надеюсь, сама расскажет, со временем.

— Пойдём, сядем у окна, света больше, читать придётся почти два часа, непрерывно читать. Надеюсь, тебе понравится твой выбор, и ты не будешь меня отвлекать, чтобы я тебя развлёк?) — В каждой шутке есть доля шутки. Если ей надоест талмуд и она перестанет его читать, достижение сорвётся. Конечно, можно прерваться на 1 минуту, но злоупотреблять этим не стоит, большой брат следит за нами.

Лёгкий толчок по рёбрам.

— Ты пошути у меня тут. Сам уснёшь за своей книгой не разбудить. И чтиво очень

занятое. Я вчера на форуме его начала читать, но там только первые 4 главы, вот и дочитаю.

— Тогда прошу на лавку, сей лавка очень удобен, эргономичен и подстраивается под любое мягкое место. — Выбрали мы небольшой столик, напротив витражного окна.

— Ну-ну, а на вид обычная доска. Ты тоже садись и читай. Почти 2 часа говоришь? А дальше, какие планы?

— Вот через 2 часа и узнаешь. — Сей фразой я развернул книжку и начал читать. Кося глазом и утверждаясь, что девушка и вправду начала читать с пятой главы, мысленно кивнув своим мыслям. Надо будет узнавать её планы, людей, что читают о своём классе и пытаются делать, пусть и нудные, достижения не так много. А одному будет тяжело. Ладно, приступим, а то получу достижение после девушки — стыда не оберёшься.

— "Вы получили способность "Читатель первого уровня". Скорость чтения книг, свитков, писем и договоров увеличена на 0,5 %".

— Поздравляшки. Мы молодцы.

— Ага. Никогда бы не подумала, что в игре, столь много различных достижений. Буквально за любое действие система выдаёт награду. Продолжим?

— Ага. Нам потом нужно будет поговорить, так что, побереги мозги.

— Не отвлекай.

Посмотрим. Слово услышано и понято.

Через полтора часа получили, наконец, то ради чего, это делалось.

— "Вы получили способность "Читатель четвёртого уровня". Скорость чтения книг, свитков, писем и договоров увеличена на 5 %".

— "Вы получили способность "Интеллектуал" Ваш мозг работал как компьютер, обрабатывая новую информацию.

Награда: +3 к интеллекту, теперь решение лёгких задач будет выполняться рефлекторно.

— Внимание! Вы получили способность "Интеллектуал" в группе, полностью состоящей из первых уровней. Теперь сражаясь с противником, вы можете предугадать его действия заблаговременно.

Награда: Слава +1000.

— Внимание! Ваш уровень Славы превысил 3000 единиц, и вы достигли Второго уровня Известности: «Вас знают по имени».

— Торговцы дружественных фракций удивят вас более низкими ценами. Также вам станут доступны некоторые скрытые квесты.

Закралась сакральная мыслишка апнуть третий уровень известности и это будет просто бомба. Покосившись на девушку, видимо дочитывает достижения, ей ведь впервые очки славы дали, да еще так много. Сейчас посыпаться вопросы: А что это за очки славы? Для чего они нужны? Откуда ты знал, что дадут достижение?...

Но этот гемор был приятен, глядя в блестящие весёлым огоньком глаза красавицы, я понял, что сам всё расскажу. От меня не убудет, а ей можно подкинуть работку, чтоб шерстила форум по поводу занятых и редких достижений.

— Ну что рада?

— Конечно! Первый уровень известности! Да не во всех кланах есть люди, набравшие столько очков славы. Сказать, кому не поверят. Малявка, в первый же день игры и столько славы.

— А хочешь еще больше? — Если девушка согласится, то нам нужен будет еще

минимум один дамагер и полноценный хиллер, для взятия более сложных достижений.

— А давай! Мне даже интересно, что ты можешь мне предложить.

— Для начала "Астральное мышление" даст тебе +3 духа и какой-то иммунитет против бестелесных тварей низкого уровня. Вообще, достижение простое и муторное, но паладину очень приятное.

— А я читала о нём в книге! — радости полные штаны.

— Очень хорошо. Но пока не начала. Насколько долго ты будешь играть? Если можешь, ответь честно.

— Я теперь буду очень долго играть. Иду на срыв, и меня ничто не остановит, тем более теперь. У меня прогрессирующая слепота. Через год максимум я буду слепой в реале, вот села с братом, а он мне про срыв начал говорить. Он сам играет в Еву-4, а я космическую пустошь терпеть не могу. Вот и решили что Друмир самый лучший вариант, да и пара дней до оцифровки есть в запасе, если не понравится выйду.

— А как же мать и отец? — Удивился я столь радикальным мерам.

— У матери был рак и она умерла 8 лет назад. А отец погиб при исполнении, он был пожарным и спасая людей погиб сам 3 года назад. Сильно помогли сослуживцы и родственники спасшихся, благодаря отцу, так что, мы с братом смогли собрать на вирткапсулу, вот такая история.

История девушки очень грустная и печальная. Слепому в реале еще труднее, чем калеке. Если я еще мог надеяться на кое-какую работу за компьютером, то вот слепой девушке даже это не светит.

— Мне очень жаль. Я и сам иду на срыв. Калека, травма позвоночника, парализован ниже пупка. — Видя грусть на лице Алисы, я замолчал и резко изменил тему. — Ладно, хватит о грустном. — Девушка и так на один волевых, пытается тут жизнь начать, а я еще и свои проблемы рассказываю. Лучше отложить сей разговор на дальний план. — Значит, ты настроена более чем серьезно, да?

— Конечно, я теперь с Алисой не расстанусь.

— Тогда пошли в банк.

— Зачем? У меня ни одного медяка в кармане.

— Ничего, я мини олигарх на пару дней, думаю, на начальный этап плана хватит, а там поглядим.

— Какого плана?

— Жить. — И взяв её за руку, поволок за собой, хорошо, что она не упиралась.

Вот таким простым словом можно описать мой план. Жить и не тужить.

Первый этап взять третий уровень славы и 50 уровень персонажа.

Второй этап плана, раскачать профессии до 200 уровня.

Третий этап — собрать свой постоянный рейдовый состав.

А вот далее, по обстоятельствам.

Как вы думаете, сколько игроков выше 50 уровня? Я вам отвечу, менее 20 % от 12 миллионов. В основном это связано с тем, что прокачивать профессии можно и на первом уровне. Так же немаловажным фактором, является пвп влияние. Высокоуровневых пвп не много, слишком рискованно. Подражатели и просто маньяки не прокачиваются выше 20-30тых уровней, геноцида низко уровневые локации. Вот и застревают малыши на 10-15том уровне на очень большое время, а как надоедает, то бросают игру. Так же, довольно много персонажей просто работают в Друмире не повышая уровень. Банкиры, повара, музыканты и

прочие, они просто живут или отдыхают, их не интересует рубливо монстров и игроков.

— Поделишься? Планом?

— Конечно, теперь ты его часть. — Весело улыбнулся я ей.

— В смысле часть?

— Будем качаться вместе. Нужно найти еще пару желающих, с ними будет проще, но в целом танк воин и паладин целитель уже полноценное пати.

— Думаешь, я смогу стать целителем? Ответственность жизни пати и рейда всегда на целителях.

— Я воин. Целителем быть не смогу, так мелкие алхимические наборы и бинты вне боя, вот и весь мой предел как целителя. Ты же паладин, если выбрать специализацию света, то ты сможешь стать одним из сильнейших хил-класов. Я не хочу давить и возможно, мне попадётся хил, желающий примкнуть к нам, но я в этом сильно сомневаюсь. К тому же, хилы всегда ценны, подумай об этом.

— Хорошо.

Сдав книги библиотекарю и пожелав ему хорошего дня, мы потопали в банк. Как я и обещал, дал девушке 500 золотых, сказав, чтоб оплатила себе смс сообщение и отписалась с братом. Она, даже не зная, что такое возможно, чмокнула в щеку (все время в левую, а правая завидует уже) и умчалась внутрь здания. А я задумался. С паладиншей, моя жизнь может заметно упроститься. Я не хотел её обманывать и был предельно честным. Как хилы, паладины имели кучу преимуществ, это и бафы, групповые и индивидуальные, сильные целительные заклинания, множество аур понижающих урон по пати или рейду и это только самые масштабные.

Паладин показывает себя на высоких уровнях, когда набирается критическое количество бафов, под которыми он почти не убиваем, как впрочем и пати в котором он есть. Иметь сильного и умелого паладина у себя в группе, это мечта любого рейд лидера.

Пройдя буквально двадцать шагов по улице, зашёл в классический такой кафетерий, свежая выпечка и кофе. А зайдя внутрь, ощутил себя бомжиком. Ну а как вы думали? Нубовские обновки двух дневной давности, давно пора менять, а я тут достижения получаю и девушку на кофе приглашаю. Как бы козлом не оказаться.

Наконец, продавец понял, что хоть шмотки и стартовые, но пара золотых у клиента есть, пришлось оплатить всё сразу, а не после. И когда мне, наконец, подали мой заказ, я понял, КАК ЖЕ Я ГОЛОДЕН, а ведь я не ел почти сутки. Заказав кофе со сливками и пар килограмм круассанов с вишней, стал ждать девушку, отписав ей, где я нахожусь.

Через 20 минут мне в чат пришло сообщение.

«Я всё оформила, набираю сообщение брату, закажи мне горячего шоколада и пирожное», что я и сделал, оформив заказ за секунду, теперь продавец, а это был игрок с ником КофеИкРуасанн (9-го уровня, между прочим), не стал требовать с меня денег сразу, а сказал, что мне принесут мой заказ, как только будет готов. Да-да, круассаны были свежие и горячие, готовились они правда в течении минуты, виртуал рулит, про напитки я даже не говорю. Так что когда девушка зашла в зал, её ждал я с накрытой поляной. Количество круассанов нещадно сокращалось, как и кофе (уже третий), а девушке я заказал пирожное размером с торт на пол кило веса, ожирение этому миру не грозит, пусть хрумает.

— А если поправлюсь? — Сажаясь за столик еще в процессе движения пробуя торт на вкус — М-м-м вкусно!

— А-то! Поди, самая дорога кондитерская в мире.

— Что, правда?

— А кто его знает? Цены приемлемые конечно, но видимо из-за аренды здания, в самом центре города, собственник вынужден отдавать большую часть прибыли компании, а самому остаются лишь крохи. Ты кушай, это я так, мысли вслух.

— Спасибо, с утра маковой росинки во рту не было.

— А у меня со вчерашнего вечера. — Улыбнулся я ей, пытаюсь проглотить круассан целиком.

— То-то я вижу, вроде культурный человек, а ест как бомж. Извини.

— Да ничего. Оглядишься вокруг, ты видишь хоть одного игрока первого уровня? Кафешка явно не для простых игроков, я уже насчитал несколько крупных рыбок 100+ уровня. Думаю, посидим мы тут еще пару минут, докушаем и лучше выйти. Нечего нагнетать обстановку.

— Тебе виднее, но пироженко им не достанется!

— Это точно. — Я-то уж не знал, как выкрутить ситуацию и не упасть в глазах девушки. В кафе вроде пригласил и тут же уходить. Не ожидал я увидеть здесь только хаев. Ничего никто нам не говорил, но косые небрежные взгляды я ловил со всех сторон. Никому не понравилось бы, зайти в кафе, где вы сидите и отдыхаете, пара бомжей. Психология у нас такая и с ней не поспоришь.

Кивнув продавцу, чтоб подал счёт, не мог не заметить, как он расслабился, отпуская столь низко уровневых клиентов. Ну, их к черту, мы еще вернёмся, так хотелось блеснуть своими достижениями перед этими попугаями. Видя моё состояние, девушка, придержала меня за руку, пытаюсь этим успокоить.

Выйдя на улицу, вдох, выдох, вдох, фу-у-у попустило.

— Ну что готова? — видя моё злое состояние, она не решалась начать разговор.

— Смотря к чему.

— Пойдём, будем учить тебя вышиванию. — И рассмеялся. Видели б вы её лицо! Что-то с чем-то. Три секунды, девушка стояла как вкопанная, а потом взорвалась. Бегая от её шуточных ударов, я смеялся как в детстве, как давно это было, игры с младшим братом.

— ВЫШИВАНИЮ! Только дай мне иголку я тебя ею к стене прибью и нитками обмотаю! — А я всё смеялся и смеялся. Видимо, стержень вконец сломался, и нужно было дать телу немного свободы и счастья. А ведь я счастлив. Именно сейчас, эта молодая девушка подарила мне то, чего я был лишён в той жизни.

— Ну, все, все хватит меня дубасить. — Увернулся я от очередного удара. — Пойдём в таверну, что ли, раз дела на сегодня отменяются, тебе придётся еще много читать.

— Только если не по вышиванию.

— А вот тут ты не права. Ничего не заметила? А ведь я что-то сегодня купил, еще до библиотеки.

— М-м-м, одежда та же, ботинки тоже. Что же ты купил?

— Сумку!

— А-а-а, я-то думаю, что в тебе изменилось. А то сумка тебя так изменила.

— Эта сумка обошлась мне в 1200 золотых. Вот и подумай, так ли ненужно вышивание?

— Колись, откуда у тебя столько золота, тоже столько хочу.

— Всё просто, я слил реальные деньги в игровые. Одним словом — донат. Никаких достижений дающих кучу золота нет, ну или я о них не знаю.

— Жаль, а я уже о шубе подумала.

— Будет тебе и шуба и платье. Через несколько дней у нас будет столько шкурок, что

можно открывать цех.

— Ты так уверен в этом?

— Конечно. Ты да я, да мы с тобой, как забуреем в лесу на охоте.

— Ну и зачем мне тогда вышивание?

— Вот и считаешь полезное чтиво, я его уже, кстати, получил по почте, за пару золотых, между прочим! На самом деле, портное дело, так называется здесь вышивание, больше подходит магам, но не кузнецом же тебе быть. Подумай сама, у тебя впереди целая жизнь, крошить монстров пачками очень весело и я не спорю с этим. Только без профессий, собственных профессий, нам в долгосрочной перспективе будет ой как трудно.

— Уговорил красноречивый. Почитаю я книжку, вдруг, не всё так страшно как бабка рассказывала.

— Так вот о чём ты! Думаешь, и здесь нитки с иголками в руках будут целыми днями? Уверяю тебя, такого никто требовать не будет. Час в день максимум.

— А ты что будешь качать?

— Всё остальное. И начну с кузнечного дела. Раз мы обое латника, нам нужна броня с неплохой защитой. Не уверен, что выкую полные сеты до завтра, но думаю, поножи, запястья, и кольчугу, смогу сделать нам обоим.

— А реги на аукционе купишь?

— Вот видишь, ты и так всё знаешь. У тебя ведь осталось золото?

— Да, больше половины того что ты дал. Вернуть?

— Не. Читай основы — тут я протянул девушке немалую такую книгу, толщина которой была в два раза больше «азов паладина» и называлась «Основы Портного дела» — думаю, первые 3–4 главы хватит. — Поспешно успокоил я её. — Купишь набор по портному делу: нитки, иголки, шило и попробуешь сшить себе что-то. Время есть, не спеши, если не понравится, придумаем что-то другое.

— Хорошо, я постараюсь. — Девушка закинула книгу в сумку и взяв меня под локоток едва заметно кивнула. — Куда теперь?

— Ты обучатся вышиванию, а затем читать в трактир, большего сегодня не успеть, а скоро ночь. Ну а я, пойду в кузницу, подкуплю пару начальных рецептов с аукциона и еще руды, чтоб хватило на первый шмот.

— Тогда веди, у меня карты города нет.

— Это не проблема. — Тут я быстренько залез в интерфейс, скопировал карту известных мне земель и передал девушке копию, можно было конечно рассказать ей о картографе, но это будет просто потраченное время. Игроки могли обмениваться картами посещённых локаций в любой момент. Хотя ей все равно придётся его навестить, только завтра с утра. Паладин она или нет? Когда у неё будут изучены заклинания, можно будет прокачать способность их переноса на бумагу, что очень даже полезно. Так целитель, может создать несколько сотен свитков с заклинанием исцеления, при помощи навыка каллиграфии и отдать их танку, экономя тем самым ману в бою, но тратя свитки, наделанные в спокойной обстановке. Дороговато конечно, чем сильнее заклинания, тем более редкие требуются ингредиенты типа «чернила из сока пальмы убийцы» или «пергамент чудо-древа». Добыть реально, но время и силы ради добычи таких ингредиентов потратить надо не мало.

Карты также можно было закупить на аукционе или подать заказ в гильдию разведчиков и картографов о разведке тех или иных земель. Услуга очень дорогая, но в

рейдовых походах без разведки никак. Можно также просто купить карту всех разведанных земель, но цена просто космическая. Обойдусь пока. Также, можно и наоборот, продавать разведанные в эти гильдии или выставлять их на аукцион.

— Думаю «три поросёнка» подойдут лучше всего.

Глядя в удивлённые глаза девушки, объяснил, что так называется постоянный двор, служащий как гостиница, где можно остановиться на ночь и вкусно поужинать.

— Но сначала мастер. Смотри, он даже обозначен на карте, не дешёвое удовольствие, олдеры не зажали 10 тысяч золотых.

— В смысле олдеры?

— Это такая гильдия. Называется олдеры. В основном там обеспеченные бизнесмены и их дети, ну и ближний круг. Влили реал в виртуал, закрутили тут гостиничный бизнес и не только, теперь зарабатывают и здесь. Один из самых богатых и влиятельных кланов, между прочим. Думаю, остановится там, будет хорошим выбором. Пусть они и скоты, но репутацию ради нас оби портить не будут. Да и не знают они о нас ничего.

— Лев не ест мурашек после зебры?

— Типа того. Мы им не нужны, пока не станем зебрами.

— А мы ими станем?

— Я думаю, со временем, мы сами станем львами.

— М-да, львами кузнецами.

— Но-но, профессия это лишь старт, открытие новых горизонтов и дополнительное вложение. На высоких уровнях профессий можно получить персональные бонусы для персонажа, повышение репутации и редкие квесты. Вот кстати мы и пришли, видишь домик с вывеской мотка нитки и иголки? Это мастерская местного мастера портного. Дальше сама хорошо?

— Да не маленькая, как-нибудь справлюсь.

— Ну и отлично, а я побегу дальше в кузнечный квартал. Вечером встретимся в поросятах.

— Буду ждать с подарком.

— Непременно.

Вот и у меня появился персональный приятный гемор на шее. За паладиншей надо будет следить и помогать, до того момента, как наберётся опыта. А пока, вперёд за приключениями и работой!

Мастера встретили меня угрюмо-радостно. Тут и второй уровень славы и отрицательная репутация с эльфами и мой первый уровень. Вот и не мог ИскИн понять, как со мной быть. Насколько я понял, остановился он на уровне равнодушия и заинтересованности. Ну, хоть не выгнали и ладно.

— Добрый день мастер!

— Кому добрый, а кому и не очень. Что хотел полукровка? — кузнец эльф зрелище редкое, силы мало, бонуса расы никакого, да и профессия прямо говоря не эльфийская. — Тут не подают. Или ты вор? Больно уж харя у тебя уголовная.

— Нет, мастер. Кузнечному делу я пришёл учиться. Во всей округе ходит молва, что нет мастера лучше вас, вот и решил я попроситься к вам в ученики.

— Мне хиляки в учениках не нужны. А выглядишь ты именно как хиляк. Небось, даже кузнечный молот в руках не удержишь.

— А давайте проверим. Если удержу и смогу поднять, то вы берете меня в ученики, если

нет — значит, судьба у меня такая, буду траву собирать и зелья варить.

— Что ж, пойдём полукровка, посмотрим, что ты можешь.

Внимание! Доступно скрытое задание: «Ученик кузнеца»

Награда: Набор кузнеца: кузнечный молот, малая наковальня, шпилька, напильник, точильный и шлифовальный камень.

Условия выполнения: Выполнить работы порученные мастером.

При не выполнении: Репутация среди мастеров кузнечного дела падает до неприязни.

Ну, вот и первое задание, выполнить которое я должен прямо здесь и сейчас. Я не волновался, показатели моего персонажа выглядели более чем внушительно для первого уровня.

Класс: Воин.

Уровень: 1. Сила 15. Интеллект 3. Ловкость 9. Дух 3. Телосложение 15 (хиты = 150).

Доступно: 0 единица Таланта и 0 единиц Характеристик.

Посчитали? 45 единиц характеристик! Да я чертовски крут, и по характеристикам равен 4-му уровню. 15 силы с запасом позволят мне обращаться с кузнечным молотом и киркой, которую я, кстати, купил у мастера горного дела за целую серебряную монету. Теперь если найду медную жилу возле холма гнолов или в самой пещере, смогу сам выдолбить немного руды.

Вот еще одна странность, мастером горного дела был гном, в столице эльфов. Если честно, я думал, что все мастера профессий будут эльфами, а тут такой подарок. С гномами то у меня «равнодушие», да еще и второй уровень славы, выступающий не малым плюсиком, так что там проблем не было. А с чистым эльфом будут проблемы или задания.

— Вот кузнечный молот. Хм. Вижу, не соврал, держишь крепко, и поднять сумеешь. Что ж, пройдем к заготовке, посмотрим, как ты им бить будешь.

Через две минуты я был мокрым как нос хряка. Вещи прожглись в нескольких местах, чего и следовало ожидать, их запас прочности не на много превышал ноль. Долбаный мастер, он выполнял работу с железом, а я ведь еще даже не ученик. Система, конечно, выдала шансы на выполнение задания, выдай он мне сначала профессию, а затем, заставив ковать железо, у меня бы ничего не получилось.

— Раз уж слово дал то придется его сдержать, однако рецептов я тебе не дам.

Внимание! Задание: «Ученик кузнеца» Выполнено!

Награда: Набор кузнеца: кузнечный молот, малая наковальня, шпилька, напильник, точильный и шлифовальный камень.

Внимание! Получена профессия: Кузнечное дело. Текущее значение: 0.

Странно, что репутацию не дали, видимо это как с картографом, пока у меня нет навыков профессии, репутация среди мастеров не капает. Зато капнул вес в моем рюкзаке. Кирка весит 3 кг, набор картографа 1.5 кг, а теперь внимание — малая наковальня 20 кг! а остальное еще на десяток кило. Вот и спрашивается, сможет ли маг являться полноценным кузнецом? Думаю, ответ очевиден.

— Благодарю мастер, если позволите, я останусь в кузнице, у меня есть руда, которую нужно выплавить в слитки, а рецепты я куплю на аукционе.

— Я не могу выгнать неумирающего, который хочет работать против его воли. Кузня общая для всех, но знай, полукровка, редких и даже необычных рецептов ты от меня не узнаешь.

— А легендарных? — Это отношение меня порядком достало. Я хоть и образец

целомудрия и терпимости, но всему есть предел. Да, я знал, на что иду, делая полукровку, но не до такой же степени!

— Если ты прокачаешь профессию до уровня, на котором куются легендарные вещи, я лично выдам тебе свои самые секретные рецепты!

Внимание! Доступно скрытое легендарное задание: «Слава новому Известному мастеру»

Награда: Уникальные легендарные рецепты кузнечного дела мастера Нолиана.

Условия выполнения: Получить ранг мастера в кузнечном деле за полгода.

При невыполнении: Репутация среди мастеров падает до враждебности.

— Внимание! Вы первый игрок, получивший легендарный скрытый квест на первом уровне.

Получено достижение: «Легенда первого уровня»

Награда: Слава +1000.

Ура! Снова очки славы! Уже скоро третий уровень известности.

— Договорились! Я прокачаю кузнечное дело до уровня мастера за полгода и приду к вам в кузню, за легендарными рецептами.

— А теперь, марш работать, выскочка! — Долбаный мастер развернулся и пошёл к себе в дом, что стоял в десятке метров от кузницы. Думаю, сегодня местным кузнецам не поднять уровень профессии.

Репутация с мастером Нолианом понижена до уровня вражды, пока не будут выполнены условия задания «Слава новому Известному мастеру»

Внимание! При провале задания «Слава новому Известному мастеру» репутация с мастером Нолианом останется на уровне вражды навсегда!

Ух, теперь за полгода необходимо прокачать кузнечное дело до 300го уровня. А это немало. После 200+ уровня, придётся добавлять в рецептуру мифрил, а это очень дорогой ингредиент. Кстати у меня была явно не простая профессия, глянув в иконку отображающую наковальню, я даже не знал что сказать.

Кузнечное дело 0/300.

Над этим придётся хорошенько подумать, ведь обычно все профессии строго ограничены по уровням. Ученик 0-50. Подмастерье 50-100. Умелец 100–150. Искусник 150–200. Мастер 200–250. Великий мастер 250–300. Известный мастер 300–350. Грандиозный мастер 350–400. Прославленный мастер 400–450. А что выше не знал никто. Среди игроков еще нет Прославленных мастеров, но говорилось, если когда-нибудь игрок соберёт все профессии высшего ранга, то ему откроется один очень интересный квест. Кто выдаёт квест и в чём его суть не знал никто, видимо, пока нет такого человека, администрации он и не нужен.

Прикол в том, что каждый раз повышая свой ранг, я должен был бы заплатить учителю немалую сумму. Ранг ученика, может получить каждый бесплатно, а вот за дальнейшее развитие необходимо выложить копейку.

Видимо, система посчитала, что с меня хватит, и у других мастеров я похожих квестов не встречал. Как будто система скинула всю негативную и положительную репутацию на кузнечное, а с остальными осталось равнодушие. Мне только проще. Я оббежал гильдии алхимии, ювелирного дела, инженерного, травничества, древорубов, свежевания и даже кожевников. Не забыл я и о кулинарии с первой помощью. Даже пришлось бежать к гильдии охотников, за навыком скаута.

Тратить золото конечно можно и дальше, но я не сын миллионера, и нужно переходить как минимум на само обеспечение. А значит, скоро наступят голодные времена, и навык жарки туши свежо-убитого зайчика на костре может пригодиться.

В любом случае, на все прибабасы по профессиям я потратил менее сотни золотых и занял 12 слотов в сумке. Меня больше напрягало, что общий вес всех эти причиндалов немного превышал 40 килограмм. А ведь я не ишак. Вес непривычно давил к земле, но рюкзак был удобным, да и опыт походов у меня был, даже больший вес в реале таскал, когда по горам лазил.

Размер хотелки пришлось урезать и дальнейшие планы можно назвать одним словом — крафт. Я закупил еще 5 пачек медной руды и 5 рецептов на кузнечное дело «Медная кольчуга», «Медные кольчужные сапоги», «Медный кольчужный капюшон», «Медные кольчужные поножи», «Медные кольчужные наплечники». На кольчугу и поножи тратилось 5 слитков меди, остальное по 3. В итоге я получил 2 комплекта медной брони, что повышала защиту тушки на 30 единиц. Для холма гнолов это более чем достаточно. Прочность моих изделий хромала, всего 40/40 единиц, но по сравнению с одетыми на мне 3/10, просто Dolce&Gabbana. Дополнительных статков не было, но я на них и не рассчитывал.

Остатки меди я решил пустить на ювелирку. По 2 слитка на «Малые медные запястья силы» дающие 4 единицы защиты и +1 к силе и по одному на «Малое медное кольцо силы» на +1 к силе. Вот и закончилась выкупленная медь. Больше я её покупать не собирался, пусть и не дорого (2 золотых за пачку руды), но я сам скоро набью с гнолов медную руду или выдолблю её из жил.

Провозился я до самого вечера, сил больше не было. В сумке были подарки паладинше, опробовать которые, нам придётся завтра, сразу после собирательства.

Выходя из кузницы, отправил сообщение в чат группы, которую мы создали еще при вхождении в библиотеку: «Жди меня в зале, несу подарки».

Ответ я увидел, только, когда был на полпути к самому зданию трёх поросят: «Я заказала нам ужин, столик у дальней стены, жду подарков и у меня есть сюрприз».

Вот, обо мне уже заботятся и ждут с подарками и готовым ужином. Маленькое вложение в будущее. Пришло еще одно сообщение от брата.

«День добрый тебе старшой. Поскольку ты так и не вышел, то я думаю, у тебя всё по плану. Особых новостей не жди, форум кипит от прихода Гестии и жаждет получить плюшек. Поскольку ты воин, а богиня мирная, то тебе особых боевых бонусов не перепадёт. Однако, приглядиись к бонусам на крафт, не думаю, что админы будут запускать еще богов в ближайшее время, а рост уровня веры в богов и повышение выдаваемого им бонуса прогрессирует со временем. На твоём месте я бы взвесил все за и против и подобрал бы себе бога побыстрей. Держись там, еще пару дней и можно будет проверять на срыв».

Гестия и вправду была миролюбивой богиней и её бонусы были смехотворны. Вот скажите мне, кому нужен бонус «...есть вероятность того, что ваш "домашний очаг" повысится в уровне до "родового очага"»? У меня даже обычного очага нет.

Бонус на крафт был практически ничтожен и выдавался только с 2го уровня веры, а это траты золота или опыта. В общем, пока что спешить не стоит, вдруг через некоторое время в пантеоне появится бог воинов? И что мне тогда, отречься от одного бога и бежать к другому? А он такой: «Ты от Гестии свалил и от меня свалишь. Так что иди ка ты на...». Времени полно в запасе, обойдусь пока без богов.

Шагая на автомате к отметке трактира и девушки (на карте они совпадали) увидел

нечто странное. Сборная солянка орков, друу и других тёмных рас, тусовались у одного здания с вывеской в виде кристалла. Станным было то, что все эти игроки принадлежали одному клану «Косоглазый Великан». Когда я собирал инфу о кланах Друмира, как с светлой, так и с тёмной стороны, я это название не видел, а значит, что или клан новый, или настолько убогий, что о нём информации нет вообще.

Глядя на уровни персонажей, толпившихся у лавки, я никак не мог определиться с точностью мысли убогий или новый. Уровни были настолько разные, начиная с 1 и заканчивая 129. Плюс, не стоит забывать, что им пришлось или повышать репутацию до неприязни (причём, всем вместе) или что более вероятно — получить пусть и редкий, но встречающийся клановый/рейдовый квест, что и привёл их в Ясный. Но что им всем делать у этого торговца? Глянул на карту города. А лавка даже не обозначена на ней, просто здание с торговцем. Меня это так заинтересовало, потому что, я не мог не разобраться в этом столпотворении.

Пока я тупо стоял и смотрел на эту толпу, все малыши до 10 уровня, свалили в вспышке телепорта. Осталось только четверо самых высокоуровневых игроков. К этому моменту я уже окончательно развис и набравшись храбрости, пошёл к рыцарю смерти самого высокого уровня.

— День добрый, уважаемый Повелитель Смерти. — Прочитал я ник рыцаря. Выглядел он очень эффектно. Латная броня сплошняком покрытая костями и мелкими черепами. Аура тьмы, окружавшая орка, буквально давила меня к земле. Окажись я вне мирной территории, скорее всего бы умер только от её воздействия.

— Чего тебе малой? — Массивная зелено-бурая туша выше двух метров выглядела внушительно. Осмотрев меня орк, а это был именно орк, чего-то определил, видимо мой первый уровень не смотрелся в крафт эквипе. Орк выглядел очень знакомо. О! Я вспомнил. Таким нарисовали Оргрима в последней экранизации Варкрафта.

— Да интересно, чего это клан тёмных забыл в лавке обычного торговца.

— А по мордасам не интересно получить? — Клыкастый, так харизматично, давил своей аурой, и вообще, всем своим видом и уверенностью в себе. Как же, 129 лвл, в русском кластере не так много равных противников для него.

— Не-е. По мордасам я буду получать завтра, когда уйду на кач. Просто, если у торговца есть что-то интересное, думаю урвать и себе кусочек. — Врать смысла не было, да и тратить золото на всякий трэш тоже.

— Воинам там ничего интересного нет. Торговец торгует вещами для рыцарей смерти и некросов. Притом, что в светлых рыцарей смерти и некросов почти нет, цены на его товары ниже, чем у нас на аукционах. Считай, что это торговая вылазка за шмотом новичкам клана. Теперь слушай, если будет что-то интересное для тёмных рас и классов на продажу в будущем, отсылай мне на почту. А теперь, малой, отстань, нам еще грузится надо.

Ну, вот и всё. Не так часто кому-то удаётся побывать в столице противоположной империи и спокойно там походить по достопримечательностям. А я задумался, зачем такие торговцы вообще нужны? Если прикинуть общее количество игроков за светлых и поделить их на классы, можно заметить что количество рыцарей смерти, чернокнижников и некросов составляет менее 1 %. Такая же ситуация и у темных только с паладинами, друидами и жрецами. Вот такой дисбаланс классов наблюдается на текущий момент. И спрашивается, зачем нужны такие торговцы у светлых? А у тёмных, получается, есть аналогичный для паладинов и прочих?

Отбросив ненужные мысли на дальний план, зашагал к пороссятам. От целого дня работы я просто невыносимо хотел жрать, тот килограмм круассанов в обед, уже не казался нормальным количеством еды. Хотелось мяса и картошки.

Входя в трактир, довольно большой, между прочим, не мог не заметить, что в него также входят и другие игроки низкого уровня, в основном до двадцатого включительно, высокоуровневые тоже были, но так, меньше десятка за тремя столиками. Пройдя дальше, вглубь зала, увидел Алису у дальнего столика, что усердно махала мне рукой, видимо смотрела на каждого входящего в зал.

Странный выбор места для девушки, обычно они выбирают столики или у сцены или в центре помещения, а тут дальний столик от сцены у стены. Сцена была, но пока пустая, видимо музыканты придут позже, но сам факт о её наличии говорил не мало. Увидев целую поляну на столе у девушки, я ненароком ускорился. Как же жрать то охота!

— И снова здрасте. Не переключаемся от еды. Голодный как стадо мамонтов в пустыне.

— Я тоже подумала, что те круассаны в кафешке, тебя не насытят на долго. В общем, заказала то, что и сама в реале готовила. Жареную картошку с сосисками, салат цезарь и немного вина.

— Хозяйка. — Бухнувшись на стул и оттопырив большой палец девушке, я принялся уничтожать количество еды на столе. Девушка, видимо, уже наелась, держала бокал с вином и задумчиво смотрела в сторону игроков сотых уровней. Проследив за её взглядом. Клан «Белая Башня». Вспомнив по названию — клан среднего дивизиона, держит одну локацию пятидесятого уровня, в которой активно качает середнячков и добывает море мрамора на продажу. Особых заслуг нет, репутации тоже. Сам клан состоит наполовину из оцифрованных (в основном офицеры клана) и простых игроков. Агров в клане нет или о них не знают.

Видимо, пока ждала меня, пошерстила форум и наткнулась на информацию по кланам. Что ж, я её силком держать не собираюсь, и если она решит влиться в клан, то помогу ей, чем смогу. «Белая Башня» далеко не самый плохой выбор, вот только, не набирают они новичков первого уровня.

— Я тут прочитала, как ты и просил, гайд по портному делу. Знаешь, не так уж и сложно. Всё упирается в количество золотых, которые ты готов потратить на профессию. Я даже не удержалась и попробовала сама кое-что сшить. Держи кстати, это тебе подарок, в знак моей благодарности за советы и вообще поддержку.

Тут мне в сумку упал предмет. Вытащив его на свет божий, я удивился.

Накидка путешественника с фирменным знаком Алиссы007. Класс предмета: редкий.

Эффект: броня +10 единиц +2 к выносливости +5 к внешнему виду. При нахождении в одной группе с Алисой007 дополнительное увеличение выносливости на 2 единицы.

— Ы... Как тебе удалось создать редкий предмет на начальном уровне профессии? — Сказать что я был удивлён — это просто жалко описать всю гамму заполнивших мою бедную голову состояний.

— Мастер профессии выдал мне парочку обычных рецептов. Один из них на плащи. Но их вид на выходе был таким убогим, вот я и решила его приукрасить. Вышила на нем свою подпись, она у меня красивая и хотелось от себя добавить не много.

— И вправду красивая. — Осмотрев плащ внешне, я заметил небольшую такую подпись «Аслиска007», зелёного цвета на серо-коричневом фоне. — Ты большая умница.

— Спасибо. Я когда показала учителю, что у меня вышло, то получила редкий скрытый

квест завязанный на повышение мастерства профессии. Вот ты знал, что такое возможно? — Тут она уже посмотрела на меня, я уже немного утолил голод и съел больше половины картошки.

— Точной информации по всем квестам нет ни у кого. Не забывай, что у тебя первый уровень славы, а он открывает возможность на получение некоторых скрытых квестов. Вот и я получил похожий, но только по кузнечному делу. Мне, теперь, лучше садится, и долбить молотом по заготовке, в надежде повысить профессию еще на единичку. Вот только золота на все ингредиенты не хватит.

— Вот не думала, что слава так много даёт. А ведь там, рядом, сидел маг 67 уровня и выпытывал условия получения квеста. Не поверишь, пока не показала плащ, не отстал.

— Жаль что показала, теперь может не отстать, выпытывая информацию. — Не то, что б я сильно переживал, квестов много, все их рано или поздно получают, но опасение появилось, заявиться маг 67 уровня и что я могу ему сделать? То-то.

— Я, как только ушла от мастера, сразу сюда побежала, закрылась в комнате и закинула его в игнор. Теперь не отпишет. И знаешь, так выпрашивал настойчиво, чуть ли не угрожал.

— Не предложила выкупить рецепт за золото?

— А разве можно продать рецепт? У меня все рецепты стандартные и начальные. А когда я вышила свою подпись, у меня открылось умение «Нашивка», теперь я с некоторой вероятностью могу повысить параметры одежды. Вот такая вот история.

— Хотела как лучше, а получилось просто замечательно! Не расстраивайся. Теперь ты стала еще более ценным кадром для любого клана. И это хорошо. Только не стоит об этом всем говорить.

— Да понимаю я, не маленькая. А у тебя, с чем связан квест?

— У меня завязанный на расу персонажа.

— Хм. Полуэльф. Зачем ты выбрал себе полукровку? Насколько я знаю, там же репутацию почти нереально поднять.

— Да ничего сложно. Конечно, сложно в начале, но расовый бонус просто эпический, особенно для воина. Вот смотри мои параметры. — Тут я решился открыть девушке весь доступ к моему игроку, без права доступа к сумке, правда, но и это тоже не малый шаг.

— ОГО! Второй уровень славы. Теперь понятно, какой тебе выдали квест, если даже у меня редкий. Ну ладно, смотри и ты. — Тут уже девушка открыла информацию по своей аватарке.

«Интеллектуал», «Читатель четвёртого уровня», «Подающий надежды», «О Вас ходят слухи», «Медитатор четвёртого уровня», «Астральное мышление».

Девушка, явно идёт по моим стопам и активно набирает достижения. Всмотревшись в её характеристики, а у меня уже появились планы на дальнейшее развитие своей спутницы.

Класс: Паладин.

Уровень: 1. Сила 8. Интеллект 9 (мана = 90). Ловкость 0. Дух 10. Телосложение 11(7+4) (хиты = 110).

Игнорирование 1 % магического урона.

Немало для первого уровня. А ведь ей нужно посвятиться богу. У паладинов и жрецов, кроме обычных плюшек, появляются еще и классовые, завязанные на праведность в божьих глазах, ну или типа того. У темных аналогичные бонусы имеют некроманты и рыцари смерти. Мне иногда кажется, что администрация планирует добавить по божеству для каждого класса, что б усреднить их силу, да и в духе демократии будет.

— М-да, ты не перестаёшь меня удивлять. Столько достижений и все на первом уровне. Может и мне взять некоторые? — Девушка выглядела крайне задумчиво и обворожительно. Её жесты выдавали крайнюю заинтересованность. То как она держала бокал с вином и пила с него маленькими глоточками. Как она закручивала локон своих красивых рыжих волос.

— Помнишь наш разговор о пути целителя. Твои характеристики больше всего похожи на будущего целителя.

— Если это и вправду так важно, то я не против. Но тебе придётся меня учить, сенсей.

— Вот и славненько. — Наконец взяв свой бокал, и чокнулся с девушкой, раздался мелодичный звон хрусталя, я решил больше не вести серьёзных разговоров. Душа хотела отдыха. После столь богатого подарка от паладинши, мои потуги смотрелись жалко, однако, я все же вытащил на белый свет набор брони и колечко. При виде как я одеваю кольцо, девушка приосанилась, а я подумал, что точно таким же движением, в реале, одевал кольцо своей бывшей жене.

Неловкий момент разгладил музыкант, прибывший ровно в 19–00 в зал и начавший играть на семиструнной гитаре весёлый мотивчик в стиле мексикано. Хозяин заведения, видимо, был в курсе запланированного инструментального оркестра, по залу поплыли девушки-официанты в красивой юбочках, на ходу пританцовывая и неся бесплатные напитки гостям. Нам на стол опустилась такая же бутылка вина, что заказала девушка, а старую и почти пустую, забрала и упорхнула дальше. Интересным было то, что бутылка с нашего стола просто исчезла, а на подносе я не видел других винных бутылок, только кружки с пивом. Видимо, даже у нпс были своего рода сумки, в которых они разносили предметы, но никак не на подносах. В принципе, мне было все равно, на подносе нам принесли вино или в сумке.

Остаток вечера, я развлекал девушку, рассказывая ей смешные истории, анекдоты и даже пару раз выходя на танцпол, кое-как (ну не умею я) танцуя с этой красавицей.

Уже под самый вечер, после пятой бутылки вина, относя девушку в её комнату на первом этаже, поставил её на ноги у номера 114. В двери девушка обернулась.

— Спасибо тебе. Этот вечер я буду помнить всегда. — Закинув руку мне за шею и поднявшись на носки нежно поцеловала. А я улетел в объятия облаков. Летал я больше минуты и не хотел спускаться с нежных небес приютивших старого калеку по ошибке.

— Спокойной ночи. — Пожелала мне красавица, оторвавшись губами. И закрыла дверь.

— Спокойной ночи. — Только и мог, что сказать я. Уверен, что она услышала.

Прибежал к хозяину, заплатил за свой номер (115, напротив девушки), я наконец лёг спать. А вкус облаков так и остался у меня на губах.

Проснулся я уже по привычке рано, петухи еще спят. Желания поваляться, не было, а вот позавтракать было бы неплохо. Спустившись вниз, увидел несколько низко уровневых игроков, сидящих малыми группами, одна из двух, а вторая из трёх, завтракающие и обсуждающие планы на день. Алисы в зале не было, и я подумал, что она еще спит или решила поваляться в постели.

Заказав на завтрак оладушек с джемом и кофе с молоком, я сел за столик и еще раз осмотрел своего персонажа.

Класс: Воин.

Уровень: 1. Сила 18(15+3). Интеллект 3. Ловкость 9. Дух 3. Телосложение 19(15+4) (хиты = 190). Броня: 44 единицы.

Игнорирование 2.5 % магического урона.

Доступно: 0 единица Таланта и 0 единиц Характеристик.

Осталось взять оружие с щитом и можно идти в атаку на гнолов.

Уже почти час, шерстя аукцион в поисках не дорогого и в то же время хорошего комплекта оружия, я не забывал и о девушке. Да, у нас отличный начальный шмот, но не кулаками ведь биться? Я подумал, и решил, что нам необходимо взять следующий уровень славы, не обучаясь у наставников. Без классовых навыков это практически невозможно, но мы не маги, дайте мне меч с щитом и я буду крошить кроликов и гнолов моего уровня чисто автоматической атакой. Для девушки, я хотел, подобрать небольшую булаву и щит с бонусами желательно на дух или интеллект, пусть привыкает к такому оружию сразу.

Шерстя аукцион и лопаая оладушки, мне пришло сообщение от девушки, что она проснулась и готова к приключениям сразу после завтрака. Намёк я понял и заказал ей то же, что и себе, через десять минут я наблюдал за поглощением вкусняшек и был щедро зацелован в обе щеки, наконец, досталось и правой.

— Я все же не пойму, зачем ты накупил оружия, если мы могли получить его у класс-тренеров? Пусть и обычного качества, но для первых уровней их бы хватило с головой.

— Вспомни, как ты вчера получила скрытый квест по профессии, возможно, нам удастся получить такой же и у тренеров или получить еще пару достижений, если мы не будем действовать стандартно. Например, возьмём классического охотника. Вот он создаёт персонажа, быстро вникает в суть вещей и бежит к тренеру за навыками. И что здесь не обычного? За что давать достижения? Вот и система думает также. А пойдя он и убей сильного монстра, получи пару уровней, выбей шмот и уже так пойдя в первый раз к тренеру, что получится? Такой игрок явно выделится из толпы, тренеру будет приятно увидеть не полного нуба, а начинающего героя, в одежде, полученной в бою с врагом. Соответственно и отношение к нему другое.

— И ты хочешь, чтобы отношение к нам было как к героям, а не нубам. Логично. А что за бонусы дадут?

— Рандомно. От повышения репутации до дополнительных скрытых навыков. В любом случае, возьми мы десять уровней без навыков, система обязана выдать нам достижение, плюс мы постараемся не умирать, а это еще одно достижение.

— Ты слишком на них зациклен. Достижением больше, достижением меньше. В чем разница?

— Не скажи. Получить достижения на низких уровнях довольно просто, а вот на высоких становится всё труднее и труднее. Но и бонусы там побогаче. К тому же, достижения не конечная цель, они всего лишь приятный бонус и облегчающая пилюля в марафоне к финишу. Пролитай достижения знаменитых игроков, и ты удивишься, большинство из этих достижений получены до сотого уровня. В любом случае, нам пора повышать уровни. Как на счёт прогулки по лесу?

— Ты же, вроде, говорил про фарм гнолов? А там холмистая равнина, пока бежала в город, вчера, успела посмотреть на новичков, фармящих этих пёсиков.

— В лесу я хочу найти траву для зелий на жизнь и силу. Без поддержки твоих целительных заклинаний, они нехило повысят наши шансы не умирать. Да и алхимию подниму немного.

— Тогда пошли на встречу приключениям! — Девушка была довольна собой и прямо излучала радость и уверенность в себе, своих силах и своём, парне (не пэтом же, себя

называть)? Как же, опять смог удивить, раскрыв план на получение еще нескольких достижений и немалых плюшек, описал план их получения и обеспечил средствами выполнения задачи.

Девушке я купил два необычных подарка:

Малая дубинка с знаком мудрости: Урон 6-10 Мудрость +3 единицы.

Круглый малый щит ученика: Защита +15 Вероятность блокирования 35 % Мудрость +2 единицы.

Ну и себя не обидел, купив почти аналогичный комплект:

Меч ученика со знаком силы: Урон 8-1 °Сила +3 единицы.

Круглый малый щит ученика: Защита +15 Вероятность блокирования 35 % Выносливость +2 единицы.

Даже названия одинаковы, разработчикам было лень выдумывать миллиард различных названий, поэтому, частенько обычные и необычные предметы, были названы одинаково или очень похоже.

В общем, я потратил по 2 золотых на каждый предмет и не считал эту сумму слишком уж большой. Благо, все эти вещи фармятся в немыслимом количестве всеми классами и расами в Друмире.

— Тогда пошли.

Взяв у хозяина трактира еды, повышающей характеристики, с собой на несколько дней, я все также пребывая в одной группе с девушкой, направились в сторону городских ворот, а там, на знакомую нам обоим поляну к стражу-дубку. Паладинша, будет бегать, и лазить по деревьям, набивая себе еще парочку характеристик, а я, буду собирать траву и варить зелья и эликсиры, потом обед под кроной стража и мы отправимся на холм гнолов набирать уровни, руду и прочий хлам, продаваемый за медяшки или необходимый для прокачки профессий начального уровня.

— Помни, я буду держать на себе гнола, после моего второго удара ты заходишь ему за спину и начинаешь бить по шее и голове. Смотри по сторонам, если увидишь, что к нам идут еще гнолы, дай мне знать.

— Как-то стрёмно, без навыков, чистой авто атакой повышать уровни сражаясь с монстрами.

— Мы донатеры, наша экипировка достаточна и для пятнадцатых уровней, а тут жалкие единички-двойки-тройки. После первого же гнола увидим, на что мы способны. Так внимание, рабочий, второй уровень. Рядом никого, пошли.

Как и планировалось, до обеда, мы с девушкой активно занимались подготовкой к боевым действиям. Дополнительную силу девушка не взяла, сказав, что отжиматься ей не комильфо, а вот побегать она любила и в реале. Лазить же по деревьям, её заставил нолик в шкале ловкости. Она считала, что с нулём, у неё может не работать авто атака или будут сильные промахи, к тому же, роль дд без возможности нанести критический удар очень сомнительна. Я был не против, и отведя её на знакомую поляну познакомил её с стражем этой опушки, помог ей забраться на ветку-ложе дерева, где она тут же погрузилась в медитацию намереваясь со временем повысить уровень астральщика.

Я был обеими руками за, и девушка занята, и мне не мешает, и плюшки себе получает. Ну а я, за несколько часов насобирал мешок травы, создал более полусотни зелий и двух десятков эликсиров. Подняв тем самым алхимию и травничество до пятидесятого уровня. Вечером, после гнолов, я намеревался снова посетить наставников этих профессий, для получения более сильных рецептов.

Как только девушка получила своего «Маугли» и спустилась с дерева, мы перекусили и отправились на тактическое место пула гнолов, с самого краешка холмов. Пусть я и говорил о нашем супер эквипе и мощи, уверенность моя была еще не доказана. Читая гайды и советы мастеров, я не был уверен в их точности и правдивости. Вот и посмотрим, на что способно пати адских новичков одетых в донат без скилов.

Гнол был на расстоянии около двадцати метров от нас и я собрался его запулить самым простым и дешёвым способом. Кину в него камень. Обычных бульжников на холмах было предостаточно и размерами они были от лесного орешка то головы тролля. Именно среди больших валунов можно было обнаружить медные жилы, и именно здесь была самая большая концентрация работников с ценным для меня лутом.

— Эй, псина! Лови! — Гнол, с довольно большой зоной агро, увидев меня, сразу забыл о своих делах и согнулся, становясь на четыре лапы, и довольно быстро побежав в нашу сторону. Камень, естественно, в него не попал, но системе было достаточно моего агрессивного и направленного действия, что б спровоцировать рабочего.

Девушка стояла за мной в двух шагах и немного справа. Объяснив ей её задачу и тактику действий, я мог только надеяться, что она не дрогнет в бою и будет действовать по плану.

— Р-р-р-г-ха! — Гнол, в последний момент, мощно оттолкнулся и прыгнул на меня, намереваясь повалить на землю. Подставив щит, который закрывал мне грудь, я рассчитывал принять первый удар гнола на блок, но немного не рассчитал.

Прыжок был для меня неожиданным, и я впал на секунду в ступор. Благо с учётом всех

моих бонусов и шмота, параметр силы, не дал мне повалиться на землю, и я устоял под весом собаки, но было страшно. Оттолкнув щитом псину и делая колющий выпад мечем, как в кино, я, с не малым удовольствием, отметил снижение его жизни на двенадцать процентов! 14 единиц урона мечем с максимумом в 10 единиц. Вот же, сила тащит. И страх уступил своё место азарту.

Нанеся еще один удар по мобу, в дело включилась девушка, и мы одолели первого нашего противника менее чем за десять секунд! Вот это результат. Моя боевая подруга выдавала меньше урона чем я, разница по силе в 2 раза сказывалась, однако то, что она не получала урона и стояла за моей спиной, тешило моё самолюбие и говорило о правильности поступков.

С гнола я взял 5 медных монет и 1 кусок медной руды, повезло с лутом. Оценив свой уровень жизни мне осталось только хмыкнуть. 94 %. Гнол практически не пробивал меня, если привыкнуть к скалящейся пасти у моего лица, вони, боевых эффектов и чаще подставлять щит, то я уверен можно буквально выходить сухим с боя. Девушка же была здорова на все 100 % и лишь вид её немного перепуганного лица, говорил о недавней схватке с монстром.

— Ты как готова к следующему? — Я все же решил спросить у своей боевой подруги, перед пулом следующего моба, о её настрое продолжать.

— Если ты готов то и я готова. — Как-то буднично она ответила.

— Если нужен отдых, можешь пропустить пару мобов, я и сам справлюсь, главное не пуй лишних без меня. Они нам на один зубок и я уже строю планы по захвату их замка. — Немного шаловливо я обратился к ней и подмигнув, кинул камень в очередного работника первого уровня. Ну, это ваще малышня.

Через 15 минут мы впервые взяли уровень. Я стал немного сильнее, выносливее и ловчее. А девушка умнее и мудрее. Не распределяя полученные очки характеристик, как и девушка, я принялся пулить более жирных гнолов 4–5 уровней. Объяснив девушке возможность получения достижений «Тугодум!» «Голиаф!» «Неуязвимый!» и «Неприкасаемый!» (последний мне не получить никак, у танков свои плюшки завязанные на блокирование, уклонение и парирование), а вот для девушки оно очень перспективное. Одним словом, деваха прониклась, глаза её загорелись с удвоенной силой, а красивые губы шептали «хочу!».

Заняв позицию на вершине холма, не далеко от восточных ворот, я осматривал территорию уверенным взглядом. До вечера мы взяли девятый уровень. За это время, мы накрошили более двух сотен гнолов, ни разу не умерев. Наши мешки, были завалены дешёвым лутом. Пять раз я с девушкой бегал к продавцу, продавая дешёвый и ненужный лут. Наконец, первый самостоятельный доход, пусть в виде шести золотых. Также мы получили несколько достижений.

На шестом уровне девушка и я получили:

Поздравляем! Получено Достижение: «Неуязвимый!»

Вам удалось подняться на пять уровней и ни разу не погибнуть!

Награда: Слава +100.

А на восьмом еще одно:

Поздравляем! Получено Достижение: «Страх гнолов»

Вам удалось убить сотню гнолов превышающих вас по уровню и ни разу не погибнуть!

Награда: Слава +100.

Я был очень доволен результатом. 177 кусков медной руды, 50 уровень бинтования и еще куча льняной ткани у девушки. От веса некоторых нужных мне предметов и товаров, я частенько отсылал почту, что самое смешное отсылал её девушке, а она мне её возвращала (как можно догадаться, это была руда). В итоге, мы таким образом сэкономили время на поход к торговцам, да и не собирался я нужный самому товар продавать.

После шестого уровня мы углубились внутрь территории, подходя вплотную к «пещерам гнолов». Это и был вход в местный данжеон 10+ уровня. Внутрь я лезть опасался. Как бы ни был крут наш шмот, но без умений, одной голой авто-атакой, нам там делать нечего. Возле входа в пещеру тусовались гнолы 7-10 уровней за которых давали неплохой опыт и лут.

Так мы и кружились вокруг небольшого холмика, не подходя к стражам у входа, агрили мы по-прежнему по 1 мобу, изредка задевая еще одного в агро радиус. Я старался, как мог, но именно в такие неудачные пулы девушку задевал ударом очередной гнол, поэтому, она никак не могла взять достижение, за что я винил себя, не усмотрел. Особо обидно было, когда на седьмом уровне защиту девушки пробил гнол второго уровня, всего на единичку урона. Матерился я про себя долго, но поделаться ничего не мог.

В конце дня, девушка и я вымотались настолько, что начали делать ошибки в пуле, агря по 2–3 моба постоянно. Тут я понял, что надо уходить отдыхать, иначе можем умереть, а терять возможность получить сладкое достижение я был категорически против.

Вернувшись в три поросёнка, сразу пошёл к хозяину, продлив оплату за наши номера еще на один день и заказав на ужин борща со сметаной. Кушать только второе надоело, тем более, что на холме гнолов мы давились бутерами целый день, а хотелось чего-то первого, домашнего и вкусного.

Сделав заказ, развернулся и сел за наш облюбованный столик. Сказав девушке, что заказ будет готов через 6 минут, я принялся за распределение характеристик. При чём не только своих, но и девушки. Занятие очень ответственное и я откровенно сказать боялся испортить ей будущее. Уже полностью утвердившись в своей роли как целителя и группе поддержки, Алиса дала добро и я приступил к работе.

Класс: Воин.

Уровень: 9. Сила 57(51+6). Интеллект 3. Ловкость 22. Дух 3. Телосложение 57(51+6) (хиты = 570). Броня: 61 единица.

Доступно: 0 единица Таланта и 0 единиц Характеристик.

Класс: Паладин.

Уровень: 9. Сила 11(8+3). Интеллект 32(мана=320). Ловкость 3. Дух 46(41+5). Телосложение 16(12+4) (хиты = 160). Броня: 59 единиц.

Доступно: 0 единица Таланта и 0 единиц Характеристик.

Слишком кривобоко для пала? Ну, так тут с какой стороны посмотреть. Мы оба уже девятого и завтра можем перешагнуть двузначные числа по уровню, а это не только повод для радости, но и для грусти. Я буквально уверен, что как только мы получим уровень, за нашими спинами сразу материализуются разбойники-агры, убивая нас и лишая, таким образом, возможности получения достижений.

Поэтому, завтра мы будем мочить гнолов рабочих, собирать медь и ткань. За монстров 1–3 уровня нам больше не начисляют опыт, а 4 и выше — я агрить не буду принципиально. Уже сегодня вечером после получения девятого уровня я чувствовал разбойников в инвизе бегающих за мной. Уровни 15+ говорили сами о себе. Агры новички, без клана. Такие,

только и ждут, когда очередной персонаж переваливает отметку в 10 уровней и сливают его за пару секунд. Правда, теперь с моими 570 хп я сам могу навалит такому разбойнику. Не смотрите на меня такими глазами, любой танк на низком уровне это анти-класс разбойнику. Тушка слишком жирная, а слить (убить) меня за стан они не смогут, только паладиншу.

А поскольку мои параметры скрыты для всех кроме Алисы (как и её), то мы сможем сильно и жестоко удивить малышкой ПК, что на нас нападут. Особенно послезавтра. Мне нужно срочно повышать уровень кузнечного дела, плюс, про остальные профессии не стоит забывать. Сделаю еще колечек по ювелирному, куплю рецепты на необычную медную броню по кузнецу, сделаю более сильные эликсиры и зелья. О да! Я смогу сильно удивить агров до двадцатого уровня.

— О чем задумался? — Девушка сильно проголодалась и всю поглощала вкусняшку со сметаной. — Г-р-б-р-р — это уже мой желудок, увидев краснющий борщевый, напомнил хозяину, что думать на пустой желудок вредно.

— Даже не заметил когда принесли. — Задумался я и правда, что-то надолго, по времени прошло более десяти минут, как бы глюк мозга на вечность не заработать. Тьфу-тьфу-тьфу, постучал я по столику.

— Кушай пока горячее и рассказывай что надумал. — Алиса, наконец, покончила со своей порцией и заказала вина, следующего по списку в меню, видимо, таким образом, выберет себе лучшее.

— Завтра мы не будем повышать уровень. — Доев свою порцию и чувствуя сытость, налив себе и девушке по бокалу вина, хм, да я доволен собой и готов проводить так хоть каждый вечер.

— И почему же?

— Агры. Их слишком много на холме гнолов. Я предлагаю завтра пофармить 1–3 уровневых гнолов, благо они нам на пару секунд боя. Опыт за них нам не дадут, но лут никто не отменял. Я нафармлю еще руды для крафта, а тебе ткань. Таким образом, мы поднимем наши характеристики еще на несколько единиц.

— Я видела танка воина 23 уровня входящего в пещеру гнолов, ну и ты тоже видел их пати-рейд. Так вот, у него 710 хп. На 23 уровне. Ты на девятом 570 хп. Я так понимаю что и по защите у вас разница не большая, а ты еще боишься агров 15 уровня?

— Пойми, 1 на 1 я могу побить практически любого равного противника, но без умений, это будет очень сложно, тоже касается и тебя. Или чувствуешь себя неуязвимой? Спешу тебя расстроить это далеко не так. У ПК 15-го уровня урон примерно 15 единиц в секунду, то есть, тебя он убьет за 10–15 секунд, а это достаточно быстро. Меня, в начале боя он, если не дурак, или застанит, или как-нибудь еще законтролит, а значит, ты останешься одна против него. Прости, но ты пока не сможешь выстоять против такого противника. — Пока я говорил, девушка становилась все мрачнее и мрачнее.

— Да я знаю, просто забыла, что мы без навыков бегаем. — Паладинша явно смутилась, опечаленная своим незнанием тематики.

— Не печалься. Помнишь, сколько мы выбили серых наручей и прочих квестовых писем за сегодня? Завтра еще выйдем десятков-другой и в принципе, должно хватит каждому на два уровня. Получим своё достижение и отправимся к тренерам, ждать больше нет возможности, без навыков нам действительно будет очень не сладко.

— Отличный план капитан. Выпьем же за нашего бравого капитана с отличным планом. — Вот егоза, заставила раскрыть все планы на ближайшее время. Ну и ладно,

завтрашний день объявлен днём фарма и крафта. А затем, попробуем спуститься в инст.

— Как сказал один человек «трудиться, трудиться и еще раз трудиться», в нашем же случае это «качаться, качаться и еще раз качаться», после учителей сделаем пробный заход в пещеру, на пару часиков не больше, а дальше по обстоятельствам.

— Тебе никто не говорил, что ты слишком спешишь? — Девушка выпила уже свой бокал и помахивая им просила добавки, ну а мне, ничего не оставалось делать, как налить ей новую порцию алкоголя. — Не знаю как другие, но мы очень быстро растём. Ты видел, как раскрылись глаза у трактирщика, когда мы вошли в зал. Восемь уровней за не весь день на старте, так могут далеко не все. Я ведь читала азы класса, если помнишь. Так вот, там сказано, что беря в день по 4–5 уровней, вы можете считать себя хорошим игроком, а мы взяли 8, ни разу не умерев. Если так продолжится и дальше, за нами будут присматривать умные глаза. ПК тоже не дурачки и видят потенциально опасных и сильных игроков. Выйдя завтра на фарм, с твоими текущими характеристиками, многие удивятся такому бешеному урону. Сколько там у тебя, 57 силы? А под эликсиром будет даже больше 60. Представляешь, как быстро ты будешь убивать гнолов? То-то, никакой низкоуровневый ПК на тебя не нападёт, но у более прокачанных, может возникнуть мысль потрепать выскочку.

— Хм-м. Знаешь, никогда бы не подумал, что книжка может раскрыть глаза на такую проблему. Тогда, тем более нужно как следует улучшить экипировку перед взятием десятого уровня. Ты молодец, быстро учишься, такими темпами будешь и меня учить скоро. — Compliments девушке давать было просто и приятно, нечего ей замарашкой себя чувствовать. Для начинающего игрока она мыслит очень даже хорошо, да и сама думалка у неё развита на все 100 %, не то что у некоторых.

— Сяп. Если будет много крафта, куда его девать будем? — Очевидный вопрос сбыта товара.

— Аук на пару дней, просмотрим идентичные товары, поставим цену на пару процентов меньше, на крайний случай — нпс торговцы. Поделаешь нашивок на своих плащиках и прочих побрякушках? Может умение повыситься.

— Никак не получится. Я утром смотрела вики по «Нашивке», умение довольно известное и популярное, так же есть аналогичные для других профессий. — Камень в мой огород, нужно закинуть запрос о «нашивке» у кузнецов и ювелиров. — Вообще, можно нашивать различные руны и таким образом повышать параметры не только крафтовых вещей, но и выбитых с монстров. Однако, есть ограничения, на обычную шмотку, никак не нашить нашивку эпического класса, как и руны. Где-то так, мою авторскую подпись система посчитала необычным классом, что в случае с необычным плащом подняло его класс до редкого. $1+1=2$. Выше головы не прыгнуть.

— Ладно, посмотри на аук рецепты, на начальный уровень профессии, может что-то интересное выйдет. Особенно присмотришь к рубашкам, носкам и так далее. Я как одел кольчугу, так мне и поплохело в движениях, надо одевать под броню вещишки из обыденной жизни, типа носков под боты, треники под поножи и рубаху под кольчугу. А ты как? Чёт я не подумал над этой проблемой вчера, забыл купить одежду. — Вот же я осёл, всё о себе и о себе, а о девушке не думаю. Как то она бедняга железо носит без под-бронника?

— Ясенько. Не знаю как ты, а я с утра закупалась колготками чулками. — Да в отношении шопинга женщины дадут мужикам сто очков вперёд — Даже два свитка телепортации в Ясный купила на аукционе, кстати, думала что дороже будут, держи, кстати, один. 25 золотых каждый. Куплю сегодня еще ниток и посмотрю рецепты портного,

надеюсь, повышу уровень до подмастерья, ткани и вправду много в запасе и ты еще обещаешь добыть.

— Для такой красавицы и умницы не то, что ткань, золотое сукно добыю. — Ни капли я не соврал. Золотой шелкопряд в китайском кластере с лутом золотого шелка существует. А уж сплести из шелка сукно на высоком уровне профессии девушка и сама сможет.

— Пошли танцевать, добытчик. — Вино закончилось, как и разговоры. Настроение было приподнятым и весёлым. Пусть у нас на пути будут трудности, ведь только преодолевая трудности можно выковать характер и уважение.

Уже в конце вечера возникла мысль, что платить за свой номер было слишком опрометчиво.

Утро я встретил необычно. Проснулся я после восхода, хоть и работал я до поздней ночи, но работа была интересной и захватывающей. Не желая будить девушку своими движениями, зашёл на аукцион, не вставая с кровати. Пора посмотреть на рецепты по профессиям.

— Показать рецепты кузнечного дела до сотого уровня профессии.

558 товаров

— Только необычного класса.

236 товаров

— Только кольчуга.

163 товаров

Вот с этим придётся работать, хотя сократим еще разок.

— Убрать повторяющиеся рецепты.

81 товаров

Всё, дальше делить нечего, теперь только вдумчиво перебирать каждый рецепт, цена на которые была 1-100 золотых, в основном такие рецепты падали с мини-босов данжеонов, типа пещеры гнолов. Насколько я знаю, на втором уровне этого подземелья, есть казарма, в которой сидит кузнец-гнол с парой подмастерьев. С них и падают некоторые рецепты и хлам кузнецам. Далеко не все игроки качают профессию, соответственно и рецепты им не нужны, вот и заполняют аукцион нужной другим игрокам рецептурой.

Кузнечное дело, необходимый навык профессии 10.

Рецепт: Медные поножи с меткой выносливости.

Эффект: Броня +20 единиц, Выносливость +2 единицы.

Необходимо 7 медных слитков.

Сладко, ой сладко. И цена нормальная 8 золотых за рецепт. И навык позволяет. Что самое интересное, Друмир, повышал навык по профессиям не линейно, взяв я этот рецепт, я могу надеяться на повышение кузнечного дела на 2 единички в начале. Однозначно берём.

Кузнечное дело, необходимый навык профессии 20.

Рецепт: Прочная медная кольчуга с меткой выносливости.

Эффект: Броня +25 единиц, Выносливость +4 единицы.

Необходимо 8 медных слитков.

Ну вот как пройти мимо? Надо брать и точка, и себя одену и девушку закую в броню.

Взяв еще три рецепта на кольчужные ботинки, капюшон и наплечники, от 10 уровня профессии, решил что хватит. Весь обвес брони будет на повышение выживаемости. Главное, чтоб хватило меди. А ведь еще есть ювелирка и что не маловажно, инженерное дело, на которое я, честно говоря, пока забил.

Ювелирное дело, необходимый навык профессии 20.

Рецепт: Толстое медное кольцо с меткой Выносливости.

Эффект: Выносливость +2 единицы.

Необходимо 4 медных слитков.

И еще один рецепт на +2 Силы. Всё, хватит тратить золото, его запас не вечен. Уже почти одиннадцать часов, а напарница всё спит. Не хочу её будить, но делать что-то нужно.

Медленно-медленно убираю руку девушки с моей груди и двигаюсь на выход. Вроде не разбудил, красавица всё также сопит в две дырочки. Поступив как истинный джентльмен, спустился вниз, голоден как огр.

— Добрый день. — Поздоровался я с хозяином заведения.

— И вам не хворать. Я так понимаю, платить за два номера, вам теперь смысла особого нет?

Вот же жук. И смешно ему видеть краснеющего мужика? Ох уж деньки мои тяжкие.

— В корень зрите уважаемый. Насколько я знаю, можно занять номер лучше?

— Это так, на втором этаже номера намного комфортабельней, да и кровати там побольше. На третьем и четвёртом еще лучше, но и дороже.

Вот кому-кому, а мне знать это нужно обязательно. На маленьком топчане ночью было не совсем удобно.

— И в какую цену номерок?

— Смотря, с какой целью интересуетесь. Я ведь не дурак, смею вас заверить. Игрок девятого уровня, сделавший восемь уровней за не полный день, вызывает заинтересованность. Да и онли вы постоянно. Я так понимаю, вы идёте на срыв? Отвечать не обязательно, у нас культурное заведение и вы знаете, кому оно принадлежит. Политика клана — к людям в срыве повышенное внимание и полное содействие.

— И в чём же выражается содействие? В нашем с девушкой быстром росте нет ничего уникального, есть люди и более быстро растущие.

Мне было интересно, что этот ушлый мужик может мне предложить. Не влиться же в олдеры? Там такие не нужны.

— Ничего сверх интересного или значимого. Наши постояльцы почти полностью — это игроки в срыве. Не зря же вы выбрали именно этот постоялый двор. Наша репутация дороже денег. Бонус лишь в том, что на втором этаже селятся, в основном, игроки, ушедшие в срыв. Так что просьба не шуметь по ночам. — Тут ушлый хозяин не удержался и широко так усмехнулся. Жук, как есть, и наверняка завидует. — Были б вы просто игроком, я бы не предлагал переселиться.

— Сколько стоит переселение на второй этаж?

— 200 золотых в месяц. — Довольно терпимая цена. На первом этаже, номера маленькие и неудобные, койко-место как в казарме, за один золотой. На втором же этаже обещают номер отеля трёх звёздного класса. Надо брать.

— Хорошо я согласен.

Бумц и мой кошелек стал еще беднее. Что-то с этим нужно делать, общее сально слишком негативное. Заказав себе, так полюбившихся оладьев, в этот раз со сметаной и крепкий чай, я снова задумался.

Деньги нужны, причём больше чем я могу сейчас зарабатывать. Значит необходимо как можно скорее повышать уровни и выходить на более высокий уровень прибыли. Или ударно повышать уровень кузнечного и алхимии. Продавать дешёвый крафт, низкого уровня не прибыльно, значит, второй вариант отпадает. Однако, переделать для себя некоторые вещи и попробовать открыть «Гравировщика», альтернатива «Нашивке» только для ювелиров и кузнецов. В перспективе я сделаю вещи до тридцатого уровня включительно, а это уже более прибыльно, чем для десятых-пятнадцатых. Опять же, что-то мы по любому будем продавать. Нам с девушкой необходимо повышать уровни профессий и весь крафт мы не оденем никак, значит, будем торговать крафтом, зарабатывая пару монет. И желательно продавать не

стандартный шмот, которого и так полно на ауке, а более лучший и дорогой.

Кивая сам себе в такт мыслям, я понял, что нужно бежать к гнолам. Руды мало для начала производства, энергии после ночи с девушкой слишком много и необходимо дать ей выход. Покосился в сторону отнорка с номерами. Пойти разбудить или не стоит? В конце концов, победило добродушие, пускай отоспится, вчера было слишком много приключений.

С улыбкой от уха до уха я отправился на геноцид. Гимном этого дня будет «Отдай руду, иначе прибью!», «Кто не дал руду, того завалю!», ух какой я опасный...

Через 2 часа я отсылал первую посылку девушке, она или до сих пор спала или что более очевидно проснулась и завтракала.

«Доброе утро спящая красавица. Не спеши к гнолам, мне тут и одному их не хватает, уже малыши жалуются, (что, кстати, правда, убивал я гнола с пары ударов, нещадно сокращая их популяцию и некоторые новички откровенно меня посылали в локацию повыше уровнем или просто посылали) тебе я отсылаю ткань и руду с убитых в твою честь монстров. Почитай про профессию, может еще что-то интересное узнаешь и купи рецепты на своё усмотрение. Тканью я обеспечу, так что после завтрака беги к учителю или высматривай на ауке новенькие обновки.

П.С. Сегодня мы переезжаем на этаж повыше, не продлевай оплату номера, это был секрет.

П.П.С. Ты отлично выглядишь J!»

И убабахал в письмо почти восемьдесят килограммов ингредиентов. Система, крякнув от натуги, решила, что халявы с меня хватит, и оценила посылку по двойному тарифу за вес и общий габарит. Я удивился до выпавших с орбит глазиков. Какие к гнолу габариты и вес? Но делать было нечего, и я, со строгим лицом, оплатил посылку на серебрушку больше чем обычно (простая посылка стоит 1 серебряную монету, а я заплатил целых 2! инфляция мать её туды).

Я устроил настоящий геноцид работникам гнолов, их респ не успевал за мной и у меня появилось время на добычу руды дедовским способом. Среди самых огромных валунов, я заметил, несколько жил еще вчера. Но поскольку уходить с марафона уровней не было желания, то я оставил их на сладкое завтра. Вот и пришла пора поработать киркой, не зря ведь её покупал?

Достав из инвентаря рабочий инструмент, поглядел по сторонам, нет ли поблизости гнолов. Не хотелось во время работы нарваться на собачек, пусть я вынесу даже пачку из пяти псин в одиночку, рисковать не стоит.

На расстоянии в сотню метров виднелось мелкое пати из разбойника и охотницы с питомцем зайцем. Ы! Заяц-танк новый трэнд сезона. Не знаю, где охотница откопала этого мутанта шестого уровня и как сумела его подчинить, но танчил заяц весьма не плохо. Разбойник, орудуя двумя кинжалами, не мог сорвать агро с местного ушастого, а охотнице было удобно целиться в противника, благо заяка был по колено гнолу.

Удивлялся я не долго. На расстоянии пары десятков метров от зайца, танчил гном. Гном в стартовом эльфийском городе, это уже необычно. И гном не совсем обычный. Откопал где-то двуручную секиру и смело себе чешет в мою сторону. Интересно, 8 уровень. Ник — СекирБашкаТвояУпала. Агрессивный малый, в том смысле, что ростом даже для гнома маловат, зато топорик что надо.

Больше никого не видел. До ворот далековато, больше километра, а видимость в игре более ограничена, чем в реале. Всё пока чисто, надо долбить руду.

Тюк-тюк-тюк.... А я долблю руду. Тюк-тюк-тюк...Я всё еще долблю руду. Тюк-тюк-тюк....Наконец выдолбил три куса руды. Если честно, то уже надоело. L

— Э! Стопе мужик! Это моё место. — Гном, видимо, не зря шагал по прямой ко мне. Место и в правду ценное, медных рудников рядом нет, ближайший в углу локации на расстоянии в восемь километров от города, но и руды там явно больше чем в этой россыпи глыб.

— Спокуха гном. Руда ничейная, кто выдолбил того и стала. Вон еще жила, иди и долби. — Я указал на соседнюю жилу, до которой было метров семь от моей. Жилы вообще очень богатые по своей сути, на разработку одной может уйти пару часов, с периодичностью в пару ударов будет падать кусок или куски руды и маленький процент на необычный или даже редкий минерал.

— То плохая жила, мне нужна эта. — Гном явно рудокоп. Вон уже и кирку достал. А кирка не простая, на рукояти я вижу резьбу в виде рун. Даёт дополнительные шансы на выпадение минералов? Вполне вероятно.

— Да без проблем, хоть обдолбись. — Мне было абсолютно плевать какую жилу обрабатывать. Закинул кирку на плечо и пройдя семь метров принялся за работу.

Гном видимо думал, что я свалю из локации и оставлю ему все жилы, наивный чукотский юноша. Если будет лезть и сюда, пошлю его на три буквы.

Видимо, гном осознал что от меня не отделаться и посопев с минуту принялся и сам долбасить по жиле.

— Тюк-Тюк! — Тюк! — Тюк. — Вскоре мы с гномом перешли на скоростной режим. Я понял его маниакальный план. Всего жил в радиусе видимости было пять. И тот, кто быстрее закончит с первыми двумя, забьёт место у последней. Нас двое. Уровни почти одинаковые. К тому же, у гномов расовый бонус на горное дело, выплавку металлов и кузнечное. Одним словом, соперник у меня ай, какой не простой.

Кося одним глазом на гнома, я мысленно прикидывал, сколько у него силы. Или гном был новичком или очень уверенным себе, но у него было 800 хп! Для его уровня, это просто дофух! 80 единиц выносливости на восьмом уровне слишком много, вещи рассмотреть я не мог, но вряд ли намного лучше моих. На текущий момент я лидировал. Видя это гном еще больше ускорился. Да куда дальше гномэ! И так машешь как проклятый, только искры летят. Видимо в силу он не вкладывал, отдавая все очки в выносливость, чтоб меньше уставать при работе киркой.

Начинать диалог не хотелось, наглый гном был всё мрачнее. Он закончил свою первую, надкусанную мной жилу, позже, чем я новую на десять минут. Это уже личное. Вот так наверно он думал. Будь у него вторая кирка, он наверно принялся махать с двух рук. Или, что более вероятно, будь мы оба выше 10 уровня, он бы на меня напал. Конечно, он не видит мои 570 хп, а только 100 %. Но шансы на победу у него есть, особенно если у него хорошая броня и топор с сильным уроном.

Через 15 минут мне пришло сообщение.

«Жду следующей посылки. По поводу переезда я уже в курсе, хозяин показал новый номер, довольно на уровне. И кровать больше размерами. Я тут купила еще три рецепта, только один ограничен по уровню 15+. Но бонусы получаются очень даже не маленькими. Также, я пробую делать нашивку разными способами. Знаешь, на удивление, бонусы разнятся в зависимости от используемых ниток. У меня тут уже подборка на различные бонусы от привлекательности до силы. Так что жди подарка.

П.С. Золото уже заканчивается, подкинь немного.

П.П.С. Ты тоже отлично выглядишь.

П.П.П.С. На вечер чтоб никаких планов!»

Ох уж эти женщины. Никаких планов говоришь? Да я только за. Такие планы мне нравятся гораздо больше, чем гробить гнолов дальше. Достав почтовый ящик, и отослал еще 300 золота. Пора начинать экономить.

Видя улыбку на моем лице, гном еще больше засуровел. Да и вообще выглядел как истинный фашист в день победы. Так, что-то надо с этим делать.

— Мужик. Ты сразу не посылай меня только. Игровой момент сам понимаешь. Мне руда позарез нужна. Вон вчера полдня гробил тут рабочих, да и сегодня тоже. Если тебе так необходима эта жила, то я уступлю. Скажи только зачем.

— Да иди ты. Руда всем нужна. Только махать киркой никому неохота. — Явно трудовой конфликт или спор. Я-то тут причём? Сам киркой махаю, да еще лучше, чем он.

— Как хочешь, тогда возьму и пойду её долбить сам. — Я не святой Николай, подарки детишкам раздаривать не обязан. Будь у гнома план на повышение горного дела, то я бы, пожалуй, уступил, за процент отката руды или даже за спасибо, а такого гада только посылать.

— Стой. Что ты от меня хочешь? Мне осталось еще одну медную жилу и я подниму профессию до 50 уровня. Наконец свалю отсюда и уйду в оловянный край.

Как я и подозревал, но верить на слова этого типа я не собираюсь.

— Профу покажи, что там действительно 49/50, если нет, то я и сам себе её прокачать хочу.

— Да без проблем. — Гном открыл доступ к своим профессиям. Так, так, так. Горное дело 48/50, ну это ему до долбить его жилу и еще одну. Рядышком строительство 15/50. Ого. Интересная профессия. Строителя не каждый игрок возьмёт. Очень редко гильдии строителей нпс выдают задания на постройку новых зданий или замков, оптала там почасовая и завязанная на уровень профессии. Месить раствор и подать-принести кирпич, вот такая начальная работа на первом уровне профессии. Гном же вкалывал на такой работе 15 часов! Игровых мать его часов! И не влом ему было?

Уже другим взглядом посмотрев на гнома, уважаю целеустремлённых. Мне от той жилы не жарко не холодно. Основной кач горного дела у меня будет в подземелье гнолов недалеко от их кузницы, есть там россыпь медных жил и даже пара оловянных.

— Гном, э-э-э Секира, сказал бы ты сразу, что тебе профу надо добить, я бы уступил. Не подумай что я такой жадный, вредный или добрый слишком. У каждого свои проблемы. Вот мне, надо кузнечное дело прокачать, а без руды никак. Да и ювелирное тоже не стоит забывать. Ты мне лучше скажи, зачем строителя качаешь? На старте там совсем не выгодно же. — Мне и вправду было очень интересно, зачем брать такую трудоёмкую профессию. Легче бегуна 100500 уровня прокачать и на марафоне всех обделывать.

Гном, уже облегчённо выдохнувший, видимо не в кайф ему через пол локации бежать за одной жилой, снова помрачнел.

— Да сложно, тяжело, долго и так далее. Но ведь какие заказы на высоких уровнях. У-у-у. Мечта, а не профессия. Вот где ты в реале будешь строить замок герцогу или барону? Да нигде, нет больше таких заказов. А здесь я могу творить, замки класса бастион уже на уровне мастера. Что же на прославленном? Супер-нова? Вот где размах и грандиозность.

— Уважаю. Было б что выпить, хотя, держи чай. — Передал гному одну флягу с чаем —

Тост, за «грандиозность и успех».

— За успех. Хороший чай жаль не прозрачная. Слушай кузнец, руда мне особо не нужна, но крафт нужен позарез, намёк понятен? — Тут гном с прищуром на меня посмотрел.

— Секира, смотри сам. — Тут я открыл ему доступ к своим профам.

— Это глюк? Кузнечное дело 10/300. Впервые такое вижу. — Упс, прокололся. Ладно, гном вроде нормальный, особо вникать, ему смысла нет, не его епархия.

— Квест на профу. Забей, не это главное, лови вот, еще 2 рецепта изучу сразу. Ну как, выгодное вложение? — Тут я ему показал еще 2 рецепта из сумки, что не могу, пока что выучить.

— Для старта более чем. Салливан, знакомый ник. Ладно, черт, планировал продать, не поверишь 4 дня захожу чисто подолбить руду. — Видимо гном не особо мне доверял заказ за свои ингредиенты.

— С фильма ник, похожая история. А про руду, очень даже поверю, от города близко, место удобное, для тебя тут противников нет. Слушай гном, у тебя-то руды много? — Главный вопрос, который положит начало нашим взаимоотношениям.

— Для тебя, более чем достаточно. Даже пара камушков есть, это я так, для ювелирки. — Ну и гном, понял, чем зацепить меня. Камушки нужны как воздух, с камушками или редкими минералами, ювелирное дело можно прокачивать по 2–3 единицы за один крафт, ну это условно конечно, но не далеко от истинны.

— Тогда я бегу делать тебе крафт 8 колец на силу, а то ты, я смотрю, в неё вообще не вкладывал. — Нефиг на меня бучу гнать, я тебе нужен еще больше чем ты мне. — Будет у тебя +8 силы на пальцах, ну и крафт бронька на выносливость с тех рецептов, что я тебе показал, а ты мне отбиваешь рудой ингредиенты и сверху подкидываешь еще. С меня пиво и услуга по кузнечке и ювелирке в будущем. Ну как согласен?

— Что, даже золото требовать не будешь? — Гном, наверно, и сам не верил в своё счастье.

— Скажу тебе по правде. Горное мне нужно будет на высоких уровнях, сам понимаешь, бегать возле мифриловой жилы, не имея возможности её подолбить, мой хомяк заработает инфаркт. Ну и все равно реагентов на кузню и ювелирное, а там еще и инженерное, нужно очень много, где мне столько золота, что б их покупать-то добыть? Вот и приходится всё самому.

— Ну, у тебя и цели. Все профессии на мастера прокачать. Бессмертный что ли? — Гном явно офигел. У него-то горное дело, строительство и бинтование. И он явно считал себя мастером, а тут какой-то мужик с десятком профессий и некоторые уже на неплохом уровне.

— Чем грандиознее цель, тем более высокая награда. Ладно, гном, так что, договор?

— А-а-а! Ладно, красноречивый уговорил. Не подведи меня, я в онлайн еще три часа, потом на боковую, работа с утра. Успеешь?

— Думаю да. Если что перед выходом зайди в три поросёнка. А лучше отпиши мне.

— Как закончу с жилами, сразу в трактир. Буду пиво пить! Ва-ха-ха-ха! — Гном был просто живым человеком и именно это мне и нравится. Настоящий человек, со своими планами и проблемами, как же мне не хватало таких простых сделок.

— Не спеши. Держи. — Тут в обмен гному упали 5 эликсиров на +4 единицы силы, всё, что у меня осталось с вчерашнего дня, ну и сегодня я выпил парочку. — Если быстро закончишь, пофарми гнолов рабочих, с них тоже руда и прочая шняга падает. Не апай только

десятый уровень, агров здесь немереное количество. Всё я побежал. Отпишешь через два часа.

— Беги кузнец мастером станешь! Ва-ха-ха! — гном явно впал в юморной откат, да и эликсиры на халяву перепали. Ну а у меня появился первый заказ и лучше сделать его неповторимым. С такими мыслями я ворвался в город, спеша в квартал ремесленников вообще и кузницу в частности.

Дзынь! Дзынь! Бац! — по дороге в кузницу, от которой исходили такие приятные и оглушающие звуки, я забежал к алхимику и травнику, наконец, я смогу и дальше повышать уровень этих важных профессий, ну и запас колб пополнил. Деньги уходят быстрее, чем приходят. Когда же я начну зарабатывать? Вопрос с финансами становился всё более и более насыщенным. Не так уж много можно заработать на низком уровне. Лут дороже пары серебряных монет не падает, крафт на пару золотых. Расти, и как можно скорее и уверенней.

Куя поножи, процесс занимал 2 минуты, я пытался понять, как можно улучшить выходной продукт. Нашить сердечек? Ага, медных стразиков. А чё?) Девушкам понравится такая ня!

Вот только гному ну никак. Попытался представить гнома в металлических поножах сплошняком украшенных медными сердечками и так заржал, что чуть каст ковки не сорвал. Однако вопрос насущный. Что же можно сделать?

В мозгах плавала мысль, туда-сюда, то её штормит, то не к тому берегу она идёт. Тьфу, попадётся ты мне еще гадина. Закинув поножи в сумку принялся за следующую часть, ботинки. И всё же, чем можно улучшить медную броню? В истории вопрос комплектации оружия и брони стоял очень весомо. В кожу вплеталась металлическая проволока, что повышало защиту или что то там еще повышало кроме веса. Плюс бляхи, типа маленьких тарелок, на тело. На ботинках делались узкие носки, которыми как гвоздями прибивали противников. На наплечниках полосы метала и так далее. Вот только по кузнечному у меня нет таких рецептов.

Стопэ. А почему я забываю про другие профессии? Открываю ювелирное дело, ага вот она родимая «Медная проволока» требуется один медный слиток. Без проблем, беру и плавлю слиток меди и через десяток секунд, у меня в сумке появляется моток медной проволоки.

Так, теперь берем поножи, и тянем проволоку. А куда тянуть? Э мозги, хватит на паузе сидеть, думаем. Хомяк проснулся, дунул в сторону мысленного кочегара, мозги закипели, вырабатывая метод финансового упрочнения.

По сути поножи это штаны. А что за штаны без ремня? Правильно? Конечно, значит делаем ремень продевая проволоку сквозь штаны туда-сюда как нитку. Сделав три оборота проволокой, её моток закончился, а у меня в сумке появились немного другие штанишки.

Прочные медные поножи с меткой выносливости повышенной прочности и защиты.
Эффект: Броня +30 единиц, Выносливость +3 единицы, Прочность 100/100.

Внимание вы изучили навык «Гравировщик». Данный навык не прогрессирует, однако с некоторой вероятностью вы сможете улучшить латные, кольчужные, кожаные и ювелирные изделия комбинируя новые ингредиенты или добавляя новые составляющие.

Внимание изучен редкий рецепт: «Медные поножи с меткой выносливости повышенной прочности и защиты».

Кузнечное дело +3 единицы.

Ух! Вот и я оказался не лохом. Редкие шмотки — это совсем другой уровень. По сравнению с необычными поножами, рецепт которых был мной изучен за восемь золотых,

мой собственный рецепт давал на 50 % больше характеристик. Такие, и самому одеть не слабо. А что же будет на мифриле? Ага, хватит мечтать, пора о гноме подумать. Больше часа прошло, работаем в темпе.

Таким же образом я улучшил ботинки, капюшон и наплечник, простой проволокой. Закончил быстро, дело становилось интересным и даже башка попросила новой задачки. И вот я взялся за нагрудник. Хотелось попробовать идейку с бляхами, вот только их нужно крепить к броне. Прикинув все за и против и открыв снова ювелирное дело принялся читать все начальные и стандартные рецепты. «Медная проволока» «Медный обруч» «Медная бляха» «Медная з..» назад. «Медная бляха» — заготовка в форме расплющенного медного слитка в форме крупной монеты (размер 20 см в диаметре), толщиной в один сантиметр. Довольно неплохо. Вот только как её крепить к кольчуге? Посмотрел на свой инвентарь, а куда я давно не смотрел? Ага, инструменты инженера. Набор инженера. Гаечный ключ (всех размеров), отвёртка (универсальная всех размеров), ручная дрель со сверлом (до двух сантиметров в диаметре). Вот последнее очень кстати. В голове уже рождался план. Как сообщение.

«Алло, кузнец. Хватит работать, пора показывать товар, гнолы надоели, жил сегодня больше не будет. Иду пиво пить. И учти, чем больше я выпью, тем меньше у меня руды останется.»

Вот млин гном. Лентяй, а не гном! Не мог еще гнолов побить? С часик хотя бы. А так я даже кольца не успел сделать. Ладно, мысля не убегай, ну их этих гномов. Что там с кольчужкой? Бляшки так, сверлим на них отверстия и подшиваем проволокой к броне. Ну, ты моя умница голова и мысля, ты тоже красавица, почти как Алиса. А почему почти? Ну, так Алиса всегда красавица, а ты только когда голова работает.

Настрой был очень хорошим, руки уже сами делали две бляхи, сделаю типа лифчика на кольчуге, по фильмам такое нормально, значит и для игры сгодиться.

Всё шло по плану и через 7 минут я имел новую причину гордиться собой.

Медная кольчуга с медными бляхами повышенной прочности и меткой выносливости.

Эффект: Броня +45 единиц, Выносливость +6 единиц, Прочность 150/150.

Кузнечное дело +3.

О-у, мама чикидым-чикидым. Гном, будет в ауте, увидев такой крафт на начальном уровне профессии. Спасибо Друмир, сейчас мы покажем мастерство всяким гномам рудокопам. Только колечки сделаю. А может? А почему нет? Меди хватает, а для сделки аргумент более чем весомый, да и в дальнейшем если гном будет поставлять мне руду, причём не только медную, то у меня будет больше времени для крафта и кача. Решено раз удивлять так по полной.

Через двадцать минут я вбежал в поросят. Увидев гнома за стойкой, пошёл к нему, просмотрел в логах, когда мы с ним общались у жилы, гном с запасом выходил на промысел, чуть больше двух часов, куча времени еще есть.

— Здорова пьяница. Ты почему гнолов отпустил? Пиво пить целый час не надоело? — с гнома стоило сдуть всю его напыщенность, горное дело 50го уровня, да плюс руда и девятый уровень. Он явно в очень хорошем и немного пьяном настроении пускай отрезвеет от моей наглости.

— О! А вот и наш мастер кузнец. Долго же ты заказ делал. Или тоже пиво пил? А ну дыхни в трубку. — Тут гном залез в сумку и достал кирку, ручкой тыкая мне в лицо. Ну его, если так умно шутит, значит еще трезвый.

— Хорош подкалывать трезвенник. Я, между прочим, сильно устал и работал всё время.

Или бежал или ковал. Вот так то. И должен тебя заверить наковал я очень даже хорошо. Ты прям опупеешь от того что я выковал. — Гном опупел только от моих слов и уверенного взгляда.

— Ну, выкладывай мастер, кидай в обмен, если хочешь секретничать то дай пати, а то я тебя пригласить не могу.

— Секретничать смысла нет, буду похожий крафт на аукцион выкладывать. Держи трейд.

Видели карлика с глазами по пять копеек? А я увидел J! Красавец, сделал бы он себе такую внешность навсегда и в мире появился бы первый аниме-гном.

— К-хе! Ты что душу дьяволу продал? Откуда такие рецепты? Ты ж мне показывал профессию и такого, там точно не было.

Хозяин косил заинтересованным взглядом на мой крафт, я не стал ничего скрывать, рано или поздно, но шило в мешке не утаишь, а так я буду готов к сливу информации или от гнома, что менее вероятно или от этого жука, что более вероятно.

— Да так, навык прокачал удачно, видимо в небе что-то совпало. Ну как хорош товар? Теперь осталось обсудить цену.

— Да за такой товар и золото отдавать придётся. — Гном понял, что халявы не будет, не те вещи, далеко не уровень безделушек. — Меди я надолбил много, сам понимаешь, честно сказать я сам собирался заняться кузнечеством, но если рядом сидит мастер, у которого рецепты интересней и сильнее тех, что светят мне, почему бы и не помочь ему? Только на взаимопомощи можно становиться еще более сильнее. Правду говорю? — Гном просек всю выгоду сотрудничать с таким везучим кузнецом, да и про прочие профессии не стоит забывать, а пожую ка я его.

— Конечно, Секира, только на взаимопомощи и можно строить дружеские отношения. Вот я тебе подкинул эликсиров на силу, помог ведь? Быстрее жилы долбил? Вот видишь, помог от всей души и побежал работать над профессией, что б лучшие вещи для нашего уровня делать. — Вот так вот, я ведь ему и вправду помог первым, а ответной услуги так и не вижу. — И жилу я тебе уступил, и профессию раскрыл и сейчас с подарками пришёл.

При слове подарок гном попытался ухватиться за поножи, но рука прошла сквозь пустоту. Не браток, так дело и вправду не пойдёт.

— Вот держи, от всего сердца дарю. И передал колечко, пусть и страшненькое на вид но очень крутое.

Медное кольцо с бонусной намоткой

Эффект: Сила +2 единицы. Внешний вид +1.

Чит. Вот что я создал. По необходимым ингредиентам это кольцо было на уровне Толстого кольца из меди, что давало +2, но без бонуса на внешний вид, а он тоже не маловажный.

— Ба! И кольца редкие. Ну, ты и вправду мастер. Что хочешь, отдаю всю руду и золото за полный обвес на гнома. — Сдался красноречивый. Понял, какие плюшки может получить, а вот я не знаю.

— Секир, мы ведь друзья? — Вроде простенький вопрос, а гном закивал, как китайский болванчик. — Ты сам понимаешь, что меди мне нужно очень много. Я бы даже сказал, дофуя как много мне нужно меди. Ты мне интересен как горняк без примеси различных проф. Я так понимаю, тебе он нужен для добычи камня, мрамора и прочих ценных при строительстве материалов. — Гном снова закивал. — Но мне, на текущий момент,

интересна только медь, ну и олово немного, что б запас был на бронзу. Что скажешь? Поработаешь на руднике пару дней?

Гном задумался. На десяток минут. Крепко, вдумчиво, наверно никогда так не думал. Два дня игры он потеряет ради чего? Мужика что подарил ему колечко и может одеть в крафт шмот? Он и так может продать медь и купить себе обвес. Тут вопрос о перспективе. Иметь высокоуровневого кузнеца в знакомых, по меньшей мере, всегда лучше, чем не иметь.

— Хорошо. Два дня по паре часов. Думаю, с кольцами на силу, да и эликсирами я буду выдалбливать 3–4 сотни руды в день. У меня сейчас 80 пачек руды есть. Всё в банке, конечно, я бы столько не поносил. Могу на почту тебе отослать, прямо сейчас пойду.

— Ну, вот и отлично. Давай, секира, времени сегодня еще полно, а мне и самому одеваться надо и напарницу одеть. — Вспомнил я про стройную фигуру девушки с низким уровнем здоровья.

— Кольца, когда выдашь?

— Да хоть щас. — И кинул гному в обмен еще 7 идентичных колец. Теперь у него +16 силы и +8 к привлекательности на пальцах, как бы это пошло не звучало, привлекательные пальчики, ага.

— Ну, ты брат мощный, боюсь представить, что из тебя получится в будущем. — Одним глотком осушив пиво гном, встал и ушёл. Как я надеялся в банк за рудой, которая вскоре переключается в мою сумку. Есть ли смысл гному меня обманывать? Если он мне скинет сейчас 80 пачек руды, я отобью все ингредиенты с лихвой, и мне хватит что б одеть и себя и Алису. Вот только смысл одевать тоже, что и гном? Уровень моего кузнечного дела равен 28/300 почти 10 % из необходимых по квесту, между прочим, за два дня и времени еще полно. Можно снова открыть аукцион в поисках рецептов. С 100-го уровня начинаются редкие рецепты, которые я хочу увидеть у себя в коллекции. А пока, даже не знаю. Башка уже не варит, слишком много дел и напряжения за такой короткий промежуток времени, мозг не адаптировался еще к такому. За те месяцы, что я готовился, я не предпринимал никаких активных действий, знал себе, читал форум и выписывал самое полезное и простое, вот и всё.

Помассировал виски, может, сниму виртуальное напряжение? Как же мне не хватает девушки. А впрочем, что мне мешает ей отписать? Так, где тут групповой канал? Покажись родной, я к тебе так привык.

«Малыш я в поросятах, у нас снова меняются планы, подходи, расскажу.»

Через полминуты.

«У меня тоже планы, через 10 минут буду и расскажу.»

У всех нас планы, какие мы планированные, однако.

Сидеть за пустой стойкой было не комильфо, поэтому заказал я у бармена кваса. Ух-х хороший квасок, и усталость смыло и на душе похорошело. Глянув в сумку, что у меня там есть. 2 пары поножей, ботинок и капюшонов и одна кольчуга с бляхами, все редкого класса. Полный комплект уходит гному, а вот три остальных шмоточки можно выставить на аукцион, заодно и цену проверим. Редкие вещи без ограничения по уровню конечно были, но чаще всего повторяющиеся и с ограничением на количество необходимых характеристик при их ношении. Так, например я увидел:

Редкий щит пиратского боцмана

Эффект: +50 брони 50 % блокирования урона +5 Выносливости +5 Силы

Необходимо 5 °Силы 50 Выносливости

Цена 50 золотых.

Эм-м. Дайте, позязя. Глянул идентичные товары. Таких щитов оказалось 3 штуки и лежат они там уже неделю по 50 золотых, никому не нужные. Может поторговаться? А что я теряю? Уже через секунду я отписывал игроку с ником СтарыйПиратДжек. Фанат саги о Джеке Воробье? Неважно, главное, у него есть щиты на мои характеристики.

«Джек, меня очень заинтересовал щит, который ты выложил на аукцион, но цена слишком высока, предлагаю или снизить её, с целью выкупа или бартер на идентичный товар.»

На данный момент игрока не было в онлайн, но я надеялся, что там сидит понимающий человек, а не долбанутая школота, неделю товар висит и никто не покупает, а может просто есть лучше? Тут я запоздало спохватился искать товар покруче. Да, были интересные щиты, но или с слишком большим необходимыми показателями или не слишком отличающиеся от щита боцмана. Также не забывал о девушке и приглядел ей щиток:

Щит ордена Святого Олисия.

Эффект: +100 брони 60 % блокирования урона +8 Интеллект +8 Мудрости

Только паладинам. Необходим 20тый уровень.

Цена 150 золотых.

И таких паладинских щитов было немереное количество. Залез вики. Ага, орден Святого Олисия — небольшой агрессивный орден светлых рас, ненавидят всех темных и других не верующих в Олисия. Сама фигура выдуманная. Олисий, то ли герой, то ли маньяк, резал тёмных сотнями, просто из-за того что они тёмные, а он человек. Вот и всё. Банально и не интересно, ну и уровень там редко превышает 40. Недалеко от столицы людей Бароумир. Там много кто качается, а лут в виде редкого щита падает с периодичностью в пару часов. Что ж, повторим такой же трюк с продавцом за самую малую цену. Пусть лут и частый, но цена слишком уж высока, кину предложение о бартере на три редких вещи без ограничения по уровню трём игрокам с самым большим количеством щитов на продажу. Для данного лота, предложение больше спроса, паладинов хоть и много, но щиты не всем нужны.

Девушка влетела в зал как ураган. Двери еще качались от инерции, а у меня на плечах уже висит красавица и страстно целует меня. Не зная, за что мне такой подарок, я с тупым выражением, иначе и не сказать, семафору бармену бровями, может он знает за что?

Глянув как руки этого жука напряглись, протирая до прозрачности пивную кружку, что-то пробубнил про молодёжь, не знающих приличий и загоняющих всех остальных в страшную зависть. Хе-хе! Знай наших.

— Ты такой умница, что заставил меня взять портное дело. У меня уже первый заказ на десяток плащей и за каждый по 20 золотых, цена на 15 % меньше аукциона, но и без ихнего вычитающего процента, так что мы скоро будем богаты. — Такими темпами девушке скоро придётся открывать собственное ателье, а что неплохая мысль.

— Так вот почему ты такая счастливая? Хочешь, расскажу страшную тайну? — Надо и о своих достижениях рассказать.

— Хочу! — красавица уже просто села мне на колени и обняла за талию.

— Я получил «Гравировщика», аналогичное твоей «Нашивке» и у меня есть подарок — тут я протянул девушке три оставшихся предмета, на бартер сделаю еще, благо проблем с медью при помощи гнома можно не опасаться.

— Какая красота! Тоже редкие. Ну, что мастер, пора открывать свою мастерскую портного и кузнечного дела? — Лиза экстрасенс и читает мои мысли? — Будем продавать

редкие вещи всем новичкам и кланам для прокачки низкоуровневых согильдийцев. — Снова поцелуй. Боже, как же приятно снова чувствовать себя нормальным мужиком, а не калекой.

— Предложение занятное и довольно прибыльное, но как ты смотришь, чтоб продавать не только редкие, но и эпические, а то и легендарные вещи? Вот где миллионы закопаны. Нам нужно повышать уровень профессии, это и квестовая награда и просто новые горизонты. Сама понимаешь, продавать самокаты или Лексусы, разница более чем заметная. — Я ничуть не кривил душой. Глядя на историю продаж аукциона, всего несколько легендарных предметов уходили в районе миллиона золотых, цена лексуса премиум класса. Вот только легендарных рецептов всего пара на весь кластер и те неизвестно у кого, а какие там нужны ингредиенты я и вспоминать не хочу, но миллион золота, холодный пот прошиб спину. Никто не должен знать о награде за квест кузнеца, легендарные вещи это слишком круто, за такие деньги убивают не то что в игре, но и в реальности.

— О чём задумался? — Девушку видимо такие мысли еще не посещали и это наверно хорошо, нечего ей знать и переживать по такому поводу. Легендарные рецепты, ага, только прокачать 300 единиц профессии смогли единицы и я, пока что, не из их числа.

— О том, что за клан дал тебе такой заказ?

— А это новый клан «Ветераны», там, около сотни мужиков. Не поверишь, почти весь состав клана реальные ветераны боевых действий. Все в срыве или идут на него. Вот только вышивать мужики не хотят, а плащи им для старта ох как нужны. Они мне отписали, как только я 2 плащика на продажу в аукцион закинула, 2 минуты и их скупили. Там много латников и я не забыла и о тебе рассказать, начинающий кузнец с огромными амбициями берётся за любой заказ кольчужной брони. Теперь с твоим редким качеством экипировки, они её будут с руками отрывать. — Девушка явно молодец и крутиться как белка в колесе. Вот и два плаща продала и таким образом получила заказ еще на десяток. В этом нет ничего сверх необычного, кланы часто выкупали интересные слоты с аукциона и давали заказы различным крафтерам без кланов, а бывало даже у других кланов закупали нужные им расходники и предметы. Существуют целые кланы, живущие чистым крафтом и торговлей, и должен вас заверить, неплохо так живут.

— Ты большая умница. Контакт сохранила? Или они сами отпишут? Надо будет пробить в вики и на форуме о их клане побольше. Если будут оптовые заказы, можно будет потратить пару дней на крафт. Заработаем немного денюшек, а то мой запас, такими темпами, сократиться до минус бесконечности.

— Я тоже так подумала. Девятый уровень, мы пока не умирали, и в городе нас убить никто из игроков не может, а нпс здесь сплошняком миролюбивые. Если зависнем и подзаработаем немного денег — это будет только лучше. Благо нам спешить некуда. — Вот тут девушка права, если забыть про пол года на звание мастера по кузнечному, то нам и вправду спешить некуда, а золото нужно всегда, даже за номер оплатить и то надо.

Глянул на хозяина, что он там говорил про этаж повыше? Чем выше, тем круче статус, может сразу на третий, а там и до четвёртого недалеко.

— Вот игровой ник их начальника склада, эти вояки влили реал в виртуал и купили своему клану замок. Правда, первого уровня — класс развалюха — ну это я так. Склады у них есть и они их активно заполняют. Хапают всё подряд, начали с аукциона, теперь частных крафтеров шерстят и выдают заказы, там ведь все малыши начальных уровней, им всё надо. От мяса кролика то брони огра. Сразу видно служивый народ. Ладно, заболталась

я, мне ещё шить вышивать, пойду в номер. Ты как, со мной? — Тут уже явный намёк. Эх, тебе-то десяток плащиков сшить, на час делов максимум, а мне, только к кузнице пятнадцать минут бежать, да ещё и заказ получить надо и от гнома руду, что-то я не вижу.

— Извини красавица, твой мужчина должен зарабатывать денежку большую и красивую, только под вечер освобожусь. — Развёл я руками, на миг, выпуская девушку из объятий. Как бы мне не хотелось подняться на второй этаж и осмотреть новое постельное место, а работать нужно прямо сейчас. «Куй пока горячо» только так с вояками и нужно.

— Вот и молодец. Жду вечером с сумкой золота. — Поцеловала и побежала в номер. Эх, хорошо же девушке, оп и крафтить в номере можно. И сообщения, и доступ к аукциону из номера есть, не то, что мне, только бегать туда-сюда.

В групповом чате был набран, ник прапорщика. Почему прапорщика? Только настоящий прапорщик может быть начальником склада. У такого всё на местах и все по местам. Чувствую за каждый медяк придётся сражаться, но сначала гном.

«Секира, мне тут заказ предлагают, (ну а какая разница, предлагают или предложат сто процентной вероятностью?) срочно нужна медь, много меди, давай решай проблемы быстрее, не висни». — Вот такое сообщение я отписал гному, если он меня кинул, что ж будет мне урок по жизни.

Через десяток секунд.

«Да тут система глючит, не отправляет более сотни килограмм почтой на игрового персонажа. Иди в банк, передам с рук в руки, и делай что хочешь». — Не зря я верю в людей, точнее гномов.

Собираться мне было незачем, я и так всегда собран, да и вес лишний сбросил девушке, надо будет и нагрудник ей сделать и рецепт на наручи и ожерелье поискать, если гном камушками побалуует. Одним глотком допив квас, кивнув хозяину и побежал в банк.

Через две минуты я уже видел спину гнома у стойки банка.

— Здравствуйте, уважаемый Салливан, чем могу помочь? — в этот раз девушка была другой, ну не сутками же сидеть им тут? Меняются посменно. Ну и работка, правда, в виртуале встречать клиентов у входа банк.

— Здравствуй красавица. — А это было так, странно было б увидеть страшенькую девушку в виртуале. — Я вон к тому гному, у нас габаритный обмен, так сказать, а по почте выскакивает ограничение по весу.

— Да, это новое обновление от администрации, посылки более 100 килограмм и вещи не переносимые в сумках, теперь невозможно пересылать по почте. Однако Друмир банк может оказывать данные услуги, частным курьером с большой грузоподъёмностью и сумкой в которой можно переносить некоторые высоко-габаритные предметы. — Ну и сервис, только возникла проблема, сразу же нашлось её решение, курьеры это же просто, но дорого. Вот как знал. — Цена зависит от веса переносимых предметов и габаритов, вот держите. — Тут она протянула мне прейскурант, от цен у меня зашевелились волосы на неприличном месте. Да ну их нафиг, проще заказчика с группой прикрытия вызвать или нанять ишака и купить свиток телепортации. Теперь я ещё больше буду вкладывать в силу.

— Благодарю, сегодня обойдусь своими силами. — И бочком, бочком протиснулся к гному, подальше от таких подарков.

— Ну что Секир, дерут золото нещадно? — подойдя к гному и хлопнув того по плечу.

— Да я теперь даже и не знаю. Оплатил ячейку на двести слотов по старым тарифам, так теперь проще самому всё таскать, чем платить. Вы слышите, тут не одни мажоры

собрались. — Это он уже в сторону банкира. — Золотой за ячейку в месяц, по-моему, слишком жирно за простое хранение.

И я был полностью с ним согласен. Пусть у меня пока что не занято ни одной ячейки, но всё идёт к тому, что я буду её забивать рудой или слитками метала и прочих ископаемых.

— Ладно, Секир, кидай мне на почту 99 килограмм меди. Остальное передавай так. Меня время поджигает, вправду поджигает, заказ срочный и горячий как пирожок бабушки из печи.

— Хорошо, лови. — Щёлк, у меня появилась иконка письмеца. — Принимай обмен. — Бум! Мне в сумку упало почти 230 килограмм руды, 5 малахитов, 2 тигровых глаза, 3 камня теней и 1 малый агат. Все камушки весили около сотни граммов вместе, но их потенциальная стоимость была выше меди, ну или была соразмерной. В общем, не киданул меня гном, за что надо и его не кидануть. Быстренько найдя комплект обещанной брони кинул его в обмен гному. И мне легче, с моим показателем силы я смогу дойти до кузни, и гному хорошо. Сразу оделся в качественный и отличный по параметрам шмот.

— Не обманул мастер. Я запомню, что ты надёжный. Ладно, моё время вышло, пора офф. — Гном был явно доволен бартером, медь продают почти все игроки, качающиеся на гнолах и рудокопы, а вот редкие вещи без ограничения по уровню найти не так легко.

— Давай горняк, завтра жду еще руды. И жди от меня открытки.

— Уже жду. — И растворился в воздухе. Иконка гнома погасла до завтрашнего дня.

Ну, а теперь, в кузницу, пора ковать свою материальную независимость.

Еле доковыляв до кузни, я принялся плавить слитки, занятие не столь сложное, сколь нудное и скучное, с моим-то количеством руды! Закинул руду в горн, отсчитал десять секунд, на выходе горячий медный слиток, достань с полки пирожок. Чёт я проголодался, достал из сумки вчерашний бутер, и поставил его недалеко от горна, своего рода микроволновка. Усмехнувшись своей мысли о разогреве еды, варварским способом, вытянул еще 2 слитка и принялся хрумать вкусняшку. Хлеб стал тостами, а сыр и ветчина внутри прожарились на ура.

Баф на +8 Силы и +8 Выносливости сроком на 2 часа, стал для меня сюрпризом. Вчера бутер давал по +3, а теперь +8. Глянув в сумку и убедившись, что там еще есть запасец в 11 бутеров, дающих +3 Силы и +3 Выносливости сроком на 2 часа. Значит, горячее употреблять полезнее холодного. Кивая в такт своей умной голове, и глядя прижимистого хомяка, что записывает очередную плюшку с толстенький такой журнал, доел бутер и принялся дальше тянуть слитки.

Руда уже заканчивалась, как мне пришло неожиданное сообщение.

«Здравствуйте уважаемый Салливан, как нам сообщила наша общая знакомая, вы владеете некоторыми рецептами кольчужной брони редкого класса без ограничений по уровню. Наш клан очень заинтересован в партии такой брони и готов оплатить работы по высшему разряду. Если вы заинтересованы в дальнейшем сотрудничестве просьба отписать сообщение на игрового персонажа с ником — МолчиТихо, зовут Стас. С ним и обсудите контракт о выполнении работ.

С уважением, генерал Череп»

Ух ты, настоящий генерал. Что-то я не припоминаю, что б я слышал о клане «Ветераны». Да и Алиса говорит, что клан новый и даже купил себе замок, пусть и первого уровня, а это немало денег стоит. Тогда в чём проблема? Неужели им так нужен, какой-то мелкий кузнец? Не-а. Тут скорей мои любимые долгосрочные планы и будущая перспектива, как у меня с гномом, выделяют лучших, прикармливают заказами, а в будущем, может и в клан возьмут. Вот только не согласен я крафтить 24 часа 7 дней в неделю, не Олдспайс, однако.

Ладно, закончу со слитками и опишу, благо времени до вечера есть немного, а там меня лучше не трогать, я буду очень занят.

«Здравствуйте Стас, готов принять не большой заказ от клана Ветераны на медную броню редкого класса, так же предлагаю на продажу редкие кольца, цепочки и браслеты с показателями для воинов, паладинов, разбойников и охотников. Скриншоты прилагаются». И скинул ему скриншот с характеристиками толстых медных колец и дополнительной обмоткой, одел таких 4 и получился кастет. Кольчужная броня с бонусом выносливости нравится всем, особенно танкам. Кольца с бонусом на выбор сила/выносливость/ловкость/интеллект, мудрость не стал покупать рецепт, не такая необходимая характеристика, чтоб тратить на неё кольцо, если будут спрашивать, то куплю уже бронзовое. Да-да. Я теперь смогу работать с бронзой. Навык ювелирного дела равен-67, кузнечного-62, выплавка металлов-60 (не путать с горным делом, дальше на меди не качалось), трава и алхимия по обидной-50, а ведь так хорошо с ними начал.

Девушка гордилась своим портным делом в 70 единиц. Она решила закупить на 50 золотых ткани, сделать из неё плащи и заработала еще 160 золотых сверху. Бизнесвумэн и сказать то нечего. Сама связалась со Стасом и взяла еще заказ, ждать меня до вечера скучая, она, явно не планировала, а я занимался крафтом десяти комплектов кольчуг и бонусной ювелирки редкого класса. Заработал я за десять комплектов в общем 2760! (150 за пять кольчужных вещей, 96 за восемь колец и 30 за цепочку) золотых. Хвала гному, обеспечил медью. А забыл, сделал я и нам с девушкой по комплекту брони, а гному браслет и ожерелье, которые тут же отослал, решил не покупать больше медных рецептов, они у меня и так суперские. Взял еще рецепт на ювелирное дело.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

Неброская медная цепочка

Эффект: Выносливость +2 единицы.

Необходимо 2 медных проволоки.

Улучшив её стандартным «Медный кулон», эдакая загогулина из одного медного слитка, на выходе у меня получилось:

Неброская медная цепочка с кулоном.

Эффект: Выносливость +2 единицы, Сила +2 единицы.

Необходимо 2 медных проволоки, 1 медный кулон.

Молодец я, однако, теперь любую вещь буду украшать. И выглядит неплохо, а кто стесняется носить цепочки на шее, всегда могут спрятать их под броней, благо такая опция доступна.

Также в обязательном порядке купил и рецепт на запястья, аж на сороковой уровень ювелирного дела, ну и характеристики там изначально были:

Массивный медный браслет.

Эффект: Броня +10 единиц, Выносливость +4 единицы.

Необходимо 6 медных слитка.

Пришлось потрепать голову, уставшую работать. Проволку на полностью металлические запястья не натянуть, нет смысла. Та же история и с бляхами. Чем же их тогда улучшить? Достав набор инженера, принялся шерстить его по полной. У меня закралась мысль сделать пружинный механизм с лезвием в стиле ассасина. Очень эффектно, и неожиданно. С тем же гномом, который на меня прыгнул, будь зверь сильнее, выше по уровню или будь я слабее, то уронил бы оружие и с чем бы остался? Вот! А такой механизм просто так не потерять, он останется на тебе пока на тебе наручи, а их снять уже далеко не так просто.

Идея была очень интересной и заманчивой, создай я такой рецепт и все фаны игры ассасинами, будут готовы выложить тысячи золотых за такие наручи. И главное, я, наконец, начну качать инженерное дело. Глянув на запасы меди, понял, что может не хватить и от широты своей кубышки, купил еще 100 слитков за 50 золотых. Теперь хватит, можно творчеством заняться.

Для начала, нужно понять, что я хочу получить на выходе. Браслет, из которого будет выскакивать лезвие. Значит, мне необходимо иметь сам браслет, лезвие и пружинный механизм. Рецепт браслета у меня есть, пружинный механизм сделаю по инженерному делу, а лезвие? Подумал, посмотрел на рецепты по кузнечному делу, скривился и купил рецепт на медное лезвие. Лезвие не нож, легче, меньше по размерам (нет рукояти) и требует меньше ингредиентов. А то, что оно медное ничего не значит, ограничений по материалам нет, только урон 6-10 единиц. Вот только нельзя их носить в руках, или можно, но только при

нанесении ударов само лезвие наносит аналогичный урон и по тебе.

Теперь придумать, как их соединить. Приварить было бы отлично, вот только нет у меня сварочной машины, а значит, старые добрые болтики-гаечки выходят в атаку. Приложил пружинный механизм к наручам, прикинул, как будет смотреться лезвие, оказалось не очень, оно не такое длинное, как в фильмах, даже если зажать кулак, в противника глубоко не войдёт, может более длинные лезвия купить? Ладно, первый блин, пусть будет комом, такие тоже едят. Делаю 4 болта с гайкой, потратил 2 медных слитка, пружинный механизм 2 слитка и медное лезвие 2 слитка. Сверлю 4 дырочки в наручах, приделываю механизм с закреплённым лезвием. Вуаля, сжал кулак, лезвие выстрелило вперёд на всю свою длину (13 сантиметров, всё-таки маловато), а неплохо вышло!

Внимание вы создали новый рецепт!

Наручи бесшумного убийцы. Класс предмета: эпический.

Эффект: Броня +15 единиц, Выносливость +4 единицы, Ловкость +4 единицы.

При использовании из наручей выскакивает лезвие, наносящее 10–14 единиц урона в ближнем бою. Внимание! Механизм не рассчитан для частого применения, существует возможность смазать клинок ядом.

Внимание! Вы первый игрок создавший рецепт использующегося эпического класса с помощью трёх профессий.

Награда: Звание «Умелые ручки»

Слава +500!

Кхе! Уже 4700 славы! Еще совсем не много и будет третий уровень. Однако достижение очень даже интересное, использующийся предмет. Может на плечах арбалеты повесить и тоже будет рецепт? Сами наручи делаются по ювелирному делу, болты с гайками и пружинный механизм по инженерке и наконец, лезвие по кузнечке. Ай да я, а ведь думал купить стальное на аукционе, вот только работать со сталью я пока не могу.

— Ну что, моя прелесть, одевать тебя или продать? — Спросил я у наручей. Опыт схватки с гнолом говорил, что такая шняга и самому нужна. Но жаба придушила мой воинственный потенциал. «Продавай, ты ж не рога, а воин. Вон щит лучше купи». С такой точкой зрения я был согласен полностью. В конце концов, повторю точно такой же рецепт только уже с бронзой для себя. Вот только уже не сегодня, почти шесть часов, Алиса уже дважды отсылала сообщения, спрашивая, где я и что делаю. Я отвечал, что заработался и это правда. Вот и рецептик новый создал. Пожалуй, еще минут тридцать у меня есть. Меди полно, а значит, можно понаделать таких наручей на продажу. Сделаю, закину на анонимный аукцион, на двух дневные торги, от сотни золотых каждый, с фотками из википедии и пойду отдыхать, заслужил.

В поросятах видимо был какой-то непонятный мне праздник, в центре зала поставили гонг и около десятка народу по очереди в него били. При этом, после удара принимал поздравления и даже подарки. Может и мне ударить? Подарки я люблю. Хотя нафиг. Вон мой главный подарок, сидит за столиком, пьёт вино и скучает. А вот последнее нужно исправить как можно быстрее.

Благо девушка не смотрела в мою сторону, поэтому подойдя к ней вплотную сзади, и опустил перед нею богатейший букет алых роз, которые купил в центре города по дороге в таверну. Золото приятно давило на карман, наконец, положительное сальдо, перекрывшее все мои расходы, до этого момента.

На лепестках я выложил сердечком цепочку, над которой провозился почти десять минут! Чем больший навык профессии требуется для крафта, тем дольше этот крафт длится. В данном случае требовалось 75 навыков ювелирного дела.

Изысканное бронзовое ожерелье тигрового глаза с малым агатовым кулоном.

Класс предмета: Редкий

Минимальный уровень: 10

Эффект: Внешний вид +5, Дух +4 единицы, Интеллект +5 единиц.

Создал из двух отдельных рецептов.

Изысканное бронзовое ожерелье тигрового глаза

Эффект: Дух +4 единицы

и

Малый агатовый кулон. Необходимо носить на цепи.

Эффект: Интеллект +5 единиц.

Мне даже нравится такая традиция. Каждый вечер приходит к нравящейся тебе девушке с подарком, а сегодня и с цветами. А то, что требует десятый уровень, так это намёк на завтра. Хватит нам крафтом заниматься, я так скоро на луну взвою.

— Какая красота! — ЖЕНЮСЬ! Честное слово. Алиса буквально чувствует, когда, да и как, сказать приятное своему мужчине. Учитель девушки, увидев мою цепочку не многие, так бы прореагировали, она далеко не так прекрасна, да и бронза далеко не золото, а камушки не брюлики. Огранка, правда, получилась не плохой, но и только.

Паладинша встала с места и крепко меня поцеловала, на следующие мгновения весь зал смотрел только на нас, надеюсь тому мужику, ударившему секундой назад в гонг не обидно.

— Откуда такая прелесть? — Тут девушка вновь перенесла взгляд на цепочку что лежала на столе вместе с букетом, и когда они там оказались? — Ты сам создал!? Вот теперь я даже не знаю когда сменю такую цепочку. Можешь собой гордиться, ты первый, кто дарит мне вещи, сделанные своими собственными руками, в наше время только стражики в магазинах умеют покупать. Поможешь одеть? — Я даже слово вставить не успел. Ощущения переполняющие организм вытеснили мозг в сторону, взял ожерелье и стараясь не спешить одел девушке на шею. Не удержался и снова поцеловал. В первый раз я целую её, а не она меня (ночью не в счёт) и мне это нравится.

По залу поплыли приветственные возгласы и улюлюкивания, на которые я только махнул рукой. Наконец оторвавшись от губ Алисы и посадив её за стол.

— Чем кормить своего добытчика будешь? — Есть хотелось зверски.

— Вон несут уже. Ты не писал точное время, вот я и сказала хозяину, как только тебя увидит, пусть готовит и приносит. Печёная картошка с тушёными овощами и куриные отбивнушки. Кушай и набирайся сил. Шить надоело категорически, хочу отдых и приключений.

Говорить с набитым ртом не прилично, поэтому пришлось дожевать вкусняшку.

— Не поверишь, но мне за этот день крафт надоел еще больше чем тебе. Шутка ли, поднять три профессии более чем на 50 единиц и еще две немного. По скорости набора профессии я должен попасть в аналог книги Гиннеса Друмира. Так что мы завтра отправляемся к нашим знакомым гномам.

— Не слишком ли они низкого уровня для нас? Или ты планируешь посетить подземелье? — Девушке явно доставляло удовольствие смотреть, как насыщается её парень.

— Ты говорил, что без навыков туда лучше не спускаться. Значит, завтра мы должны

посетить наставников, для получения очков талантов, так? — В логике ей не откажешь.

Глядя на 147 серых наручей, что мы добыли за всё время у холма гнолов, я рассчитывал взять по два уровня каждому из нас. По калькулятору выходило достаточно даже с запасом на один уровень. То есть, после сдачи по 73 наруча мы будем обое 12 уровня. Получим наши очки славы и отправимся к наставникам. А после... можно в принципе и отдохнуть, а можно и попробовать спуститься на первый этаж подземелий. С полученными абилками или скилами, в нашем шмоте (надеюсь вопрос со щитами до завтра решиться), у нас не должно быть там противников.

— Тогда завтра приключения, а потом день-два отдыха. — Решил я эпохальную задачу распределения труда и времени.

— Ура! Я уже боялась, что живу с трудоголиком. — я сам боялся становиться таким маньяком. И так почти всё время, что нахожусь в новом мире только и делаю, что получаю достижения, качаю профессию, фармлю ингредиенты и убиваю монстров. А посмотреть на достопримечательности города с девушкой у меня времени нет. Фи!

Хороший звездопад посыпался на меня и девушку сразу после того как мы сдали наши браслеты сержанту стражи. Поднялась не на много репутация, нам обоим дали двенадцатый уровень и тут нежданно-негаданно:

— Поздравляем, вы получили новый уровень...

— Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 12!

— Внимание! Вы превысили порог десятого уровня. Это первый ключевой уровень в игре.

— Вы больше не иммунны к атакам других игроков. Будьте осторожны!

— При смерти от рук не игровых персонажей вы будете терять до 15 % опыта, набранного на текущем уровне.

— Также, теперь вам будет начисляться одна единица таланта за каждый полученный уровень.

— Более подробная информация доступна в Вики Друмира.

— Поздравляем! Получено Достижение: «Бессмертный!»

— Вам удалось подняться на десять уровней и ни разу не погибнуть!

— Награда: Слава +500.

— Поздравляем! Получено Достижение: «Настырный новичок!»

— Вы вошли в ТОП-100 игроков вирт-мира, не использовавших очки талантов до десятого уровня!

— Награда: Слава +1000.

— Поздравляем! Получено Достижение: «Неразлучимы!»

— Находясь в группе с самого начала игры и не покидая её, вы и ваш напарник (противоположного пола) повысили десять уровней, ни разу не умерев.

— Награда: Слава +1000.

— Внимание! Ваш уровень Славы превысил 7000 единиц, и Вы достигли Третьего уровня Известности: «Вас знают в лицо».

— Торговцы дружественных фракций, удивят Вас более низкими ценами. Также Вам станут доступны некоторые скрытые квесты. Возможны приглашения на официальные мероприятия от первых лиц городов и поселений.

После такого звездопада мне осталось только одно.

— Добрый день учитель Махан! — Избушка потрясала своей простотой и обыденностью. Первый учитель он всегда такой, некий мастер Йода, в своих джунглях. У воинов была своя гильдия в Ясном, но я решил, что нам с девушкой надо закрыть квесты, что висят на нас с первой минуты захода в игру.

Сам нпс был седым эльфом, под два метра ростом с ёжиком седых волос. Левое ухо кто-то погрыз, может даже мелкий дракон, в правом был пяток колец-серёжек, эдакий панк. Лицо обветренное, но не лишено чувств, а тело не столь накачанное, сколь жилистое. Мангуст, а не эльф, битый жизнью и набравший опыт в тысячах сражений.

У меня даже засосало под ложечкой. С одной стороны полукровка, но ведь с другой квест и слава, надеюсь, система ничего не запретит мне.

— И тебе здравствуй, великий воин, не часто такие славные гости приходят ко мне. —

Это точно. Не часто можно увидеть игрока набравшего третий уровень славы. — Ни как будущий герой, хочет взять несколько уроков у старика? Да такого молодца нужно учить только лучшему. Я уже и забыл, когда ко мне приходил герой, слава о котором, бежит впереди него самого. Только не зазнавайся, герой. — Тут старик так маниакально улыбнулся. — И на сильнейшего героя можно найди злодея. Учиться тебе нужно многому и учиться как можно скорее. Негоже махать мечем как деревенщина, если можешь овладеть техникой лучших воинов.

Доступно скрытое задание: «Лучший ученик старого мастера». Проводите тренировку с мастером на протяжении недели. Награда: Вариативно. Принять?

Мля! А у меня такие планы были на пару дней. Плак-плак. Ну да ладно, где наша не пропадала, главное дедок не послал меня и выдал квестик. Недельку буду проходить переподготовку, а потом возьму отпуск. Куплю телепорт на острова, возьму девушку в охапку и буду отдыхать.

Принимаю.

— Вот и хорошо. А пока вытаскивай свой меч, тренировка начнётся прямо сейчас. — И подпрыгнув, бросился на меня. Вовремя сработали рефлексy, наработанные на гнолах, когда они прыгали на меня всем весом. Вот только не учёл я, что и у дедули будет меч и он славненько снял с меня 24 % жизни, больновато однако.

— Силен дедок. — Не смог я сдержать комментарий, подставляя щит под следующий удар меча. Однако дедуля даже и не планировал бить меня прямо в грудь, молниеносно поднялся кончик меча и упёрся мне в горло.

— Да какой я тебе дедок? Ты мне в прапраправнуки годишься. — Мастер хоть и был нпс, но чувство юмора у него было отличным, да и вообще занятный товарищ. Убрал меч и засмеялся. — А ничё. Рефлексy есть. Будем из тебя настоящего воина делать. Вижу я, с гнолами ты руку набивал? — киваю — Да, эти собаки всех достали, но противник они не плохой. Теперь по поводу тренировки, приходи завтра, в любое время. Я и манекен поставлю, и оружие для спарринга подготовлю. Вижу, ты со щитом любишь сражаться. Будешь идти по ветви защитника? — снова кивок — Тогда и щит подготовлю, нечего губить боевую экипировку на тренировках.

Всё, можешь идти, доступ к специализациям я тебе открыл, дальше думай сам, а мне пора готовиться. — Дедок уже всё решил, и оспаривать его решение было бы глупо и не дальновидно.

— Задание: «Найти дом и поговорить с наставником Маханом» выполнено!

— Получена награда: Разблокирование способностей!

— Вам доступна ветка развития Ярости!

— Вам доступна ветка развития Неистовства!

— Вам доступна ветка развития Защиты!

Двенадцатый уровень это восемь очков талантов и нужно не запороть дело всей моей жизни. Я в онлайнe уже четвёртый день подряд и уже скоро можно будет провериться на оцифровку, обычно это занимает до недели непрерывной игры. Отписал девушке, что закончил со своими делами и жду её недалеко, наши тренеры жили на расстоянии пары сотен метров друг от друга, да и остальные тренеры тоже не далеко от нас. Вон пещера с тренером некросов, а вон за той пущей небольшая землянка-домик тренера друидов и т. д.

Теперь расскажу немного про воинов, точнее про их развитие в Друмe. Как выше сказано, есть возможность выбора трёх направлений. Ветка Ярости даёт воину кучу

способностей, срабатывающих во время боя с некоторой вероятностью, по сути это как ауры. Ветка Неистовства открывает доступ к сильнейшим воинским абилкам типа: «Атака титана», «Удар с неба», весь урон завязан на мощь оружия, но данные абилки повышают его в полтора-три раза, а это не мало. Ветка Защиты, это что-то универсально для всех танков, там и пассивные и активные абилки повышающие выживаемость воина против любого противника, начиная от повышения вероятности блокировать урон до повышения уровня жизни и брони в полтора раза сроком на минуту, откат способности час.

Когда я только собирался начинать играть, то хотел остановиться на Ярости, именно там берётся способность «Обоерукий», позволяющая воинам носить по мечу в каждой руке, однако мне так понравилось иметь щит и благодаря ему понижать урон по моей тушке, что я не удержался. Буду танком, по крайней мере, пока что. В самом начале ветки Защиты, можно было выбрать из трёх умений «Удар щитом», «Блок щита», «Кровавая ярость». «Удар щитом» — активная способность, наносящая удар щитом, как оружием, сила наносимого урона завязана на силу персонажа, показатель блокирования щита и параметр выносливости. «Блок щита» — повышает вероятность блокирования и саму величину блокируемого урона щитом. «Кровавая ярость» — активная способность позволяющая разменять очки жизни на очки ярости. Кстати, «Удар щитом» требовал 20 единиц ярости на использование.

На текущий момент, в бою я мог набрать до сотни единиц ярости. На сотом уровне, я мог взять у наставника в гильдии воинов квест, на повышение этой величины еще на одну сотню, а потом снова на двухсотом, только уже на две сотни. Способности топ уровней потребляют немыслимое количество ярости, вот поэтому и было введено такое увеличение.

Но пока что и сотни хватит за глаза. Пораскинул мозгами и понял что «Кровавая ярость» мне не нужна, она и так в бою генерируется. Вбил по 2 единички в «Удар щитом» и «Блок щита». Осталось 4 единицы талантов. Можно было б оставить на вырост по защите, на пятнадцатом уровне появляется сразу две активных способностей: «Провокация» и «Реванш». «Провокация» — обязательная всем танкам, её особенностью является возможность забрать агрессивного моба с другого игрока. Выглядело это следующим образом. Бежит, например бык на хила, бежит быстро и уже готов сбить, например, паладина (для меня актуально) с ног, и тут с расстояния до тридцати метров кричит вар: «Ей! Скотина рогатая! Иди сюда!» и бык сразу меняет вектор своего движения. «Реванш» — активная способность, наносящая контрудар по противнику после блока, уклонения или парирования предыдущей атаки врага. Наносится как щитом, так и оружием, поэтому урон просто жесть!

Однако мы не ищем лёгких путей. Да и если прикинуть свой выросший потенциал крафтера и возможную прибыль в скорейшем времени, то я и девушка можем купить парочку фиалов «Эликсир таланта», дающих единичку таланта навсегда, стоит такая шняга 2 тысячи золотых, которые я поднимаю за один оптовый заказ на десяток персов и данная математика становится для меня все перспективней и привлекательней. Потратить пару дней, накопить с пару десятков тысяч золотых, скупая с аукциона медь и бронзу и делая редкий шмот, продавать его по десятикратной себестоимости и закупить вагон алхимических зелий и эликсиров, было очень заманчиво. Но я сам себе ходячий Менделеев и не стоит об этом забывать, проходя мимо Солнцелиста! Я запнулся и принял позицию буквой «зю», обленился в край, уже на траву внимания не обращаю.

Девушка отписала, что тоже закончила и выдвигается в мою сторону. Обсудим планы на день, еще даже не время обеда, интересно, что ей такого вручили у тренера, что она бежит

как гепард по карте. Перемещение игроков находящихся в одной группе и в одной локации, можно было посмотреть на карте. Так вот девушка мчалась ко мне.

— Агры! — Крик Лизы я услышал еще до того как её увидел. Рефлексы сработали сами и я стартанул как бугатти, восемь секунд и я увидел разбойника девятнадцатого уровня ник ЯубивательМелюзги, это и так понятно, после взятия 12 уровня я не стал долго думать и вложил по 5 единиц в ловкость, силу и выносливость. А вот паладинше сказал, чтоб вложила всё в выносливость, благо интеллекта и мудрости у неё с запасом до тридцатого уровня. Девушка явно не распределяла очки характеристик и отбивалась от разбойника, чисто махая своей булавой и пытаясь прикрыться щитом, благо я отдал ей набор редкой экипировки, и теперь у неё было более семи сотен очков жизни. Разбойник довёл Лизу до пожелтевшего здоровья, броня и щит не давали ему наносить большой урон, но разница в семь уровней это много и девушка одна не выиграет. У разбойника было 82 % жизни, когда я влетел в него как бульдозер. Параметр его силы явно был меньше моего и въехав в него щитом, мы оба повалились на землю.

— Беги к наставнику. Живо! — Только я успел прокричать, как разбойник повернулся и вонзил мне кинжал в пах. Ах ты, сука! Взмах мечем и удар по грудице убийцы. Крит! Откатился от роги и поднялся на ноги. Видимо начинающий агр не хотел сражаться со мной, и попытался свалить. Однако она молодец, убежать не стала. Как только мы повалились на землю, а я откатился, Алиса принялась дубасить своей палкой по разбойнику, но видимо урон был слишком мал или она частенько промахивалась, наш противник почти встал на ноги, а это не хорошо. Быстрый взгляд на индикатор жизни 94 % ярости 53/100. Да я его ща сам урою!

Не говоря ни слова, подпрыгиваю над разбойником и с сильнейшим замахом опускаю меч на его голову. Крит! Контузия! Разбойник сразу упал в жёлтый сектор и вновь повалился на землю. Еще пара ударов по контуженному противнику. Девушка за удар снимала по 2–3 процента, я по 6-10.

— Внимание! Вы убили игрока светлой фракции!

— Ваше отношение с фракцией Тёмного Альянса улучшилось!

— Ваш ПК-счётчик равен 1! Теперь, при смерти от рук другого игрока, с вас можно будет снять один предмет с вероятностью в 1 %.

— Внимание! Ваш ПК-счётчик меньше счётчика убитого игрока! (1<64) Данный игрок является для вас легитимной целью. Ваш ПК-рейтинг уменьшен на единицу!

Бой закончился нашим триумфом в виде повалившихся на мягкое место меня и упавшей рядом девушки. Дышали мы как пакистанские ишаки бегущие по горам в течении нескольких суток. Сгребая с тушки разбойника 12 золотых монет, небольшую кучку меди и серебра, также упал плащ на +5 ловкости +8 защиты и кожаный капюшон +8 ловкости +2 скрытности +10 защиты, я приводил свои чувства в порядок. Да, экипировка у этого агра не плохая.

— Ты как? — уже немного отдышавшись, спросил я у лежащей бревном девушки.

— Спасибо. Без тебя, он бы меня убил. Ловкий гад, уворачивался от моих атак и часто наносил криты. А я ни одного очка талантов не использовала, хотела с тобой посоветоваться и тут он. Видимо не ожидал, что я продержусь так долго.

— Ты умница и всё сделала правильно. Теперь я тебя буду водить за ручку к тренеру и забирать как из садика.

Эмоциональный откат чтоб его. Агры это вам не тупой моб. А агр превышающий тебя

почти в двое по уровню и убивающий твою девушку прямо у тебя на глазах, это далеко не так просто. Бурю эмоций как позитивных (уже после победы) так и негативных (убью гада!) сложно описать словами.

Залез в интерфейс и внёс ник ЯубивательМелюзги в чёрный список, с пометкой агра. Теперь, если увижу его рядом, буду валить. Рядышком высветилась иконка вноса игрока в список личных врагов, подумал и внёс.

— Внимание! Вы добавили ЯубивательМелюзги в список личных врагов.

— Если Вы убьёте личного врага, Ваша Слава возрастёт на 20 единиц! Если же враг убьёт Вас — Слава понизится на 40 единиц! Нельзя добавить больше одного человека в сутки! Возможный трофей: ухо побеждённого, часть достижения «Мститель».

— Внимание! ЯубивательМелюзги внёс вас в список личных врагов, Слава +5!

Вот у меня и личный враг появился. Может подождать его у могилки и убить пару раз? Иконки клана я у него не видел, значит, помогать ему никто особо не будет.

— Малыш, знаю что устала, но открывай ветку талантов. Ага, теперь свет, вкладывай по две единички в «Исцеление» и «Очищение», да всё. Выставляй на панель доступа. О! 71 единиц за каст в две секунды. Молодец! — Паладинша быстренько исцелила нас обоих на 100 процентов, истратив около двадцати процентов маны, духа у неё много и мана набиралась почти по проценту в секунду. Так, теперь посмотрим доступные ей ауры. «Аура защиты» — повышение брони паладина и участников группы радиусом в сто метров от паладина на 15 единиц на первом уровне и 40 единиц на втором уровне. «Аура магической защиты» — уменьшение полученного урона стихийной магией на 1 процент на первом уровне, 2.5 % на втором уровне. И что брать? Ай, глянем на активные боевые абилки. Так «Удар щитом» — аналогичный моему, только потребляет ману. «Экзорцизм» — паладин, как истинный воин света, наносит урон противнику силой своей молитвы, каст 4 секунды, урон 9 единиц на первом уровне 23 единицы на втором уровне, дистанция до 30 м, урон по нечисти, нежити и демонам повышен в два раза.

Всё очень сладко и хочется взять. Ну ладно, «Аура защиты» и повышаем её до второго уровня и «Удар щитом» также до второго уровня. Когда появиться много противников, владеющих магией, будем больше внимания уделять аурам на магическое сопротивление. А «Удар щитом» буду повышать, чтоб Алиса могла за себя постоять.

Подумал и понял, что «Очищение» я взял несколько рановато, но этот талант может понадобиться в любой момент и угадать когда, не представляется возможным, а ведь мог взять «Второй шанс», раз в сутки паладин может полностью восстановить жизнь и часть маны/ярости/энергии себе или другому игроку. Ладно, на следующем уровне возьмёт, такая вкусняшка может понадобиться в любой момент.

Пока девушка отдыхала, лёжа на траве, а я раскидывал её очки талантов. Подбежал мой противник.

— Ну, чё нубло. Слабо один на один? Или будешь опять своей шлюхой прикрываться? — Мой личный враг явно нарывался, чтоб я его атаковал первым. Девушка вздрогнула, встала на ноги и ушла мне за спину. Все правильно, нечего тебе делать впереди танка.

— Не, гнида. Ты сам полнейший рак. — Вспомнил я обидное обращение ко всяким неумехам и неудачникам в игровых мирах — Не смог победить паладина и воина на семь уровней меньше тебя. — Лиза после моих слов отошла еще на пару метров назад. А я сам, до этого момента сидящий возле тушки роги, пнул его могилку и медленно встал на ноги. —

Ну! Давай нападай! Ссыкло мелкое! — Я провоцировал рогу на атаку, не хочу окраситься в красный. А сам рога после смерти позеленел, вот и не решался я. — Можешь даже вещички свои забрать, чтоб честно было — надо чтоб он напал первым и напал, пока я жду. Попинав его могилку еще пару раз, и отошёл на пару метров.

Роге явно не нравилось, то, что я пинаю его труп. Но что он может сделать без оружия и шмота? А тут такой шанс, добыча не убегает, и подобрать свои вещички можно.

— Я тут только твою шапочку и плащик приватизировал. Без обид лады? — Вот этого мелкий агр не выдержал. Рванул к своему трупу и одел шмот за пол секунды. А я рванул к нему и сделал замах, не опуская впрочем, оружия, он должен нанести первый удар.

Рога видимо оценил, что я нанесу удар быстрее него, сам уже замахнулся своим кинжалом и ударил мне по почкам. Все, спёкся! Ник роги окрасился в красный и я, наконец, опустил меч ему на голову. 14 % жизни слетели с него, а я заулыбался. Рога за три быстрых удара съел мне всего 10 %. 6% это удар по почкам, хоть и больно, но терпимо, 4 % следующий выпад в живот и третий удар я поймал на щит. Удар щитом, взмах мечем, снова взмах мечем и снова щит! Рога отступал и явно хотел зайти в невидимость, но я перешёл в наступление и за пару ударов снова повалил его. Бой рога начал лицом к лицу, без возможности начать свои комбо со спины или с невидимости (стелса). Моя броня была такая же, как и у паладинши (за исключением щита Матроса и бижутерии), вот только силы, а соответственно и урона намного больше.

— Убью! — Только и смог выкрикнуть разбойник, перед тем как умереть.

— Внимание! Вы убили игрока светлой фракции!

— Ваше отношение с фракцией Тёмного Альянса улучшилось!

— Ваш ПК-счётчик равен 1! Теперь, при смерти от рук другого игрока, с вас можно будет снять один предмет с вероятностью в 1 %.

— Внимание! Ваш ПК-счётчик меньше счётчика убитого игрока! (1<64) Данный игрок является для вас легитимной целью. Ваш ПК-рейтинг уменьшен на единицу!

— Внимание! Вы убили Личного врага!

Награда: +2 °Славы. Получен трофей: ухо побеждённого.

Не важно. Впервые мне было плевать на очки славы, а вот собрать коллекцию ушей этой гниды я бы не отказался.

— «Я тебя найду и прикончу». — Вот такое сообщение мне пришло от безухого разбойника.

— «Спасибо за ухо, приходи еще, соберу ожерелье». — Пусть позлиться. Разбойник хоть и опасный противник, но только не мне. Закинул его в игнор. Уровень здоровья 71 %, да, я выгодно начал, да, у меня почти полностью редкий обвес, но разницу в уровнях и то, что я сражался почти без умений тоже надо учитывать. Кстати, пора закончить разброс очков талантов. В итоге я вложил в «Кровотечение» и «Костолом» по единичке, что давало мне возможность травмировать противника и нанести ему кровоточащую рану. И вложил две единички в активную абилку «Усиленный удар», требующую 15 единиц ярости и повышающую наносимый урон от оружия еще на 16 единиц на втором уровне.

Алиса отлечила меня за 3 каста исцеления. И подойдя, обняла сзади.

— Я знала, что ты победишь. Слишком ты уверено себя вёл. — И еще крепче обняв. — Знаешь, мне кажется, что теперь мы его в одиночку не увидим.

— Может быть. — Наклонился и вновь обобрал труп неудачника. Один кинжал, вот и весь лут, золото я забрал до этого, а много брони или оружия не выпало б. Ладно, пойдёт на

аукцион за пару золотых. 10–14 урона со скоростью авто-атаки в 1.8 секунд и на 3 % повышенная возможность нанести критический урон, для старта более чем, уровень 15+ говорил сам о себе.

— Ну как? Приключения получились с душком? — Вот такой у меня откат, фиговое настроение и шучу как идиот. Помню, после операции все шутил, что буду бегать на свадьбе племянника за невестой и требовать выкуп. Алиса уже пришла в себя, можно и отдохнуть, но лучше проверить способности в бою, да и пару уровней поднять не мешает.

— Плохой душок, не хочу такого больше. Теперь без тебя за городские стены ни ногой. — Её вид не внушал ничего радостного.

— Ты как вообще? Знаю, было страшно, я сам не привык к такому, для этого нужно время и опыт.

— Порядок. Так отдыхаем или на кач? — Какая она все-таки умница, уже и отошла от попытки убийства, а ведь для нас Друмир это новая реальность, такая, где ты сам и жертва, и преступник, и судья с присяжными и палач.

— Оба предложения заманчивы. И решение зависит от твоего мнения. — Если у неё нет желания качаться, то и мне будет не кайфово за обоих работать. Настаивать не буду, самому не в кайф опять в бой, но опять же, воевать с мобами это не с ПК.

— А знаешь. Пошли. Спустим пар на собачках.

— И то верно.

Я был рад компании своей напарницы, вместе веселее и шансы, что на нас нападёт очередной агр малыш куда меньше.

— Покрутимся на первом этаже, потестим скилы, ауру, посмотрим, что ты можешь своими целебными заклинаниями. Завтра у меня, кстати, тренировка, да и вообще, тренер заманил не хилым бонусом за неделю. Я завтра еще поторгуюсь на счёт выходных, думаю, после двух-трёх дней успешных тренировок, он не будет против одного-двух дней отдыха. Кстати, что тебе твой выдал? — Из-за этого роги планы придётся менять. Невозможно нормально отдыхать после произошедшего, надо сбить пар на гнолах, поднять пару уровней и только после этого можно со спокойной душой отдыхать. Забыть угрозы, проклятия и врага всего честного народа, очередной гемор на мои старые больные кости.

— Тренировки в фитнес центре с персональным тренером. Неделю в спортивном городке, под присмотром нянечки из жриц Гестии. Видите ли, богиня набирает войско паладинов для защиты своей паствы и прочая чушь. Я так понимаю, в конце тренировок мне дадут предложение, от которого я не смогу отказаться.

— Всё может быть. Богиня с нами всего пару дней. Она слаба, по сравнению с Светлоликим и Павшим, вот и наращивает божественные мускулы паладинами и жрецами, не дура ведь? Имея за спиной тысячи верных игроков и сотни тысяч нпс она превращается в силу с которой придётся считаться. — Этого следовало ожидать. Все паладины и жрецы служат выбранному богу и если раньше все светлые служили Светлоликому, то сейчас всё может измениться, да и тёмные, нет-нет, да меняют свою веру.

Меня начинает уже утомлять эта фигня с вечными проблемами, нуждами и необходимостью. Будь моя воля, собрал бы пати на зачистку этого подземелья, с моими параметрами я там вытанчу преспокойнейшим образом. Но это дело не на часик-два, нужно начинать с самого утра и собрать разностороннюю группу, а не одних воинов и палов, таким составом мы там долго не повоюем.

Уже по привычке убивая всех попавшихся гнолов, я собирал только метал, а девушка

только ткань. Всё правильно, половина колец у девушки с бонусом на силу, вторая на выносливость. Такой вот комплект физовика, но есть еще восемь колец с интеллектом, для повышения количества маны и силы заклинаний.

Шёл я уверенной походкой, за два, реже три, удара убивая гнолов собирателей, посыльных и рабочих. Квестовый трещ, в виде писем и браслетов, также переходил девушке. Я резонно считал, что мой квест должен быть пожирнее, у воинов двойные очки славы с нпс тренерами, а вот у девушки.... Вроде квесты и одинаковые, может система учла наше достижение: «Неразлучимы!»? Как знать.

Смотря, как я наношу урон в тридцать-сорок единиц, своим жалким мечем, у меня остро возникло желание еще разок зайти на аукцион. Вопрос денежного довольствия не маячил за спиной суровой фигурой тёщи из ГУВД, запасец приятно грел карман и позволял шикануть пару раз, пусть и не сильно. «А ведь я смогу сковать оружие и получше чем наше». Закралась шальная мыслишка, но её обкатывать и обсасывать я буду уже не сегодня, мы уже дошли до пещер, и разворачиваться прямо сейчас не было смысла.

— Смотри, там маги воюют. — Девушка указала своим пальчиком с маникюром (и откуда лак в магическом мире?) на вход в пещеру. В темноте входа были видны всполохи огненных шаров, очень часто для одного игрока.

— Если там работает рейд или пати — не мешаем, покружимся у входа. Если агры... по обстоятельствам. — Уверенность после победы над рогой, поднимала боевой дух до высоты Гималаев, главное уберечь целительницу, если что-то пойдёт не так.

— Хорошо, я буду немного сзади. — Все правильно, тактика грамотного хила из группы поддержки — не лезь впереди танка.

— Анька уходи ты без маны! — Крик молодого человека, голос еще не мужика, но тембр уже давит.

— А смысл? На выходе стоят новые собаки, хочешь и их заагрить?! — Видимо, Анька. Значит их там минимум двое. — Говорила я тебе, не надо идти сюда без танка. — Я уже видел спины двух магов, МуркаАнютка и СуперКоль. М-да, фантазия с никами никакая.

Обое работали магией огня, причём, Коль — скорее всего Коля, бил по площади сжигая ману по десятку процентов за каст, Анька же била по цели. Обое 14 уровня, что-то они сделали не так, с таким уровнем равных противников на первом уровне данжеона нет. Мана у Коли была на 32 % у Аньки на 12 % и обое в жёлто-зелёном секторе по уровню жизни.

— Давай поможем. — Лиза явно болела за наших, да и жалко их, ники зелёные — значит не агры.

— Хиль их. — Говорить долго и объяснять тактику боя нет смысла, я увидел гнола воина 15 уровня, с почти полным уровнем жизни, что добежал до Коляна и повалил его на землю. Анька только и смогла, что отпрыгнуть от товарища, уворачиваясь от еще одного воина, уже 16 уровня, максимальный для воинов на первом этаже, с почти полным хп, а еще дальше, я видел, покоцаную братию из троих гнолов в красно-оранжевом секторе жизни 13–15 уровни. Вот это паровоз. Они что у входа в подземелье попали на два патруля одновременно?

Мысли проносились в голове быстрее, чем я по туннелю пещеры, высота потолка в 3–4 метра, ширина в 5–6 метров, да тут дискотеку устраивать можно! Прыжок. И я повторяю трюк, который делал с рогой на гноле, что рвал Коляна. Алиса держала его уровень жизни на 30–50 %, но исцелить полностью не могла, гнол наносил слишком много урона по мелкому лежачему магу.

— Помогите нам, заплатим. — Колян быстро встал на ноги и уже начал что-то кастовать.

— А ну пошёл к хилу и держи рейнджу! — Нефиг, мы даже не в пати, а он херячить по мне в спину магией будет.

— Коля! — крик Аньки. Её тоже повалил свой гнол, вот и задача парню, всё я работаю со своим противником нечего отвлекаться. Гнол по заданным ему алгоритмам уже приготовился прыгать на меня, благо мы были на расстоянии пары шагов и быстро поднялись на ноги-лапы, за его спиной к нам медленно ковыляли обжаренные противники. Прыжок, а я уже готов. Опыт битв, автоматические рефлекторные движения, поднял щит. Бум! Р-Р-ГА! В-в-жух. Хрусь. Хек! РА! Бдум! В-жух! Минус один, кусочек уровня по опыту, остальные гнолы даже не успели подойти, взгляд назад, бедняга. Колян, ты или полный дибил или полный ракан. Стоит над плачущей девушкой, которую пожирает гнол и пытается его убить палкой-посохом. Сколько там у него силы? Три-четыре? Вряд ли больше.

— Добей толпу! — Пролетая возле Коляна на очередного противника, успеваю дать указание магу. Ух, как же я сегодня напрыгаюсь. Повторяю тактику с очередным противником. Видимо, таким трюком я генерирую не мысленное агро, гнол сразу вцепляется зубами мне в плечо, больно мля. Мечем в живот, проворот рукояткой как в кино. Кровотечение! Урод аж заскулил от боли и ослабил хватку, так что я смог вырваться и отпрыгнуть назад и тут же вперёд и удар щитом!

Взгляд в сторону. Анька встала и подошла к Коляну, который добил толпу в два каста. Мощный малый. Все, бой выигран.

Покончив со своим вторым противником, подхожу к бледной Лизке. Да, такая работа не способствует душевному самочувствию. Выглядела моя подруга жутковато, 100 % жизни, 42 % маны, бледное лицо и закусанные губы. Подошёл, обнял.

— Ну-ну, всё закончилось, мы победили, все живы и ты большая умница.

— Ты бы видел, как он её терзал. — М-да, тут фильм ужасов со всеми примесями реальности прямо под ногами, и жизнь жертвы, висящая на волоске, полностью в твоих руках, а точнее в касте хилки. — Фильмы ужасов нервно курят в сторонке.

— Привыкай, нам теперь только так. И не кисни, ты ж великий паладин, а вскоре и сан у богини получишь. — Постояли, обнявшись несколько секунд. Так спокойно на душе стало и просто. Есть я и она. И я буду её защищать, а она меня поддерживать.

— Спасибо — Колян подошёл к нам, за его спиной стояла Анька.

— Да не за что. Не ради награды помогали. Лут собрали? — кивок — Молодцы, откуда такой паровоз и зачем?

— Не повезло с пулом. Агрил отряд в три собаки, обычно к нам никто из них не доходит, особенно, если начинать с максимальной дистанции, но тут из-за угла еще один отряд вышел, сразу после окончания каста, вот и сагрился двойной отряд. А у наших заклинаний контроля долгий откат, да и те, нормальные только у Аньки, я чистый дамагер аоешник (урон по площадям), тут еще, как назло, половина контроля в резист ушла, разница в уровнях сказалась. В общем, спасибо что спасли.

Я его не обманывал. Ну что мне могут выдать два низко уровневого мага, если у меня на счету 10 косарей золота и еще почти косарь в сумке.

— Даже не буду спрашивать, как ты мог одолеть противника на четыре уровня выше тебя так быстро. Щит этот я узнаю из тысячи, сам его в своё время фармил со старой гильдией. Ну не будем о грустном. Какие планы на день? — А парень не прост. Надеюсь, они не замаскированные агры, иначе они пожалеют. Количество их хп я не видел, как и маны, только в процентах, как и они мои. Но вряд ли я там увижу больше трёх сотен, с моим уроном, десяток секунд боя и он труп, если я подойду вплотную.

— Особо планов не было. Зашли потестить новые умения, только от учителей.

— Я так понимаю, ты танк, а красавица паладинша целитель? — киваем — Может, тогда вместе покачаемся? Заодно весь данж зачистим. Фан, лут, опыт гарантирую.

Заманчиво, однако, двое чистых дамагеров плюс танк и хил уже полноценное пати. Да и ребятки они наши, в бою вместе побывали.

— Идёт, только к нам в пати прыгайте, лидер я, без обид лады? — если Колян будет против, то я к ним не пойду. Трезво оценив все полученные мной с девушкой достижения, я понял, что нам нельзя разрывать пати, никогда.

— Без проблем. Анька просись к танку в пати.

— Сам просись, меня и так возьмут. — Девушка наверно немного обижена на своего знакомого, который не смог сам её спасти и решил все, не посоветовавшись с ней.

Игрок СуперКоль просит разрешения о вступлении в группу.

Игрок МуркаАнютка просит разрешения о вступлении в группу.

Ну, вот и всё. Мы теперь как четыре мушкетёра. Высказав свою мысль, всей честной кампании и забив себе имя Портоса, мы хорошенько отсмеялись.

— Ладно, ребятки, открывайте статусы лидеру и хилу, не стесняйтесь. Заходим до второго этажа, дальше я не вижу смысла. Лут по нужде, нам тряпки не нужны, ну а вам латы и кольчуга нафиг не сдались. Что не нужно никому — на продажу. Руду и ткань мы выкупаем, вопросы?

— Нет вопросов папочка. — Вот наглота Анька, была у меня в школе такая знакомая, чё то вспомнилось, такая же нагленькая и прикольная, чувствую, скучно не будет.

— Ну и отлично. Пулить буду я, вы держитесь Лизы. По поводу общения. Меня зовут Виктор, в бою, чтоб быстрее было просто кричите «Вить хелп!» или что-то в таком духе. — Вся компания лыбится отвязному супер-вару, мама, куда я попал? — Если буду кричать «Анька то-то» «Коля то-то» вопросов кому и куда не будет?

— Только по поводу «то-то». — Ух, малявка, а ведь ей реально под восемнадцать, да и Колянчику не намного больше.

— Тогда поехали, от меня дистанцию в десяток метров, валить только промаркированных мобов, кто не понял, буду вешать на монстра целеуказатель — это красная метка. Других вы не трогаете.

— Не тупые, все понимаем. Теории нахватались с лихвой, долго готовились, а я вообще был 73 уровнем охотником, вот решили вместе начать. Маги лучшие рейдовые дамагеры, особенно огневики, да и в пвп плане не слабые, с 50 уровня.

— Ок. Планы после рейда обсудим, а пока. — Тут я вытащил пару поленьев и развёл костёр, благо веточек у меня в рюкзаке хватит после леса на пару часов костра, если будет много лута, просто выброшу их, или разожгу мего кострище. — Держите. — Протянул по бутеру каждому и себя не забыл. — Кладите у костра, пусть поджарятся, так вкуснее.

Народ прибавку к силе и жизни оценил, поблагодарил и жаждал новых ощущений, уже забыли, как вас тут рвали на части? Ну-ну.

Перерыв пошёл на пользу, у всех восстановилась мана и жизнь, появился бафик, а я, наконец, настроил полноценный интерфейс для группы с дамагерами. С Лизой мне было просто, она хил и всегда держится сзади-сбоку, заходя со спины противнику и нанося свой урон, теперь всё будет немного посложнее.

Первый патруль маги вынесли чисто, я захотел посмотреть, как они действовали в паре без нас. Оказывается, Колян и вправду идёт чистым аоешником, «взрыв вулкана» пусть и

первого уровня и «кольцо огня» второго, плюс бонусы на количество урона и вероятность критического шанса с возможностью подпалить противника. Зона, в которой наносились повреждения, не была особо большой, десять метров в диаметре от вулкана и шесть метров от кольца, очень мощная связка. Вулкан кастовался четыре секунды, кольцо одну и ошеломлял противника на две секунды, снижая скорость их передвижения на 50 %, и имел вероятность сорвать каст заклинателям, вот только откат у него минута. И после кольца он снова кастовал вулкан. Анька, жарила противников точечными «огненными шарами» второго уровня и имела заклинание «приморозки», так же второго уровня. Именно им, они сковывали своих противников, которые подходили слишком близко на десяток секунд, конечно можно разбить лёд и самому, быстрее будет, но с тупыми мобами, эта фишка не работала и они спокойно смотрели, как их добыча отбегает и снова принимается кастовать. В общем, против кучки слабаков они круты, против одного-двух сильных им попа.

— Урон хороший, только не пойму я вас.

— В смысле? — наверно впервые Анька разговаривала серьёзно.

— Вы оба мага, это понятно, но почему обое прокачиваете огненную магию? Это ж не дальновидно. Топ шмот на магов идёт на усиление определённых стихий, и как вы будете делить лут на бонус по огню между собой?

Наверно они впервые об этом задумались. Анька даже осуждающе смотрела на Коляна, а он на меня. А я-то тут при чём?! Лучше раньше, чем позже.

— Да понимаю я! — Коляна бомбануло не по-детски. — Поздно нам удаляться, мы уже в срыве второй день. Вот после приюта отдыхали, песни пели, вино пили и... в трактире отдыхали. Сироты мы, капсулы в аренду взяты, что б в срыв уйти побыстрее. Денег особо не было, я как вышел с интерната, сразу на работу пошёл, хватало только для оплаты в общежитии одной комнаты, одеться-обуться и поесть. Так и ждал Аньку почти год, кое-что поднакопил и еще от государства нам обоим немного перепало. В общем, сидим мы тут почти неделю, вчера проверялись, мы в срыве. Вот и решили начать поднимать уровни, заглянули в пещеру, неудачный пул и встреча с вами.

Пока ждал Аньку, арендовал еще и капсулу, за пару месяцев подобрал лучший Вирт мир для срыва, в ней же и тестил игру в Друмире охотником. Был в клане «Наггибаторы», полу пвп, полу пве гильдия. Одним словом, опыта набирался. Пока качался, страдал от магов и разбойников агров, слишком быстро они меня сливали, так что решил делать самому мага, ну и Анька тоже мага создала, по моему примеру.

Сироты, понятно. Да, после мировой экономической войны всем пришлось не сладко. Потом пару месяцев войны настоящей на дальнем и ближнем востоке. Целая цепочка катастроф от цунами и землетрясений до террористических акций и выросшего уровня радиации на разных участках земли. Кому-то повезло, кому-то нет. Такова жизнь.

Лиза крепче обняла меня сзади, и когда успела подойти, тихая как кошка, будто и нет на ней двадцать килограмм метала.

— Вот теперь будем решать проблемы. — Парень сдулся и поник, видимо не привык решать проблемы глобального плана и нести ответственность не только за себя.

— И как? — уже Анька.

— Просто. Вы уже выбрали специализацию?

— Да, вчера вечером. Обое маги огневики.

— В общем так. Получаем пару уровней и идите в гильдию к мастеру, специализацию можно изменить в течении недели после её выбора. Анька, ты ведь не зря выбрала себе

заклинания контроля из стихии льда? Сама, небось, поняла, что нужно иметь различные заклинания разных стихий, поэтому ты станешь магом воздуха-льда, есть такое направление, на форуме почитаешь. Ты же Коль, подумай сам. Чистый огонь это круто, но против демонов, огненных элементарей, да и других мобов с сильной защитой от магии огня ты будешь бесполезен. Выбери огонь-земля, очень мощное направление магии, заклинание вулкана, кстати, к нему больше относиться, скажешь учителю, что от частого применения этого заклинания на практике, возникло желание, более глубокого изучения данного направления, глядишь и цепочку квестов получишь. То же самое и тебя касается Анька, про приморозку там что-то придумаешь, говоря с мастером.

— Спасибо дядька Витя. — Ух, оторва!

— Ы!

— Ха-ха-ха!

— Да какой я тебе дядька! Ты мне в прапраправнучки годишься! — Вот же дал пример старик мастер.

— Ух. Устала. Спина болит. Лиза можешь полечить?

— Спину? Только дубинкой, горбик вбить.

— Фи! Бука ты Лиза.

— Ну, Анька! Иди сюда, лечить тебя буду.

— Коля спасай!

— Я себе не враг. Еще покалечат от такого лечения.

— Это, от какого такого?

— От того самого!

— О-о-о! — Анька.

— У-у-у! — Лизка.

— Ы-ы-ы! — Я.)

Хорошая компания из парочки молодёжи всегда хорошо сказывается на общем настроении. Стоило нам завалить пак общими усилиями в бой пошли шутки, смешные истории, анекдоты различной свежести, я даже кваску всем раздал на пятиминутном отдыхе.

— Хорошо работаешь Виктор. — Мы уже вышли из пещеры и направились к воротам. Коля с Анькой красовались семнадцатыми уровнями и получили достижение «Неуязвимый», чем очень сильно гордились. Ну а я, с Лизой, почти шестнадцатые, не хватило процентов двадцать до уровня, однако время шло, и мы устали. Решили не рисковать, лута я насобирал много-много и с завистью смотрел на лениво шагающих магов и хила. Радикулит нам не грозит, мы просто умрём под весом собственных хомяков, точнее, я умру, от веса четырёх мохнатых чудищ.

— Ты тоже не плох, что будешь делать завтра? — Парень с девушкой отлично дополняют мой и Лизин дуэт, наша пати выглядит солидно. Проходя мимо малышей с единичной циферкой в значении уровня, я ловил на себе завистливые и сожалеющие взгляды. Завистливые — от раздутого рюкзака. Сожалеющие — от его веса.

— Поведу Аньку в гильдию, ну и сам, наверно, переучусь.

— Дам совет — закажи гайд по магу, как для себя, так и для Аньки. Я поступил именно так с Алисой, не поверишь, читает каждый день и сама закупает себе более специализированную литературу.

— Да ну! Лиза прилежная ученица?

— А ТО! — ну не удержался я! J

Дружный хохот двух глоток напугал девушек и вынудил их и самих заулыбаться.

— Если хватит денег с лута, то закажу. А то после нашего загула, в сумке перекаати-поле вместо золота.

— Всё так грустно? — неужели всё растратили на почве радости и вседозволенности?

— Да как-то незаметно золото испарилось в течении пары дней. Сам понимаешь, ждал я её долго. Мы ведь вместе еще с детства. Я с рождения в интернате был, а Анька с шести лет. После теракта в Нижнем, у неё там родители умерли в 21-ом, а бабульки-дедульки, уже от старости лежали в могилках. На старте у нас пара тысяч была, сейчас пара сотен осталась, хорошо, что оплатил комнату на месяц в Поросятах.

— О! Значит, будем соседями. Профессии, почему не качаете? Я с Лизой уже немало на них подняли.

— Да какие профессии на таких уровнях? — Колян недоверчиво посмотрел на меня. Типа: «Ну, сколько ты там заработал на профессии первого уровня? Пару золотых?». — Да и тяжело их качать без золотого запаса. Я вот только кулинарку начальную взял, ну и Анька тоже, она вкусно готовила в реале.

— Секреты хранить умеешь? — Не хотелось разбазаривать информацию о возможности крафтить редкий шмот, но я уже спалился с Ветами, да и бартером на щиты. Да и вообще, пусть я буду редким чувачком, с хорошим крафтом, меньше интереса к легендарному квесту.

— Сдавать друзей не намерен. — Парень подобрался и готов внимать тайны мироздания.

— Почти весь свой и Алисин шмот скрафтили мы сами. Вот и подумай, так ли нужны профы. — И тут еще листик «Бледнолиста» попался по дороге. Я спокойно отошёл в сторонку, на пяток метров, и сорвал шнягу. Сама травка мне уже не нужна, но пусть валяется в сумке на всякий случай. — Вот на эликсир пойдёт. Только профу уже не поднимет, надо в локацию выше уровнем идти за ингредиентами.

— Да ладно! — Колян явно был удивлён рассматривая одетый на мне шмот, я дал ему такой доступ, «... изготовитель Салливан» или «... изготовитель Алиса007». По сути, на мне только щит и меч покупные, всё остальное собственного производства. А на наших знакомых, дешёвый трэш, выпавший с гнолов или с трудом и за золото выкупленный на аукционе.

— Мощно. Почти полный редкий обвес, теперь понятно, за счёт чего, ты так легко множишь гнолов на ноль. Только меч осталось заменить. — Тут он прав, завтра, как освобожусь, сразу пойду в кузницу, пора выковать себе плюшку, и девушке что-то попримечнее. — Вот только, магам кузнечное поднимать не хочется.

— Так никто и не заставляет. Возьми «Наложение чар», чисто магическая профессия. Только дорогая жутко, но я помогу в начале. — Пополнение кампании таки ценным кадром было бы отлично. «Наложение чар» — накладывает на любую вещь дополнительный бонус в виде бонусной характеристики или даже способности.

— Не нужно, сам буду качать. — Коля уже наверняка парил в небесах, подсчитывая возможную прибыль. Пора его опустить на землю.

— А ты знаешь, откуда добываются ингредиенты для наложения? — Мы уже подходили к воротам, пожалуй, сбуду тут дешёвый трэш лут, пара серебряных монет меня не спасёт, а вес рюкзака уменьшиться раза в четыре.

— Да там, вроде, распыление магически усиленных вещей, по сути, ты снимаешь

магическое улучшение с одной вещи, добывая магическую пыль, различной классификации и редкости, в зависимости от мощи усиления и редкости вещи. Пропылив легендарную вещь, ты сможешь наложить легендарное усиление добытыми из неё ингредиентами. Как-то так.

— По сути, правильно. Вот только кто тебе даст пылить легендарные вещи, а? Я тебя еще больше расстрою. Пропылив даже пяток вещей редкого класса, никто не даст тебе гарантии, что ты соберёшь необходимые ингредиенты для редкого наложения, равного по уровню тем вещам что ты пропылил. Поэтому данная профессия очень дорогая и редкая. Теперь ты понимаешь, почему её никто особо не качает и не продают мощные магические усиления?

— Чтобы собрать ингредиенты на действительно мощное усиление, необходимо распылить несколько мощных и редкий вещей, которые и сами по себе стоят не мало.

— В корень зришь! А поскольку редкие вещи и сами по себе редки, особенно на высоких уровнях, я даже не говорю про эпические и легендарные, то суммы там крутятся просто космические. Сейчас топы кластеров фармят рейды в десятки, реже сотни человек. И на всю эту ораву нужно добыть по шмотке или бонусу, думаешь много народу хотят расставаться с таким трудом добытым лутом? Именно это и есть главная причина пвп на высоких уровнях. Добыча очень ценной экипировки вне рейда, с целью или самому одеть или продать, и чаще всего такие вещи скупают богатые гильдии, усиливая мощь своих бойцов, одевая их или пуская такие вещи на распыление, тем самым усиливая те вещи, что есть уже на руках.

— М-да, это тебе не киркой руду долбить. Уже и начинать не хочется.

— Э нет. Киркой махать тоже уметь надо, ну и параметр силы с выносливостью надо большие иметь. — Нехер рудокопов обижать! — Просто, качать данную профессию нужно в гильдии одному-двум мастерам на толпу народу или в дружной кампании выбранному человеку. — Надеюсь, парень с мозгами, ибо намекать больше мне лениво. Бу-га-га. Если быть честным с самим собой, то я планировал сам её прокачивать, в будущем, но если можно спихнуть один гемор другому, почему так не сделать, да еще и с выгодой остаться можно. Впрочем, и прогореть тоже.

— Интересное предложение. Куда теперь? — Я уже сбыл нпс торгошу дешёвый лут у ворот, и теперь смог размять ноющую спину. Ух-х, кажись, даже захрустел позвоночником, параметр силы уже скоро перевалит в сотню единиц, с учётом одетых вещей, вот и таскаю я под четыре сотни кило веса. Получил на руки 67 золотых. Почувствуй разницу! Мне самому чтоб столько заработать нужно скрафтить несколько редких вещей. А ведь этот лут мы фармили вчетвером, почти четыре часа... Короче фу, как я и говорил раньше, лут на низких уровнях не интересный и дешёвый. Конечно, осталось 27 необычных вещей, по паре золотых можно продать каждую, если только парень не согласится. Плюс, почти сотня руды, два необычных медных рецепта на кузнечное дело, которые я сразу изучил для коллекции и немного льняной ткани и шерсти. Монетами мы собрали почти 19 золотых, если б было возможно, я бы просто переплавил монеты в слитки, ну да ладно.

— Долго думать вредно, решайся. — Я, чутка, нажал на Колю, а то не нравится мне его сильно задумчивый вид.

— Да что тут думать. В клан надо идти.

— Ва-ха-ха! Коль, ну сам подумай, как будет смотреться новичок, пусть даже семнадцатого уровня, в нуб шмоте с заявкой: «Я хочу много золота, поэтому качайте мне «Наложение чар»!»? Вот, сам видишь. — Хех, что-то парень больно много о себе сразу

возомнил или хотел верить в хорошее.

— Да ладно, со временем любую профессию можно прокачать, у нас же впереди вечность. — Хорошо, что не сдаётся, но про клан это он загнул.

— Ага. Нам теперь спешить некуда, вся кампания в срыве, а это значит с вас вино и фрукты. — Анька с Лизой закончили ворковать о своём и догнали нас, видимо услышали, о чём наш разговор.

— Да без проблем. Какое сегодня пробовать будешь?

— Эльфийское, полусладкое, пятнадцатилетней выдержки, «Эйфиния» следующее по очереди.

— Кхе! Ну, раз «Эйфиния», то фруктов надо тоже заказать. А мы с Коляном шашлычку закажем, да Колян? — Мой желудок активно начал намекать о своём существовании после слов связанных с едой.

— А то! Шашлык наше всё! — О как! Настоящий мужик никогда не откажется от шашлычка.

— И мне! — Двойной возглас девушек сулил моему кошельку небольшие и приятные расходы, а душе приятный отдых в знакомой компании. В общем, мы отправились в Поросята и хорошо проводили время вместе, вначале поужинав и обсудив ближайшие планы, а затем, танцуя с разными партнёрами (всё зло от баб!), что самое забавное, девушки заставили нас танцевать друг с другом (хоть целоваться не заставили и то радость), а сами ни-ни! Уже немного захмелевшие под полночь мы, наконец, удалились по номерам, оказалось мы соседи.

И спать ночью мне снова не дали. J

— Бум! Бум! Бум! — Отбивание двери в наш номер меня очень не вовремя разбудило, кто-то явно нарывался с самого утра, будя меня едва я заснул. Ночью пришлось пахать еще больше чем днём. Жадная девушка предстала передо мной в новом свете. Тут тебе и не состоявшееся покушение от роги и рыцарское спасение. Следом спасение, не менее героическое, молодой пары приключенцев и под конец, дружеская гулянка в новой компании по поводу нашей оцифровки.

Да-да. Мы уже не органические, а цифровые люди. Проверили сначала по отсутствию некоторых мелких прибабасов, типа компаса и карты, я просто знал куда идти и всё тут. В кого же мы превратимся в будущем? Суперкомпьютер, наделённый сознанием? Вполне вероятное развитие. Ну и конечно окончательный тест по нажатию кнопки логота, который больше не работал.

Так же стало понятным назначение гонга в центре зала Поросят. Оказывается, его поставили Олдеры, что б каждый новый сорвавшийся мог этим ударом положить конец жизни прошлой и начать всё с начала. Символизм, помноженный на атрибутику с ритуалистикой, мать его за ногу, и каждый сорвавшийся игрок, тащится сюда отпраздновать это дело, заказывая пир на весь мир, снимая номера, а они гребут прибыль. Закралась даже мысль, что следя за этим гонгом, можно вести запись почти всех сорвавшихся игроков в Ру-кластере.

Побив по гонгу с Лизой на пару, мы приняли поздравления от других посетителей зала, пришлось организовать выпивку всем за счёт моей кубышки. Впрочем, такие расходы не смогли сломить моего радостного и поднятого настроения. И я, наконец, отписал брату, что может отключать моё тельце от капсулы.

Никогда не был верующим, может это из-за всего, что со мной произошло в жизни, а может, просто общемировой трэнд последнего времени. Одним словом, вспоминая своё старое тело, я не испытывал никаких угрызений совести со сдачей его в крематорий, не хочу валяться в земле кормом для червей, лучше уж так, прахом по ветру. О чём и написал брату, пусть сделает мне последнее одолжение, больше его беспокоить я не намерен.

— Бум! Бум! Бум! — Ну, всё скотина, теперь главное не убегай!

— Кто-то явно хочет умереть. — Такие громкие звуки разбудили и девушку не привыкшую просыпаться так рано. — Сейчас прольётся чья-то кровь. — О как! Неужели классику читала?

— Ей сони! Пора просыпаться! — крик Аньки я не перепутаю ни с чем. Вах! И не прибьёшь ведь, Колян своё «фе» выскажет потом. Взглянул на свою девушку. Видимо что-то такое она в моем взгляде поняла, раз сама встала и пошла, встречать подругу.

— Чего шумишь? Нормальные люди еще спят. — По некоторым ноткам в её голосе, я понял, что спать нам все равно больше не пришлось бы. Прибью гадов мелких!

— Чего вам студенты? — Вид почти голого мужика раскрывшего дверь явно заставил наших «коллег», наконец, вникнуть в ситуацию. Анька быстренько так закатила глаза и отвернулась, а Колян так и замер, с отвисшей челюстью смотря на кровать и проснувшуюся Лизу, что в ответ уставилась на него.

— Ну, мы это, в пещеры хотим пойти. Вы ведь с нами?

— Нет Колюнь. У нас на сегодня планы. Квесты делаем классовые, вы нам помочь ничем не можете, мы поодиночке их будем делать. — Видя, как мигом погас задор парня, я решил дать ему задачу на пару дней, пусть будет занят полезным делом.

— Коль, помнишь наш вчерашний разговор?

— Какой именно?

— О Наложении чар.

— Конечно.

— Так вот, я тут пораскинул мозгами, короче, из тебя выйдет отличный зачарователь. Бери наш вчерашний лут. — Тут я ему скинул все необычные вещи, которые мы добыли вчера на первом этаже и еще парочку своих, старых, крафтовых и Лизы. — Короче, всё можешь пропылить на ингредиенты, вечером жду отчёта, сколько магической пыли ты получил и какие вещи и на какие характеристики ты можешь зачарить.

— А может на аукцион? Проще просто продать и купить ингредиенты.

— Может и проще, только тебе нужно прокачать и само распыление. Не будешь ведь ты вечно продавать вещи и покупать пыль и прочие нужные ингредиенты? Дело, конечно, твоё и ты сам решаешь, что делать с этим барахлом, много ты не выручишь через аук, но по регам и при процессе распыления должен немного поднять профессию, это важно для тебя, понимаешь?

— Понял, не дурак. Всё сделаю как надо.

— А мне что делать целый день? — Та-а-ак, надо ведь и Аньку чем-то занять полезным для общества.

— Кулинарию прокачай и изучи навык у скаутов, чтоб костёр могла разжечь везде где понадобится. Послоняйтесь по холму, ты будешь костры ставить малышам, возле них идёт ускоренная регенерация маны и жизни, а они вам необычный лут. Также поднимешь и сам навык, потом куплю нам палатку на отряд, будем в рейды как на прогулку ходить. Также можете траву собирать и алхимией заняться.

— Фу, не люблю запах химикатов. — Видимо Анька не была полностью согласна с ролью кухарки в нашем отряде, но если честно, я не знаю, куда можно приткнуть такую... Аньку.

— И вообще! Вам к наставнику в гильдию пора. Вот и займитесь правильной стратегией и планированием билда на будущее.

— Есть капитан! — Эта наглота будет меня бесить вечность, хотя мне иногда это даже нравится.

— Коль, давай тогда ты алхимию, мне теперь некогда, буду заниматься чисто металлами, вам оставлю вне профильную работу, окей?

— Да я бы с радостью, только где ж столько золота на рецепты, колбы и прочие ингредиенты найти?

— Принимай обмен. Тут весь мой остаток из колб и трав. Можешь наделать вам простеньких баночек на ману, заодно и с Лизой потом поделитесь. — Если я смогу скинуть еще одну профу на Коляна и кулинарию на Аньку, у меня будет больше времени на инженерное с кузнечным.

— Набрать ранг тут не хватит, а значит еще и траву самим искать, да?

— Да, и желательно обоим. Я, пожалуй, повторюсь. Все, что я вам говорю, вам же пойдет на пользу. Может, это пока и не заметно и будет не заметно еще некоторое время, но собирательные профессии довольно легко прокачиваются и не требуют особого усовершенствования. Будь вы латниками или на худой конец охотниками-разбойниками, я бы вам даже руду предложил бы подолбить, однако, не судьба.

— Всё Вить, мы поняли. Ты хочешь полностью автономный боевой отряд с прокачанными профессиями. Но это очень долго и затратно.

— Коля, не хочешь — я не давлю, делай, что тебе вздумается. Мне уже порядком надоело стоять почти голым на пороге своего номера и объяснять вам, что делать. Я и Лиза, будем заняты неделю по квестам, так что у вас куча времени без нас. Можете найти себе пати-рейд для кача, можете профессии прокачивать, это полностью ваше дело, я не хочу заставлять вас действовать, как мне бы этого хотелось.

— Оки. Виктор мы вас поняли. — Бациллы отдыхают по сравнению с этой девчушкой. — Нам просто не понятно, зачем вы нам всё это говорите.

Тут уже задумался я. А и вправду, зачем я вешаю ихний гемор себе на шею? Взглянул на эту парочку уже другим взглядом. Двое магов, один масс-кливер, вторая больше саппорт, но тоже с хорошим дпс. Мне не хватает еще парочки разносторонних классов для полноценного рейда, мой немаловажный пункт в плане, хочу свою рейд-бригаду.

— В клан хотите? — Ну, вот так. Хорошая рейд бригада может быть только в клане, а поскольку я ни в каком клане пока не состою, да и состоять пока не намерен, остаётся только один вариант — создать свой.

— А чей клан?

— Будет нашим. Со временем будем набирать еще людей, пока чистых боевиков для рейда, а со временем, может и крафтеров, для повышения экономической мощи клана. Ну как вам идея?

— Спонтанно и неожиданно.

— Так зачастую и бывает с хорошими идеями. — Лиза, наконец, решила влезть в разговор. — Как вы уже должны были заметить, все топы уже сидят ровно в своих кланах и уходить никуда не собираются. Зато к ним в рейд стремятся попасть толпы низкоуровневых

малышей, вроде нас. А значит, что если мы захотим вступить в такой клан, мы будем нижним звеном в их иерархии. А подняться в многотысячном клане, хотя б на одну ступень, очень трудно и долго. Вы видели, что мы умеем, мы видели, что умеете вы. Почему бы не рискнуть и попробовать создать свой полноценный клан-рейд? В конце концов, мы ничего не потеряем, кроме времени.

Вся наша братия внимала словам моей загадочной подруги и не находила слов для негативного ответа. Создать гильдию проще простого, но зато придаст нашей группе больше престижа и даже для агров выступит неким условным барьером. «А вдруг у них там анти ПК группа есть, вон, как эти в пати бегают, наверняка в стелсе разбойник высокого уровня висит и следит за подрастающими членами гильдии». Такие мысли наверняка проскочат в мозгах опытных и сильных ПК, а слабых, мы и так раскатает, сами себе анти ПК.

Предложение пусть и не вызвало особо бурных аплодисментов, но было принято всем составом единогласно. В общем, маги сегодня будут заниматься своим билдом, завтра начнут качать профессии, а послезавтра выть от скуки, хе-хе.

Мы повалялись еще в постели почти час и наконец, отправились к тренерам. Уже наученные горьким опытом, раскидали очки характеристик и способностей в городе, параноя, поселившая в моей голове, что я не смогу защитить и сольюсь в схватке с ПК, ставила передо мной высокие стандарты. И это хорошо, чем выше покорённая вершина, тем легче будет после её покорения.

Как и обещал, довёл прямиком до мастер-тренера паладинов, эдакий витязь в годах, прям с картины «Три богатыря» Илья Муромец, габариты не меньше, вот только эльфийские уши всё портили. Поздоровался, даже поручкался, за что огрёб стальной хватки от мастера 200 уровня, итить его так! Ну и силище. Сказал, что разбойники шалют в лесу и что могут напасть на мою девушку (брови мастера поползли вверх), так что прошу защищать её в своё отсутствие.

— Не волнуйся молодой воин, никто не посмеет напасть на воина света на глазах жрицы богини Гестии. — Мелодичный голос из-за спины заставил невольно вздрогнуть. Как Лиза и говорила, жрица Гестии 250 уровень, нехило так. Чтоб убить такую, необходимо собирать полноценный рейд 150+ уровней и это без учёта вмешательства самой богини. В той самой книжке я подчёрпнул некоторые знания не только о богах, но и о их жрецах. И после этой информации мне очень не хотелось портить с ними отношения. Да и сама богиня Гестия очень симпатизировала мне своим характером, по крайней мере мифологическим. Одна из старших богов олимпа, сестра безумно известной троицы Зевса, Аида и Посейдона, богиня домашнего очага, девственница давшая обед безбрачья. У неё не было своих храмов, однако, любое подношение богам начиналось именно с подношения Гестии. И чего уж греха таить, первая красавица олимпа, отшившая всех ухажёров, ей приписывают некоторые выдающиеся свершения, и я думаю, очень не зря.

Пусть я и атеист по своей природе, но здесь не Земля и боги стали реальностью. И вряд ли админы и прочие создатели-программаторы ИИ богини, вложили в неё что-то неизвестное, скорее наоборот, набрали все известные факты-мифы, подали на изучение все выдуманные или реальные свершения-действия и таким образом, получили предполагаемый характер. Чуток его отшлифовали и вложили в куклу. По крайней мере я так думаю. А значит, сея особа не так плоха и это еще слабо сказано.

— Твоя спутница будет под надёжной защитой. Иди же, сражайся со злом и побеждай во славу богини.

Лиза помахала мне рукой и отписала в чат, что всё в порядке и что она будет занята чуть ли не до вечера. Кивнув жрице и попрощавшись, отправился к Махану, нам с ним тоже предстоит работа до седьмого пота.

Помня, как меня вчера встретил мой «сенсей», в нескольких метрах перед его избушкой я пропылесосил мозг, навёл полный марафет на полочках сознания и решительно шагнул к двери.

— Ну наконец! Ты что решил, я буду ждать тебя месяц?

— Мастер, так вы сами сказали в любое время дня.

— Так-то когда было то! На заре чтоб приходил! Какая это тренировка в обед то.

Хех, ну и жесть, я же и виноват за его слова. Так дело не пойдёт.

— Извиняюсь мастер, я не прав, нужно начинать тренировку как можно скорей.

— То-то и оно. — Видимо, хитрый нпс давно скучает тут с мелочью первых уровней, не хватает ему собеседника и настоящего ученика, все высокоуровневые воины обучаются в гильдии, что находится в Ясном, недалеко от казармы гарнизона городской стражи. Там же можно получить несколько вкусеньких квестовых цепочек, пусть и со стандартной наградой, но значительно повышающие репутацию, а это чуть ли не главное для меня и многих других игроков.

— Пожалуй, не следует набивать брюхо перед схваткой. — Нпс ждать моей реакции явно не хотел, бросил в воздух деревянный меч (и откуда взял? только что безоружным был) и деревянный круглый щит. Меч я поймал, как и щит, и сразу надел, за что заслужил приятные кивания старческой головы. Атаковать меня как вчера мастер явно не планировал.

— Отойдём немного от дома, не хочу никому мешать.

Ага, как же, мешать, да тут никого нет кроме нас. Правда, это только пока что, ведь скоро сюда могут прибежать толпы воинов желающих получить навыки, а также сдать/получить квесты. В таких ситуациях Друмир как бы клонирует нпс, один уходит заниматься отдельным игроком, второй остаётся на страже домика и будет встречать новых игроков. Система должна работать как часы — иначе она будет не эффективной, а значит — не прибыльной.

Мы прошли буквально две-две с половиной сотни метров сквозь лес и вышли на приятную взгляду полянку. Взгляду приятно, вот только чет стрёмно стало сразу. Брусья и турник я узнаю, как говориться из тысячи, даже на ощупь. Наша банда еще в школе полюбила заниматься спортом, а вскоре я туда и младшего брата начал таскать. Все мои знакомые сдавали нормативы на четвёрки минимум, даже у меня парочка за бег была, тихход я всё-таки. Далее песчаная площадка десять на десять метров, на глазок так. Полоса с препятствиями, в виде поваленных брёвен, диаметром чуть ли не в метр, да и между ними расстояние было довольно разным от половины метра до трёх. Ну и конечно манекен-маятник, четырёх цилиндровой, если так можно выразиться. На высоте полметра, метр, полтора и почти два (я так оценил, на уровне моих глаз значит 1.8+-), были размещены мечи, к счастью, деревянные. Ударяешь по такому мечу и через секунду уклоняйся или парируй противоположный и снова. Экий я наивный, забыл, что в магическом мире поселился (узнаю это в скором времени).

— Снимай броню, сегодня проведём комплекс укрепляющих упражнений, малая разминка гвардейца. Думаю, с тебя хватит. — Посмотрев на все эти, в общем-то, простые и стандартные тренажёры снова. «Интересно, что входит в большую разминку?». Буквально через пяток секунд любые не связанные с упражнениями мысли исчезли с моей головы.

Махан принялся месить тесто (меня) желая выпечь лучшую булочку (надеюсь, война) в истории. Теперь мне не казалось слишком простым преодоление брёвен высотой в метр, они ведь прокручивались вперёд-назад, в итоге приходилось перепрыгивать не через одно, хотя и так бывало, а чаще через два бревна. Спасибо расовому бонусу на ловкость и то что я не пожалел немного очков характеристик на её повышение.

Турник был самым простым, но не менее сложным. Поделайте непрерывно «солнышко» вперемешку с «выходом» в течении получаса, а потом и по потягиваться за шею широким хватом. Ей система! Неужели я не заслужил бонус на характеристику?

На брусьях меня ждал сюрприз. Махан не понял, когда я автоматом начал отжиматься. Оказывается, здесь их используют немного по-другому. Бывало я, иногда смотрел олимпийские игры, там есть целое направление лёгкой атлетики связанное с этими двумя перекладинами, вот там частенько мастера спорта показывали высший класс. Я показал низший ужас, на шпагат я сел и потом поднял свою тушку, но мне стало фигово настолько, что даже шкала жизни немного сдвинулась с места, надеюсь, ничего там не порвал.

Видя моё ужасное состояние Махан смиловался, и мы побежали марш-бросок со скоростью не меньше 20 км/час, спасибо ему за это, сдох я не очень медленно. После бега мы снова вернулись на турник. Слава тебе господи! Простые подтягивания передним хватом. Я вас так обожал в школе.

После такого отдыха я принялся отжиматься до полной потери бодрости, но она, скотина, почему-то не снижалась вообще. Видя такое возмутительное состояние ученика, Махан вытащил из кармана камушек, МАТЬ ЕГО КАМУШЕК! Под центнер веса и положи мне на спину. Результат сразу стал заметен, бодрость исчезала малюсенькими рывками в долю процента, ну если он положит еще камушек... надеюсь, он мысли не читает. Упав с нулевой отметкой бодрости, снялась почти сотня хитов, это камушек меня придавил так.

— Спасибо учитель. — Махан, пусть и своеобразный садист, но камушек назад спрятал, растягивает удовольствие гребаный эстет.

— Пару минут отдохай, потом продолжим.

Странное место и странный тренер. Бодрость должна была исчезать более заметно, не так уж и много у меня силы и выносливости. Достал из сумки флягу с квасом. Ух, как хорошо сразу стало, квасок, будто из холодильника, а не рюкзака на солнце в такую жару достал. Я не привык особо экономить и часто бегать по магазинам, если что-то покупаешь, то покупай минимум на пару дней, если можешь унести, а я мог унести немало, так что 5 килограмм (литров) в рюкзаке, занимал квас и чай. Покосился на тренера и протянул ему одну полную флягу, я ж не жадный, да и стоят они копейки.

Махан как робот принял флягу, отпил и завис с пустым взглядом в никуда. Странный нпс и еще более странный квест, нет, я и раньше на форуме читал о таких, они частенько попадают в гильдиях для разных классов, в том числе и воинов, но у первого тренера и вне гильдии, таких нет.

Смотря на этого странного старика, прикинул, сколько ж ему исторических лет накиннули создатели, выходило с пару сотен минимум, ибо седых эльфов в Ясном я не видел (может, красятся?) и почему-то мне это казалось странным. Выделяющиеся нпс, как правило, имели и выделяющуюся историю, а значит и квесты...

Пусть бодрость и восстановилась полностью, как и жизнь (долбаный камушек), мастер не спешил приходить в себя, а я (ну да, ленивый) не спешил его тормозить. Травка на поляне была не высокой и сочно зелёного цвета, почти газон, только не кошенный. Интересно

кто-то здесь тренировался до меня?

— Ну что отдохнул? — Я аж вздрогнул. Нехило сморило меня солнышко.

— Да мастер, продолжим?

— А как же! Вот ты размялся, посмотрел я на тебя, что ты из себя представляешь, подумал маленько. — Ага, аж завис на пару минут, хороша думалка. — В общем, растяжка у тебя слабая для такой силищи, ловкости маловато, бегаешь как беременная тролуха. Вот пока мы это не исправим, за оружие браться не будем.

Ну ёпта! Я уж думал получить парочку сочных навыков и умений, а тут походу просто характеристики повысятся. Будет, что-то типа достижений «Силовая тренировка», пусть и не так плохо как могло быть, но я рассчитывал на умения, видимо для умений нужно больше славы (ну да, вперёд за четверным рангом!).

— Хорошо мастер, пойдёмте продолжим тренировку.

Устал невероятно, но радости полные штаны. Зря я грешил на славу и квест, он оказывается поэтапный.

Внимание! Первый этап квеста «Лучший ученик старого мастера» выполнен. Объем выполнения 174/100 %.

Награда: +4 Силы, +6 Ловкости, +3 Выносливости, +1 Дух, +1 Интеллект. Данные параметры сохраняться даже при провале последующих этапов квеста «Лучший ученик старого мастера».

— "Вы получили способность "Силовая тренировка пятого уровня". Переносимый вес увеличен на 5%

Репутация с мастером Маханом увеличена до дружелюбия.

Пряник был очень вкусным, не зря я пахал с утра и до вечера. Пахал бы и больше, но что-то с этой системой не гут. В начале дня (до камушка на спину) у меня практически не падала бодрость, но морально я быстро устал. После отдыха с кваском, у меня буквально второе дыхание открылось, пропахал пару часов и даже не заметил бы, но в какой-то момент не смог двигаться и просто рухнул на травку. Дальше потеря бодрости происходила всё чаще и чаще, через час, половину, двадцать минут... в конце концов, Махан сказал, что на сегодня с меня хватит и он доволен результатом: «Даже беременные тролухи бегают быстрее тебя», я проигнорировал, конечно, быстрее, с шагом на пять метров.

— Уже солнце садиться, пора идти в детсад. — С Маханом я почти не разговаривал, берег дыхание. Вот и вырвалось негромко...

Глянул на карту, всё наше маленькое войско видно. Алиса на полянке с тренером и жрицей (вот ведь нефиг делать некоторым), Анька и Колюнь в лавке алхимика. Неужели и вправду будет качать? Было б не плохо, самому довольно сложно прокачать все профессии на высокий уровень, а вот командно, все выглядит не так плохо.

Помня, как вчера рога подкараулил мою девушку, старался вслушиваться в окружающий шум. Игроков почти нет, но сам Друмир создавал нехилую симфонию, щебет птиц, негромкие порывы ветра, шорох листвы и травы, где-то далековато хрустнула ветка.... Вмиг сконцентрировался.

— Внимание! Вы атакованы другим игроком! При самозащите ПК-счётчик не увеличивается!

— Мощный выстрел! Усиленный выстрел высокой точности, попал в плече, нанося урон 62 единицы.

Лёгкая травма правой руки, скорость и сила атаки снижена на 10 %. Время: 5 минут.

Мля! Прыжок с перекатом, стрела уже исчезла, хвала виртуалу. Надо мной пролетело где-то 3–4 стрелы. Так-так-так. Для двоих лучников слишком медленно, значит один, урон не слишком большой, но тут хз, у меня броня не слабая. Мысли неслись быстро, жаль тело не такое быстрое, эх Махан, теперь я с тобой согласен, нужно бегать быстрее.

Лучника я не видел, он стрелял из кустов, и походу так и продолжает оттуда стрелять.

— Мощный выстрел! Усиленный выстрел высокой точности, попал в бедро, нанося критический урон 137 единицы.

Средняя травма левой ноги, скорость передвижения снижена на 30 %. Время: 15 минут.

— Малыш иди сюда! Я тебя не обижу! — Женский приятный голосок прозвучал после того как я рухнул на землю и спрятался за деревом, сразу малый фиал исцеления в горло. Черт! Я даже её не увидел, и после этого еще спрашивают кто лучший ПК?

— Выходи подлый трус. Ну как тебе теперь два на одного? — а вот этот голос уже знакомый. Фак! ЯубивательМелюзги, что б он перерождался вечно. Итого дела мои хреновые. А ведь была, мысля побежать в сторону, из которой стреляли, а там видимо он и стоял в стелсе, поджидая у кустиков. Два на одного, рог выше по уровню, охотница хрен знает какого, но тоже около двадцатки. Одному тут делать нечего, быстро открыл карту и тут же закрыл. Толку не будет, до девушки пол км, даже бежать несколько минут, а против нас охотница и разбойник, снесут Алису за пару секунд без вариантов.

— Кис-кис-кис. Ты где? — Девушка выманивает, значит, меня потеряли из виду, ну я надеюсь на это. Тикать. Других вариантов нет, даже с засады я не смогу уложить двоих.

— Давай один на один, выходи на тропинку я там в стелсе. — Времени мало, голос звучит громче, а значит, рога вышел и скоро меня заметит.

Сдаю задним ползком, нужно оставить как можно больше деревьев между мной и охотницей. Жизни в запасе немного есть.

— Маш! Он походу убежал, иди сюда следы будешь искать, у тебя навык взят.

— Обращайся по нику, не пали контору.

— Как скажите ЛауриэльПрекраснейшая, взгляните на следы этого кастрата.

Сука! Убью гада, только не сейчас. Я углубился в лес нехило, редкие просветы остались, можно встать и бежать, что я и сделал.

— Вот он! — Да что за не пруха! Пару шагов только успел сделать и уже заметили. Лёгкий толчок в спину, в щит попала змеюка, напомнил, что не стоит забывать про охотницу. Зигзаг и только зигзаг, выхода нет нужно бежать навстречу Лизе, надеюсь жрица еще там.

— Не спеши! Все равно догоним! — Сука. Охотница следопыт, да и толку, они меня уже видят, стрелы иногда пролетают мимо, но я медленнее их из-за травмы.

Плече перестало болеть, неужели прошло целых пять минут? Может быть, лежал я за деревом долго. Снова толчок в спину, стрелы говно у девахи.

— Ща я вам устрою кузькину мать! — Бежать надо молча и беречь дыхание, бегун какой-то у меня есть, плюс море бодрости, на длинной дистанции я бы их уделал, но из-за травмы проигрываю в скорости. Лучница начала стрелять чаще, пусть это и игра, но для выстрела ей приходится останавливаться. А вот где рога? Непонятно.

Боль в ноге резко стала сильнее.

— Внимание! Рана открылась, кровотечение, 11 единиц урона каждые 3 секунды.

Сука! Что за не пруха.

— У него кровь пошла, на следах видно. Выйди из стелса иначе не догонишь!

Всё зло от баб. Рога был чуть сзади охотницы, в стелсе скорость передвижения уменьшена на 30 % по сравнению с обычной. Да и бодрость пожирает, вот и не может догнать. Вот только теперь сможет.

— Бодрости мало, 15 секунд гони его, я догоню.

Ну, это уже наглость! Сядет он бодрость себе восстанавливать, щас!

Прыгаю в кусты, что сразу за деревом, достаю меч и щит. Долбаное кровотечение, бинтуюсь за 2 секунды. Взгляд на хп. 612/690. Норм, выпил еще одну банку, хорошо что не все продал/отдал. Стараюсь делать всё тихо, быстро и не заметно.

Шорох травы, это не я, лучница. Как хорошо, что следопыт бегаёт без питомца, по крайней мере, до пятидесятого уровня, меньше гемора.

Роги нет, оторваться от них я не смогу, добежать быстро к Лизе тоже, а значит, сражаться придётся полюбому, осталось только выбрать время и место.

Красивая блонди и высокая, выше роги уж точно. Любоваться красотой аватар девушки долго я не собирался, да и заметить меня может.

Люблю я всякие крутые фишки, читал на форуме, что таким макаром, игроки могут получить и использовать не стандартные навыки. У магов, разные красивые и не только фокусы, воины могут биться локтями, плечами, ногами, лбами и т. д. Администрация просто пучиться от непонимания, и морщит нос от «Превращение в кучку говна» магов. Но ничего поделаться не может, в этом и была одна из нескольких основных причин, почему я цифровался именно в Друмире, очень богатая свобода мысли. Вспомнить хотя бы то, как я прыгал на гнолов, хватал их руками и отбрасывал от Коли и Аньки, да и с рогой я также поступал, а ведь такого навыка у меня нет.

И еще я вспомнил, как нанёс роге мощный крит с прыжка, может это и не умение, но и не обычный удар. Ярости у меня 69/100, для боя с лучницей хватит с запасом, попробую одну фишку.

Собрался и что есть силы подпрыгнул, сумка почти пустая, всякий крафтовый хлам я оставил в номере, броня для меня, почти ничего не весит, одежда под ней и того меньше. Мой меч, пусть и мелкого уровня и со слабым уроном, но благодаря моей собственной силе наносит немало дамаги, кулаками было б меньше.

Еще в полёте вижу, как расширяются зрачки у охотницы и уже открывается рот в крике ужаса. БУ-ГА-ГА! Не ждали, а мы прыгнули! Усиленный удар!

Меч опустился не на голову, как я хотел, девушка успела немного сместиться влево, но тем не менее удачно! Ключицы как не бывало.

Крит! Кровотечение! Вы нанесли тяжёлую травму!

Меч полностью погрузился в тело девушки и дошёл до груди, вот бля! Жалко портить такую красоту. Проворот рукоятки.

— А-А-А-А!!!

Ну не маньяк я. Да и вообще, желания убивать девушку нет, но понимаю, по-другому — никак. Удар щитом и снова усиленный удар. Охотница это вам не воин и даже не разбойник, у них мана, а значит необходимо вкладывать еще и в дух с интеллектом, вот и не остаётся лишних очков характеристик для выносливости.

Первым ударом я снял почти половину жизни, потом кровотечение снимало не хило, около пяти процентов, прокрутка мечем (сам себя перестал уважать, нельзя так с девушками) еще восемнадцать и два окончательных удара, 290 жизни как не бывало.

— Внимание! Вы убили игрока светлой фракции!

— Ваше отношение с фракцией Тёмного Альянса улучшилось!

— Внимание! Ваш ПК-счётчик меньше счётчика убитого игрока! (1<279) Данный игрок является для вас легитимной целью. Ваш ПК-рейтинг уменьшен на единицу!

Фига девка! Двадцатый уровень, это где и кого она столько набила? И вроде без гильдии, но не уверен. Теперь мне её не так жаль и совет познавшая убийство невинной жертвы, резко развернулась и показала большой оттопыренный палец.

— Сука! — Услышал я слева. И не успел обернуться.

— Удар в висок. Разбойник подбирается незаметным к жертве и наносит точный удар в височную долю. Вы оглушены и не можете двигаться 6 секунд.

Черт! 6 секунд не предел, может быть до десяти, видимо, я чутка, успел обернуться, но все равно неприятно.

— Тебе хана!

— Сам ты хана. — Я уже не говорю, рычу как медведь, вставая с земли, вообще не понял, когда я упал?

Прикрываю левую часть тела щитом, считайте своей правой роге будет тяжелее орудовать и слепну.

— Слепота 4 секунды.

Гад.

— Только не убегай цыпа, я ща с тебя супчик сделаю.

384/690 жизни, два контроля уже ушли на перезарядку, а их у разбойника 19 уровня не много, скорей всего больше и нету.

— Порванные связки. Скорость всех движений уменьшена на 20 %. Время 30 минут.

Прекрасно. Давай уже покажись, что-то слепота слишком долгая.

Присел. Выпад и активация усиленного удара. О! Реванш активировался.

Рогу сложило пополам, и он отошёл на шаг назад.

— Врёшь не уйдёшь! — Блин, надо будет прыжки отработать по цели, слишком часто я так атакую. По роге попал, как и в самый первый раз, центр головы, на ней снова был какой-то капюшон, неважно. А важно, что он опять сдохнет!

— Еще раз увижу рядом или услышу, что крутишься возле меня или Алисы, буду стоять на респе днями и ночами. Спущу до 10 и выбью весь шмот. Понял!?

— Понял, не убивай только, опыт жалко. — Рог был в жёлтом секторе за два удара, меня же загнал жёлтый за пару десятков, стыдоба, двадцатый уровень успел апнуть сука.

— А вот тут хрен тебе. — Усиленный удар и опять в голову.

— Внимание! Вы убили игрока светлой фракции!

— Ваше отношение с фракцией Тёмного Альянса улучшилось!

— Внимание! Ваш ПК-счётчик меньше счётчика убитого игрока! (1<102) Данный игрок является для вас легитимной целью. Ваш ПК-рейтинг уменьшен на единицу!

В этот раз рога умер молча. Вряд ли он услышал угрозу, будет мстить. Да и успел набить еще себе счётчик на мелкоте, наверно с охотницей на пару. В группе ПК лёгкое дело, два на одного тем более. Если б не шмот, валяться мне, а не роге.

231/690 хп, почти на грани оранжевого, для милишников там сплошной негатив начинается, да и больно! Упал, рядом с тушкой роги. О!!! 54 Красных браслета, 9 золотых, 51 серебра и два кило меди, шмотки не упало никакой, да и не жалко, браслеты — это опыт или золото, им я больше рад, чем очередному кинжалу. Девушка удивила меня еще больше.

Лук меткого следопыта Урон: 24–32. Редкий. Уровень 20+. Только следопытам.

Вероятность нанести травму повышена на 10 %.

Ловкость +8.

Нехилая палочка. Наверняка квестовая, пусть и выглядит неказисто. Да и что такое по сути лук? Согнутая палка, концы которой связаны тетивой (ну это я так, чисто теоретически), вот и сейчас у меня в руках была палка с натянутой тетивой, пусть и гладкая. Бонусом было 19 золотых и мелочь серебра, меди не было, брезгливая стерва.

Достал из сумки квас и отхлебнул. М-да, надо купить водки или коньячка, для такого дела. Кто бы поверил, пятнадцати уровневый вар в одиночку побеждает охотницу и рогу двадцатых уровней. Дуракам везёт, и ладно. Жаль, уха нет, я уже задумался над тем достижением «Мститель» или как там?

Через две минуты я полностью восстановился и поковылял к тропинке в частности и девушке вообще.

К поляне паладинов я доковылял довольно бодренько, как рас эффект травмы пропал и так там и застрял. Это что круг анонимных паладинов? На траве по центру поляны сидел знакомый мне богатырь наставник, жрица Гестии Малоса, Лиза и какой-то незнакомый мне шкет с ником БатюшкаАвгуст, тоже паладин, вот только уровень у него 142, клан Вавилон, топ 10ка Ру-кластера. Лицо одного знаменитого актёра, чуть изменённое, но выглядит как первый красавчик столицы. Мышц много, даже слишком, банки не может скрыть латная броня, а грудь при вдохе работает как кузнечный мех, увеличивая объем, занимаемый этим персонажем в два раза. Рост под два метра, сидя лучше не рассмотреть.

— Здравствуйте. — Не хотелось отвлекать такую компанию от их дел (и как сюда Лиза затесалась?), да и интересно мне стало, что тут делает один из сильнейших русских игроков.

— О, привет Вить. Мы уже заканчиваем, пару минут подождёшь?

— А к вам присесть никак? Мне тоже интересно было б послушать. — Информации много не бывает, бывает полезная и бесполезная инфа, ну и еще опасная.

— Мы не против, воин. Присаживайся. — Жрица Гестии, красивая эльфийка слегка за тридцать, если говорить по человеческим меркам, а по эльфийским... хз сколько, тут не угадаешь.

— Август. — Пал протянул руку, ну хоть не послал сразу и смотрит на меня внимательно.

— Салливан. — Мне ничего не оставалось, как пожать предложенную ладонь, крепкая хватка у пала. Да его параметр силы, может заставить мой сделать суицид. Огромный мифриловый молот, слегка светящийся золотистым свечением, висел у этого персонажа за спиной, специфическое оружие с огромным уроном и массой полезных бонусов.

Я уселся в кружок между Августом и Лизой, ревность она такая интересная штука, вроде и не специально по подсознание хихикало и даже мелко дрожало.

— Чем занимаетесь? — Пока вроде пауза, нпс между собой что-то обсуждают, Август, наверняка строчит что-то в канале чата, ну а я, хотел вникнуть, чем это моя девушка тут занимается?

— Плагиат богини, Август вроде как первый паладин Гестии, один из офицеров её дружины. Почти целый день занимались медитацией, и книжку читала по заклинаниям света. Выучила одно благословение и открыла скрытый талант на целительные заклинания.

— Круто! А у меня простая тренировка была. — Ну, пусть не совсем обычная но, по сути, не соврал. — Дали бонус на характеристики, завтра продолжу...

— Воин Салливан. — Наконец нпс закончили шептаться между собой, и Малоса обратилась ко мне. А ничё такая, симпатичная женщина, именно женщина, а не девушка. Паладин просто смотрит внимательно. И Август проснулся и начал внимать разговор.

— Да. Слушаю.

— Не так часто к нам приходят представители вашей касты. Скажите нам, насколько важен баланс в природе, как вы думаете?

И-И-И-И!! Философы тут собрались мать его так. Ща я ей забацаю мнение.

— Баланс необходим во всем. Даже в моем клинке есть определённый баланс. Баланс в воздухе, которым мы дышим, в еде, которую мы едим, даже в нас самих нужен баланс.

Только, баланс у всех разный, и каждый влияет на баланс по-своему. Я вот, пару дней назад, с Лизой, убил несколько сотен гнолов. То есть нарушил баланс, но насколько, и нарушил ли? Может, мы сами создаём баланс, таким как считаем нужным? Я не знаю.

— Интересно. Сотни гнолов ведь должны влиять на баланс, они поддерживают экосистему в своём ареале обитания, и уничтожение стольких необратимо привело бы к последствиям. — Малоса слушала внимательно, и мне показалось странным такое поведение нпс. Ссылку на форум ей скинуть что ли?

— Вот и я так думаю. Но в Друмире, убитые существа возрождаются довольно быстро. То есть, убивая, я нарушил баланс, но наш мир быстро исправил это нарушение. И так везде.

— Не все существа возрождаются так же быстро как гнолы, но да, наш мир поддерживает значение живых существ на определённом уровне. — Август, наконец, вышел с чата и вставил свои пять копеек.

Чёт я нифига не понимаю, что это за кружок разговоров, на всем известные темы.

— Спасибо вам Салливан, богиня благодарна за честный и правдивый ответ.

Богиня? Тут рядом Гестия за мной наблюдает? Я даже головой завертел, пытаюсь найти божественный след, вдруг смогу и квестик урвать? Ага, размечтался. А вот Августу было плевать, где находится богиня или знал, что её здесь нет, и не парился, как я.

— Ладно, на сегодня достаточно, можешь идти паладин Лиза. И ты воин тоже.

Вот значит как. Она паладин Лиза, а я простой воин. Эх, не та у меня еще репутация, что б меня жрицы по имени называли.

— До завтра учитель. Пойдём Вить. — Лиза, просто встала и развернувшись направилась в город, без всякий пиететов и уважительных поклонов. Ну раз так, то и я выделяться не буду.

— До свиданья. — Разом, попрощавшись со всеми, я встал, развернулся и пошёл в обнимку с девушкой с этой поляны.

— И что там делал этот Август? — Пока нпс и оставшийся хай, не скрылись полосой леса, я не хотел начинать разговор, зато девушка считала иначе и вкратце начала рассказывать о своём трудовом дне. Подняла медитатора и читателя еще на один уровень, потом открылся скрытый навык ну и заклинание благословления на полчаса действием, повышает все основные характеристики на пять процентов, а это не мало. Вообще такое же благословление можно получить паладинам на пятидесятом уровне, просто выполнив цепочку квестов в гильдии, но девушка изучила её в книге своего богатыря-мастера.

— Он пришёл под самый вечер, говорил что Гестия — богиня хорошая и щедро одаривает своих паладинов умениями и бонусами, а еще, что со временем, можно выслужится до младшего жреца богини, коим он уже и является. Ну и далее в таком же духе.

— Интере-е-есно. Жрецы богов — это ведь не класс, а скорее должность, так? — Что-то такое я читал в книге про богов, но не вникал полностью. А тут можно кое-что уточнить у, так сказать, участника.

— Ну да, просто у него открылись некоторые таланты, и он может выдавать некоторые квесты от лица богини, ну и посвящать богине новую паству. Там уже в теорию верований ударились и у меня мозг поплыл.

— Ну а ты, не хочешь жрицей стать?

— Знаешь, эта Малоса вообще охренительно сильная. У меня возле неё волосы дыбом вставали, это вечером она попроще стала, ману всю истратила, а до этого, днём такое колдовала, что ум за разум заходит. Она старшая жрица, одна из десяти, выше только

верховная и сама богиня, но её умения это просто нечто.

— А у Августа те же умения есть?

— Нет, Малоса ведь нпс, её вписали в мир вместе с богиней, она как бы пришла вместе с ней, а до этого её и не было. А мы, игроки, должны учиться с нуля многому, получать очки веры, что повышают наш ранг, потом звание младшего послушника и далее карьера. Может со временем и получится дорасти до Малосы, но не скоро.

— Главное, чтоб тебе нравилось. — Я уже прикинул, как аукнется мне и нашему отряду такое усиление. Пусть это и цифровой мир, но тут враждуют различные выдуманные и не только верования. Тут атеистов и нет по сути, все кому-то поклоняются, ну кроме игроков. Все нпс светлых рас — Светлоликому (ну и теперь, может, некий процент Гестии), а тёмные — Павшему (ну выбора нет), но и там и там есть варианты. Вспомнить тот же орден Олисия, ну и у темных бывают свои ордены различных демонов, святых, драконов, титанов и т. д. К чему я это? К тому, что верования частенько враждуют между собой и поклонники Павшего, могут рассчитывать на поощрение или даже награду, за убийство поклонников Светлоликого и наоборот. Вариантов масса.

— Куда теперь?

— Домой отдохнуть, послушаем отчёт наших студентов, я за ними в пол глаза наблюдал днём, по городу часто бегали. Завтра утром подъем.

— Эх, никогда бы не подумала, что буду вставать по утрам в виртуале.

— И я того же мнения.

Коля выглядел уставшим. Особенно это было заметно, когда плюхнулся на стул в пороссятах и не обращал внимание, на свой любимый раздражитель Аньку. Эх, молодость!

— Что такой кислый?

— Да он по поручениям мастера алхимика бегал около трёх часов по городу, таскал ему всякое. — А вот Анька выглядела довольной собой и более жизнерадостной по сравнению с нами, хотя, она всегда такая, делать здесь изменения бесполезно.

— Как успехи?

— Мы сегодня по мастерам профессий побегали. Я взяла навык скаута, кстати, с тебя палатки, подкачала кулинарию и травничество добила до пятидесяти. — Вот в ком я не сомневался, так это в Аньке. Такие "мамамы" везде свой кусочек возьмут и будут им хвастаться.

— А ты Колюнь?

— Выполнил пять противных заданий мастера алхимии. Думал, что это обязательная цепочка к выполнению и там будет супер награда, а потом залез на форум и там сказали, что это такая кака от разработчиков. В конце цепочки, мастер выдаст два рецепта необычного качества. Один на «жуткую вонь» — выпивший такое зелье воняет как мусорная свалка гоблинов, если не хуже. Второй на «ядовитое дыхание» — выпивший выдыхает стустки яда в течении минуты, яд почти не наносит урона, но воняет еще более омерзительно, при этом сам чувствуешь эту вонь.

— Ва-ха-ха! И как доделал?

— Да уже последний квест делал, как залез на форум, ингредиенты носил мастеру через весь город, в общем, там все пять квестов в стиле принеси-подай, но видел бы ты эти реги, мерзость, вонь, грязь, руки больше часа отмывал.

— Надо же, и зачем мастеру такие зелья?

— А хз! Я когда спросил, он меня нафиг выгнал, сказав, что б я три дня его не беспокоил, хорошо, что перед этим уровень профы поднял, будет, чем заняться эти дни.

— О! Догнал меня по алхимии?

— Ага. И еще трава осталась, завтра поделаю баночек, кстати, держи пустые колбы. Я тут читал немного гайдов и на форуме позависал. Игровые гуру, пишут, что много лута в жидком виде падает и собирать их можно только в колбы, а ты мне все вчера отдал.

— Да, забыл себе оставить. Молодец, сообразил. Еще есть? — Колбы это хорошо, Коля дал мне три пачки по сорок колб, почти ничего не весят и места мало занимают, но удобные и необходимые любому рейдеру. Сразу передал одну пачку Лизе, есть вещи необходимые каждому игроку, колбы входят в этот список.

— Сейчас нет, завтра докуплю по нужде. Траву мы до обеда собирали у обоих пятидесятый навык, теперь, чтоб до сотни качать, надо дальше от города уходить, а там уровень выше, сами не сможем или качаться надо.

— А специальность?

— Сегодня не успели, я ж говорю, с профами целый день бегали. И знаешь, если алхимия и дальше такой вонючей будет, то я пас, пожалуй.

Тут мы все заржали. Да, алхимка и вправду не самая благоухающая профессия, это не раз указывалось в гайдах и на форуме. Администрация, каких только запахов не добавляла при варке зелий, а про эффекты я и говорить не хочу, их такое разнообразие, что моя фантазия нервно курит в сторонке.

— Ладно, Менделеев, ты купил гайд по алхимии?

— С форума читал, там бесплатно.

— А вот купил бы книгу, то на такой квест не попал бы. Вот держи, я себе сразу заказал мануальчик и не парился. Раз теперь это твой гемор, тебе и читать. — Книжку не жалко, пара золотых не та сумма, о которой стоит жалеть, а парню поможет.

— Спасибо. Завтра начну читать.

— Не ребятки. Пока забейте на профы, они на нашем уровне, и перекачивать их выше не особо важно, успеем. Вы займитесь своими персами, вариантов прокачки масса и правильный выбор этой прокачки решит вашу судьбу, ошибаться в таком деле не стоит.

— Ок. Банки нужны?

— Если только на ману Лизе. И пару эликсиров тоже ей, мне моих запасов хватит. — Для меня эликсиры стартового уровня почти не заметны, я ведь все отдал гному, но разницы с ними и без них почти нет.

— Тогда держи подарочек.

— Спс. У вас самих осталось то? — Лиза приняла светящиеся синим маленькие пузырьки, на пол глотка каждый, для неё тоже почти не заметный объем, о чем мне сказала её скептическая улыбка.

— Конечно, половину дня траву вдвоём собирали, столько наварил, что квест открылся у мастера, ну этот, противный.

— Ну и хорошо. Значит, все будут заняты своими делами.

Шесть дней пролетели незаметно. Наши студенты теперь полностью оправдывали своё гордое звание магов. Заказав по гайду и сев за калькуляторы они зависли на пару дней у себя в номере, спускаясь лишь, чтоб перекусить и к нам на ужин. Теперь это своего рода традиция, собираться вечером за ужином и обсуждать свои достижения. Кстати по поводу

достижений. Коля с Анькой повторили мой круг тройки, добавив себе парочку нужных характеристик и взяв немного очков славы, на что потратили еще полтора дня. А потом пару часов лазили по форумам в поисках других лёгких достижений. К сожалению, нашли мало полезных. Ну, вот чем полезен «Обжора»? Скорость поглощения еды увеличена на 25 %? Кто его вообще взял? И таких большинство. Было несколько, что могут понадобиться типа: «Паркурщик», «Наездник», «Пехотинец» и т. д. Давали не плохой бонус, в общем, можно ими заняться, когда появится свободное время.

Лиза ходила в пало-садик, как я назвал это место и за что удостоился посещать местное военное училище, уже со слов Лизы, пришла один раз ко мне, не побоялась местных ПК, а ведь я ей не рассказал о том нападении и думаю, что не буду, незачем.

Следующий день по квесту повторил предыдущий, только без приключений в виде ПК. А вот оставшиеся дни были более интересными.

Фехтование с Маханом это просто нечто. Любую мою атаку он или парировал или просто уклонялся, а когда еще и щит взял, то просто стоял на месте, как бы я не старался, даже прыжок, что я так хорошо отработал на гнолах он проигнорил, просто пригнувшись за долю секунды.

А еще я узнал много нового. Поднял уровень костолома до пятого и высшего значения, теперь шанс нанести травму при ударе зависит только от меня, системный максимум я получил. Получил звание «Знаток анатомии», что повышает шанс нанести критический урон, если попаду в уязвимые места противника. Умение «Рывок», позволяющее сделать стремительный рывок к противнику, оглушая его на секунду и нанося усиленную атаку, без достижения «Спринтера» данная абилка была скрытой у воинов и именно из-за неё мы с Маханом, и бегали через бревна, точнее я бегал-прыгал, а он наблюдал за тем, как я падал, нечасто, но бывало. Получил звание «Фехтовальщик» увеличивающий урон от оружия ближнего боя на 10 %, а также повышающий вероятность удачной атаки на 50 %, очень полезно против игроков выше меня по уровню, да и против нпс не слабый бонус. И еще одно, не совсем мне понятное, умение «Обоерукий». Как сказал Махан, без этого умения мне не светит полностью овладеть щитом, на что мы потратили целых три дня. И даже более того, теперь я могу носить два щита, вот что значит чистерство, ведь «Обоерукий» нельзя прокачать в ветви защитника. Но если захочу, то могу носить и два одноручных меча, что превратит меня из танка в полноценного ДД.

— Хорошо потрудились Салливан, я более чем доволен. — Вот и конец нашей тренировки. Хороший солнечный денёк, с хорошим нпс и работой, которая тебе нравится. Ляпота, одним словом, даже не хочется, чтоб этот квест заканчивался.

Внимание! Седьмой этап квеста «Лучший ученик старого мастера» выполнен. Объем выполнения 151/100 %.

Награда: +3 Силы, +8 Ловкости, +4 Выносливости, +2 Дух, +1 Интеллект. Данные параметры сохраняться даже при провале последующих этапов квеста «Лучший ученик старого мастера».

— "Вы получили способность "Силовая тренировка шестого уровня". Переносимый вес увеличен на 10%

— "Вы получили способность "Мастер тренировки третьего уровня". Ваше тело полностью состоит из мышц. Прочность вашего тела повысилась. Параметр защиты увеличен на 2 %.

— Внимание вы попали в ТОП-500 игроков получивших способность "Мастер

тренировки третьего уровня". Теперь вы игнорируете 2 % магического урона.

Награда: Слава +500.

Внимание! Махан относится к вам с уважением!

Внимание! Цепочка заданий «Лучший ученик старого мастера» выполнена.

Награда: Доступ к заданию «Печаль мастера».

После этой недели я относился к Махану не просто как к полезному нпс, не, такое не про нас. Этот старый эльф стал мне близким другом, пусть и немного садистом и трудоголиком, но я был ему благодарен за тёплое отношение ко мне и хотел помочь хоть чем-то. Каждый день приносил горячий завтрак, обед и ужин, сразу передавая этому седому эльфу. Пока мастер завтракал, я себе спокойно разогревался, а на обед доставал чай или квас и слушал старые байки этого воина. Хорошие истории сражений, давно канувших в историю и навсегда там забытых. В большинстве схваток участвовал сам Махан и его сын Махаон. Жаль я не смогу и с ним потренироваться, сын превзошёл отца и был командиром первого легиона короля Солнца и на этой должности погиб. Даже неизвестно где и как он погиб. Единственный выживший легионер теперь командует гвардией в Ясном, но даже он не рассказал мастеру, что тогда случилось с его сыном. А ведь Махан не последний эльф в Друмире, он был телохранителем самого короля и ушел на пенсию после назначения сына на титул командира легионом.

Принимаю.

— Подожди минутку. — Эльф ушел в свою хижину, а я принялся думать, что делать дальше. Нет, естественно я выполню порученный мне квест, каким бы сложным и долгим он ни был, я уже прикинул, с чем он будет связан и поэтому сейчас не видел возможности быстрого его выполнения. Да и остальная банда скучает, ну ладно Лиза, она тоже была занята эту неделю, но Коля и Анька уже настойчиво намекают, что пора повышать уровни и я с ними полностью согласен.

— Держи. Так сказать, поздравляю с окончанием обучения, воин. — Махан вышел из хижины и пошёл ко мне, что-то неся в руках под невесомым на вид плащом. Последнее слово прозвучало слишком гордо, ну и хорошо, в грязь лицом не упал. Наконец он дошёл до меня и откинул плащ. А под ним, красотища. Меч, но какой! Когда я определился с классом игрового персонажа, я пару дней позависал на форумах посвящённых оружию. Я уже тогда прикидывал, что мне необходимо будет прокачивать профессии и среди них будет кузнечное, а значит и сковать оружие своему воину тоже необходимо. Так вот, искал я оптимальные формы мечей. И очень мне пригляделся меч греков времён Спарты, что-то типа мачете, но скорее его более боевая версия. Здесь же я видел идеальную форму меча. Комфортная рукоять на одну ладонь, меч одноручный, поэтому нечего делать большую рукоять, с круглым и массивным навершием. Гарда не большая, но заметная и слегка загнутая к лезвию, что даст возможность парировать атаку противника, а также прокачать несколько интересных захватов в будущем. Лезвие, сначала массивное и широкое, сначала сужается, где-то на треть длины клинка, а потом вновь расширяется, почти до предыдущей ширины и вновь сужается до самого конца. Длина больше чем я тогда видел у исторических аналогов. Около 90 см. И больше приспособлен для колющих ударов, но и рубить таким можно дай боже как.

— Не стоит мастер, я кузнец, смогу сам сковать себе меч. — Меч хотелось взять, безумно хотелось. Как только я взглянул на его характеристики.

Меч рода Эльсмир. Класс: Масштабирующийся. Урон 32–48. +8 Силы +8 Ловкости

+Удвоенный шанс нанести травму и кровотечение.????.????.???. Только для воинов. Требуется уважение представителя рода Эльсмир. Не выпадает при смерти. Неразрушим.

Дайте два! Только не от мастера. Это меч его рода и у меня мало на него прав, вообще нет, если быть искренним.

— Бери я сказал! Это единственная вещь, оставшаяся мне от отца и сына. Этот меч выковал еще мой прапрапрадед, и он хорошо служил как ему, так и его сыну, и далее до моего сына. Теперь же, он должен служить другому, тому, кто заслужил это право, раз больше некому.

Блинчик. Ну не хочу я забирать такую вещь, но по ходу, Махану плевать, на что я хочу. Ладно, но вот так просто взять и сказать спасибо... вот чувствую, что так будет не правильно.

Встав на колени, склонил голову и протянул руки вверх. Через несколько секунд, очень томительных, между прочим, по мне так несколько минут прошло, в моих руках был меч моей мечты.

— Клянусь, я узнаю, что случилось с вашим сыном.

— Иди уже. Только навещать не забудь.

И уйти я так просто не мог. Обнял мастера, хоть тот и не ожидал от меня такого, но и не отстранился.

— Всё, мне пора. Я обещаю сдержать слово.

Вот теперь точно, пути назад нет, в лепёшку расшибусь, но узнаю всю правду.

— Иди сынок, только возвращайся.

Теперь в дет-садик, забрать Лизу и в поросята.

— Все, завтра качаться. — Тихим шёпотом я обсуждал наши возможности и куда нам лучше завтра отправится на кач, чтобы было удобно, быстро и эффективно.

Сдался я перед напором нашей молодёжи. Сегодня утром я озадачил их поиском еще пары боевиков к нам в гильдию. Да-да, создал таки свою. Точнее не я, а Коля, из-за тренировок у меня просто не было времени даже на кузню, а ведь меди и олова уже накопил немало, спасибо Секире. Так что Коля передал лидера мне, хоть я и не просил. Вот и нашли они троих интересных кандидатов. Охотницу с кроликом питомцем, разбойника ассасина и друида целителя. Последнему я был очень рад, хилы создают не многие, а друид хил вообще очень интересный персонаж. У друидов много целительных заклинаний временного действия или как их еще называют — хотки. Работают как зелья жизни, т. е. за определённое время с определённым промежутком мне капает несколько единичек очков жизни. У Лизы, например, такого нет и не будет. Она читает заклинание, и оно восполняет мне определённое количество очков жизни сразу.

Охотница и разбойник были более высокого, чем мы уровня, 26 и 27, а кролик 25, серьёзный противник для меня, как бы смешно это не звучало, я побаивался сразиться с кроликом, но не боялся выйти против десятка гнолов у пещеры.

— За завтра нас догоните? — Илшур, наш разбойник, скользкий клинок, так переводится его ник с эльфийского, Иван — имя в реале, цыган — по сути. Выглядел он колоритно. Пиратская красная бандана, как у Джека Воробья, ой простите, капитана Джека Воробья. Шрам через левый глаз. Небольшая бородка и усы, по типу эспаньолки. Волосы длинные, темно каштановые. Глаза карие. Выглядит лет на тридцать. Уши как у меня. То есть — полуэльф, как и я. Одет в основном в кожу, что и логично. Ну и немного ткани под ней. Вооружён коротким одноручным мечем и кинжалом. Слегка светятся зелёным, а значит

отравлены.

Рядом с ним охотница, что кормит морковкой зайца на коленях. Смешной пушистик, а морковку хрумает со скоростью комбайнера. Лук и колчан за спиной, одета в кожу, почти полностью повторяющую броню Илшура, пара колечек на тонких пальчиках. Ник — БаронессаМетка, зовут Олей, украинка. А я и не сомневался, такие красавицы могут быть только Славянки. Натуральная блондинка, небесно голубые глаза, идеальная форма лица, в меру широкий лоб с ниспадающей чёлкой. Тонкие брови и длинные ресницы. Аристократический нос и в меру пышные губы с тоненьким подбородком. Рост под 1.7 метра, фигура шикарная, в общем, повезло Ивану. И еще моментик, она ведь такая и в реале была, точная копия. Это легко заметить, если немного присмотреться. Особенно в лице, нарисованное лицо или сильно изменённое страдает недостатком мимики. Словно мышцы не знают, как отображать те или иные эмоции, вот у Лизы и Оли с этим полный порядок, а вот Анька сделала себе пластику в немного аниме стиле, в чём меня и убедил Коля.

Друид был классическим целителем семнадцатого уровня, то есть уже выбрал специализацию как наши маги, рога и охотница, один я и Лиза стремимся получить достижение, надо же. В общем, друид попадал в наш отряд по равенству уровней. Братъ Ивана и Олю к нам в пати на кач было невыгодно, им почти ничего не капает и у нас намного урезанный бонус. Друльку звали Богданом или как он сам себя назвал БодькаХилБотька, смешно и со вкусом. Одет, в основном, в тряпичную броню и с посохом напоминающем простую палку.

— Я думаю, даже обгоним, спустимся к гнолам на третий уровень и будем чистить, пока дают опыт.

— Тогда выходите утром, возле входа на первый уровень в клетках заперт отряд дроу, берете у них квест и фармите ключи со жреца гнола, он рядом с королём стоит возле трона, что в последнем этаже подземки. Берет лидер, опыт и репа падает всем. Там есть еще и альтернативный квест, просто поубивать их всех, а в награду по золотой монетке, поэтому их вырезают регулярно, респ у них в 9:00 по серверу, так что выходите с запасом. Если возьмёте квест первыми на их освобождение, то не факт что после вас другая группа их просто прикончит ради золота, такое часто там бывает. Так что ключи не выбрасывайте, они не пропадут, и на следующий день сдадите квест. — А Иван не простой игрок, вот уж удивил знаниями.

— Ок, спасибо за инфу, сам-то делал?

— Не, мы ток до второго этажа спустились и на выход пошли, в том пати сделать этот квест было не реально.

— Ну, бывает и так.

— Ага.

— Тогда мы возьмём и друида с собой.

— Конечно, мы с вами тоже пойдём. Только не в вашем пати, присмотрим за вами, может с боссами поможем. Там вход на третий уровень возле казармы вообще амба. Если не знаешь секрета, приходится воевать против толпы гнолов, мало кто справляется.

— Я не против, главное чтоб нам капал опыт нормально. У кого-то вопросы есть?

Дружный хор оповестил меня, что вопросов нет, как и денег. Да за эту неделю у меня у самого убытки перевесили доходы, но опять же, у меня куча руды в запасе, было б время, и будут доходы. От Ветеранов уже два письмеца было с желанием закупить новую броню, желательно лучшего качества, да и браслеты ассасина, хорошо шли почти за три сотни

желтяков. Ага, я только и делаю, что кузнечное качаю.

Коля с Аней закончили дела у себя в гильдии и наделали на нашу компанию немало зелий и эликсиров. Иван и Оля прикроют от высокоуровневых ПК, ну, насколько смогут, Бодя, подстрахует Лизу в плане отхила, а я, наконец, потанчу свой первый данж с боссами и узнаю, насколько я вырос как воин. Для меня это важно.

— Подъем в 8:00, завтракаем, разбираем алхимию, выходим к пещере гнолов за квестом и спускаемся до короля. — Всех устроил такой порядок. Богдан вышел в реал, он у нас оказался единственным игроком не в срыве. Все остальные разбежались по номерам, попарно, что меня немного радовало и беспокоило одновременно. Растёт гильдия, а ведь я ни разу не командир, хотя ладно, пока парится незачем, народу меньше десятка все на виду, со всеми сам общаешься. Будем решать проблемы по мере их поступления. Поэтому взяв у бармена три бутылки молодого и сладенького вина, и немного фруктов, я отправился к себе в номер праздновать окончание квеста и проводить время с пользой.

На удивление все проснулись вовремя, даже наш юный друид у которого сейчас летние каникулы не проспал. Богданчику было шестнадцать лет и он планировал подзаработать в Друмире, прокачав себе одного из лучших хилов.

Экипировка была годной и пока не требовалось её заменять. Разве что Лиза сшила нашим магам плащи, перчатки и пояса с бонусным интеллектом, что повысило их уровень маны и немного усилило мощь заклинаний.

Набрав продуктов на весь отряд, а я планировал провести целый день в пещере гнолов, мы, наконец, отправились на планомерный кач.

По пути было много малышей начальных уровней. Ну да, лето началось, все детки и не только, желают провести время весело и желательно с пользой. Поэтому наплыв низкоуровневых игроков зашкаливает, даже цена капсул многих не останавливает, кредит рулит. Пока наш отряд двигался к пещерам, я насчитал более трёх десятков игроков до десятого уровня. Немало на такую площадь.

— Вон в тех клетках. — Иван указал дальний угол за небольшой оградой, надо же, когда я был тут в прошлый раз, даже не заметил, бежал спасать магов, а так в глаза бросается.

— Пока трупы.

— Ну да. Время 8:51 через девять минут проснутся типа. То, что трупы лежат мало кого беспокоит.

— Окей. Коля раздавай всем банки. Пьём элики, не стесняемся. Кто что может бафаем.

Бафать у нас могла Лиза, Аня и Бодя. Лиза всем накинула благословление Гестии. Да, теперь она послушница культа Гестии, малолетняя сектантка). Аня накинула баф стихии воздуха, повышающий скорость передвижения и атаки на пару процентов. Вроде незаметно, но если не повезёт с пулом, хоть убежать сможем. Хотя о чём это я, нам тут равных противников нет, чисто по силе нет, а вот по уровню они тут все выше нашего пати. Оля и Иван были в другой группе и прикрывали нас от ПК. Ну и на закуску Богдан, накинул на нас благословление природы, что подняло все наши характеристики на две единички. Хорошо, теперь взглянем на себя.

Воин.

Уровень: 15. Сила 113. Интеллект 12. Ловкость 82. Дух 12. Телосложение 98 (хиты = 980). Броня: 352 единица.

Доступно: 0 единица Таланта и 0 единиц Характеристик.

Красавец! Чисто для сравнения, могу сказать, что без тренировок и различных

достижений, благодаря которым я поднял себе характеристики, ну и шмоток, чтоб набить столько параметров, мне понадобилось бы быть тридцать восьмого уровня. Разница выпирает из меня счастливой и уверенной улыбкой. А мой обвес бронькой и особенно мечем, заставляет визжать от зависти. Даже Иван не смог скрыть удивления, когда впервые увидел этот шедевр.

9:00. Дроу начали «просыпаться» в своих клетках, типа, большие эльфийские попугайчики.

— Доброе утро. Могу ли я чем-нибудь вам помочь?

Эльф еще не до конца пришёл в себя, видимо грузится управление от ИсИкина локации. Посмотрел на нашу компанию, причём долго так вглядывался в Лизу, что я уже хотел заехать по его харе кулаком. Но потом его взгляд упал на мой меч.

— Откуда у вас меч «Карателя»? — Дикий крик, нет, визг, пронёсся по пещере, разом разбудив всех эльфов казематочников. Так, так, так. Неужели удастся выудить скрытый квест?

— Мой учитель дал мне его, как своему лучшему ученику. — В делах с квестами и вообще нпс, лучше всегда говорить правду. Говорят что ИИ Друмира, в диалогах, всегда сравнивают то, что ты говоришь с твоей историей персонажа. Ну, да, игровая память ведь где-то хранится, иначе при выходе из игровой капсулы, стирались бы параметры твоего персонажа, а так где-то что-то записывается и потом загружается.

Эльф молчал долго, теперь смотря на меня и не решаясь произнести ни звука. Как-то тихо стало.

— Ну, так что, могу ли я вам помочь выбраться из этой клетки?

— Да-а. — Нервно и дёргано ответил, странно это все.

— Внимание, доступно новое задание: «Свобода пуще неволи».

— Спуститесь в мрачные глубины подземелья гнолов и отыщите ключ от клетки.

— Награда: Опыт и улучшение отношений с Дроу и фракцией Тёмного Альянса.

— Внимание, доступно альтернативное задание: «Испытание милосердием».

— Помогите тёмному уйти из жизни и тем самым спасите его душу от лап Зверобога.

— Награда: Несколько золотых монет.

Вот о чем говорил Иван. Понятно, что я возьму первый вариант.

— Отлично уважаемый. Потерпите до вечера, мы вернёмся к ужину и освободим всех вас.

— Прошу прощения за моё невежество. Моё имя Инерион. Прошу вас. Нет, умоляю Освободите княгиню! Мы не сможем смыть позор, если княгиня будет принесена в жертву Зверобогу. — Вот, теперь говорил дроу нормально, если не считать высокую эмоциональность, ну да это простительно.

Да уж. Тут и княгиня есть оказывается. При этом эльф смотрит на меня как на единственного возможного спасителя целой вселенной. Прямо, героем себя почувствовал, на секунду. Взглянул на его описание. Ёп! 108 уровень!

— Как же вы попали в плен с такими уровнями?

— Наш отряд был на задании в окрестных лесах и попал в ловушку гнолов. Выше по течению ручья, из которого мы брали воду, их шаманы погрузили в русло цветки сон-травы. Очнулись мы уже в клетках.

— Ну, хоть что-то, я уж побоялся, что здесь завёлся, какой-то супер бос двухсотого уровня. А если все как обычно, то прорвёмся. Не бойсь, Инерион, освободим всех!

А что? Освободим каждого, больше репы накапает, а это всегда в пользу идёт. Вспомнить хоть бы тех орков из гильдии «Косоглазый Великан», спокойно себе шагали по Ясному, а я бы хотел пошагать по Изначальному. Вдруг, там и вправду есть лавка с шмотом на светлые классы, да еще и с большой скидкой.

Проходя вдоль всех клеток и заверяя каждого встречного эльфа и эльфиек в большой дружбе всех народов и великом возлиянии, хе-хе, я получал квест и заверял, что вернусь вечером, так что убиваться не стоит, нужно просто ждать.

Наконец дошёл до последней. В ней ожидаемо стояла княгиня, ждала меня, получается. Тёмная эльфа с мего сексапильной фигурой, темно-алыми волосами и одеждой, что называется только самый срам прикрыть. На шее у неё висел ошейник, что пульсировал не ровным красным светом, может какой-то семейный артефакт?

— Здравствуй княгиня. — Немного склонил голову перед этим нпс, мне не сложно и не запачкаюсь, а вот некое уважение, как к равному выскажу. Имени мне не сказали, так что будем по чинам общаться.

— И тебе здравствуй, воин рода Эльсимира. Моё имя Руата и я княгиня Дома Ночи, что входит в совет. Никогда бы не подумала, что буду спасённой воином вашего рода. — Слишком высокомерно, пафосно и брезгливо. И с чего это сразу «буду спасённой»? Ну и ладно, не вникал я еще, как тут аристократия к воинам относится. И даже род Эльсимириков не пробил в вики, а ведь это первое что я должен был сделать после получения квеста и меча, вот башка, все об одном думала тогда.

— Внимание, задание: «Свобода княгини дроу-I»!

— Награда: Доступ к заданию «Свобода княгини дроу-II».

— Моё имя Салливан и я ученик мастера Махана. Я освобожу вас, сегодня, вечером. У кого из гнолов ключи от ваших темниц? — Говорить, что дроу сидят в клетках, было бы слишком не культурно, ага, стараюсь вжиться в высшее общество. — Не хочу терять время, выискивая из всего подземелья нужного гнола. — Пусть я и знал ответ, но продолжить разговор, надеясь на какой-то бонус, было бы неплохо.

— У их проклятого жреца Зверобога. У него все ключи и ключ негатор у самого Короля. И откуда-то взяли ведь. Их немыслимо мало во всем Друмире, меньше сотни, и место нахождения каждого хранится в тайне правителями государств и тайных орденов, коим они и принадлежат. У гнолов никогда не было такого мощного артефакта. Прошу найди его и освободи меня. — Сама Руата так обаятельно вела себя при разговоре, что я незаметно для себя сжал рукоятку меча и уже воображал, как буду наказывать и короля и жреца местного концлагеря. Актриса из неё вышла бы экстра-класса.

— Внимание, доступно новое уникальное задание: «Свобода княгини дроу-II».

— Немалые способности княгини Дома Ночи, полностью нейтрализованы Негатором Магии. Спустись в жуткое подземелье гнолов, доберись до дворца и добудь ключ!

— Награда: Неизвестна.

Вроде еще первый квест не выполнил, а уже награда к нему выдалась, ну, бывает и такое.

— Ключ негатор? — Непонятная фигня, а вдруг выпадет, но я её не замечу? Лучше бы уточнить, что это за фиговина.

Тут эльфа подобрала свою роскошную шевелюру и обнажила тоненькую шею, на которой, как коромысло и вообще самое грязное святотатство над красотой, висело то самое ожерелье, что мерно светилось красно-бордовым светом. Только теперь я обратил внимание,

что оно совсем не красивое и выглядит не как украшение, а как подделка пьяного мастера, даже мои ожерелья и то красивее.

— Это антимагический ошейник, с ним я не могу колдовать, иначе бы от этих первобытных псов не осталось и следа.

— Без проблем. — Ну, а что мне ей ответить? И так и этак собирался фармить короля и жреца гнолов ради лута целый день. Колян у еще зачарователя подымать надо, а там уже лут покруче, а значит и магическая пыль лучше, что даст возможность улучшить наши вещи. Очень уж хочется попробовать зачаровать свой клинок. У меня вообще чувство, что я с ним не расстанусь никогда, такие подарки не принято хранить в сумке.

Сам того не замечая, я почти всегда кладу правую руку на рукоять этого меча, будто там магнит для неё встроен. А после тренировок с Маханом у меня в голове рисуются такие красивые картинки боя, что просто закачаться можно, а противника все нет и нет.

— Нам пора выходить княгиня Руата. Даю слово воина рода Эльсмир, я освобожу вас. — Влияет на меня эта княгиня, прям, угодить ей хочется, во всем.

Эльфа лишь проводила меня задумчивым взглядом и сияющей улыбкой. Ну а чё не радоваться? Спасёт, куда ж ему деваться.

— Ну как? У всех квест взял? — Ребятки сидели у костра, выжидая, когда я наберу квестов, и мы начнём качаться.

— Конечно, и у княгини тоже.

— Ага, с ней самый большой бонус по репе, так на форуме пишут. Ладно, пора спускаться, мы тут горячих бутеров перекусили, пока баф висит хорошо бы дойти до казармы.

— Да мы даже быстрее дойдём.

Мой прогноз оказался верным. Дошли практически за час, показав чуть ли не максимум возможного на нашем уровне.

Коля и Аня оправдали мои надежды и смутные желания. Им удалось выбить у гильд-мастеров квест на особые ветви развития. У обычных магов их всего четыре, что само по себе не мало. Но есть так называемые особые ветки. Это смесь двух, а иногда даже и трёх веток. В итоге, получается более убойная магия. Типа «Метеорита» смесь воздуха и земли или «Плевков вулкана» смесь земли и огня, который и выучил Коля. У Аньки была смесь воздуха и воды, что породило лёд. Ледяные иглы стали её основным оружием, плюс, как я и просил, она будет подучивать бафы ветки воздуха и воды, став чем-то средним, между чистым дамагером и сапортом.

Мои грандиозные планы начинают сбываться благодаря простому подходу — разделяй и властвуй. Любую задачу дроблю на более мелкие и уже решаю их постепенно и по мере возможностей. Вот и сейчас наш отряд, довольно многочисленный надо сказать, отправляется в подземелье гнолов. Зачем? Ответов несколько. Во первых — это конечно кач. Тут спорить бесполезно это и ежу понятно. Во вторых — это наша первая тренировка с новыми скилами и новым шмотом, да еще и новые люди прибавились. В третьих — за лутом, необычный шмот и некоторый редкий мы сплавим на магическую пыль с помощью распыления Коли. В четвертых — я хочу, нет, желаю поднять репу с Темной империей, это не просто блажь, это допуск к скрытым заданием по ту сторону, ну и возможно, если репа со светляками ухудшится до невозможности, там, нас будут ждать с раскрытыми объятиями или хоть пинками не погонят. Есть и еще кучка более мелких нюансов, говорить о которых можно до самого утра. Я даже попойку после нашего рейда устрою, дабы закрепить боевой

дух и сплотить коллектив. Вокруг меня ведь люди и они любят хорошо проводить время, постоянные просьбы и нужды не для нас, комсомол, поэтому и умер, люди перестают верить в светлое будущее, если на них пашут 24/7, им надо давать отдыхать и отдыхать хорошо. А в Друмире не просто отдыхать, а еще и хорошо прокачиваясь и набив сумки лутом.

Бодя чистый хил, но он школьник и проверить «прямизну» его рук нужно как можно быстрее, пока не втянулся и не осел. Если что-то пойдёт не так, я не буду его выгонять, а просто подкину профессию или даже вместо хила сделаю из него чистого бафера-сапорта, у друидов много вариантов развития.

Иван и Оля выше меня по уровню и воевать вместе с нами не планировали, тут скорее они сами ищут аэродром для посадки, в виде гильдии или альянса. Как я раньше говорил, это вначале качаться одному довольно просто, а вот чем дальше — тем сложнее и сложнее. Про полноценные рейды с боссами и говорить нечего, а ведь без них не светит тебе хорошая и дорогая шмотка, ну может быть скрафтишь, но это тоже не дёшево и необходим не один месяц, что б поднять профессию до нужного уровня и набить необходимые ингредиенты.

Вот и получилось, что на первом и втором этаже достойных нам соперников, в общем-то, и не было. Коля, как и раньше заагривал пачку гнолов вулканом и потом ударял кольцом огня, к нему подключалась Аня со своим ветром стужи, единственная её масс атака. Ну и недобитки, что до нас все-таки доползали, умирали от одного, реже двух моих и Лизиных ударов. Хилить было практически нечего, поэтому Бодя играл роль батарейки для наших студентов, благо духа у него больше чем у Лизы, она тоже сливала часть маны нашим магам.

Прошли быстро, лут падал простой и забивать им рюкзак, не очень хотелось, поэтому агрили только тех, кто был на пути, не расходясь по ответвлениям, как тогда, в первый раз, а сразу устремились на нижние этажи.

Иван и Оля лишь шептались за нами, ну надеюсь, они не агры, иначе нам сейчас будет нелегко. И это правда. Пока мы шли через второй подземный этаж и убивали немного более сильных гнолов-воинов и иногда шаманов, вот и понадобилось Лизиное «очищение», проклинали меня шаманы, дай боже как. Так вот, пока спускались, Иван сказал мне, что у ворот на входе третьего этажа, сидит комендант гарнизона и целый взвод воинов, а значит брать всю эту ораву слишком рискованно, просто так с бухты-барахты. Но есть хитрость. Если поджечь несколько хижин возле казармы, треть воинов уходит на тушение пожара, а это не малое ослабление охраны ворот, ключ к которым падает с гнола-наместника и он же является мини босом этого этажа.

А сейчас, я скучал и смотрел на эту казарму. Семнадцать мобов тусовались на плацу перед воротами и я не видел той силы, что может перемолотить наш отряд. Самоуверенность? Или гордыня? Не знаю что именно, но я не хотел действовать, как предложил Иван. Я просто так нападую, без хитрости и прочих интересных затей, которые, можно было реализовать даже тут на коленке.

— Вань. Давай без поджогов, по простецкому.

— Не многовато ли для простецкого варианта? То, что вы тут все восемнадцатого уровня это конечно здорово, но порвут же вас. А если мы будем помогать, то опыта меньше накапает.

— Да не надо помогать, щас всё обрисую...

Рывок в гнола-наместника 25 уровня, самый высокий из толпы. Боюсь ли я слиться? Да. Насколько мне нужно нападать на местную толпу гнолов? Да почти и не нужно, только лут

и опыт. Но, всё познаётся в сравнении, насколько я стал сильным как воин? Я чувствовал свой меч как часть тела, щит слился с рукой, броня ощущается как вторая кожа. Как говорил Махан? «Воином станет только тот, кто познает все свои сильные и слабые стороны». Поэтому я бегу один против семнадцатерых мобов, за мной компания из друида, паладинши, мага с магичкой, охотницы с зайкой и разбойника. Малое пати, а если посмотреть на наши уровни то вообще не понимаю, что мы тут делаем. восемнадцатые у большинства и у охотницы с разбойником двадцать седьмые, но они не вмешиваются в наш замес, простые наблюдатели и охрана от ПК. В итоге реально мы имеем 2 класса поддержки и исцеления, 2 бойца дальнего боя, милишник и в тоже время танк я.

Прыжок, рубящий удар по основанию шеи и я двигаюсь слишком быстро для гнола. Крит! Два быстрых удара с полуоборотом. Шкала жизни моего противника сразу упала в жёлтый сектор. Обратным движением делаю секущий удар по ногам. Травма. Перелом. Крит. Здоровье гнола уже на паре процентов. Получаю пару толчков в спину. Нет, ребятки, вы мне уже не противники. Бью кулаком с зажатым мечем в морду гнола. -1. Легко начал, 96 % жизни, возле меня только трое противников, которые нанесли по мне пару ударов своими лапами, но скоро я попаду в окружение.

— Давай! — Маг и магичка кастуют точечное заклинание, каждый в своего гнола, самых низких, восемнадцатых, уровней. Псины мгновенно меняют вектор направления, но на их пути появляется противник не на много слабее меня. Алиса, юный великий паладин, одна из послушниц Гестии. Её потенциал намного больше моего, что она и доказывает. Удар щитом по левому и палицей по башке правому, поджала руки и снова удар, разворот и снова удар. Противник не нанёс ей не единого удара. Голливуд, да и только. Маг и магеса офигели снова. Как же так, сильнейший класс по дпсу, проигрывает классу поддержки. Думаете, я отвлёкся? Хех, почти угадали, упал на землю, перекатился два раза, подпрыгнул и развернулся в воздухе. Вовремя, следующий гнол уже прыгал на меня, при чём так удачно, что я лишь немного повернул меч и принялся ждать удара. Крит! Травма! Перелом! Бедняга псяк. Сразу упал в оранжевый, нанизав себя как муха на булавку, что из спины кончик меча торчит, удар лбом по морде, наколотого на меч противника, окончательно его добил. Со всех сторон ко мне бежало еще двенадцать собачек, еще одним занималась паладинша. Мне нравится танец боя. Прыжок к крайнему справа, обманный выпад мечем и тут же мощнейший щитом. Оглушение! Контузия! Пассивные навыки рулят! Спрятался за ним от новых противников и перерубил горло мечем.

Осталось одиннадцать. Алиса с группой поддержки закончила со своим противником и теперь маги кастовали удар в новых гнолов, для чего им пришлось подойти ко мне на пяток метров. А я лишь хищно улыбнулся. Тупые мобы, жаль не смогу выложить видео на форум, хотя друид пока только играет и могу поспорить, снимает, ему, гаду такому, даже хилить толком не надо. Моё здоровье на уровне 86 % куснули пару раз, не страшно, я даже не почувствовал. Наконец, первый собакин подпрыгивает и бросается на меня, приелось и не эффективно. Выставив щит на блок и поставив сверху на него меч, смотрю как в замедленной съёмке прыжок гнола, ловлю момент и когда гнол ударяется о щит, вгоняю ему в пасть меч. Немота. Травма. Кровотечение. Проворачиваю меч, с удивлением, следя как жизнь громадными скачками покидает монстра. Прости родной, но ты слишком слаб. Маги, наверно, сбились и сагрили только одного из оставшейся толпы. Я один, против девятерых. Легкотня! Прыжок на крайнего левого, и тут же удар по правому дальним выпадом, задел ногу, делаю такой же поворот лезвием и ударяю щитом по левому. Сволочь отпрыгивает,

пофиг, снова выпад по правому, сблизаясь и отсекая ему голову. Поворот, опять классический прыжок, ухажу в сторону, и бью в спину разрезая хребет. Крит. Парализация. Тело гнола упало и не двигалось, уровень жизни еле пожелтел, удивительно, пожав плечами подхожу к подранку и добиваю того ударом в голову.

Еще двоих заагрили на себя маги. Осталось пятеро. Реалистичность и в тот же момент суровая механика игрового мира сковывают тупых нпс кучей ограничений. Меня до сих пор никто не хилил, жизни 62 %, бодрости море, а вообще, адреналин зашкаливает, так что руки немного дрожат, но не от страха. От предвкушения. Если оставшиеся гнолы и превосходили меня по уровню, то вот по характеристикам проигрывали в два-три раза. От чего все их слабые атаки я легко принимал на блок щитом и отводил удары лапами, мечом в сторону или просто перерезывал их. Пятеро противников набрасываются на меня скопом, раньше я крутился волчком и всегда ставил между собой и ими их товарища по несчастью, но теперь, путь ко мне открылся, чем они и воспользовались. Их ошибкой было то, что даже в таком открытом виде, моя спина была под защитой, и они напали все вместе с довольно узкого сектора. И как вывод из всего этого, парочка из них столкнулась и закувыркалась.

Остальные трое, будто и не заметили препятствие, двинули на меня. Прыгать никто не собирался, а значит, полезут в рукопашную и попытаются завалить на землю. Я занёс меч как можно дальше, мне понадобится сильный замах, чтоб перерубить им лапы. Я не собирался отходить или сам атаковать кого-то из них отдельно, нет, слишком они плотно бегут, это вначале они были на расстоянии пары метров друг от друга, а сейчас это боевая тройка. Как только расстояния хватило для дальнего выпада, я что есть сил, рубанул им по ногам, сам при этом, чуть не потеряв равновесие. Травма! Травма! Травма! Кровотечение! Кровотечение! Дружный лай огласил пещерный свод. Лезвие прошло как сквозь масло, не замечая препятствий в виде собако-лап. Эти пока не противники. Подскочил к оставшимся двоим гнолам воинам, но обнаружил там только одного подранка, которым занималась Лиза. Даже не обратил внимания, что Коля с Анькой сагрили одного из этого дуэта, а на другого напала моя девушка.

— Ну, раз так, то пойду тех добыю. — Вроде логично поступаю, не? Помощь девушке не нужна, я ей дубинку купил сегодня с утра на восемнадцатый уровень, редкую, дорогущую, что мама меня бы отшлёпала, за такие траты на таком уровне! Но очень полезную.

Отходняка не было, то есть вообще. Вроде как у новичков после серьёзного замеса мозги шиворот навыворот пашут, а я так, бодрячком и прыгать немного хочется, но это от радости просто. Около пятнадцати процентов на уровне набил, немало за пару минут, если так и дальше продолжить легко верится в тридцатый левел под вечер.

Добив своих калек, отсекая головы. Такой удар не по всякому противнику пройдёт, не надо расслабляться и думать, что дальше будет всё также просто. Это глолы-воины такие мелкие, и по уровню, и по характеристикам, и почти без брони. А вот с дикими орками или вампирами, не говоря про драконов и прочих боссов, такой номер не прокатит. Нет, будет нанесён крит в уязвимое место, это хорошо подымает нанесённый урон, но чтоб голову отсечь, уже вряд ли получится, хотя, никто не мешает прокачать еще на пару сотен силу и ловкость, тогда только в путь, работать голово-косилкой.

Победа, над казалось бы более чем в двое превосходящим нас противником. И это чисто по количеству, а если добавить разницу в уровнях? То-то. Боевой дух отряда взмыл в небеса, что я отсалютовал всем мечом и щитом, став похожим на памятник родине-матери в Киеве.

Толпа стоит с открытыми ртами. Даже заяц Баксбани челюсть уронил. Да уж, Махан

может гордиться таким учеником. Каким же был его сын, тренируясь у такого мастера с рождения? И вот еще вопрос. Кто может выйти победителем против такого воина? Уж точно не я, пусть даже после такого стресс-батла с толпой гнолов, где я показал немалый уровень прямизны рук, у меня нет уверенности, что я хоть раз задену Махана в поединке, слишком он крут даже для своего 250-го уровня.

Первым ко мне подбежал, как ни странно, Бодя. На пути он останавливался и отхилил меня на 100 %, не забыл свои обязанности, а это хорошо, плюстик ему в пометочку. Не получалось его нормально называть, шкет шкетом, да и не против он был, вроде, по виду точно.

— Витя! Слушай, не против, если на форум выложу видео, миллион просмотров гарантирую! Ты тут такое начудил, что мы все с открытыми ртами смотрели на это избиение. Народ требует просмотров и комментариев.

— Да я не против, сразу увидел, что снимаешь, иконка камеры у тебя почти всегда горит над головой. Хвастайся на здоровье, а заодно напиши в комментариях, что у нас вся гильдия такая крутая, вдруг народу прибавим? — А что? Вполне известная традиция топовых гильдий, выкладывают свои рейдовые походы на зависть окружающим и заманивают новых бойцов к себе в клан.

— Хорошая мысль. Нас пока маловато для нормальной гильдии. Тут и торговец нужен, и разведчики, и крафтеры с простыми добытчиками, последних вообще много надо, да и замок со временем охранять кто-то должен будет. — Иван появился у меня за спиной из пустоты, что-то расслабился я, не заметил, как он прыгнул в стелс и подошёл, хотя у него навык прокачан, так что баш на баш, хоть смотри, хоть не смотри, будешь видеть пустоту.

— Поживём и обустроимся нормально. Так лут на родину, пока мой мешок не загрузим в свои не хапаем, всё же у вас силы мало. — Тут я не вру и не включаю хомяка. Чистый гуманизм, помноженный на логику. У всей нашей братии силы маловато для переноски груза, а значит, если их нагрузить мы потеряем скорость хода, а это не хорошо.

— Ключ выпал?

— Ща пойду лутать. — Все верно. Я лидер, мне и квестовые шняги с ключами собирать. Иначе потом не разберёшься, кто кому и что должен, а так всегда лидер есть и это хорошо, наверно.

Ключ как ни странно выпал, простецкий такой. До респа гнолов оставалось минут семь, поэтому я решил развести костёр и раздать всем по бутеру для бафа. Лучше отдыхать каждые пару часов при возможности, зато следующие два часа, до очередного привала, будешь как огурчик. Мы чинно отошли на необходимую дистанцию, чтоб заново появившиеся гнолы на нас сразу не напали, вдруг магов снесут за пару ударов? Они-то в выносливость почти не вкладываются и, в общем-то, это не то чтобы плохо, со временем они наберут необходимый минимум по очкам жизни благодаря шмоткам.

По скорому перекусив, я отправился на позицию, сейчас будет намного проще, первым появится гнол-наместник 25-го уровня, с него может выпасть от одного до трёх необычных предметов, только что выпал один, колечко на +3 ловкости, которое я отдал Ивану, у которого было только одно кольцо из восьми возможных. Далее было уже не так интересно. Возле меня обосновалась Лиза, которая после получения достижения «Неприкасаемый!» начала рваться в первые ряды, что не есть очень хорошо, но пока пусть набивает руку с дубинкой, лучше пусть по гнолам полупит, чем по мне.

На третий этаж мы спустились спустя час и пятнадцать минут. Зачистили пять раз

респаун гнолов на плацу и зашли в казарму, где находилась кузница гнолов и небольшой гарнизон с их лейтенантом, ничего необычного мы там не встретили, зато опыт капал исправно, так что входили на третий этаж все двадцатого уровня и выше. Рюкзак был заполнен на треть допустимого по весу, что мне особенно понравилось, так это куча медных слитков у кузницы, которые я, разумеется, приватизировал немедля.

На третьем этаже патрули, в основном состояли из мелких отрядов по два, три и редко четыре гнола. Однако эти mobs были выше по уровню и с лучшей экипировкой, да и алебарды, что носили гвардейцы, не располагали к ведению ближнего боя. Так что я залетал в эту толпу, делал по удару-два на каждого противника и разворачивал их спиной к нашим, все как обычно, суровая трудовая деятельность.

В мешке накапливался необычный лут, радуя глаз Коли и мой, если распылит хотя бы половину, ему должно хватить до следующего ранга профессии минимум, а там более крутое зачарование и более редкая магическая пыль. Да и опыта нам стало капать больше. Вообще, считается, что хороший групповой кач должен вестись на противнике, превышающем самый высокий уровень участника группы на 5-10 %, то есть, если у нас группа сплошь из 20-ых уровней, то нам выгодней всего качаться на 21–22 уровневых противниках. Тут дело не только в силе этого самого противника или нашей слабости, нет, игровая механика так построена, что при атаке на более высокоуровневого моба или игрока, у игрока с меньшим уровнем, резко возрастает шанс промахнуться или не подействовать своим воздействием на цель.

Существует масса способов устранить этот недостаток и многие из них мы даже сейчас используем, например атака из спины, там этот недостаток не работает, можно долбить противника хоть на сто уровней больше тебя из-за спины, коэффициент на разницу между уровнями учитываться не будет. Но таких коэффициентов море. Это и бронированность противника, его естественная броня, его характеристики, его уязвимые и наоборот защищённые места и многое другое. С гнолами просто. Даже гнолы гвардейцы не особо отличаются от тех же гнолов рабочих наверху. Естественная броня, она же шкура, одинакова. Характеристики больше, но и сюда доходят не первые уровни, так что баш на баш. Броня, ну тут да, шлемы, да кое какие кольчуги и даже намёки на панцири у них есть, но из-за этого их атаки становятся намного медлительней и слабее, так что у грамотного танка возрастает шанс на уклонение и прочая танковская муть, что облегчает работу хилам, хоть и немного затягивает бой по времени, а так разница почти незаметна. А наши теперешние противники были редко ниже двадцать пятого уровня, то есть на 20–30 % выше нашего текущего, за что нам давалась сильная прибавка по опыту за убитого гнола.

Дойдя до трона, обнаружили, что при пуле короля или жреца сагрим двоих, никто не знал этой фишки, поэтому немного растерялись. На форуме было написано что король — классический дк (рыцарь смерти), а жрец — что-то вроде шамана с примесью чернокнижника Зверобога. В общем, меня это не остановило. У меня был двадцать второй уровень, да и остальное пати такое же. Пятеро против двоих танцуют хорошо. Поскольку жрец был менее жирным, (в три раза меньше жизни, чем у короля) решили начать с него.

Рывок. Король пробивает меня каким-то заклинанием, игнорирующим ауру Лизы, но не очень сильно, 341 единиц урона для меня не та величина, чтоб нанести мне значительный ущерб, игнорирую. Как только добежал до жреца сразу попытался повалить его на землю, чтоб не мог кастовать и проходил увеличенный урон, но этот гад двадцать девятого уровня просто отпрыгнул от меня, а сзади навалился король тридцатого с поднятым пэтом. Итого, у

шамана-жреца успел снять около девяти процентов хп, должно хватить, пусть и ненадолго.

— Бейте жреца! — А сам разворачиваюсь и быстро препарирую пэта, пусть он и низкого уровня, даже для меня, но от этого не менее важная цель. Я знаю, что у некросов и у дк, поднятые пэты могут обладать противными способностями и не хотел нарваться на одну из таких во время боя, да еще и в спину. Пэтом был, как ни странно, гнол-воин двадцатого уровня и даже более тупой, чем его живые собратья. Закончил с ним за два усиленных удара и реванш, на всё про все, понадобилось четыре секунды. Королю нанёс два удара щитом, пока сражался с пэтом, и меня начали отхиливать, а то шаман забомбил чем-то болючим и противным, что Лиза, каждые три-пять секунд, была вынуждена кидать в меня Очищение. Да и просто здоровье просело до 50 % очень быстро.

— Агро! — Закричал Коля, когда жрец переключился на него, ожидаемо, пусть и не приятно.

— Есть агро! — На восемнадцатом уровне я, наконец, взял способность «Провокация» специально для таких целей. Агро монстров жёстко прописано игровым ограничением. Допустим, игрок сотого уровня плюнул в кабана двадцатого, сняв пару процентов жизни (смертоносный плевок!). Этот кабан, ясное дело, обиделся и стал бодать этого игрока, а рядом ходят хороводом игроки первых уровней, что тоже плюют в кабана, но не наносят урон. И вот пока хоть один из этих игроков не нанесёт хотя бы, столько же урона как игрок сотого уровня, то кабан не будет обращать на них внимания. Как только нанесён соразмерный урон, уже возможны варианты.

Воин — боец ближнего боя, практически все его атаки и способности создают немного больше агро, по сравнению с атаками бойцов дальнего боя. Ребятки довели жреца до шестидесяти девяти процентов, когда с него спало агро. Рывок был в кд, да и король насел знатно, но я начал спокойно подходить к жрецу, благо тот не далеко отпрыгнул, около пяти метров. Десять секунд после применения «Провокации», на игрока её применившего, вешается 100 % агро, но потом, может опять спасть, если игрок не нанёс соразмерный урон с тем, кто снял это самое агро до этого.

Удачно пригнулся от атаки короля и активированным реваншем насел на жреца, заодно и разверну его спиной к нашим. Удар щитом стал для него неожиданным, и я смог, наконец, повалить его на землю. Дальше было просто. Старался бить по башке как можно чаще и одновременно блокировать щитом атаки короля, уже готового войти в бешенство. Не сильно страшное. При убийстве жреца у живого короля повысится скорость атаки на двадцать процентов, вот такая суровая механика, вообще, тут выгодно иметь два танка, если пати слабое. Один будет держать короля, а второй жреца. Тогда одновременный урон по каждому танку не так велик, как сейчас по мне. Ведь мне, не сказать, что удобно атаковать одного, а защищаться от второго.

Наконец, жрец умер. Сказалось малое количество хп. Король издал громкий и полный тоски вой. Видимо, жрец был ему другом или сватом (а может это была жрица?) и кинулся под бешенством на меня. Тут мне сразу стало проще, пусть это и звучит странно. Один противник это довольно просто. Под атаку подставляешь щит и сразу же сам атакуешь по рукам-лапам противника, дабы ослабить его силу удара, а то моя левая рука уже болит, всё время, содрогаясь под щитом.

Но ничем больше враг нас удивить не смог. Мне быстро поднимали уровень здоровья, а Лиза, вообще, подошла и стала долбить короля своей дубинкой, вот неймётся ей. Король, наконец, умер и я зашарил в его тушке. Как бы ни было печально, но ключа-негатора не

было, да и лут чисто на распыление или продажу Повелителю Смерти. С жреца выпал один из необходимых ключей с номерком, надеюсь одинаковые не будут падать, и немного необычного лута. А толку! Я уже сам делаю не хуже.

Опыта дали много, за одного жреца и короля около четверть уровня каждому участнику группы. Вообще это подземелье стало для нас раем по луту и достижениям. Особенно это заценили Иван с Олей, пусть и не получающих их, но радостно комментирующих (и наверно, немного завидуют). Я-то уже привык и не особо читал сообщение системы, даже закрыл их и батл чат, поставив лишь пару оповещений об уровне здоровья, а вот Бодя прыгал до потолка и клялся в вечной любви и трудоголизме. Даже Лиза лишь смущённо улыбалась на эту тему и больше следила по сторонам, не слабо на неё эта недельная тренировка повлияла.

Времени зря не теряли, респаун у мобов долгий, а мы сюда именно качаться пришли. Иван нашёл около десятка тайников, прокачивая себе умение «Видеть скрытое» и взлом замков. Так сказать, проф-скилы. «Видеть скрытое» на высоком уровне позволяет замечать разбойников находящихся в невидимости и многое другое. Вообще, надо бы всем прокачивать такие полезные умения, но тайников на всех не хватит, а значит, лучше сразу определится, кто будет этим заниматься. Разбойник в невидимости, который сможет легко обнаружить других разбойников в невидимости — это сильно круто.

Уровни брались не то чтобы вообще легко, но и без особого напряжения. У магов всегда была мана, у танка здоровье, хилам было скучно, ну тут уже ничего не поделать. Лут был простым и немного однотипным. Повезло с тайниками, в них было много тряпичной и кожаной брони, плюс деньги и бижутерия. Но мне все равно понадобится день-два на крафт недостающей брони и прочей нужной экипировки.

Ходили мы около пяти часов вокруг дворца, ну и туда поднимались ради квестовых ключей. К моей радости, ключ негатор выпал на четвёртый респаун короля, заодно порадовав Ивана интересным ножиком. Вообще смешно. Король вооружён двуручным мечом, а выпал ножик и ключ негатор, игровой мир, туды его.

Сумка наполнялась достаточно быстро, и теперь я сдавал лут каждому участнику нашей не большой группы до границы перегруза, иначе пришлось бы выкидывать. Все были двадцать восьмого уровня, даже Иван и Оля, коих мы догнали и присоединили к нам в один большой отряд. Опыта стало давать вообще мало, но никто не ныл. Мы сюда и за деньгами пришли.

После шестого и последнего убийства короля я скомандовал разворот домой. Все выглядели уставшими, но довольными. Весь отряд тридцать первого уровня с кучей достижений и очками славы.

— Ну, наконец-то они закончили. Я уже и так нападать собирался. — Гнусный голос я услышал возле выхода с дворца. И сразу же появились два игрока с кроваво красной полосой жизни, агры.

— Черт. — Невольно вырвалось у меня, Коли и Ивана. Девушки лишь сделали пару шагов назад, а Бодя вообще замер с отвисшей челюстью.

— Ну, привет умелый воин Салливан, а мы за тобой. Гы-гы-гы. — Заржали два придурка. А я пытался понять, как выйти из данной ситуации.

То, что они меня знают, писей по воде веяно. Пофиг на это, короче говоря. Перед нами стояли два разбойника шестидесятого и шестьдесят восьмого уровня из клана «Бледный дракон». Агро клана, который входит в агро альянс «Всадники Апокалипсиса», самый известный в Ру-кластере. Туда слабаков и неумех не берут. И вообще непонятно, что они тут

забыли.

— Ладно, мелкота. Лут дяденькам отдали. Упали и больше не встали. Гы-гы. Салливан подь сюды, наш кадровик хочет тебя видеть.

— Народ я атакую левого вы все скопом правого, Иван не пусти его к тряпкам и хилам. Бодя перестань трястись, хиль как бог. — Написал я в чат группы. Я даже не слушал этих двоих, что неспешно к нам приближались. Что-то мне не хотелось с ними идти, репутация у них хуже некуда. Зря я разрешил Боду слить видео на общий просмотр.

— Чего копаемся? — Ну да, они слишком уверены в себе. Перевес на тридцать уровней или в два раза, кому как удобней, не показывает им равных противников. Мы им на пару ударов. Вот только мы все оделись за эти семь часов неслабо, и вообще, адреналин рулит. За нами наша добыча, наши девушки, наши друзья, наша свобода. Хрен им, а не всё это.

Рывок! Силы у меня много. Я стал вкладывать по 2 единицы в силу каждый уровень, еще 2 единицы в ловкость и одну в выносливость, а также расовый бонус не забываем. Ребятки были простыми хуманами (людьми) с бонусом в дух и выносливость, не самый лучший выбор, ну да их проблемы. Врезался я хорошо, неожиданно и с великим удовольствием. Мы повалились на землю, и я сразу получил удар по почкам. Очень болезненный и снявший мне 94 единицы здоровья, плюс повесилось отравление ядом, каждые три секунды минус 24 единицы.

— Сволочь! — Крикнул я и с размаху долбанул лбом в нос разбойника. Удачно вышло, хоть и не так эффективно как мечем. Тот смолчал и принимался полосовать мне бок лёжа. Сразу подставил на путь его клинков щит, и стало веселей. Мы валялись на земле, не позволяя друг другу встать. И бить друг друга получалось кое-как. Ноги переплелись как змеи в зимней спячке, рукам было очень неудобно, но дать возможность отойти от меня и зайти в невидимость разбойнику — для меня означает проигрыш, а так мы сражались на уровне. Когда в меня полетели хилки, разбойник здорово так округлил глаза в панике. Его уровень здоровья был на пятидесяти процентах, а мой быстро возобновился до сотни. Надеюсь, мои покончили с другим рогой.

Воспользовался заминкой роги, я перевернулся вместе с ним, оказавшись сверху. Выбросил щит и мне сразу вогнали кинжалы в бока, больно и опасно, но я двумя руками поднял меч и вогнал в глотку роге клинок, прибавив его к земляному полу как доску гвоздём. Он сразу упал в оранжево-красный сектор и стал мелко дрожать всем телом. Провернул клинок в ране, окончательно добил гада и рванул к другому противнику.

Здесь дела были тоже на уровне. Иван неплохо контролировал своего противника. А вот заклинания Коли и Ани работали через раз, да и то не факт. Да и Оля мазала двумя из трёх стрел. Игрок был с жёлтым уровнем жизни, но и не думал отступать, используя магические свитки с целительными заклинаниями, он обхотал себя тремя заклинаниями друидовской специфики, теперь его здоровье стало медленно ползти вверх. Коля тоже так сможет, где-то на сотом уровне.

Зайка валялся дохлым под ногами. — «Бедный пушистик, мы будем тебя помнить, когда съедим твою тушку, не, это слишком жестоко для Оли» — Интересные мысли скакали у меня в мозгах, пока я бежал к оставшемуся противнику. Щит я подобрал по пути и теперь заходил сзади. Улыбка на лице Ивана, что-то такое сказал нашему красному другу, что он резко развернулся и бросил один из ножей в меня. Мгновенно поднятый и нехило так содрогнувшийся щит спас моё лицо от снаряда. А когда я его опустил, противник снова отвернулся и занялся Иваном более усердно. Коля и Лиза работали на износ. Пусть ману у

них еще было не мало, но они стали не успевать отхиливать наносимый урон. Здоровье Ивана медленно поползло в жёлтый сектор.

Я не стал дожидаться его смерти и через две секунды повалил очередного противника на землю. Иван сразу вогнал свой кинжал и меч в глаза противника, а я долбанул обухом щита по довольно тонкой шее. Прибежала Лиза и тоже стала вносить свою лепту в избиение. Рога пытался слепо отмахиваться от нас ударами, но они были слишком медлительны и слабы, я даже не блокировал, а отмахивался от них, как от мух. Через 9 секунд с противником было покончено. И я повалился рядом с его трупом.

— Сил нет. — Сказал я и увидел рядом лежачего Ивана.

— Теперь нам хана. — Высказывание Ивана потонуло в тишине. Все задумались о чём-то своём. А я искал выход из данной ситуации.

Тьфу! Ничего в голову умного за пять секунд не влетело, а значит, нужно эту самую голову занять чем-то другим. Например, сбором добычи.

Засунул руки в тушку ближайшего роги. О-о-о. Теперь мы точно не пропадём.

17 свитков телепортации. 8 свитков «Обновления девятого ранга». 19 свитков «Жизненное семя седьмого ранга». 3 свитка «Поцелуй природы второго ранга»... Библиотека этого разбойника поражала своим объёмом. Приватизируем всю макулатуру. Несколько десятков больших зелий жизни, на 450 единиц каждый. Около десятка эликсиров повышающих ловкость и силу на десяток-другой единиц. Два «Зелье Берсеркера», повышает наносимый физический урон на 20 %, но повышает получаемый на 50 %, двойкая плюшка. Зелье характеристики! 500 золотых! Ё!

Я не жмот и вообще надо поощрять своих людей. Поэтому, дальше не смотрел, а просто выгреб всю имеющуюся номенклатуру из остатков разбойника, жаба всё равно косит левым глазом, но ну её в пень. Кстати, хорошо, что они уже были красными, иначе мы бы засветились, а так ничего, зелёные как огурчики, да еще и с прибылью. Но нам очень повезло. Зайди разбойники с невидимости и вынеси они наших хиллов (Лизу и Бодю), нам пришёл бы пушистый северный зверёк. Да и не ожидали они такого.

Подошёл к остаткам второго. Та-ак. Этот больше алхимией баловался. Из свитков только пяток телепортов и два массовых магических «Огненный шквал четвёртого уровня», мощная аое штука. Вообще, снаряжение этих игроков ввело меня в ступор. Если бы они хотели нас убить, то могли это сделать при помощи одного-двух свитков или минуту сами бы развлекались своими скилами с невидимости. Золота, впрочем, было не так много. У первого 276 золотых, у второго 162 золотых, почти бедняки для их уровня или это так, на мелкие расходы?

Писем с угрозами не было и это меня напрягало очень сильно. Я уже как-то привык, что любой агр пишет гневную речь своему убийце, а тут тишина. Явно профи, просто не были готовыми и расслабились.

— Ноги в руки и ко мне все подошли. — Наконец я решил возобновить командование над нашим отрядом. — Во первых — надо отойди от дворца, сейчас тут респ начнётся, а мы уже сбились с темпа и вообще... — покрутил я нечто эдакое рукой. Впрочем все всё поняли и быстренько сдвинулись вглубь туннеля к второму этажу. — А во вторых — мы крутые!

Не знаю, зачем я это сказал, но на удивление все снова о чём-то задумались. Иван сразу понял, о чём я и улыбался на все тридцать два белоснежных. Бодя, кажись, обделался от страха, но хилил он хорошо. Я вспомнил, что в батл чате появлялась строчка с его ником и наложением хотки. Образцовый хил. А если продолжал снимать, а он вообще не выключает камеру, то у него появился еще один ролик, который, я уверен, будет не хуже предыдущего по рейтингам. И за который, готовы убить два разбойника.

Худо-бедно пробрались к воротам у входа на этаж. Здесь было пусто и как-то тоскливо. Или это откат такой от нервов? Ну да ладно за работу.

— Тянем ручки — получаем бумажку. — Сказал я всей компании, что улеглась у костра и грела надоевшие бутеры. Хм, а ведь так реально надоеет их каждый день жрать. Надо что-то новое брать и желательно с более сильным бонусом, но в тоже время вкусное и простое.

Свитков с порталами хватило всем. Если заметим опасность, все сразу уходят порталом в личные комнаты, что в поросятах, так надёжней. А пока, распахнул ворота и прошёлся по воскресшему плацу, раздал большинству гнолов по одному-два удара и тогда Коля с Аней накрыли всех массовой магией. Только ветерком повеяло и дало жалкие 1,5 % опыта по уровню, ну да, за низкоуровневых мобов опыт вообще может не идти. Собрал необычные предметы и деньги, прочий хлам так и остался валяться в трупях. Идём на пике загруженности.

Поднимались не долго, около двадцати минут и я уже готовился к встрече с ПК группой, но их не было. Где они? Кто они? И зачем тогда нападали? Ограбить хотели? Но это просто смешно. Пусть бы и выпало всё содержимое сумок и мешков, они вряд ли бы заработали больше 1000 золотых. Алхимия у нас сплошной трэш, уже пользоваться стыдно. Шмотки на несколько золотых каждая, ну ладно, несколько десятков золотых. Но у меня, да и у остальных ПК счётчик равен нулю, а значит, одетые вещи не выпадут вообще, только золото с сумки. Но зачем тогда представление и зачем им я? Кузнечное моё спалилось? Если да — то можно вешаться, слишком большой куш для меня одного.

— И нафига я им сдался?

Иван шагал рядом, полностью вжившись в роль мдд (бойца ближнего боя) и конечно услышал мой монолог.

— Видео, что выложил Бодя. Наверно по нему нашли, причём быстро решились. Мы ведь там долго сидели, весь день, а видео Бодя выложил еще до обеда. Решили проверить там ли мы еще или нет. Вдруг мы сплошные донатеры, раз вырезаем так смело гнолов и решили нас пощипать. А тут, оказывается, донатеров нет, а просто скил парни и девушки. Получили по головке и отвалили. Чем не вариант?

— Не должны были так просто отвалить. Мы с них не слабо стрясли.

— Ну, это да. — Иван был доволен как мартовский кот. Я ведь ему отдал банку на +1 характеристики, вроде как отличил, что сдерживал своего противника, не пустил дальше. И он её выпил сразу без промедления. На удивление спокойно прореагировавшая Оля просто подошла к нему, обняла и поздравила. Гармония у них, сразу видно. Да и один из кинжалов моего противника валялся в сумке.

Кинжал шустрого отравителя. Редкий. Минимальный уровень — 50. Урон 40–55. Скорость 1.5 Ловкость +14 Урон от яда увеличен на 33 % Вероятность нанести удар по органам противника увеличена на 33 %. Только для разбойников.

Понятно, почему он мне так по почкам лупил и по печени. Удар по таким местам считается мини критом и может наложить на противника сильное кровотечение, травму или вообще лишить сознания, т. е. застанить.

Но уровень пока маловат у Ваньки. Пусть побудет у меня пока, кто его знает, как дальше дела будут вестись. Вообще, я тащил около 85–90 % всего лута группы, как по денежному, так и по весовому выражению. Вторым по силе оказался Ваня, следом Лиза, остальные вообще мало что могли нести кроме своих тушек. На почте висело несколько сотен писем (треньканье почтового ящика меня уже порядком задолбало, и я выключил эту опцию), но пока хвататься за них не буду, завтра, если появится желание. Увидел что одно из них с пометкой от Черепа и всё, больше туда не смотрел.

На удивление все дроу были живы и при приближении нашей группы, на лицах каждого расцвела улыбка. Простая и искренняя, как у живых, что наши девушки не удержались и начали издали размахивать руками, кричать приветствия и уверять, что мы сейчас всех

спасём.

Сил нет. Тащил на себе пол тонны груза, даже бодрость на половине держится, не растёт, но и не падает, пока что. Подошёл к клеткам и дроу склонил голову, когда наши с ним взгляды встретились. Уставший он, но держится хорошо, не проявляет слабость, сразу вспомнились рассказы Махана о «войне Звёзд», войне между эльфами. Я был сейчас не в состоянии копошить память, поэтому по-простому открыл калитку и протянув руку для пожатия.

— Добро пожаловать на свободу, брат.

Зрачки дроу расширились как кошачьи в темноте, на весь глаз, как минимум.

Внимание! Получено достижение. «Брат дроу!» Репутация с расой дроу — добродушие.

Внимание уникализация достижения. «Единственный брат дроу!». Репутация с расой дроу — уважение.

Та-а-ак!

— Народ. Все взяли по ключу и освобождаем наших братьев. — А если прокатит!? Да это же круть, столько репы со всей расой дроу. Да я уже могу по Изначальному ходить и на орков жаловаться страже. Представил себе такой поворот и улыбнулся.

— Спасибо, брат. — НПС вывел меня из задумчивого состояния.

— Ладно, собирайте своих. Сейчас княгиню освобожу, а дальше, будем думать, пара свитков с порталом у меня есть, но на всех не хватит. — Не говорить же, что через аук могу закупить хоть тысячу таких свитков, лишь бы золота хватило.

— Ты вернулся. — Руата явно ждала меня. И откуда эта уверенность во взгляде, словно не ИИ там сидит, а реальный человек. Я даже притормозил немного от такого. И словно не в клетке заперта, а на троне сидит. Высокомерный взгляд никуда не делся, но стал более скрытым, что ли. С момента нашей последней встречи (ага, с утра) она, как мне кажется, успела сходить в спа салон и парикмахерскую. Бледность и обречённость на лице исчезли полностью. Вернулось властное выражение, она уже не здесь, а там, у себя на троне, рядом с другими княгинями и князьями.

— Я не мог иначе. Если что-то обещаю — то должен это обещание выполнить. — Устал я не слабо. Клетку открываю автоматически, без всякого пиетета и прочих дворянских премудростей, плевать мне на них сейчас, лишь бы агры не напали.

— Я выполнил твоё поручение княгиня. Вот ключ-негатор что был у короля. — Как только Руата вышла, все остальные освобождённые дроу столпились возле нас. Лица вроде радостные, но так, скрытая радость, не выплёскивают свои эмоции при виде княгини.

Ключ подошёл, и Руата смогла снять с себя ошейник и глубоко вдохнула воздуха. Сразу исчезли остатки усталости и бледности. Она будто помолодела на десяток-другой лет. Прошептав скороговоркой несколько заклинаний, я увидел вспышки бафов и исцелений на других бойцах дроу. Сама же Руата преобразилась. Минуту назад передо мной была пленница, пусть и благородных кровей, но теперь, я видел принцессу необычайной красоты.

— Спасибо тебе и твоим бойцам, брат из рода Эльсимира. — Княгиня немного склонила голову, а остальные дроу вообще упали на колени. Чё-то я не в теме один походу.

— Я просто выполнял свой долг. — Выдавил из себя, и немного в стопоре, прижав кулак к груди склонил голову в ответ.

— Внимание, задание: «Свобода княгини дроу-I» выполнено!

— Внимание, задание: «Свобода княгини дроу-II» выполнено!

— Получена награда: Право однократного вызова воинов Дома Ночи. Для получения

помощи обратитесь к любому дроу — он поможет вам связаться с представителем Дома.

— Получена награда: Негатор Магии и ключ-кристалл.

— Внимание! На вас наложен пожизненный баф: «Метка Дома Ночи».

— Ты и твои воины отлично потрудились. Мы в долгу перед вами. А сейчас прошу прощения. Нас ждут дома. — Странное отношение княгини ко мне. Вроде всё выглядит мирно и даже круто, политически круто, но ощущение что она смотрит на меня, как на врага всего ихнего народа немного смущает.

— Не смею задерживать. — Буркнул я. Интересно как они отсюда свалят? Через земли светлых эльфов пойдут? Так их же прибьют по дороге. Может помощь предложить и еще один квест сделать?

После нескольких пасов рук и заклинаний на старом эльфийском, за дроу открылась светло-голубая арка портала, в которую начали проходить один за другим дроу. Последней туда вошла Руата, лишь помахав нам рукой. Вполне по-человечески помахав...

— Вроде все. — У Вани такая противная привычка, подбираться со спины и пугать меня.

— Вань, в следующий раз рефлексы возьмут вверх, и я тресну по тебе щитом. Заранее предупреждаю, я натура ранимая и культурно малообразованная. А ты меня тут пугаешь, подкрадываясь, каждый раз. Я понимаю проф заболевание всех разбойников и всё такое, но совесть то поимей, нервные биты выбиваешь из моего кода, кто мне их будет восстанавливать?

Немного разрядил обстановку. И сам посмеялся и толпа заржала. Дроу теперь друзья на веки, можно к ним прыгать свитками порталов и там выполнять квесты и качаться. Но номер в поросятах проплачен еще на несколько недель, у всех, так что отправились в Ясный, натянув маски невозмутимости и бесстрашия, о как! Все бдят и ищут следы ПК, которые тут же нашлись. Двойка разбойников двадцатого уровня буквально на наших глазах зарезали эльфийку охотницу одиннадцатого, что крутилась у входа в пещеру. За что тут же были наказаны и убиты уже нами. Ник эльфийки запомнили и отдали почти весь фиговый лут с пкашеров, плащик на +1 ловкости и кожаную куртку на +1 ловкости и +1 силы. Подражатели бестолковые, даже по сторонам не смотрели, будучи уверенными, что тут у них нет достойных соперников.

Проходя сквозь толпу малышей, довольно густую, полседьмого по серверу, многие только сейчас и заходят поиграть на вечерний сеанс Друмиротерапии. Кто что мог, тот бафал этих малышей. А я даже подарил букетик хламовой алхимии одной маленькой девчужке второго уровня. Все равно баночка на 40 единиц жизни для меня ничего не значит, да и продавать такое стыдно, хорошо, что Коля не читает мысли, иначе бы обиделся.

Пока всю толпу не разбафали и не услышали вопли радости и эту самую толпу со спины, не сдвигались с места, застряв у ворот. Делать мне было нечего, поэтому я зашёл в контору стражи к сержанту Строгу. Как ни странно, но меня вспомнили и сильно удивились, увидев заходящим к ним, но не выгнали, а даже пригласили за стол. Я сел, но сразу предупредил, что зашёл на минутку, рассказать новости. Рассказал о заточенных дроу у гнолов, показал ошейник и ключ негатор. Рассказал о княгине Руате и её воинах и как они ушли порталом.

Маг что стоял рядом с сержантом здорово озадачился во время моего рассказа, что-то на шаманил вокруг ключа-негатора, что я достал, а после, вообще откланялся в гильдию, поблагодарив за новости и подкинув репутации с Ясным городом и Гильдией магов. Явно

пошёл разузнавать о негаторе и как он мог оказаться у гнолов, теперь это его головная боль.

— Я бы тоже хотел узнать, откуда у тупых гнолов, мог оказаться этот артефакт. — Сказал я уже почти вышедшему магу в спину. Маг замер в проходе, не решаясь давать мне ответ. Вроде как я дал информацию и возможно смогу её дальше обкатывать на получение квеста, но если там нечто скрытое, то возможно никакой квест мне не светит и пошлёт он меня сейчас отдыхать и не волноваться, все же манеры тут на высоком уровне.

— Сначала, нужно сообщить это коменданту города и магистру гильдии. — Сказал маг и выбежал на улицу.

— Хорошо, что предупредил. В последнее время начались восстания прислужников Зверобога и других темных культов. Если бы жрец смог принести в жертву княгиню дроу, их алтарь смог бы осквернить много земель вокруг, в том числе и Ясный город с его населением. — Строг выглядел, задумчивым и в то же время довольным, вроде не я, а он узнал о дроу и жреце гнолов в пещерах.

— А эти культы. Почему бы страже или войскам не проредить их ряды?

— Сил на всех не хватает. Да и прячутся они по лесам и пещерам. Пока найдёшь одно, появятся еще два. Вся надежда на героев, вроде тебя. Ишь ты, и вправду героем стал, как отец. — Даже кружкой по столу стукнул, хех, приятно слушать такое.

— Да не. Мне до отца еще расти, и расти, дядька Строг.

— Ну, в твои-то годы, а мы уже о тебе наслышаны. Немало громких дел совершил.

Далее разговор скатился к взаимным уважениям и обещанию, что я буду почаще наведывать скучающего стража. Выпили по кружке пива, и я вышел к своим, интересующимся в групповом чате, где я и что я делаю у стражей.

— Да так, знакомый нпс на кружку пива пригласил.

— И как пиво? — Наш хил, окончательно отошёл от нападения ПК и теперь был в нормальном для себя состоянии. Хм, а ведь в Друмире Боду не продадут алкоголь, тут с этим строго, даже сигарет нет. И все капсулы автоматически включают режим родительского контроля, если игроку нет восемнадцати лет. А Боду шестнадцать с половинкой, пусть и выглядит его аватар на двадцать плюс, но алкоголь ему не продадут, а если возьмёт у других игроков, то система заменит алкоголь на другой напиток, например пиво на квас, вино на вишнёвый сок, водку на простую воду. Вроде незаметно и действует только на таких не совершеннолетних, а все равно им обидно. Даже послать напавшего агра толком не смогут, голосовой фильтр на ненормативную лексику тоже включается.

— Да не волнуйся, какие твои годы, еще успеешь свою цифровую печень пропить. — А игроки, которые часто дают выпить несовершеннолетним, могут получить штраф или попасть в черные списки администрации, так что нефиг Боду, не налью я тебе и даже предлагать не буду, только квас, чай и сок.

Наконец малыши отвалили от дядечек и тётчек, хех, и мы смогли продолжить путь. По ставшей традиции хомяков трудоголиков — весь шлако-лут я сбыв местному торговцу недалеко от ворот, заработав не много, немало, почти 700 золотых в общей сумме. Вроде много, но разделить на всех и получить кукиш без мака. Менее сотни золотых на каждого, десятка баксов, но это только простой шмот. 207 необычных предметов, 36 редких и один раритетный со второго разбойника плащик 60+ уровня, увеличенный шанс крита, увеличение ловкости, увеличение значения самого крита, увеличение урона от некоторых спец способностей разбойника. Одним словом, плащик был наградой за классовый квест, и был с очень хорошими статами. Пока отложу в банк, а там посмотрим. А также монетами увезли

80 золотых, одна медь весила не меньше двадцати килограмм.

Бижутерии набрали все, теперь у каждого было восемь колец и минимум одно ожерелье. Магам нашим досталось куда больше и лучшей бижутерии, поскольку тканевые доспехи, что перепадали нам с лута и заначек в виде тайников, были полный швах, я решил им выделить лучшую бижутерию, примерно моего уровня профессии, сам же ничего не взял, и так отлично укомплектован. Лиза тоже. В основном, хороший лут достался Боде, кожа с шаманов отлично подошла его друидовской натуре. Так же немного приодели Олю и Ивана, пусть они и небыли одеты в редкий шмот, но для своего уровня и практически без профессий, смогли не плохо одеться для своих классов.

После делёжки добычи, весьма тривиальной и не слишком точной, я выбросил две трети лута на аукцион, а оставшуюся треть отдал Коле на фарм магической пыли. Через день наше пати будет не только хорошо одето для своего уровня, но и весь или большинство шмота будет зачарено с его помощью. А до того момента хорошо бы немного отдохнуть и набраться сил.

В городе у ПК шансы совсем слабые. Стража это не «мусора» реала, сбегутся по крику быстро и чётко, а ПК, попавшийся страже, попадёт в темницу из которой можно выйти или заплатив штраф, не малый, за нападение в черте города, или высидеть в тюрьме положенный срок, тоже не малый. А поскольку одновременно в Друмире у игрока может быть только один персонаж, вывод из этого очевиден. В черте города я в некой безопасности. Да и остальные тоже. Те два разбойника с ПК клана не дают покоя.

В поросятах нас встретили триумфом. Ну, это я так. Отписал заранее бармену, что бы организовал нам встречу через двадцать минут, как раз столько нужно, чтоб дойти до трактира неспешным шагом через банк. Ну и поляну накрыл нам знатную на два стола. Пусть завтра люди отдохнут, выходной как-никак.

А дальше были тосты, пляски, веселье. Бодя, как единственный вынужденный трезвенник по-быстрому свалил в реал, хотя мы его просили остаться еще на чуть-чуть. Вроде первый лут обмываем, но он был неумолим. Лишняя десятка зелёных гнала его в киношку в обнимку со знакомой, да и так нычка в реале осталась. Так что у него тоже все по плану идёт, чему я, безусловно, рад.

Коля с Анькой быстро захмелели и отправились к себе продолжать праздновать более уединённо. Они сегодня взяли очень много достижений и очков славы. Плюс, много добычи и уровней, почему бы не отпраздновать?

Ваня держался до самой ночи и, в конце концов, у нас с ним была ничья. «Литрбол» стал известен в Друмире с первого дня, ну а мы продолжили традицию, надеясь, что цифровая головная боль от похмелья нам не грозит...

Утреннее похмелье было, хоть и не сильное. Девушки всё же ограничились вином и не смотря на поднабравшего меня, Лиза хотела продолжения веселья. Помню не много, выпил вчера не меньше бочонка (да и мешал всякого), но то, что в грязь лицом не ударил, заметно по улыбке лежащей возле меня красавицы. Интересно, Ванька тоже выдержал свой ночной бой или капитулировал? Оля вчера была немного расстроена потерей зайки, этот питомец был с двумя активными боевыми умениями и не слабо бил противника, почти на уровне самой охотницы, у неё слабый лук, да и пэтовод она. Так что пришлось пообещать, что мы найдём ей не хуже. Хотя, где искать зайца тридцатого уровня я не представляю, разве у фермеров поспрашивать, может кто-то их разводит до максимального уровня?

Первый день, когда я никуда не спешил, и никто меня не напрягал. Ляпота! Будить девушку не стал, та еще соня или спящая красавица, мне и то и другое в ней нравится. Набрал сообщение брату о своих победах и планах. Рассказал о приключениях и Махане. В общем, поведал свою недельную жизнь и его поспрашивал. Типа письмо старому знакомому или смска в старые времена, когда бесплатные минуты уже вычерпаны, а смс остались. Нельзя забывать о родных и близких, особенно когда их не так много, как хочется.

Краем глаза заметил, что Лиза вот-вот проснётся и заказал завтрак в номер. И мне удобно и девушке будет приятно.

Пока ловил последние минуты спокойствия и спящей девушки успел сделать кучу дел, прям компьютер по скорости или робот, кто мы там сейчас?

Первое — это прочёл несколько писем от Ветеранов, что-то у них планы ускоряются, просят об одолжении и предлагают работу в связи с пополнением рядового состава, ну и офицерам нужно более прокачанную амуницию. Но сегодня я только прочитал письма, думать об их предложении сейчас некогда.

Второе — увидел еще несколько сотен писем. Да я звезда, «...как тяжело быть звездой...», старая фигня залезла в голову, когда я увидел точное количество этих писем. 2609 писем. Да я манал их всех читать! Даже уделяя по десять секунд на каждое, мне понадобится целый день на их прочтение. Закинул решение этой проблемы в дальний ящик, по ходу, завтрашний кач тоже откладывается.

Третье — залез на аукцион и накупил рецептов по кузнечному и ювелирному делу. Брал, в основном, кольчужную броню необычного класса и кольца с характеристиками для всей группы шестидесятого и выше уровня профессии. И окончательной покупкой выступили — рецепты на мини сэт из четырёх предметов редкого класса на сто двадцатый уровень кузнечного. На все про все потратил 249 золотых, купив 16 рецептов.

А потом моё время вышло. Лиза окончательно проснулась, в номер постучали, и пришлось вставать, быстро одев «домашние» треники, удобные и простые, как рас для быстрого одевания и снятия самое оно. Забрав заказанный завтрак, и чуть его не уронил обернувшись. Мой завтрак был совсем не на подносе...

Спустились в зал ближе к обеду. И есть хотелось и вообще, я обещал выходной день. Не мочить же монстров вечно? Я вам не корейский геймер, что качается 30 часов в день, у меня тут личная жизнь налаживается, а для её укрепления и всесторонней поддержки, этой самой личной жизни, необходимо уделять время, коего всегда мало и хотелось бы больше.

Пока обедали, я в поисках достопримечательностей, листал форум и карту города. Ясный был столичным городом и соответственно имел не малые размеры, не Москва, конечно, но и не простая деревушка. Около двух километров в диаметре, за высокими стенами, а в некоторых местах, пригород очень плотно к ним приближался.

На северной стороне города, со стены, открывается замечательный вид на озеро Онрапа. Пресноводное озеро с немалой глубиной. Площадь озера около квадратного километра и на его берегах не мало мелких рыбацких деревушек с мелкими и простыми квестами.

Так же в городе гастролирует восточный, в основном китайский, цирк, что даст представление через три часа, интересно будет посетить и посмотреть на китайских магов сотых уровней с их драконами и прочей восточной атрибутикой.

До цирка можно походить по аллее фонтанов. Ясный город, пусть и размещён в Ру-кластере, однако климат тут скорее напоминает субтропики, а то и тропики, то есть, днём довольно жарко. Даже не понятно, как в таком климате уживаются наши традиционные деревья, цветы и прочие растения, не говоря про животных, но тут удивляешься меньше. Кабан он везде кабан, даже в Африке бегают «Пумбы», причём, как в реальной Африке, так и в Друмировской. Африка не сильно развитый континент, поэтому корпорация сильно сэкономила и создавала кластеры на несколько государств разом, не делая отдельную Зимбабве, Замбези и много других государств, впрочем, были и полноценные кластеры-государства, тот же Египет.

В Друмире, впрочем, не нужно покидать свой кластер, если хочешь попасть в пустыню или в Арктику. Почти половина кластеров включают в себя весь перечень микроклиматов и наш в их числе. Моря или океаны частенько соединяют большие кластеры между собой, но если ваш кластер мал, то приходится крутиться. Как тем же Тибетовцам, их кластер небольшой и населён, в основном, мирными нпс и фауной. Игрокам таких стран приходится покидать родной кластер, перебираясь в соседние, большие кластера, для кача на высоких уровнях, где и своих игроков хватает.

Эту недельку еще поработаем и покачаемся, а потом, отвезу Лизу на острова, она на них никогда не была, впрочем, как и я. Нужно только подкачаться и иметь возможность заработка, и если с первым всё просто и понятно, то со вторым, добиться стабильности ой как сложно.

С точки зрения человека не особо вникающего в игровую механику и правила, мы выглядим маньяками, но это далеко не так. Очень просто говорить и обещать людям, идущим на срыв все прелести Друмира, а на самом деле, всё далеко не так просто и легко. Игра в реальности, реальность в игре, всё настолько перемешано, что не всегда видно, что важнее. Друмир давал многое, но и требовал в замен не меньше. Люди, ушедшие в срыв, в основном, выводили весь свой капитал в золото как могли, но у тех, у кого не было денег на Земле, здесь будет не сладко, именно поэтому я и не пожалел ту тысячу баксов в донат, они очень сильно упростили мою жизнь.

Я к чему это. Игрок, застрявший на первых уровнях, будь он хоть тысячу раз в срыве, без денег, никому не нужен. Ему даже кушать будет нечего и переночевать негде. А ведь я хотел именно жить. А чтоб жить хорошо — нужно хорошо зарабатывать, а вот тут возможны варианты. Можно стать на путь крафтера, прокачивая себе профессию до заоблачных величин, чем я и занимаюсь, но также, я не забываю и о втором пути — путь боевика. Боевик — это персонаж, который прокачивает высокий уровень и может пойти воевать в гильдию или наёмничать. Поскольку гильдия у меня уже есть, а наёмничать я не собираюсь,

ну разве что в будущем, отстаивая интересы гильдии, раз взялся за её развитие и развитие нашего боевого отряда, то относиться к этому нужно серьёзно. На данный момент, наш отряд — это моя главная инвестиция в будущее. Я не из тех, кто готов всю жизнь вкалывать на огороде, едва-едва сводя концы с концами, а для большего, в Друмире, да и на Земле, нужно иметь силу и деньги.

Если деньги еще можно заработать профессиями, то силу — только прокачиваясь самому и прокачивая своих согильдийцев, в одиночку даже сильные не выживают. Поэтому я так остервенело, гонюсь за достижениями, опытом, лутом и ресурсами, они не конечная цель, они лишь необходимый инструмент, чтобы быть независимым и обеспеченным.

Ну да ладно, сегодня не тот день, чтоб обсуждать финансовые вопросы. Любому человеку необходимо спустить пар и отвлечься на другую тематику. А у меня прошлую неделю их было всего три: тренировка, сон ну и приятное времяпровождение, из-за которого страдал сон.

Наконец одел что-то нормальное, а не кольчугу. Купил пару нормальных рубашек, джинсы с ремнём и красивые туфли. Цена приятно удивила, поскольку одежда не давала никакого бонуса, почти любая вещь не выходила за рамки десяти золотых. Да и в процессе крафта никто размеры не снимал, почти любая вещь была безразмерной и никто уже этому не удивлялся. Ведь экипировать огра и гнома одной и той же вещью гораздо проще, чем крафтить на каждого свою. Как бы страдали ПК, убиваешь какого-нибудь гнома, а сам за орка играешь, ну и как тебе влезть в выпавшую из противника броню? Смех, да и только.

Алиса тоже накупила себе гардероб и даже начала обживать снимаемую комнату разными картинками и тумбочками на заказ. Я не вмешивался и вообще не лез в эти дела, в своё время, приходилось жить в пустых стенах, и было как-то пофиг, проблемы тогда были совсем другого уровня. Так что к дизайну я относился пофигистически и теперь лишь кивал и восхищался вкусом своей девушки, да и приятней стало в комнате, это не отнимешь.

Алея фонтанов в Ясном, была большой и очень красивой, более дюжины красавцев с прозрачной водой, в которую мы побросали монеток на удачу. Делали скриншоты друг друга на таком красивом фоне и даже заказали наш совместный портрет бродячему художнику, фотоаппаратов в Друмире, пока нет, а скриншоты далеко не то.

Местный зоопарк, встретил нас очень радужно и красиво. Азиаты привезли вместе со своим цирком своих же животных и не только. Встретились нам и высокоуровневые насекомые, разного вида и размера. Особенно впечатлил богомол, под три метра ростом, 140 уровня с мифриловыми жвалами и передними лапами. На табличке, что висела у каждой клетки, говорилось, что одной своей атакой этот богомол может разрезать пополам игрока с уровнем жизни меньше шести сотен, ну и от брони зависит, но все равно впечатляет. Эпический монстр, которого с трудом удалось поймать звезде повелителей зверей. Этакая профессиональная способность одной из специальности друидов или охотников пэтоводов, как Оля, только уровни за сотню.

Некоторые, особо большие и высокоуровневые монстры, были окружены силовыми полями, только магического типа. Видимо, чтобы сдержать яростных обитателей этих клеток, одного мифрила недостаточно. Да и многие обитатели зоопарка владели магией, о чем писалось на тех же табличках.

Зоопарк вообще оказался очень большим и с не малым разнообразием монстров, думаю, мы даже половину не осмотрели. Лизе очень понравились маленькие гремлины. Такие шустрые бесенята-малыши с карикатурными мордашками. Выглядели жутковато, но

характер напомнил Чипа и Дейла, те же бурундуки, ну и уровни этих малышей были меньше двадцатки, может действительно малыши, а не зрелые особи?

В зоопарке нам встретились практически все разновидности монстров. Начиная от простых крыс и заканчивая Цербером Инферно. Те же китайцы притащили из рейда в Инферно. Был китайский дракон-змея, бескрылый, но летающий, на табличке написано, что владеет магией воздуха и это его особая магическая левитация, и что добыть его живым стоило кучу нервов и денег, потому что я не представляю, как им удалось заточить змея 462-го уровня в клетку. Притом, что его длина 46 метров, а максимальный диаметр туловища 3.8 метра. Анаконды нервно курят в сторонке, иначе и не скажешь.

Побродив по зоопарку, отправились в китайский театр, где мало что поняли, но неплохо посмеялись. Заказав по такому родному и противному рамену, по сути, лапша быстрого приготовления, как «Ролтон», но опять же, приготовлена очень вкусно, да и мяса нам наложить, не забыли, отправились смотреть на магическое шоу. Стихийные маги смогли удивить и состряпать из различных стихийных ударов целое шоу, настолько красивое и завораживающее, что мы были вынуждены купить второй билет и посмотреть еще одно, с участием уже других магов, в цирке работали две постановочные группы.

День близился к завершению и начинался закат, когда за кулисами цирка начался самый продолжительный в моей жизни фейерверк. Почти четыре часа не прекращалось хлопанье красок на небосводе. А мы сидели за столиком в ресторане «На стене». Что и вправду был размещён на внешней северной стене города, не знаю, как у них получилось выбить это место под аренду ресторана, но шесть столиков и маленькая кухня на колёсах под звёздным небом, стала шикарным завершением этого дня. Хорошо, что я догадался занять столик еще в среду, запись в этот маленький, но один из самых популярных ресторанов Ясного, была очень большой.

Отличный вид на озеро Онрапа, пусть и не большое, но за эти дни мы ничего кроме леса и города не видели, а такой вид умиротворяет. Пили безумно вкусное вино и очень редко и тихо говорили, так было красиво и не хотелось портить момент. Подавали тут в основном рыбное меню, что было логично с таким видом.

Поваром был какой-то старый француз из реала, что и раньше работал поваром, а как состарился, пошёл на срыв в Друмир и теперь кормит посетителей уже здесь. Нравиться ему у нас, даже раньше работал шеф-поваром в одном из Питерских ресторанов. Готовил он очень вкусно, что я не удержался и заказал несколько блюд с собой, виртуал рулит! Закину в рюкзак десяток «Форель по эльфийски» и буду всегда таскать с собой, испортиться она вряд ли успеет, а в походе на обед зайдёт как надо, бутеры надоели, пусть они тоже вкусные, но до полноценного обеда им как до луны.

Ночной город освещал фейерверк, уже редкий, но раз в пару минут пока пускают, да и фонарей в городе хватало с избытком. Если разделить город на кварталы то резко можно выделить несколько. На севере — Праздничный, именно здесь была алея фонтанов, большая площадь под выступления музыкантов, актёров и циркачей. Также здесь было много вкусных ресторанчиков, если и не премиум класса, то уж точно выше среднего. На западе — храм Светлоликого, несколько классовых гильдий, библиотека и много лавок одежды, алхимии и травничества. На юге — гильдии воинов, разбойников и охотников. Также дворец короля, гарнизон стражи и небольшая площадь для парадов, ну и эльфийский сад с Меллорном, одно из старейших деревьев в Друмире, так что друиды там частенько тусуются. Также там были многие посольства от других рас Друмира и дворян эльфов. Интересно, там есть посольство

рода Эльсмир? Надо бы узнать. На востоке был квартал мастеров. Мастера всех профессий были в городе не в единичном экземпляре, часто такие мастера были разных рас, типа мастер кузнец эльф, гном и человек, но все в разных кузницах, к кому хочешь, к тому и иди. Расисты короче. Поскольку профессий очень много и под каждую несколько мастерских этот квартал в себе больших тайн не хранил. Также нужно отдельно вывести Центральный квартал, с небольшим парком, аукционом и административными зданиями. Отделения банков и прочие подобные учреждения находились в центре. Ну и на закуску — Канализация, или подземный квартал. Очень большая, пугающая и в меру вонючая, все-таки виртуал.

Уже под полночь возвращались в трактир, жаль никто не додумался организовать такси в городе, а ведь не плохая бизнес идея. Купи десяток-другой карет с парой лошадей, найми кучеров нпс или даже игроков, поставь одного игрока как диспетчера принимающего заказы и клепай денежки. Но вряд ли наклепаешь много, да и мысли мои быстро развеялись, что это удачная бизнес идея. Просто, большинство игроков, покупают себе ездовых маунтов, или добывают их сами, как тот же красный медведь. И смысл тогда от карет, если у большинства игроков свои собственные «машины», а ДПСников в Друмире нет, и не будет. Тут считать надо хорошо. Любая бизнес идея должна быть просчитана много раз, иначе, можно вылететь в трубу.

— Салливан, постой минутку. — Знакомый голос я услышал недалеко от входа в Поросята, буквально двести метров и голос был не от моих согильдийцев.

Сам трактир находился скорее в центральном квартале города, так что улочек в нём хватало с избытком. Вот и из одной такой тесной улочки, по которой редко кто ходит, вышли два мои знакомых разбойника. Правда, теперь один был семьдесят первого уровня, а второй шестьдесят пятого. Прокачались за сегодня и вернулись, чтобы отомстить? Так могу ведь стражу позвать.

— Мы не будем нападать и вообще не хотели нападать в пещере гнолов. Наш лидер хотел тебе предложить взаимовыгодный контракт, вот и всё. — Более низкоуровневый рога, ники не вижу, скрытые, а тогда не обратил на это внимание.

— Типа я поверю в это. — Ага, только отвернись — сразу ножом в спину ударят. Черт, и броню всю в номере оставил, хотел побродить налегке.

— А ты почту проверь. От Бледнолицего письмо. Прочитай и отпишись. Всё, будь здоров. Только отпишись сегодня, а лучше сейчас же. — Сказав это, оба разбойника снова вернулись в переулок и исчезли в невидимости. Хм, даже не напали. И что их лидер хочет от меня? Ладно, зайду в трактир и узнаю.

Сразу в номере закрылись, нечего тут крутиться, я ничем не примечательная личность и все. Уснули просто в обнимку без всяких шалостей. Денёк выдался очень хорошим и роги не смогли испортить послевкусие хорошего настроения. Фиг им.

Лиза уснула быстро. А я листал почту. Сна не было ни в одном глазу, а просто крутиться в постели не хотелось. Поэтому я занялся переборкой почты, которой насчитывалось уже более шести тысяч писем. Очень удобной оказалась автоматическая рассылка ответных писем на ключевые слова. Более четырёх тысяч были со словами «молодец, отлично гнолов намочил...», «крутая запись, гратц», «научишь меня такому же?» и так далее. Вот на такие письма настроил автоматическую рассылку «Спасибо за внимание, просто повезло. Купите хороший шмот и тоже так сможете.» И сразу исчезла большая часть. Следующими шли клянчеры. «Подкинь голды» я видел очень часто, поэтому всех игроков написавших такие

письма я занёс в чёрный список, теперь отсылать мне почту и писать мне в личку они не смогут.

Кстати, личка или личные сообщения. Её я настроил очень давно, буквально в первые дни игры. Писать мне могли все, но смысла не было, я видел только сообщения игроков внесённых мною в френд и бизнес лист, да такая опция существует. Естественно что все мои сопартийцы с гильдии были мною внесены в френд лист, а контакты с Ветеранов и Великана в бизнес, практично и удобно.

Конечно, конечно все принятые сообщения были видимые мной, если зайду по менюшке в не прочитанные прочие. Применил тот же фильтр, и осталось буквально пара сотен. Разобравшись в паре десятков из них, пришёл к выводу, что настраивать грубые и тонкие фильтры придётся вечность. Практически 98 % всех писем и сообщений сводились или к поздравлениям с убийством пака гнолов или к просьбе подкинуть парочку золотых.

Были и другие интересные письма «Салливан, возьми в гильдию, буду у тебя учиться, вместе качаться веселее...» Пара десятков таких набралась, и я, честно говоря, уже подумывал о расширении гильдии, но вовремя передумал. Эти люди увидели ролик и думают просто провагониться за мой счёт, мне такие не нужны. Если и набирать людей в гильдию, то только после проверки на что они способны и минимум одного группового прохождения подземелья.

Были интересные сообщения от других гильдий, что они бы приняли меня и моих друзей к себе, помогли бы с прокачкой и шмотом, а мы бы поработали, как реклама этих самых гильдий. Достаточно выгодно, но смысла нет. Если и делать рекламу гильдии то только своей, в которой ты будешь до конца, а работать на других... не хочу.

Наконец, долистал и до Бледнолицего, точнее выделил его и оставил напоследок. А прочитав, сильно задумался, предложение от этого, несомненно, умного человека меня заинтересовало. Мне предлагали поучаствовать в парочке турниров. Экипировку на себя брали мои новые друзья, ставки тоже они делали, ну и я мог, но с моих выигрышей или проигрышей я получал процент или же откат по ихним ставкам. Не слишком честно по отношению к другим людям, что будут делать ставки, но это бизнес, пусть и грязный.

И что? Пусть немного грязный, но я ведь получу деньги, которых не бывает много.

А с другой стороны. Участвуя как подставная утка, я заработаю пару тысяч золотых и репутацию продажного воина, которую просто так не отмыть. Ну да, просто так заработать без проблем и напряжения сложно. Но репутация... блин. Я ведь тут жить хочу, долго и счастливо, а значит, репутация подороже денег будет.

Написав письмо с вежливым отказом, не хочу быть врагом целой гильдии специализирующейся на убийстве других игроков, я со спокойной душой уснул. Нормально так в почте копался, до трёх ночи. Пора баиньки.

На следующий день накал писем стал стихать, да и фильтры работают нормально. Около сотни накапало, из-за грамматических ошибок прошли через первый рубеж обороны, но я немилосердно отсылал в ответ учебник русского языка для первоклашек и закидывал в ЧС таких личностей.

Предложения поработать на гильдии тоже закончились. Наверно не так я и знаменит, ну и ладно, меньше ко мне внимания, а соответственно и к моему кузнечному.

Секира тоже просил новый комплект брони на тридцатый уровень, он вообще легко обогнал нас по уровню, и теперь, ходит с сорок первым левелом, но и свои профы он не забывал качать. Так что готов к очередному взаимовыгодному обмену, железной руды у него

больше пол тонны.

Эх, железо. Я даже с бронзой не всё закончил. Вот и буду качать сегодня профессию, и других направлю на полезные дела. Вся компания, кроме меня и Лизы, отправятся в лес на сбор трав, дерева и шкурки. Оля охотница, вот пусть и прокачивает кожаное дело со свеживанием, Ваня — дроворуба, он единственный милишник из этой братвы, так что пусть помажет топориком, добывает дрова и редкую древесину, если повезёт, а дальше, можно из него развить резчика по дереву, что-то такое он мне плёл за праздничным ужином. Бодю я направлю в его стихию, я давно «пометил» дубка Стража, вот пусть к нему и чешет с остальными, вдруг квест по своей специфике вытащит? У него теперь первый уровень славы или второй, не помню, так что вполне может быть.

Интересно лидерские способности прокачиваются в Друмире? Если да, то я б сходил на такую тренировку, становиться очень актуальным, хе-хе.

А я, пойду зарабатывать в кузницу. Вытащив половину своих металлургических запасов, в основном рудных, чистых слитков очень мало, придётся выплавлять, прокачивая выплавку металлов. Горное дело застопорилось и никак не желает расти. Вот беда, откуда не ждали, недостаток времени для собственного развития. Прокачка многих профессий одновременно — это всегда недостаток времени для отстающих, и желание прокачать ещё больше фаворитов. Так и я поддался этому желанию, прокачивая только кузнечное и ювелирное дело, и забыв про горное, а ведь не будь у меня знакомого гнома, эти профессии застопорились бы на начальном уровне.

Эти отношения с Секирой становятся для меня очень выгодными не только в финансовом плане, но и во временном. Но опять же, это мне выгодно, а ему? Если я отстану по развитию профессии от него, то мне будет нечего ему предложить взамен, а это проблема. И опять же, нужна прокачка только кузнечного и ювелирного, а как же своё собственное горное?

— Эх. — Тяжёлый вздох разбудил Лизу.

— Что такое? — Открывать глаза девушка не решалась, но разговор начала.

— Секире нужна новая бронька, а у меня профа ещё не прокачана. Вот ведь, не думал, что буду зависеть от другого игрока так сильно. — И вправду, теперь развитие моих профессий зависит от выгодных сделок с Секирой.

— Так успеешь прокачать ещё. Или он спешит и ему именно сейчас нужно? — Глаза все также закрыты, но интерес в голосе звучит очень явно. Я не привык хранить в тайне от моих близких, свои источники дохода, многие считают это ошибкой, но не в моем случае. А Секира является мой единственным поставщиком руды, без него моё производство застопорится или станет не таким выгодным, если буду выкупать руду с аукциона.

— Ладно, не волнуйся, просто сегодня я буду сильно занят в кузнице.

— Хорошо. Тогда пойду с нашими в лес. Портное дело тесно связано с кожаным и наложением чар, вот и приходится, иногда, подкупать не профильные ингредиенты. Ты ведь уже решил, кто и что будет качать? — Зарылась в одеяло, прячась от лучей цифрового солнца, смешно так. Или это она прячется от работы?

— Вроде того. — А полезу ка я тоже в эти под одеяльные пещеры, моё личное подземелье, хе-хе. — Лучше всего Оле кожанничество и свеживание развивать, Ивану дроворуба и деревообработку, он мне позавчера хвастался, что он был мастером в этом ещё в реале. Бодя пусть квест у Стража получает, если не сможет, то на сбор травы его гнать. Остальные все также. — Темновато тут, но полуэльфийское зрение помогает, да и

территория разведана заранее.

— Я хочу, чтобы Анька тоже портное прокачивала. Я сама все шить не смогу, на следующем уровне профы будет выбор специализации, если я возьму плащи и сумки, то кто-то еще должен взять тканевую броню. Пусть это будет Аня. — Девушку заинтересовали мои неизвестные манёвры, впрочем, почему неизвестные? Всё и так ясно.

— Я только за. По крайней мере, Коля будет только рад. — А я то как рад. Прямо словами не описать. Нашёл местные холмики и теперь активно их исследовал...

Отписав Секире, что сегодня займусь его экипировкой, попросил его сразу скинуть все, что он выдолбил за это время. Четыре выходных дня и шесть рабочих, этот гном качал только горное, и добился довольно высокого показателя 174/200, вот и мне бы столько надо, но времени не хватает. С другой стороны, я тоже на месте не стою и прокачиваюсь, как могу. С мой показателем силы и выносливости, прокачка горного дела займёт не так много времени, главное добраться до рудных залежей с киркой наперевес и выкроить на это дело время.

Хорошо, что гном оказался в Ясном. Договорились встретиться в банке, как и в прошлый раз, обмен обещал быть очень крупногабаритным.

— Кого я вижу. Наша местная знаменитость пожаловала. — Этот рыжий карлик был очень доволен собой и не скрывал этого ни от кого.

В холе Друмир банка было ясно и просторно, впрочем, как всегда. Миловидная девушка все также встречала гостей у прохода. На диванчиках для ожидания никто не засиживался, проблемы в виртуальном мире решались как бы не на порядки быстрее, чем в реальном. Секира все также носил мою экипировку, довольно помятую кстати. Ну да сорок первый уровень ведь набирал, а кач дело такое, тяжёлое и в основном, связанное с насилием, обоюдным насилием.

— Здорово трудоголик. — Пожали руки, хоть и знакомы шапочно, но вот доверяю я ему почему-то, а он мне, наверно. — Хорошо прокачался. И когда ты все успеваешь? Верить или нет, но у меня свободного времени практически и нет. — Немного я пожаловался на свою судьбинку.

— Кто бы говорил. Но, я ожидал, что ты более высокого уровня чем я, хоть в этом я тебя уделал. — Гном был доволен. Обогнал меня, красавчик.

— Потом проставлюсь. Уел ты меня сегодня по полной и уровнем и профой. Я на классовой квест потратил неделю, так что извиняй, особого прогресса по кузнечке пока нет, только сегодня начну дальше качать.

— Не страшно. Я на пару дней пропаду из онлайн, ремонтик затеяли в реале. Так что заказ отправишь по почте, а я тебе сейчас скину реги, что надолбил за неделю. И еще одно. Я надолбил слишком много, даже для тебя, и редкого там не мало. Так что забатай сет на уровне, хорошо? — Каждое слово гнома будто чугунная глыба падала на мой моральный дух. Ну ёп твою мать! Когда ты скотина эдакая успел так прокачаться? Неужели наёмников нанимал для кача?

— Секир. Мы тут гильдию свою создали, коллективный кач, все дела. Не хочешь к нам? — Вот таких гномов я бы брал к себе даже без проверок, сотнями, нет, тысячами!

— Знаешь Салли, мне и одному нравится, да и в другую я планировал. Правда, теперь планы опять поменялись. — Тут гном задумался, пока мы шли к отделению хранения. — Давай так. Меня не будет пару дней, а может и неделю, тут не угадаешь. Вот как зайду, тогда и поговорим, лады?

— Без проблем. Я теперь тоже буду занят профами, не хорошо быть отстающим. — Последнее я уже прошептал про себя, так что гном вроде не услышал.

Секира удивил не только объёмом руды, но и редкими минералами. Знает что-то такое

этот ушлый гном, или чит или баг какой-то. Спрашивать не хочу, нет, хочу, но не буду. Это его секрет, вот пусть так и будет, захочет — сам расскажет.

371 килограмм оловянной руды, 568 железной, 12 кристаллов кварца, 11 кристаллов лазурита, 9 больших камней корунда (по пол кило каждый), 19 средних камней корунда (250 грамм), почти 2 килограмма бериллиевой руды, 12 килограмм никелевой руды, 3 кило марганцевой, 26 топазов, и много чего прочего, очень много. Не соврал гном. И мне очень интересно, где он это все добыл. Очень уж большое разнообразие, более тридцати наименований, такое возможно в нескольких случаях.

Первое — он нашёл очень богатую комплексную (большое разнообразие пород металлов и глинозёмов) шахту, с большим процентом добычи редких минералов. Такие шахты встречаются на границах нескольких локаций разных по уровню.

Второе — у него очень не простая кирка, что повышает шанс на добычу редких минералов в разы или не только кирка, а несколько вещей, что повышает этот процент. Плюс различные настойки, бафы, прокачка репутации и так далее. Но на это нужно время и деньги, а этот гном не будет пользоваться таким допингом, насколько я его узнал.

Третье — он долбил не жилы, а очень интересных монстров, так называемых — земных элементалей, но это самый невозможный вариант, ибо территории на которых спаунятся элементали находятся под контролем разных гильдий и альянсов. Да и уровень таких монстров редко меньше двух сотен.

В общем, знакомый гном удивил меня больше чем я его в первый раз. Надо постараться и удивить теперь его при следующей встрече.

Выпили по кружке пива в местном пабе, очень красивом, пусть и не большом, здании с кучей резьбы по дереву, шкурами и манекенами зверей на стенах и полках. Также много оружия и брони. Очень красиво все подано, явно талантливый дизайнер делал. И несомненно он был любителем пива, ибо подал именно такую обстановку, где хочется только пива и ничего более, ну может сушеной рыбки к нему или орешков, которые мы и получили в довесок.

И все же, пора за работу. Спровадив гнома в реал, я отправился в ремесленнический квартал. Пора зарабатывать, да и обещания нужно выполнять.

Звон от кузниц стоял тот еще, я так и оглохнуть могу со временем. Направился сразу в гномий квартал, там этим делом мало кто занимается, что и не удивительно. Сами подумайте, столица эльфов, а эльфы с гномами если и не на ножах, то отношения между этими расами слегка натянутые, прямо как у меня.

Зашёл в пустую кузницу, мастеров не видно, может, обедают? Ну и хорошо, у меня такая работа, что никто другой мне сейчас не нужен. Закинул в горн руду, подождал десяток секунд — забрал готовый слиток, ляпота. И жарко. По уже сложившейся традиции, достал бутер и поставил возле горна. А потом достал еще один и поставил сверху вверх ногами на первый. Двойной гамбургер, ага.)

Не хватало только такой спокойной музыки, вроде что-то по этому поводу ведётся у админов, новое обновление или услуга, не важно, но послушать старые добрые треки или кое-что из новинок хочется. Да и в замесе круто под музыку танцевать, вспомнился мой «танец у гнолов», на краю сознания ведь играла музыка.

Время текло своим чередом, в рейдовом и гильдейском чате общался по мелочам с остальными. Зачем распускать группу, если уже решено бегать вместе? Коммуникация, зато возросла на порядок. Не то еще нас количество, чтоб выделять отдельно офицерский,

боевой, тактический и прочие чаты. Все эти чаты нужны в крупных замесах гильдий и альянсов. Вот там да, когда сотни против сотен, или тысяч, без этого не обойтись, а когда вас меньше дюжины — это лишнее.

Новая рабочка была на диво удобной после кольчуги. Кожаный фартук, рукавицы и тёмные очки придавали мне вид реального кузнеца-литейщика. Да и бонусы на этой одежде были подходящими. Вероятность получить ожог снижена в десять раз. Урон от огня снижен в полтора раза. Усталость при работе в кузнице снижена на двадцать процентов. Но и стоила эта рабочка как моя кольчуга, точнее, как мой полный сэт. По восемьдесят золотых фартук и рукавицы и полтосик за очки. Не дешёвое это занятие скажу я вам, особенно если хочешь работать в комфорте.

Так. С оловом закончили, теперь пора плавить бронзу. В Друмире, как и в большинстве игр последнего поколения, способы получения того или иного продукта, практически идентичны земным. Объясню. Допустим, я хочу получить оловянную бронзу. Для этого мне нужно а — медь, б — олово. Логично. И то и другое у меня есть. Теперь перейдём к следующему этапу. Сплавов бронзы несчётное количество. Соответственно и в игре их тоже может быть столько же, а то и больше. Например, я хочу получить сплав в соотношении 3к1 (3 слитка меди на 1 олова). Для этого я кидаю в плавильную печь (или горн, как кому удобно) их, и начинаю мешать в течении десяти секунд, сплав широко известный и довольно часто применяется. Но, если я хочу что-то новое? Как быть? Все и просто и сложно одновременно. В Друмире уже давно существует «патентное право», то есть, я могу создать абсолютно новый рецепт и выставить его на продажу или закрепить производство с его помощью только для себя, но это стоит денег.

Как было с моими наручами. Я сам изобрёл новый рецепт, но он или уже был введён в игру, или другой игрок изобрёл нечто очень похожее и выкупил права на продажу таких изделий. А может, есть где-то забытый всеми мастер, что выдаёт рецепт таких наручей за выполнение задания или просто за денежку. Но, скорее всего, такие вещи падают с определённых монстров. Я даже сейчас на коленке могу придумать с каких и где, но и крафтить такие вещи тоже можно, а значит, выдавать патент на такое изделие — это уже лишнее.

Многие игроки, прокачивающие профессии, гонятся именно в этом направлении. Изобрести что-то новое и закрепить право пользования этим новым только за собой, ну или продавать эти права.

Как бы ни было печально, но настроения изобретать что-то новое у меня сегодня не было. Я буду заниматься простым и знакомым мне делом, здесь нет романтики и прочей мути о которой вечно пишут писатели фантасты. Да, можно получать удовольствие от работы и хорошо полученной вещи, но когда ты делаешь десятки однотипный вещей в час, все это приедается. Одна из проблем крафтеров — скука. И с этим ничего не поделать, и мне еще повезло. Сами подумайте, как было тому же Секире неделями просто долбить жилы меди, олова и железа? А я вам скажу. Ему было просто неимоверно скучно. Это нудная работа, которую в наше время практически никто не делает руками (разве что в странах, которые застряли в девятнадцатом веке), а так, везде ведётся автоматизация производства.

Вот и мне бы хотелось иметь автоматическую плавильную печь, эх мечты-мечты, выплавку металлов то прокачать надо. При прокачке профессии на каждую сотню единиц, можно выбирать её специализацию. При той же выплавке металлов на сотом уровне, можно выбрать бонус: шанс получения дополнительного слитка металла при выплавке руды или

шанс, что при выплавке слитка металла, в руде будет найден редкий минерал. В целом и то и то неплохо. В дальнейшем увеличивается только шанс прока этого бонуса, ну и редкость добываемых плюшек. Типа из золотой руды, при плавке золотых слитков, может выплавиться мифриловый слиток. Шанс есть, примерно один на тысячу. Или, при плавке золотых слитков, получить алмаз или рубин, тоже один камушек на тысячу слитков. Мало, но ведь никто и ничего просто так тебе не даст и нечего ныть про маленькие бонусы, хочешь больше — продолжай прокачивать профу. Вот и я, докачав выплавку до сотни, отправился искать местного мастера по плавке металлов, конечно гнома.

Вот брожу я по местному гномьему кварталу и не понимаю, куда все делись? В прошлый раз, когда я тут был, живого места не найти. Эти коротышки только на картинках и в фильмах медленные, а тут прям бурундуки, такие же шустрые. Хотя вот тоже. Мышь, лапки маленькие, сама тоже мелкая, но попробуй её догони. Может тот же эффект и у гномов. Мелкие, но ведь пропорциональные, более-менее, вот и бегают быстро.

Обошёл весь квартал — никого. Будто вымерли все. Не хватает перекаати-поля, музыки из вестерна и главного злодея (я себя за ГГ и добряка держу). Странно все это. Зданий тут вроде много, но все они с виду жилые, а не мастерские. Кузню я обыскал вдоль и поперёк — никого. Осталось еще одно нужное мне здание, а именно — ювелирная лавка.

Я в ней не был, гномий квартал находится у дальней стены, если смотреть по отношению к поросяткам, так что раньше я бегал к эльфийским наставникам, а сегодня, решил поучиться у гномов.

Открыл дверь, за прилавком никого не видно. Зашёл, вроде, над голой брякну колокольчик. Взглянул вверх — ничего не висит. А что тогда брякнуло? Закрыв дверь. Все также никого. Странно. Открыл-закрыв дверь еще два раза, и оба раза звенел колокольчик, притом, что самого колокольчика не видно вообще. Да и звук интересный, не в том смысле, что звон какой-то мелодичный — нет, тут все просто. А в том, что он шёл как бы отовсюду.

Уже хотел уходить обратно к эльфам, видимо бухают где-то гномы, а меня не пригласили, как вышел очень важный с виду гном. Рыжий, это сразу бросилось в глаза. И не просто рыжий, а еще и мохнатый что ли. Борода, усы, брови, причёска с косичками, даже на мощной груди была огненно рыжая мохнатость. Одет в расстёгнутую до середины белую рубаху и свободные кожаные штаны, ботов не вижу — стойка закрыла. Надпись — Мастер ювелирного дела Регор. Старшина рода Огнебородых.

Последнее высветилось, когда взгляд зацепился за квадратный значок на левой стороне рубахи, буквально над сердцем. Видимо не простой значок, раньше я таких не видел. Но и гномов я видел буквально двоих. Мастера горного дела, у которого получил профессию и купил кирку. И Секира, который игрок, а не нпс.

— Ты по делу или так? — Упс. Пока я пялился на рыжего гнома, а он осматривал меня, прошло немало времени.

— И да и нет. Я искал мастера Дагна. Не могу его найти. — Максимально вежливо обратился я. Хрен поймёшь этих гномов, да еще и таких экстравагантных.

— Скоро освободиться и выйдет. Это все? — гном уже потерял ко мне интерес и хотел развернуться, как я вспомнил, что неплохо и на ювелирное дело получить рецепты, пусть профа еще не доросла до сотни, но получить рецепты по бронзе у мастера было бы неплохо.

В общем, все хорошо вышло. И по ювелирному получил рецепты и мастер горного дела через час-полтора освободиться. А поскольку плавить без бонуса не хотелось, то начал прокачивать ювелирку, прямо возле входа у лавки. Там была парочка не очень удобных для

моего роста скамеек, но я приспособился. Достал набор ювелира и начал обработку новых рецептов. Всего-навсего три рецепта, но очень они в тему идут. Кольцо и ожерелье на +2 к силе, +1 ловкости и +1 выносливости для меня, Ивана и Оли и кольцо на +4 интеллекта для всех остальных. Не у каждого даже такие были, да и выбили мы не так много, всем не хватило. Так что свои обязанности о эквипе своей группы нужно выполнять, а если их улучшить, то вообще крафтить по восемь колец и две ожерельки каждому надо. Чем и займусь, заодно добив ювелирное дело до сотни и сразу получу бонус по двум профам, ляпота.

В итоге мне удалось улучшить параметры в полтора раза. Кольцо и шея +2 на силу, ловкость и выносливость для физиков и +6 интеллекта для магов. В общем, удачно все вышло. И кап добил — 100/100 ювелирное дело. Пора получить бонус.

Крафтил я не так долго, редко больше минуты, кольца довольно простыми вышли. Бронзовый кругляш (основной рецепт) с небольшими выступами ромбиков, кружочков и треугольников (моя дополнительная гравировка). Просто и со вкусом. Ожерелье тоже простое, без камушков, поэтому такой слабый бонус. Бронзовая цепочка и небольшая пирамидка-кулон на ней. Не надо замысливать нечто грандиозное, если тебе это нужно в промышленных объёмах. Да и все равно, накрафтил я только себе все восемь и десяток на интеллект. Нет, я не жадный, просто сейчас я подниму профу, а там рецепты еще лучше, да и бонусный шанс появится. Бонусом в ювелирном деле выступает или шанс на случайное повышение характеристики изготавливаемых предметов или на повышение характеристик ограничиваемых тобою камушков.

Я собирался взять первое. Да, камушки, очень нужная вещь, а их огранка позволяет вставлять их в слоты редких и легендарных предметов, где это возможно. Что повышает параметры самой брони и оружия. Но, поскольку я сам буду крафтить немало предметов, мне лучше взять бонус на крафт. Что в сочетании с моим «ограничиком» даст весьма вкусный пирожок.

Хотел уже заходить внутрь лавки как оттуда ломанулась толпа гномов. Десятками они пёрли и пёрли оттуда. Вон и мастер Дагн пошагал к себе в мастерскую шахтёров. Кстати, я уловил, что у него на груди висел какой-то значок. Не успел всмотреться, как он прошёл мимо. Ну и ладно, потом посмотрю, если не снимет. Пока рядом с лавкой, нужно получить новые рецепты и бонус по профе, не люблю просто так бегать туда-сюда.

— Снова ты. Мастер Дагн уже у себя должен быть. — Регор прям сиял. Надел новую рубаху. Чёрного цвета с огненными лепестками. Очень красиво сделанная, прям себе такую заказать захотелось. И лепестки немного светились, как живое пламя горит. Ну и выглядел он довольно-задумчиво, мечтает о своём?

— Мне бы ранг ювелирного дела повысить.

— Уже добил сотню? Быстрые вы бессмертные. Иногда вы напоминаете нам нас самих. Не все и не всегда, но бывает. — Тут я окутался золотисто-алым цветом, необыкновенно, раньше был ярко-белый и немного жёлтый, а теперь прям оранжевый.

— Специализацию будешь выбирать? — Регор отошёл за прилавок и сел в кресло качалку и уже оттуда продолжал диалог.

— Конечно! Мне крафтовый бонус, пожалуйста.

— Оформим. Сотню золотых вноси. — Закачался гном. Тоже так хочу. Я как переехал в свою квартиру, так первым делом купил себе шикарную кровать с креслом качалкой в подарок. Люблю такие кресла. Успокаивают, и думать в них хорошо. Ну и кровать была

весьма и весьма...

— Без вопросов. — Ну да, за специализацию нужно платить. В первый раз сотню золотых. В следующий раз тысячу, а потом десять тысяч. А что вы хотели? Бонус ведь шикарен и позволяет выручить гораздо больше, вот и цена соответствующая.

— Мастер. Я обратил внимание, что повышение ранга прошло необычно. Это с чем связано? — Гном аж поперхнулся и чуть не свалился с кресла. Выглядело это так забавно, что я чуть не заржал.

— Ты почувствовал что-то СТРАННОЕ? — Гном вперился в меня своими выпавшими из орбит глазами и чуть ли не затряс ими перед моим лицом. Хм, а мощный гномэ, бицуха как у мена бедра, не меньше. Такой поднимет и не заметит. Глянул на описание. Матьер божья! 314 УРОВЕНЬ! Чё это за ПИИИИИ!!!???

— Ну... — Сказать что я был поражён — это просто упасть в водоочистные сооружения, туда где отходы после грубой фильтрации находятся и поплескаться там в собачьем стиле на запись папарацци. Да я никогда таких высокоуровневых нпс не видел. — Когда вы мне ранг повысили, свечение было другого цвета. Как будто огоньку добавили. — Я, в принципе, уже прикинул, откуда огоньком повеваает, не так уж и глуп, да и недостатком логики никогда не страдал. — Вот и интересно, отчего так. Может у меня профессия стала особой?

— Особой? — На последнем слове, уже расслабившийся гном, схватился за бороду и начал её дёргать. Забавно так. Напомнило Хотабыча, тот тоже из бороды волосы дёргал и матюкался интересно. Волосы не выдёргивались ни в какую. Так что через десяток мгновений ему это надоело. — А ну пойдём.

— Э-эм, может не стоит. — Включил я заднюю. Хоть и интересно, но лишний гемор не желателен. Не люблю я это дело, ленив безмерно, особенно, когда это не касается моего благосостояния и здоровья.

— Давай-давай, проверим твоё ювелирное. Я еще сам тут не разобрался. Без пива голова не хочет работать. — Гном встал и взяв меня за плечи, довольно высокий гном, дотянулся, направил вглубь мастерской.

— Так может нужно заправиться? — Если голова у гнома без пива не варит (в чем я несколько не сомневаюсь), то неплохо было бы заправиться, да и себе отлить, чутка, хе-хе.

— О-о-о! А это идея. Умные вы бессмертные, этого не отнять. — Тут меня немного развернуло и мы с гномом пошли немного в сторону, точнее не в тот коридор, куда меня изначально толкали.

— Нифига! — Невольно вырвалось у меня, когда гном довёл меня до, насколько я понял, кладовой. Кладовка размером с авиа-ангар это нечто. Площадь футбольного поля, и это минимум. Потолки на диво высокие, хотя спуска, я на протяжении всего нашего пути не почувствовал, да и порталов, вроде, не видел.

Ближайший стеллаж занимали естественно бочки, площадью, ну никак не меньше двадцати квадратов. Про объём даже думать страшно. Это ж сколько народу может бухать только с одной такой бочечки?

Регор, никого не стесняясь, вытащил с сумки кружечку, ага, кружечка размером с ведёрко и подставил её под кран, что был вбит в бочку. С тихим плеском полилось янтарного цвета пиво.

Ну-у-у, если у каждого гнома только такие кружки, тогда понятно, почему и бочки такого размера.

— Только тс-с, понял? — Ну ты гном бл..! Если тебе может перепасть, то что со мной сделают, если поймают?

— Сам же сказал, что бессмертные вас напоминают. — Сказал и вытащит свою кружку. Конечно, объем ни в какое сравнение, но мне и литра хватает. Никогда не понимал тех, кто упивается пивом. Его нельзя много за раз пить, вкус теряется. Литр, ну два, за присест более чем достаточно. Но это ведь к людям относиться, может у гномов в желудке на пиво другая реакция и вкусовые рецепторы по-другому работают?

— Хех. Может и в тебе есть гномья кровушка? — С ехидцей в голосе, но в то же время на полном серьёзе спросил нпс

Внимание! Получено скрытое задание. «Дальняя родня гномов».

Докажите что в ваших жилах течёт гномья кровь.

Награда: неизвестно.

— Не знаю. Вполне может быть. — Пригладил я свою эспаньолку. очередное скрытое задание, чтоб его. Неожиданно. Не люблю неожиданности, с ними очень часто проблемы. Я же сугубо практичный человек, привык все планировать до наступления часа «X».

Ну, ладно, принять.

Гном, наконец, наполнил свою бездонную тару. Интересно, сколько туда вместилось? Лил он почти две минуты, делая два перерыва на дегустацию. Ну, теперь и я продегустирую.

Налил себе и поднёс кружку к лицу. Ну и запах! В положительном смысле этого слова. Очень он пшеничный что ли. Никогда такого ароматного пива не пил.

— В рецептуре что, травы? — После дегустации осталось приятное послевкусие.

— Смекаешь. Аромат добавляют, да и запах куда приятнее. — Тут гном шумно вдохнул поднеся кружку под нос. — Чуешь?

Я повторил процедуру гнома, шумно втянул воздух над кружкой. Хм, а и вправду, есть там что-то необычное, но приятное и как бы гармонирующее с классическим запахом пива.

— Приятный аромат. Гармонирует с классическим.

— Вот и наши также думают. Теперь, только такое и заказываем. Ну и тёмное, для любителей. И ведь бессмертный один варит. Весь народ гномов ну никак не ожидал такого от вашего брата.

Допили прямо в кладовке, никого не опасаясь и не стесняясь. Пиво оказалось очень вкусным, но добавку никто не брал. На выходе гном только достал платок и протёр кран. «Отпечатки стирает» — Мелькнула странная мысль. Как будто здесь кто-то ведёт ведомость отпечатков нпс.

— Вот теперь и делом можно заняться. Пошли. — И мы отправились обратной дорогой. Меня в спину никто больше не толкал, и я просто шагал за гномом.

Спустя пару минут мы вышли к ювелирной мастерской. Чего я только здесь не увидел. Алхимический набор, очень большой. Много колб и пробирок наполненных чем-то разноцветным. Маленькая наковальня и кузнечный горн с мехами, прогресс на лицо. Рядом пара мешков с углём. Странно. В обычных горнах, с которыми я работал, не было проблем с топливом. Они были, как бы, магическими, или вечными. Насколько я знаю, никто ранее их не разжигал и не подкидывал угля. С другой стороны этой комнаты был стол во всю длину стены, а над ним куча полок заваленных линзами, разноцветными камнями, лупами и прочая мелочёвка. Очень много инструмента, такую мастерскую обычный игрок (или нпс) оборудовать не может.

— Садись. — И я припарковал своё мягкое место за табуреткой у рабочего стола.

Рядышком находились маленькие тиски, буквально у меня под носом, табуретка оказалась не очень эргономичной, да и размерами не под меня сделана.

— Что дальше?

— Не знаю. — И опять начал дёргать себя за бороду.

Пока гном думал, прошло несколько минут, следил за часами. Ничего не изменилось. Та же поза, та же борода, те же дёрганные движения.

«Дело было вечером, делать было нечего...» С.В.Михалков

Вот в таком духе текли мои мысли. Уже десяток минут прошёл, и ничего не изменилось. Терять время попросту не хотелось, и я открыл профессию ювелира, желая наклепать еще колечек, да и дальше прокачивать её нужно.

То же самое бронзовое кольцо, материала я наделал много, так что в этом недостатка я не видел. Редкие минералы я решил пока не трогать, на то они и редкие, чтоб использовать только в очень особых случаях, а пока, настроение не то.

Нашёл свою формочку для кольца и решил её немного изменить. Ромбики и прочие простые фигуры надоели, так что добавим немного шика и банальности. Я не великий фантазёр и уж точно не художник, скорее я инженер, которому нравятся чёткие линии чертежей. Прямые и закруглённые, но у каждой должна быть формула, её описывающая. Или, это должно быть в реальности, пусть и прописанной двоичным кодом.

Взяв заготовку простого кольца, но мне оно не понравилось, слишком приелось. Я решил сделать печатку, но простая будет выглядеть слишком просто и не броско, так что будет с гербом. Ну, может и не гербом, но с приятным мне рисунком. Не знаю, что получится, за основу беру уже изученный рецепт, но форма слишком сильно измениться, так что в итоговом бонусе не уверен вообще.

Выбираю из перечня рисунков форму самой печатки. Чуть ли не на самой первой и останавливаюсь, мне особого изыска с лепестками не хочется. Форма должна соответствовать гербу, а гербом у меня будет простенькая картинка — стоящий вертикально, острием вниз, меч, а за ним простой круглый щит. Почти как мои собственные. Ну да, повторять форму своего меча не хочу, взял классический и самый распространённый вариант. А щит да, у меня тоже круглый, кстати, пора его или улучшать или менять. Да и остальной гардероб я уже перерос.

Ладно, займёмся крафтом. Форма готова, теперь в неё нужно залить металл. 2 слитка бронзы (и не спрашивайте меня как они туда влезли! Пусть будет 95 % усушки металла, во!) плавим в горне и заливаем. Как только залил, металл в форму, принялся жать на выступ формовочного пресса. Все просто и банально. И на выходе мы имеем...

Бронзовая печатка воина. Редкое. Крафтовое.

Эффект: Сила +3 единицы. Ловкость +3. Выносливость +3. Внешний вид +1.

Внимание вы снова изобрели новый рецепт.

Ё! Жалко продолжения не было. И вот что я вам скажу, изобрести что-то действительно новое в игре практически невозможно, я более чем уверен в том, что на этом свете полно полностью идентичных моему кольцу колечек, может и другой формы, цвета и металла, а может, есть точно такой же формы, только из другого металла и соответственных параметров, так что тут патентировать нечего. Просто приятно сделать что-то новое самому, открываешь новые горизонты и получаешь бесценный опыт.

— А неплохо вышло. — Саданул сзади по моему плечу один очень накачанный и огненный гном. За моей спиной на моё кольцо, да и на весь процесс моей работы смотрели

два ярко-карих гномьих глаза. А впрочем, и вправду неплохо. Пожалуй, те, что раньше скрафтил пойдут мне на замету, а эти наделаю Ивану и Оле, остальным нужен другой бонус.

— Спасибо, для друзей делаю. — Похвала от гнома звучала как любимая музыка. А похвала от мастера всегда может означать только одно.

Репутация с мастером ювелирного дела Регором повышена до дружелюбия.

Внимание! Вы доказали гному, что у вас в жилах течёт гномья кровь.

Задание «Дальняя родня гномов» — Выполнено!

Награда: Репутация со всей гномьей расой повышена до дружелюбия.

— Ну что ты как бедный родственник сидишь? Давай рассказывай. — Подкатил на своей табуретке гном и сел напротив меня.

— Что именно? — Не совсем въехал я в суть.

— Ну, что ты чувствовал при изготовлении, ты ж первый кому я ранг профессии повысил, после получения жреческого статуса у Гестии. Хорошая богиня, хоть и не Ауле, но ему б такую в жены... ух, все гномы были б счастливы.

Ага, все-таки я угадал, откуда те пламенные контрасты.

— Так что чувствовал? — Чуть нажал на меня гном. А и вправду, что я чувствовал?

— Ну, в целом, все было как обычно. Выбрал форму, рисунок на печатке, расплавил металл, залил в форму, зажал прессом, вот собственно и все.

— Ты мне не процесс описывай, я его получше тебя знаю, что ты сам чувствовал? — Гном уже был на грани срыва, так ему было интересно.

— Да ничего не чувствовал, пока работал. Как закончил, так и приятно стало, что что-то новое сделал.

— А-А-А! Дай кольцо. — Тут мясистая лопатообразная ладонь сгребла у меня только что сделанное кольцо и стала рассматривать его со всех сторон. Даже лизнул герб, эффекта ноль.

— Ну и что тут необычного? Ну, да, неплохо для твоего уровня, даже весьма неплохо... — тут мне протянули моё кольцо. — Насколько я вижу, у тебя есть «гравировщик». А ты знаешь кто такой гравировщик?

Я недолго думал, и в реальности у меня было немало хобби связанных с умением шевелить руками и мозгами. Частенько это было в шуточной форме. Например, хотел я стать кузнецом. Но очень уж это выходило накладно. Оборудовать мастерскую, закупить расходных материалов, закупить топлива для печи/горна, найти заказ... очень накладно. На парочку изделий, у одного знакомого кузнеца, я сделал. Подарок своему брату, нож с красивой (почти ужасной по нормальным меркам) гравировкой, своими руками и от всей души. До сих пор он у него на кухне, да и в походы только с ним. Тяжёлый, почти в пол кило веса, с удобной рукояткой и из нормальной стали. Такой в простом магазине не купить, зато удалось сделать самому за два часа.

Вот на этом ноже я и сделал гравировку, простенькую такую. С одной стороны на лезвии написал «Сила» с другой «Честь», ну не фантаст я. Работал простым гравером, несколькими насадками, но не суть. Тут-то такого инструмента нет. Простые напильники, точила, фрезы и т. д. Вот с чем работают нпс. И все это ручное, без механического двигателя, что даст вашей насадке 10 тысяч оборотов в минуту.

Вот любят озадачить нпс игроков. Что мне ему ответить? Сказать про машины реального мира, так это же гном, не поверит, да еще и обидится. А вообще, это все полная чушь.

— Насколько я понял, гравировщик — это тот, кто улучшает изготовленную вещь. Не так важно, как и какую, важен сам факт улучшения, добавления некой не стандартной особенности, предмета, знака, орнамента, да чего угодно.

Пока я высказывался, гном все также дёргал себя за бороду, а под конец начал её просто гладить.

— В основном, да. Но, если хочешь стать настоящим гравировщиком, нужно вкладывать и кусочек себя. Свои мысли, чувства, настроение. Даже этот рисунок на кольце, это ведь часть тебя, верно?

Тут мне протянули назад моё колечко. А и вправду. Почему я выбрал именно этот рисунок. Да символично как-то, близко ко мне. Я ведь сам воин с мечем и щитом. Это родное мне, поэтому я и сделал именно так, как получилось. Не корону там с брюликами или пару сисек, а именно щит и меч, просто и со вкусом, с моим вкусом.

— Вроде да. И что дальше?

— А ничего. Твори, создавай, добавляй это ведь в тебе. Иначе ты бы не стал гравировщиком. — Гном поднялся и отошёл к дальней стене. Открыл пару столешниц, ну мне не видно из-за спины, что-то там взял, а обернувшись, оказалось, что у гнома в руках бутылка и пара рюмок.

Дальше все оказалось очень просто, логично и обыденно. Если выпивка от гнома, то закуску выгащил я. Мне еще целый день работать, так что, напиться не стоит.

Эх мечты, мечты...

На следующий день мне пришлось расстроить своих коллег по гильдии. Все настроились на коллективный и массовый кач, море лута и опыта, а также незабываемые впечатления. Но я был неумолим. Из-за «гномьей особой» продолжать работы после окончания застолья у Регора сил больше не было, да и желания особого тоже.

Лиза, впервые за все наше время вместе, была возмущена таким подходом к делам. Ведь я освободился раньше неё, да и бухал с гномом до самой ночи, а не работал. Мои слабые оговорки и оправдания по поводу полученной репутации с гномами, советами по крафту, да и пару изделий я успел сделать, которые сразу ушли моей красавице, пусть и смягчили её характер вечером, но до полноценного мира мы дошли только ближе к полуночи. Да и тот был временным, спали спина к спине.

Встав ни свет ни заря, по будильнику. Голова не болит и это просто отлично, в реале у меня был бы сушняк на все сто процентов, а тут норма, но пить захотелось, правда кофейку, поэтому покинув семейное ложе, быстро спустился в низ. Хорошо, что на ночь хозяин оставляет одну-две официантки дежурить за стойкой. А время половина пятого утра, сейчас никого в низу нет, из нормальных людей, и появится, может только такой трудяга (ну не идиотом же себя величать) как я.

Но все равно день потерян. Это уже по настроению понятно. Без танка остальным нечего делать на каче, а мне надо засесть за броньку для Секиры. Бронь Секиры, тьфу! Как вспомню, так и выпить тянет. В общем, рабочий настрой у меня, живчик и только.

Залил в себя чёрный бодрин, и взяв с собой во фляге еще пару литров и пирожков с вишней, отправился в кузницу. Ну их нафиг, этих гномов, пойду в эльфийскую, (а то если и у людей что-то случится, то я хз, когда закончу с этим заказом) а то к гномам откровенно страшно возвращаться.

Хоть за то, что вчера не забыл повесить ранг по плавке и взять спецуху, можно себя зауважать и по головке погладить. Ибо тогда моё состояние сложно было описать, надеюсь, мастер Дагн не разозлился на такое моё поведение. Но все же, ранг выдал, да и специализацию тоже, так что там, все прошло как надо, наверное, не помню (запасов алкоголя в сумке больше нет, так что я подозреваю, как там все проходило).

Зарекаясь больше с гномами не бухать, я добрал до кузницы мастера Нолиана, но никого по дороге так и не увидел, из игроков по крайней мере, а вот нпс сновали туда-сюда небольшими группками, да и несколько эльфийский парочек видел, все как у людей, очень реалистично, как на старушке Земле, а не в игре живёшь.

Уже начало светать, когда я переоделся в рабочку и вытащил материал, которым я собирался сегодня работать. А натащил сегодня я много всего, если быть точнее, то все что у меня было свалено в номере, все выгреб и тащил сюда, буду пахать как папа Карло, если здоровья хватит.

Повторный заряд чёрного бодрина окончательно меня разбудил и я, наконец, смог приступить к работе. Но как только вытащил кусок руды с сумки, мой мозг пронзила одна очень интересная мысль.

Всё это время я работал с так сказать стандартными материалами. Руда, слитки, метал в общем. Но никто не мешает мне немного поэкспериментировать. В конце то концов,

качество и свойства исходной продукции определяет не только мастерство мастера, делающего ту или иную вещь, но и качество и характеристики самих ингредиентов и материалов, из которых, вещь, состоит.

Вот и захотелось мне сделать «новый» сплав бронзы. Почему в кавычках спросите вы? А проблема в том, что разработчики игры сильно уломали лавочку первооткрывателей, игрокам, вроде меня, сразу введя множество сплавов, металлов и прочих материалов и элементов. Или вот на примере бронзы рассмотрим случай. Простой и классической бронзой, которая изучается у любого мастера, является сплав 50/50 меди и олова (с ней я вчера и работал), по одному слитку каждого металла (удельный вес и прочую, умную чушь не учитываем). В реальной жизни, такой сплав никто и, наверно никогда, не использовал. Зато сплав 90/10 широко известен. Игровая механика не запрещает ковать изделия и из такого материала, но его уровень получается меньше чем у сплава 50/50 и этот гемор сильно бесит не только меня. Ведь чем выше уровень металла — тем его труднее добывать. И дело даже не в уровне самой профессии, а в том, сколько этого металла, вообще существует на карте, где он размещён, и кто его охраняет. Это в реальной жизни человечеству достаточно было обнести участок сеткой и начинать добычу ископаемых, а тут, самому стать ископаемым вполне реальный исход. Тот же мифрил. Почему он такой дорогой? А потому что, все его месторождения (даже комплексные шахты с его примесью) находятся в локациях уровнем, так хорошо за 150. И теперь ответьте мне, много ли шахтёров с достаточным уровнем персонажа и профы для его добычи. И ведь не просто добычи, его еще найти нужно, а это дело тоже далеко не одной минуты.

Поэтому очень часто на аукционах выставляются координаты месторождений очень редких и дорогих (а также высокоуровневых) металлов, трав, монстров и т. д. Ведь не каждый отряд, не говоря про одиночных простых игроков, может там работать и качаться.

Если многие гильдии столбят шахты даже с низкоуровневыми ископаемыми и данжи, то представьте, что творится за высокоуровневые. Войны гильдий, за подземелье с рейд босом трёхсотого уровня уже далеко не новость, а суровая трудовая деятельность. Ну, может не войны, а так, массовые стычки. Ведь большинство боевых гильдий приподнялись именно на этом, отжимании у менее удачливых, пати и рейд подземелий, для собственного фарма и одевания своих рекрутов, ну и про кач не стоит забывать.

Но даже такие гильдии, очень часто не могут использовать всю, так сказать инфраструктуру того или иного подземелья. Помните я упоминал земляных элементарей? А ничего что уровень убитого монстра равен уровню горного дела, с которым еще кое-что можно добыть с его тушки? И вод картинка. Земляной голем двухсотого лвла, пять метров высоты или около того, и вокруг него нормальный такой рейд боевой гильдии. Они его понятное дело (ну может не с первой попытки, но рано или поздно) убивают, и вот настал тот самый момент. Лут с его тушки разбирает рейд лидер, а дальше, на сцену выходит малыш гном шестидесятого уровня, с хорошей киркой и вещами на крафтовый бонус. И забравшись на эту грудку камня, земли и металла, он начинает долбить его. И долбит, как бы, не дольше по времени, чем рейду понадобилось для его убийства. И все спокойно ждут и охраняют малыша от ПК и мобов этой локации.

А что поделаться? Если большинство боевых гильдий выросли именно как чистые боевики. Ведь почти все их члены занимались простым и коллективным качем, а времени на профы у них не оставалось. И это хорошо если качем. Простым бойцам приходится, и отрабатывать в гильдии задания и прочие поручения. Ведь если ГМ (Гильд Мастер — глава

гильдии) прикажет тебе пойти и прокачать новеньких рекрутов — у тебя не будет прав отказать ему. Ну ладно, скажешь что заболел, проканает пару раз, а потом что? Правильно — тебя исключат из гильдии. И кому ты такой нужен? Без защиты от ПК, без шмота с гильдейских хранилищ, без рейд группы, с которой ты работал все время до этого... Кто ты без гильдии? Вот и сидят сформированные персонажи тише воды, ниже травы у себя на печи. Раз в недельку в рейд, раз в недельку по квестам, раз в недельку на кач и так далее по плану, как на реальной работе. И времени для себя любимого, в общем-то, и не остаётся.

У малышей индивидуалистов проблем еще больше. Ведь ПК никто не отменял. И гильдии ПК выживают, зачастую, именно благодаря таким игрокам, как Секира. Отправят звезду ПК на рудник или поляну и те будут вырезать всех честных трудяг, после добычи хоть пары ресурсов. И вот помираешь такой пару десятков раз, в сумке одни мышинные тушки, которые эти гады (ПК) частенько подсовывают, и задумываешься «А оно мне надо?».

А теперь главный вопрос. Кто же тот гном шестидесятого уровня, что долбил киркой голема? И здесь, на сцену, выходят гильдии крафтеров. Эти молодые товарищи, что уже давно смирились с отставанием по боевым качествам, потихоньку отходили от боевых дел. Но умные и не ленивые ГМы смогли объединить народ и погнать его в другое русло, на тот момент пустующее, а именно — профессии.

Уже набравшие кое-какой уровень и знания, эти люди повалили потоком к мастерам профессий и те их приняли с распростёртыми объятиями. Очень много новых топов выросло именно из таких не сдавашек. Ведь прокачка профы — это не только сам крафт и кое-какой фан, на любителя, это и море достижений, золота, квестов и репутации.

И всего этого нету у ПК и простых боевиков. А теперь, заняв свою нишу в мире, с набранной репутацией, такие игроки смотрят на бывших боевых товарищей с висока. Да, они, может, и набрали уровни выше сотых. Но твой доход намного превышает доход всего ихнего рейда. А крафтовая броня твоего изготовления, не уступает выпавшей им в подземелье мантикоры.

И на данный момент просто физически не существует игроков с высоким показателем профессии и высоким уровнем самого персонажа. Ведь практически все профессии связаны друг с другом в развитии, и концентрируя все свои силы на развитии одной или двух, тебе рано или поздно придётся покупать ингредиенты с других проф, а это расходы и время.

Боевиком тоже просто так не стать. Нужно правильно развивать своего персонажа по боевым качествам, вкладывать нужные характеристики, носить хороший и дорогой шмот, покупать алхимию и свитки, тратить море времени на повышение уровней. И при всем при этом, ты всегда находишься на прицеле ПК.

Возвращается твой рейд из похода, а вас уже ждёт группа агро клана или клана конкурента с которым вы воюете. И все. Лут в трубу, потеря опыта и времени, боевой настрой ниже плинтуса. А кто в этом виноват? Правильно — РЛ, что повёл вас такой дорогой, ну и антиПК группа, если у вас гильдия озаботилась её наличием. После пары таких происшествий, простым людям, уже не захочется рейдить, вывод — распад рейда. И сидишь ты такой в одиночестве, ожидая милостыни в общем канале и ища удачу в гильдии с другим рейд лидером. И так бесконечно.

Ну и раз уж я так все расписал, надо и ПК упомянуть. Вот кому-кому, а ПК хуже всех. Это только у новичков и любителей все происходит с бухты-баракты. «Вижу малыша — надо убить» — такие мысли у настоящих профи очень редки, и возникнуть могут лишь по большой скуке. Профи выслеживают сильную добычу, состоящую в клане и хорошо бы после

рейда, чтоб сумка была полна лута. И вот дальше, возможны варианты... 1-ПК (один или группа) убивает хая и забирает лут. Хай, пишет в гильдию и совместно с группой отправляется мстить. И горе ПКашерам, если они задели за живое птицу высокого полёта. Читал на форуме случай, еще со времён старта игры, как ПК группа из пары рог, шамана и охотника, обчистила хранилище зам ГМа гильдии «Русский Фронт», входившей тогда в ТОП-10, в общем нагребли они, что и внукам останется. Но больше о них нигде не упоминали, а персонажи исчезли. Мрачная история, но поучительная для не глупых, а дураков... ну, кто их считает.

Второй вариант. Вам повезло обчистить хая, утащить лут, и даже отбиться от его гильдии и друзей. А ничего, что делиться надо? В гильдию налог дай, за наводку о хая — дай, лут на группу — раздели, отбей расходники... и в итоге — копейки! А репутация? А свой собственный кач? А ПК шмотки? Они ведь совсем с другими характеристиками, чем для фарма монстров. А значит, нужно иметь минимум два комплекта. Для собственного кача и для работы, так сказать. А все это деньги. А прокачивать собственные профессии практически бесполезно — репутация не позволит. И выходит, что тем, кто уже ступил на эту дорожку, обратного пути нет.

Ну и самый простой вариант развития событий. Хай просто вынесет всю вашу ПК группу. Что случается гораздо чаще, чем первые два случая. Ведь высокоуровневые игроки очень редко ходят по одному, и уж точно имеют боевой опыт, как с монстрами, так и с другими игроками. А бывает, что и сами когда-то были ПК.

Вот и получается, что баланс между всеми игровыми условиями соблюдается, чуть ли не идеально. Но я отвлекся. Выводом из всего этого можно сказать, что боевики и ПК, практически ничего не добывают, кроме лута с монстров и других игроков. И если они хотят большего, им приходится нанимать уже игроков с прокачанными профессиями. И чем более высокие требования по уровню профессии и самому игроку — тем выше оплата его услуг и растёт, как бы, не в геометрической прогрессии.

Даже я, с моими показателями проф, уже могу рекламировать свои крафтовые способности. Смех, да и только.

Что только в голову не лезет — лишь бы не работать.

Итак, новый сплав. В простой бронзе все хорошо, но хочется показатели повыше, а значит, закидываем в горн слиток меди, олова и железа. И через десяток секунд...

Получено три слитка железной бронзы.

Необходимый навык для получения — Выплавка металлов: 100

Внимание вы снова изобрели новый рецепт.

Круть! В реальном мире, такой сплав, вряд ли кто-либо будет использовать, но мне плевать. Глядя на светло-серый цвет метала, ну никак не поверишь что это бронза, минимум сталь. И это хорошо. Обманываем ПК нашим грозным видом. Наплавив столько новомодного сплава, что докачал профу до очередного максимального показателя в 150/150 единиц, я сделал перерыв. Пирожки уместились возле горна, а один, как мне показалось, заплесневевший и вовсе в него полетел, удобная вещь. Хоть и пиздюлей мне бы всыпали местные кузнецы за такое, но они меня и так не любят, а мне незачем любить их. С мыслью о необходимости снова посетить гномий квартал я как робот сжевал три пирожка и выпил одним глотком пол литра (флягу) кофе. Боюсь. Вот честно, уйду в запой и вся гильдия, а с ней и отряд развалится.

И не пойти не получается. Учитель выплавки в Ясном только один, и это гном.

И все же, я не поддался алкогольному загулу. Хрен градусам! Оставаясь в такой знакомой мне и даже, чем-то родной кузнице возле дома Нолиана, я, наконец, открыл кузнечное дело. Свершилось! Салливан, в конце то концов, будет, пахать!

Моё второе «я» любит прикалываться над первым, куда ж без этого.

Конечно, было бы забавно выковать броню железного человека, но не думаю, что Секира оценит такую идею. Да и электроники в Друмире нет. Не полетаешь.

Ну и ладно, не очень то и хотелось. Усевшись на лавку, я начал перебирать изображения латных доспехов и кольчуг, подбирая оптимальный вариант. И в итоге, из всего многотысячного списка, я не смог выбрать ничего понравившегося мне полностью. Ну не было там идеала. «Сет на уровне» — это выражение заставляет меня закипать при виде всех доступных видов лат.

Плюнув на все, всех и отключив на пару минут мозг, я начал листать новые рецепты, что уже могу скрафтить. Кольчуга, кольчуга, кольчуга... А лат нету. И уже с включившимся мозгом я задал себе вопрос. А так ли нужны эти самые латы? Движения стесняют невероятно. Скорость атаки, также падает, опыт с гнолами всплыл в памяти. Да и бодрость пожирают при движении значительно. Вес, опять же, имеет значение.

Подумав десяток минут и так и не найдя выхода из этого положения я принялся решать проблему комплексным подходом.

У меня не получится классический латный сет. Нет. Это будет смесь латных пластин и кольчуги мелкого плетения, что должна дать достаточно брони своему хозяину. А пластины многократно усилят основные уязвимые места: грудь, спину, таз, бедра и так далее. В итоге у меня на выходе получится танковский сет с минимальной потерей скорости и бодрости.

Через час. Когда первый сет из восьми предметов был готов, я не удержался и сам примерил его. И должен отметить, сел доспех на «ура!». Нигде не трёт, не тянет, обзор в шлеме отличный, вес доспеха не чрезмерный (получился полный сет 62 килограмма) а бонусы заставляют выпячивать грудь и лыбиться на все тридцать два.

Эльфийский сет командира эпохи второй кампании. Изготовитель Салливан.

В комплекте 8/8 предметов:

Шлем командира эпохи второй кампании +8 Силы +10 Выносливости +65 Защиты

Кираса командира эпохи второй кампании +12 Силы +16 Выносливости +100 Защиты

Наплечники командира эпохи второй кампании. +8 Силы +8 Выносливости +55 Защиты

Наручи командира эпохи второй кампании. +6 Силы +6 Ловкости +6 Выносливости +45 Защиты

Перчатки командира эпохи второй кампании. +6 Силы +6 Ловкости +6 Выносливости +45 Защиты

Поножи командира эпохи второй кампании. +12 Силы +16 Выносливости +100 Защиты

Наколенники командира эпохи второй кампании. +6 Силы +6 Ловкости +8 Выносливости +45 Защиты

Ботинки командира эпохи второй кампании. +8 Силы +8 Выносливости +75 Защиты

Бонус от ношения 4/8 предметов: увеличение параметра Силы, Ловкости и Выносливости на 5 единиц.

Бонус от ношения 6/8 предметов: снижение роста усталости на 25 процентов.

Бонус от ношения 8/8 предметов: увеличение брони на 250 единиц.

И это не всё!

Внимание! Вы изобрели новый рецепт сетовых предметов!

Награда: Слава +500.

Внимание! Вы изобрели более десяти новых рецептов!

Награда: Слава +1000. Звание: «Изобретатель первого ранга».

Репутация среди изобретателей повышена до дружелюбия.

Внимание! Ваш уровень Славы превысил 11000 единиц, и вы достигли Четвёртого уровня Известности: «О вас сочиняют баллады».

Язь! Здоровенный! Редкий сет на тридцатый уровень с ограничением на сотку силы — это просто мечта любого нормального латника. Очки Славы, что капали мне не один раз в подземелье гнолов, наконец, накопились до очередного уровня.

Я прям, затанцевал на месте, вспоминая песню Джастина Тимберлейка «Can't Stop The Feeling». А что тут еще сказать? Обещание выполнил. Сэт более чем на уровне. Каждый предмет редкого качества и это я еще дорабатывать его смогу при помощи гравировщика. Но, не сейчас. Я прямо чувствовал, что моим грязным рукам на текущем уровне нечего там улучшать. Я создал свой максимум на текущий момент и точка. Вот прокачаю кузнечное еще на пару десятков единиц, вот тогда и возьмусь за декор брони камушками, серебром и золотом, хотя золото вряд ли. С ним только с двухсотого уровня профы можно работать, а вот серебро да. Сто двадцать пятый уровень профы является пороговым для серебра, что в кузнечном, что в ювелирном, да и в остальных профах также.

Создав еще три таких сета, на весь оставшийся у меня метал, да и докупал на аукционе руду и снова плавил свою железную бронзу. Хороший сплав получился. Крафт не сильно долгий, на предмет по 3–5 минут. Параметры тоже достаточные для текущих задач. Да и сам сплав не сильно дорогой. Есть у меня конечно идеи по его улучшению... Ведь не раз, и не в одних, книжках всплывала «чёрная бронза». Но уровень профы стопаёт мои наполеоновские планы. Не все сразу, «І хай йому грець»*укр.

Проработав в кузне до обеда, я отправился в одно очень интересное место.

Полдень, жара невероятная, если б тут были градусники, меньше сорока по Цельсию я бы на нём не увидел. И ветра, как назло почти нет. Вот и основной недостаток лат, да и вообще всех видов бронь — в них очень душно или это моё воображение?

Одно радует, у эльфа, что стоит напротив меня, те же проблемы. По крайней мере, я так надеюсь. Иначе это будет как-то нечестно, что ли. Я тут потом истекаю, а он нет?

Увидев, что мой противник начинает кастовать заклинание — срываюсь с места в рывке на него. Паладин, а моим противником был паладин с ником Арториус, успел заметить опасность, но правильно среагировать уже не смог, да и вряд ли кто-то сможет. Слишком быстр я в рывке. Еще не ударив, но опуская меч с замаха, понимаю, что ошибся с траекторией. Паладин тоже бывалый вояка и успел подставить щит под мой удар.

— Бум!

Теперь замах делает мой противник и я, не желая портить прочность щита, да и ощущать тяжесть самого удара на себе просто отскакиваю назад. Тяжёлый молот, что для справочки является одноручным, но выглядит как кувалда пудового веса, создаёт воздушную и звуковую волну, пронёсшуюся сквозь меня и не причинившую мне вред.

— В-В-У-УХ-Х!

ВОТ ЭТО МУХОБОЙКА!

Но недостатком такого оружия является его медлительность и необходимость в замахе. И поэтому, как только булава прошла мимо моего лица, я вновь бросился на слабо защищённый бок и плечо моего противника. А я ведь говорил ему, что моя броня лучше и таких слабых мест — практически нет.

Вы нанесли критический урон 273 единиц. Противник получил среднюю травму.

Спасибо! Даже не щель, а так сказать, не укрытая кожа на плече моего противника окрасилась красным после моего усиленного удара, а также стало видно плечевую кость, соответствие реальному удару и травме на все сто. Хреновый наплечник, хоть и необычного качества на пятидесятый уровень. Но, может, это у него прочность уже просела? Хз, но, тем не менее, Арториус здорово удивился, когда попытался вновь сделать замах молотом и даже сделав его, вот только высота на которой в этот раз пролетело навершие молота, могла испугать только мурашек. Пропахав песок арены почти на метр, молот окончательно там застрял, на некоторое время, разумеется.

Ну а я, не теряя времени даром, навалился на паладина с удвоенной силой и скоростью. Разница в уровнях, да и способность моего противника исцелять самого себя заставляла выдавать бешеный урон за минимальное количество времени.

— Сдаюсь! — Проорал Арториус, через четыре секунды, когда с него спал эффект немоты вызванный ударом оконовки моего щита по его подбородку, мне кажется, он тогда прикусил язык, сильно, я б обиделся.

Негромкие звуки фанфар у меня на фоне всего остального шума. Строка информации о повышении моего рейтинга на арене Ясного города и сотня золотых от моего противника. День перестаёт быть томным.

Да я на арене. И нет, я не наглею тут без меры. И вообще я сюда не зарабатывать деньги пришёл, наоборот, я хотел их потратить, в некотором виде.

Я сковал отличный доспех, что покрывал буквально 100 % всей поверхности тела игрока. Вот его я и решил протестировать в реальной обстановке с сильным противником. Но позволять себя просто так лупить тоже, знаете ли, я вам не садомаза. Да и поддавался я немного, некоторым, а другим нет.

Вот перед Арториусом, бился с разбойником двадцать пятого уровня. Вот ему поддавался. Этот малыш даже в инвизе столько шуму издаёт, что не слышать, как он подкрадывается сзади просто невозможно. Но это его не спасло. Подкрался, застал, снёс почти пятнадцать процентов жизни и упал с двух ударов. Обозвав меня донатером и читером, скрылся бегством, хотя я его не преследовал и даже помахал на прощанье, кулаком с оттопыренным пальцем. И вот тогда случился маленький казус. Арториус проходивший мимо, подумал, что это адресовано ему и так слово за слово вынудил выйти с ним на арену. Конечно, он меня не боялся. Куда ему, паладину пятьдесят второго уровня бояться воина тридцать второго, поржал и на арену потащил, силы у него побольше моего будет. Но вот броня... тут я его, пожалуй, уделал. У этого кадра или проблемы с финансами или он не выставляет свой эквип на показ, а может, решил дать мне шанс на победу. В общем, одет мой противник был плоховато, только молот и щит были редкого качества, остальное хлам и хлам необычный.

— Ну и дамаг у тебя Салливан! — Отлечившись паладин подошёл ко мне и уселся напротив, за небольшой столик на краю арены. Таких тут было с десятков по всему периметру, с большим зонтиком, который торчит с центра круглого столика, что даёт благословенную тень сидящим за ним. Да и официантки нет-нет, да пробегают мимо, ловя заказы игроков и нпс, зрителей и бойцов, завсегдателей и простых потеряшек.

Сама арена выглядит скучновато и как-то разочаровано для фаната фильмов о Спартаке и Колизее. Одноэтажный круг стен с четырьмя большими входами. Возле каждого таблица результатов боев и рейтинг бойцов. Парочка зазывал желающих принять ваши ставки на тот или иной бой. Небольшая полевая кухонька, к которой бегают официантки и пара рядов лавок под стенами.

Пол арены усеян утоптанном песком, что при падении чувствуется как бетон. Общая площадь, не сказать что бы большая, но и не маленькая. Мы тут три дуэли устроили одновременно и ничего, локтями не толкались. Но до уровня того же Колизея, как до Эвереста.

— Да просто шмот на тебе фиговый, брони мало, неприкрытых участков тела хватает. Плечи, бедра, запястья, бока. Много кожи, а у неё параметр защиты слабый, хоть и не ткань, но это мало чего меняет. А скорости как у рогов у тебя нет, уклона тоже почти нет. Щит хорош, я не спорю, но ты ведь им почти не укрывался. Да и бил я с раненого бока, так что проиграл ты еще до начала поединка. — И это, чистая, правда. Если на нём и был латный панцирь, ему это совсем не помогло. Я ведь, в его грудь не бил. Зачем портить заточку меча об эту громадную пластину железа, если есть, так хорошо открыты ребра. И стоял я так, что именно бок Артура всегда был мне виден и открыт для атаки. Всё как в битве с боссами и мобами. Танки ведь не просто так дают возможность остальным бойцам рейда бить боса в спину и сбоку. Это, как я уже говорил, даёт сильное преимущество и бонус в уроне, а также игнорирование разницы по уровню к противнику, его параметры блокирования, парирования, отклонения.

Я бы тогда не одолел разбойника выше меня на тридцать уровней, если б не смог его повалить на землю. На земле мы все равны, потому что практически все абилки невозможно

использовать, а сам урон оружия также снижается до минимального значения. А про возможность сражаться только одной рукой я упоминал? Вы ведь на боку сражаетесь, одна рука упирается в пол, даже если не полностью, то плечом как минимум, а от этого страдает скорость удара и его сила. А вторая рука не может использовать абилки в таком положении. Не зря я неделю у Махана провёл, много интересного и познавательного узнал.

Пока Арториус переваривал услышанное, а я вообще заметил, что он тугодум, я достал яблоко и захрустел сочным и сладким плодом. Сегодня я в ударе. 7:0. Вот такой текущий мой счёт и 3947 рейтинг в общем зачёте среди всех игроков Ру-кластера. Арториус, тот разбойник, три раза воин тридцать седьмого уровня, прокачанный как дамагер с двумя одноручными мечами и два раза маг.

Ох и намучаюсь я с магами воевать, контроля у них мама родная. И это на таком невысоком уровне, тридцать третий, можно сказать мой ровесник. Но рукастый гад. Я к нему только с половиной жизни доходил, правда, когда доходил, он сразу ложился, в буквальном смысле этого слова. Падал на землю, уклоняясь от моего удара мечем и пытался уйти перекатом, но я ж не слепой, да и бегать полюбому быстрее, чем кувырком уходить получается. Это в фильмах непонятный герой может перевернуться десяток раз, уйдя тем самым от десятка ударов, в жизни не так. Не, я согласен, уйти от удара может получиться, если перевернуться неожиданно и уже после начала удара врага, но для этого сноровку нужно иметь. У мага её не было. Уходил слишком быстро, так что я корректировал траекторию удара и попадал с первого раза ему в голову. Дальше все просто. Будь ты хоть самым крутым магом, но здоровья у тебя кот наплакал. Почти все очки характеристик уходят в интеллект с мудрость, в итоге, твоя тушка ложится с двух-трёх ударов. Что и происходило.

— Не согласен. Защита есть защита. И у меня её не намного меньше, чем у тебя, если верить твоим словам о таких высоких показателях брони. Но вот пробивал ты меня сильнее, чем я тебя, а значит, есть или баф какой-то или алхимию выпил поганую на вкус. Нечестно играешь Салливан, ох нечестно.

Я лишь пожал плечами на это утверждение паладина, догрыз яблоко и выкинул кочан под стену арены, все равно через пару минут исчезнет, иначе мы бы тут в мусоре плавали.

— Ладно, Артур, пора мне идти.

— Может еще дуэльку? — В глазах этого паладина я видел жажду реванша и ничего более. Так что перебьётся.

— Сорян, но не сегодня.

Мне б тоже было обидно проиграть какому-то малышу, но время тикает, а я тут и так засиделся. Час времени на арене пролетел незаметно и очень насыщенно. Доспех показал себя шикарно, но пара идей по его улучшению уже плавала у меня в мозгу, так что надо возвращаться в кузню, а по пути зайти к гномам. С таким боевым настроением я точно не поддамся алкоголизму. Русские не сдаются! Скажем «нет!» гномам, на все их похмельные уговоры.

Это чувство, что меня опять будут спаивать в этом квартале, никак не хотело меня покидать.

Гномы и гномихи, маленькие дети, подростки, взрослые и старые, их было так много, что я и не подозревал о таком гномьем нашествии в столице эльфов. Теперь понятно, зачем такие большие бочки у них в кладовках хранятся. Это ж если каждый встречный мною гном выпивает за раз ведёрко, то тех бочек на много не хватит все равно, даже будь они самыми большими во всех мирах.

— О! Какие гости к нам пожаловали. Проходи Салливан, пивка выпьем. — Дагна подменили или это мне снится? Чтобы гном, мастер, и сам предложил выпить!? Да от этих скряг просто так ничего не дождёшься, да и завязал я, на некоторое время.

— Извините мастер, но жена всю душу изведёт, как узнает.

— А мы по чуть-чуть.

Шумно сглотив дабы показать, как мне хочется (хотя кого я обманываю) выпить в компании, повторил отказ.

— Ну, на нет и суда нет. С чем пожаловал?

— Ранг повысится по профессии. И секрет гномьей стали узнать.

Последнее мне вряд ли светит. Не та еще репутация, но вдруг? Четвёртый уровень славы что-то да должен значить.

— Секрет гномьей стали... Пойдём, поговорим. Но учти сразу, за просто так, в этом мире, ничего и никому не светит.

Да ну! Неужели проканал? Это знаете, как электрик чинящий розетку. Разобрал, собрал, ничего не меняя, и заработало! Вот и я, маленько почувствовал себя, подло, что ли. На форуме писалось о необходимости повышения репутации до «превознесения», высшего ранга, и именно тогда и только тогда, мастер литейного дела, гном, выдавал ученику рецепт на гномью сталь. Её рецепт на форуме, хоть и выкладывают, но вот видно его только тем, кто выложил. Программа с ИИ отслеживает подобные мелочи и не только, и секретит информацию по некоторым достижениям, квестам, рецептам и прочее. Чтоб не всё таким простым было.

Гном пригласил меня внутрь своего дома и закрыл дверь на засов.

— Чтоб заслужить рецепт лучшей в мире стали, тебе придётся выполнить одно наше поручение. — Куда, ж без квеста. — Оно одновременно и простое и сложное.

— Выполню наилучшим образом. — Напугал медведя мёдом.

— Это еще не все. — Перебил меня гном. — Данное поручение не получится выполнить в одиночку. И более того. С твоими текущими силами, в месте, куда я тебя пошлю не протянуть и минуты. Поэтому тебе сначала нужно хорошенько вырасти в способностях, экипировке и обзавестись сильным отрядом воинов и магов.

Это ж куда меня гном отсылает, чтоб его борода подпалилась. Сильный отряд воинов и магов — это значит рейд. А вот куда именно и какие там уровни не узнаешь никак.

— Дело не к спеху, поэтому я тебя и не тороплю, иначе мы бы сами туда отправились. НО! Место то давно проклято. И силы что там таятся, давно точат зуб на нашу расу. Поэтому, не бери с собой гномов и полукровок. Зло, что там сидит, будет нападать на них всю вашу

дорогу, пока ваши или их силы не кончатся. Запомнил?

— Никаких гномов и полугномов. Место проклято и нечего там засиживаться.

— Правильно. Не блуждайте там долго, найдёте нужную вещь и мигом уносите оттуда ноги. А нужно найти, факел Первоогня. Его нельзя не перепутать с другими факелами, так что не ошибёшься. — Поспешил успокоить меня гном, потому что искать факел в подземелье, где, обычно, этих факелов сотни, как-то не вдохновляет.

— Внимание, доступно новое уникальное рейдовое задание: «Первоогонь для гномов».

— В некогда великих подземельях был рождён Первоогонь и первое поселение гномов, в этих землях, было несказанно радо найти вечный источник света и тепла в подземельях. Но там где светит свет — рождается и тьма. Со временем, гномы покинули свой дом, по давно забытым причинам, но одно они помнят точно. ИХ ТАМ, НЕ ЖДУТ! Помогите гномам вернуть себе давно утерянную реликвию. Доставьте факел Первоогня Дагну, мастеру горного и литейного дела, старшине рода Камнелобых.

— Награда: Секреты гномьей стали. Неизвестно. Неизвестно. Вариативно.

— Данное задание можно выполнить группой из десяти человек не ниже двухсотого уровня. Подземелье, в котором находится факел Первоогня находится вне Ру-кластера.

ЧТО!?! Вот последнее мне совсем не нравится. Да и предыдущее не в кайф звучит. ДВУХСОТЫЙ УРОВЕНЬ!?! Откуда такие цифры? Я тридцатый левел, совсем не Анунахове и уж точно не кореец с максимальным уровнем. Запросы гнома об отряде таких высокоуровневых бойцов тем более выглядят скорее смешно, вот только его взгляд не кажется смешным, да и телепрограмм разыгрывающих обычных людей в Друмире нет. Оставался, конечно, вариант, что это мои знакомые решили надо мной так пошутить, но они бы давно уже выпрыгнули из шкафов или откуда-то еще с криком «Сюрприз!» и я даже подождал несколько мгновений этого крика, но его не было.

Посмотрев на гнома не очень довольным взглядом, от которого тот тоже не подобрел, я сделал только одно единственное что мог.

— Принимаю.

— Вот и хорошо. — Шумно выдохнул старик гном.

— Минутку Дагн. — Листая карту, я никак не мог найти отметку с указанием места нахождения этого подземелья. Да у меня открыта только местность возле Ясного города, но хоть маячок на место входа подземелья должен светиться! Хоть где-нибудь. И его я никак не могу найти. Отдалив масштаб карты заданий на максимум, я мог увидеть все кластеры, моря и океаны Друмира. И только малюсенький пиксель открытой местности на ней. И ничего больше, никаких маячков.

— Где находится это подземелье с факелом? — Поняв, что мне ничего не светит на карте, я спросил у первоисточника моей проблемы.

— Никто не знает.

— А какая там местность? — Фига заявка! Да этих подземелий тыщи! Я буду вечность искать нужное.

— Никто не знает. — Тише повторил гном.

— Ну а какие там рядом монстры? — Чесн слово, я его щас вдарю.

— Никто не знает. — Уже совсем прошептал гном и поник как провинившийся школьник. Да еба! А мне-то что делать? Секрет гномьей стали захотел раньше срока? Репу бить влом было? На славу уповался? Ну и как? Доволен?

Долбаный мозг не мог придумать ничего умнее как самобичевание. Но ведь должен

быть ответ. Просто я не мог придумать, как мне его получить.

— А записи о том поселении у вас хранятся? — Попытался я получить ответ, зайдя с фланга. Как там говорили военные командиры? На войне главное — манёвры!

— Утеряны. — Ответил гном, скотина ты эдакая.

Тьфу! Ну как с ними работать? Вроде гномы, и все у них по гномьи, как у хохлов, еврейских корней, должно быть, а когда надо — так ОПА! И всё похеряно. Ясно, короче, нифига мне сейчас не скажут. И хрен поймёшь, правда, все «утеряли» или выдавать мне не хотят. И как спрашивается, я найду то самое подземелье?

— Может, остались подсказки по месту самого подземелья? Или того поселения гномов? Где вообще мог найтись этот факел? — Я уже без надежды на ответ спросил гнома. Лишь бы ранг по профе повысил, и можно уходить отсюда. Все равно уровень далеко не тот, и когда я его набью и набью ли вообще — никто не знает.

— В горах. Точно, полюбому в горах. — Сам гном даже удивился такому простому и логичному, в общем-то, ответу, что даже по колену себе хлопнул. Ну а я, уже не зная, треснуть мне этого старикашку или рассмеяться ему в лицо, попытался сохранить рассудок.

Да и так было ясно, что не на дне океанском!

— А поточнее? — Ну, давай гноме. Рожай ИИ! Выдай мне хоть одну подсказку!

— Не ведаю.

Тьфу на тебя!

Усевшись на лавку за столом, в центре комнаты, я принялся думать. В принципе, от гнома я больше информации не получу, а значит, следуем логике. Где может находиться нужная мне информация? Правильный ответ — в библиотеке. Возможно правильный — на форуме и в Вики. Где еще? Ну, может у старост гномов и их короля, а также в закрытой от всех не гномов библиотеке, где-то в их столице. Вариантов море и кроме этого. К информации по квесту ведут другие квесты, например. Но лучше так не думать. Потому что если это так, то можно забить на него прямо здесь и сейчас.

Квест уникален, а значит, никто раньше его не получал. И если кто-то из игроков получит подсказку по моему квесту в награду за выполнение своего, я получить её повторно уже не смогу. И ищи потом нужного тебе игрока целую вечность.

Далее. Инст не в Ру-кластере, что ж, не так и страшно, главное чтоб территория, на которой он находится, не принадлежала слишком агрессивному клану или альянсу. А свитки телепортации хоть и дорогие, особенно в другие кластеры, но в продаже имеются.

Высокий уровень — тут уже отсыл на высокую награду по квесту. Само задание выдалось авансом, там сама сталь идёт на изготовление высокоуровневых доспехов, хорошо так за сотый левел, а значит, и рейд должен быть соответствующим по уровню.

Есть еще пара нюансов. Почему квест именно рейдовый, а не именной. И почему гном выдал квест мне. Хотя с этим проще. Азиатов гномов просто не существует. Я не знаю почему, но у них и эльфов и других рас меньше 2 % от остальных игроков, а все остальные, классические люди. Амеры и европейцы, играют, в большинстве своём за эльфов, людей и как ни странно орков. Африку не учитываем, там вообще мало достойных игроков, да и те там долго не задерживаются. И так уж сложилось, что самый большой процент игроков гномов находится в нашем кластере, но и тут их меньше десяти процентов.

Я это к чему. Где больше игроков соответствующей расы, там и больше расовых квестов и ивентов. Далее, репутация. У меня её смешной показатель. Но тут сказался «Изобретатель». Это я заметил только сейчас, видя у Дагна подпись «Изобретатель третьего

ранга».

И так. Что я имею. Супер пупер квест, который я сам выполнить не могу, наличными силами гильдии тоже не могу, где находится объект выполнения — не знаю, подсказок с гулькин хрен накапало. Не густо, но главное что и не пусто. Любое задание, если оно не ограничено по времени, можно выполнить хоть завтра, хоть через год, а чего-чего, но времени у меня предостаточно.

Наконец, мой задумчивый и хмурый вид изменился на радостный, хотя иначе и быть не могло. УНИКАЛЬНОЕ! РЕЙДОВОЕ! Эти два слова согрели мою душу, когда я вспомнил возможную награду за них.

Святые браслеты Красных Вод.

Класс: Эпический.

Защита +500. Сила +100 Выносливость +100 Ловкость +100

Возможный эффект: При нанесении урона в ближнем бою с браслета могут сорваться капли Алых Вод, нанося урон всем противникам вокруг носителя в размере двухсот единиц и замедляя их скорость атаки на двадцать процентов.

Эффект при использовании браслета: Мгновенно излечивает вас или вашего союзника на десять тысяч единиц. Время восстановления способности — двадцать четыре часа.

Для ношения требуется двухсотый уровень.

Это на форум выложил один америкос, получивший их в награду за похожий на мой квест. Стоит такая вещичка, как новенькая машина бизнес класса. Но уверяю вас, никто её продавать не станет и за большую цену. Странно или нет, но мне нужно тоже к этому привыкать. Что такие, действительно крутые вещи, нужны только для того, чтоб выбивать вещи еще круче. Деньги делают деньги и никак иначе.

Покинув гномий квартал трезвым, за что мне следует медаль выдать, я отправился в кузню Нолиана. Половина дня только прошла, еще кучу вещей успею сделать. А про квест стоит помнить всегда, но сейчас лучше про него забыть и не отсвечивать. Во как, двойко конечно, но по-другому не получается. Нанимать рейд бойцов таких уровней — у меня нет денег, да и куда их отправлять я тоже не в курсе, но обязательно узнаю, в чём заверил Дагна, повысил ранг, получил пару простых рецептов, посетил кузню и ювелирную мастерскую, где меня также пытались спойть, я ведь не зря упомянул о медали. Регор так вообще потащил в мастерскую и уже доставал рюмки, скучно им.

ИИ, отыгрывающий не простых нпс бабушек в деревне или кролика в лесу, а мастеров профессий в столице, всяко более высокого порядка будет. Это и хорошо и плохо. Такие нпс чувствуются как реальные люди, с ними приятно общаться, знакомиться, работать и даже бухать. И получить у них задание тоже не так просто как у той бабушки или кролика, хотя в последнем не уверен, но мало ли, никто ведь не пытался.

Добив нужный кап кузнечного дела, чтоб иметь возможность работать с серебром, я стащил с себя так полюбившиеся мне доспехи. «Мой шедевр», после нескольких боев, практически не просел в прочности. 298/300 и 299/300 вот такие показатели всплывали, когда я задерживал взгляд на той или иной вещи. Это хорошо, даже очень, но вот щит скоро развалится. Его показатель 238/1000 меня не радовал, появились дыры в деревянных досках, расшаталась ручка держателя, слетела часть оконки. Это всё от моих дуэлей с магом и тестированием возможности блокирования магического урона. Махан не соврал и, подставляя щит под фаербол, я действительно получал намного меньше урона чем в грудь,

что и не удивительно, в общем то. Это как спрятаться от струи огнемёта за стеной, жар чувствуешь, но ожоги минимальны, да и те первой-второй степени от высокой температуры вокруг.

Хорошая практика также доказала и второе, дерево, будь оно хоть трижды меллорном, всё равно горит. В общем, прочность щита висела на волоске и что делать, с этим гадством, я не представлял. Хотя варианта всего три: купить новый, отремонтировать старый, скрафтить новый самому.

Просматривая аукцион, и всё больше склоняясь к третьему варианту, я прикинул форму необходимую мне на текущем уровне. Круглый щит, диаметром почти в метр меня не устраивал полностью — ноги открыты, но из-за своих размеров им было проще сражаться — вес тоже имеет значение. Попробуйте сами потаскать гирю весом в десять и потом в тридцать килограмм, уверяю вас со второй вам понравится работать меньше.

Почему такая большая разница в весе? Что ж, отвечу, ибо моему мозгу захотелось сделать цельнометаллический щит, чтоб была возможность блокирования не только физических атак, но и магических. И раз уж открыл возможность работы с серебром, пора и художником немного поработать.

Для начала, накупил руды для моего медного сплава. Из огромного перечня форм для щита выбрал каплевидный. Почему его? Форма позволяет прикрывать ноги, это раз. Сама площадь щита меньше, чем у классического прямоугольного или как его еще называют, башенный, хоть и больше круглого щита, а это уменьшение веса и количества метала на него, это двас. Ну и красивее, на мой счёт такая форма, это три. А большего и не надо, характеристики высчитываются из ингредиентов и степени проработки самого изделия. По первому — железная медь. По второму — вся моя жажда хорошей вещи, плюс гравировка серебром, которого заваялось немного от Секиры.

А теперь, за работу.

Выйдя из кузницы (что-то частенько я туда-сюда выхожу, а людей (пардон, эльфов) тут кот наплакал всё время) с довольной улыбкой от уха до уха, я мечтал лишь о двух вещах. Первая — пора уже продолжать поднимать уровни, особенно теперь, когда появилась настоящая цель, пусть и в виде квеста, но это только вершина айсберга, о его нижней части даже говорить не хочется, дабы не спугнуть удачу. Ну а вторая, уже как бы обычная часть, но не менее приятная, чем первая. Жрать хочется, и не только желудком.

На удивление хорошо пошёл прогресс по кузнечному делу, не ожидал я в такие короткие сроки его так быстро поднять, но опять же, это заслуга Секиры и моего хорошего вложения денег, плюс золотой запас, на который я тоже закупаю ингредиенты по кузнечке. Будь я простым игроком, мне пришлось бы только месяц их долбить в шахте, отбиваясь от ПК и мобов, что всегда присутствуют в таких подземельях. Моё жалкое горное дело 7/50 тому свидетель, ну и трата двух косарей золотых, что тоже не малая сумма в 200\$, как-никак. Да и вообще, любую профессию легко прокачивать в начале, когда она растёт как на дрожжах и ингредиенты на неё дешёвые и легкодоступные. Уже сегодня показатель профы вырос только на 41 единицу, и это от крафта 49 редкий вещей, плюс мелочёвка, связанная с гравировкой этих предметов, тоже ведь поднимает профу, пусть и понемногу.

Накрафтил я и колечки всей нашей гильдии, никого не забыл и не обидел в характеристиках. А серебряные узорчики, что так приятно блестят на солнце, приятны глазу и серьёзно подняли их в цене, по редкому рангу на не малый уровень. Оно ведь дорогое и достаточное редкое, серебро это, по 15 золотых монет за один слиток серебра, и именно по одному слитку и уходило на гравировку одного кольца. Плюс, я умудрился забалтывать в них низко ранговые камушки, что так хорошо накинуд мне Секира, но их тоже не хватило на абсолютно всё, и пришлось подкупать на аук. Зато кольца получились не ниже по характеристикам, чем элементы моей сэтовой брони. К сожалению, такая защита нужна только мне в нашем отряде. И для Алисы пришлось ковать нечто другое. Точнее совсем другое.

На форуме я давно отыскал этот момент. Обычно, у кузнецов ничего не получается ковать на усиление заклинаний и бронь с повышением интеллекта и духа. Почему? Ответ прост. Разве в обычном железе, есть что-то магическое? Не-а. И те, кто поумнее и хитрее, стали мудрить со сплавами. Результаты, себя, конечно, оправдали. И наконец, в продаже появились латы, что дают характеристики, как тканевая броня, но с намного большим параметром брони, а иногда даже силу и выносливость добавляют.

Одним из секретов была магическая пыль, получаемая при распылении магически улучшенных вещей наложением чар, что так смело, решил прокачивать Колян. Стырив у него несколько стачков этой пыли, я добавил её в рецепт железной бронзы и сковал два супер сэта на паладина целителя. Один Лизе, второй на продажу Ветам. Очень уж у них сказывается недоразвитость боевого крыла клана в плане шмоток. Практически все крафтеры, что пока достаточно слабо развиты, да и крафтят, в основном, только по полученным у мастеров рецептам, не могут выдавать по настоящему сильный (или редкий, кому как удобней) шмот.

Что я могу сказать, если там все калеки военные, что почти никогда и не играли в подобного рода игры, то и ждать от них саморазвития не стандартными способами не

вариант. Это рано или поздно уничтожит их клан. Да, они могут набрать большое количество бойцов в гильдию, но по-настоящему сильными и знающими все или большинство аспектов игры, их может сделать только опыт, без этого нигде и никуда.

Серебряное усиление также сильно сказалось и на уровне сэта. Поднялась защита, как физическая, так и магическая (что для меня стало приятным сюрпризом), немного увеличилось и характеристики, не так сильно как я бы хотел, но был и еще один бонус.

Благородное серебро на ваших доспехах снижает получаемый урон от нежити, нечисти и демонов на двадцать пять процентов.

Круто так получается. Я и забыл, что есть такое приятное свойство у серебра, у золота тоже хорошая цена далеко не из-за ювелирных украшений. Практически все магические накопители и проводники сделаны с использованием золота, в той или иной форме. А как полезно золото алхимикам я и говорить не хочу, что бы, не накликав Коляна, с просьбой отсыпать золотишка на профу, а ведь придётся рано или поздно.

Почти пять часов вечера, а я уже закончил все свои дела по кузне и ювелирке, запаса руды и слитков больше нет, от слова «вообще», камушки также, остались только самые редкие и высокоуровневые, пожадничал я их использовать в бронзе, не место им там было. Ну и серебро закончилось, а его покупать, ну пришлось, для гравировки, но, если б я начал его и на крафт покупать, то по миру так пойти не долго, попрошайничать, «Подайте бедному крафтеру на реги, меня согильдийцы припахали...».

Улыбнувшись невинной шутке, я весь сам себя припахал и даже наоборот, других припахиваю по полной, так сказать.

Уже видя приютивший меня трактир-гостиницу, я понял, что кто-то попал. Прямо у входа в это чудесное заведение стояли два эльфа гвардейца. Кольчуга мелкого плетения, усиленная латными пластинами, почти как моя броня, хотя, даже легче. Если я себя считаю, чем-то средним, между тяжёлой и средней пехотой, то эта двойня, были чистейшим представителем средней брони. Цельный панцирь только на груди, ну и наколенники, щитов не видно, но зато я прекрасно вижу по мечу с обеих сторон, значит, обоерукие мечники, это не страшно, страшно то, что это были нпс сто семидесятого уровня, и этим я могу сказать лишь одно — «Сопrotивление — бесполезно». Эта фраза, хорошо так описала мои мысли, когда эти два молодца, заметив меня, двинулись мне навстречу.

«Бежать?» — Бешено думающий мозг выдал первейшую мысль-ответ телу, но оно не послушалось, и это хорошо. С чего это мне бежать? Я законопослушный полуэльф, с поднятой репутацией и хорошим уровнем славы, никогда закон не нарушал, так что мне стало интересно. Я даже обернулся, на всякий случай, вдруг за мной ПК или другой игрок, на которого среагировали нпс.

Но там никого из игроков не было.

— Неумирающий Салливан? — Полувопросительно обратился ко мне один из гвардейцев.

— Да, это я. — Не знаю, как там отображается интерфейс игры у нпс, но ходят слухи, что ников игроков они не видят, а просто запоминают лица, события и звуки. Так что, я мог и не назваться собой перед ними, и тогда, всё пошло бы по-другому.

— Пройдёмте с нами. — Второй гвардеец зашёл мне за спину, что намекало на неприятности.

— А в чём дело? — Мало ли, вдруг разрабы решили добавить еще больше реализма и теперь игрокам шьют всякие дела, лишь бы в казематы заточить.

— Это вы обсудите с комендантом городской стражи. Нам приказано доставить вас, ничего более.

А этому что от меня нужно?

— Хорошо, ведите.

Как я уже сказал, сопротивляться — только себе вредить. Пусть я и не знаю, зачем я нужен коменданту, но с такими ребятами шутить вредно для здоровья. С меня не убудет пройтись туда-сюда, вдруг что-то полезное даже получу.

Говоривший со мной эльф, удостоверившись, что я намерен полностью сотрудничать, развернулся и пошёл вперёд, второй же, шёл сзади, контролируя меня. Интересные нпс эти гвардейцы, пусть я и не знаю цели моего вызова, но думать и смотреть мне никто не мешал.

Вот и принялся я вспоминать все свои игровые грехи с первого дня. Убил пару ПК, при самообороне, прибил кучу гнолов, поднял несколько проф на не слабый уровень, получил четвёртый ранг славы, разругался с эльфом кузнецом, подружился с гномами, бухал с гномами и вырубил на вечер память, и если что-то и начудил в пьяном угаре, то сильно пострадать никто не должен был. В городе я экипировку не ношу, тяжело и неудобно всё-таки. Вроде всё. А, ну и влился в род Эльсимиров, про который нашёл только один маленький абзац информации.

Род Эльсмир (Жалящий мечем — эльф.) — один из тридцати шести древних эльфийских родов, что на войне звёзд, принял, светлую сторону и активно участвовал в сражениях. Считается, что воинам клана Эльсмир нет равных в сражении честной сталью. После братоубийственной войны, разделённых эльфов, (на тёмных и светлых) род поклялся служить королю Солнце и до сих пор служит по этой клятве.

Вот и всё. Ни где находится их представительство, ни имён нпс, ни квестов, ничего. И это меня сильно удивило и огорчило. Я уже размахнулся, хотел, чтоб и князь в роду был с замком, и супер квестами на репутацию, опыт и легендарный шмот, а тут, один Махан, и всё. Да и о нём знаю, походу, только я.

Дойдя до казарм, заметил рядышком небольшую площадку для тренировок. А с другой стороны этой площадки от меня, стоит гильдия воинов Ясного города. Что явно подсказывает количество этих самых воинов на квадратный метр вокруг этого здания. Я успел заметить аж семерых, пока не вошёл в казармы городской стражи, что ни говори, а чистокровные эльфы не сильно подходят на роль воинов своим расовым бонусом, то ли дело орки, тролли, гномы и полуэльфы.

Внутри здания стражи всё было слишком... пустым что ли. Ни лавок, ни столиков, даже лишней двери и то не было. Правда, так было только на первом этаже, где в ответвления по сторонам было сделано через арки с массивными колоннами.

И никаких картин, красивых люстр и прочей дизайнерской красоты. Голые каменные стены, с двумя флагами королевства светлых эльфов, за весь мой путь, и пара осветительных ламп, с горящим маслом, вот и вся внутренняя начинка первого этажа. Типа антураж такой создать хотели, обороноспособность здания стражи, просто обязана быть выше нормы.

Зато на втором дизайнеры поработали более продуктивно. Тут тебе и люстры на потолке, и большие окна, и скамейки для ожидания возле кабинетов, даже ковёр на полу, сразу видно, тут работает далеко не рядовой состав, вспомнилась дежурка стражи у ворот, там было ближе к первому этажу по антуражу, чем ко второму.

— Садитесь. — Сказал впереди идущий эльф, не оборачиваясь, и показал на скамейку у одного из кабинетов, в который тут же постучал и зашёл. И не успел я еще свою пятую точку

опустить, дабы проверить удобство и эргономику этого сидального приспособления, как дверь открылась, и этот же гвардеец пригласил меня внутрь кабинета.

Поскольку дверь была полуоткрытой, стучать я не стал и просто вошёл.

— Закройте дверь. — Сказал сидящий во главе стола эльф, а кроме него тут присутствовал еще один эльф слева от главы.

Закрыв дверь и подходя к столу, я не знал с чего начинать разговор. Хрен его знает, за каким хером меня сюда вызвали и какого укропа хотят.

— Садитесь Салливан, как говорят неумирающие «в ногах правды нет».

Немного офигев от такой цитаты, я, наконец, опустил своя пятую точку на мягкое кресло.

— Перейду сразу к проблеме, связанной с вашим вызовом сюда. — После нескольких взаимных переглядываний между нпс, начальник стражи Ясного города Лариус (над его башкой прочёл) начал разговор. Вторым нпс был магистр гильдии магов Ясного города Филароний. Оба эльфа выглядели лет на сорок, по человеческим меркам, трёхсотый уровень у каждого, обое блондины, рост около моего, плюс-минус пара сантиметров, без бород, усов и прочей мохнатой атрибутики, зато оба отрачивают причёску на зависть многим девушкам реала. Ой, не зря говорят, что эльфы немного того.

— Свяzano это с вашей находкой в пещерах гнолов недалеко от города. — Так вот в чём причина вызова. — Если быть точнее, то речь идёт о ключе-негаторе, который был надет на княгиню Руату. Мы выяснили, что данный ключ, является одним из ключей жрецов Зверобога. И на этом наше расследование застопорилось.

— Так в чём проблема? Ведь среди гнолов был жрец Зверобога, он же и должен был провести обряд, или я чего-то не понимаю? — Переглянувшись, слово, взял Филароний.

— Это так, но вы ведь сказали, что данный ключ вам достался от короля гнолов.

— Да, вы правы, но может он тоже является жрецом Зверобога, это ведь возможно.

— Хорошо, мы можем это предположить, как одну из версий. Но расследование застопорилось не по этому поводу. Дело в том, что в жреческой иерархии поклонников Зверобога, гнолы занимают одну из последних ниш, и чтобы они получили в дар от бога данный предмет — такое просто невозможно, да и изгнан Зверобог давным-давно из Друмира. Кроме этого, зелье которым усыпили дроу, просто не могло быть созданным такими созданиями как гнолы. Они уже очень давно живут на холме недалеко от нашего города и мы прекрасно изучили все их слабые и сильные стороны. И чтобы среди этих животных, появился мастер алхимии, способный собрать ингредиенты и сварить «Сон тысячи звёзд» должно произойти нечто и вправду невозможное.

— То есть, вы хотите сказать, что это не гнолы отравили и заперли отряд дроу в клетки?

— Скорее всего, зелье сварили другие поклонники Зверобога, а также предоставили информацию об отряде дроу на стоянке гнолам, а те уже и выполнили грязную работу. Насколько нам известно, ритуал, в котором должны были принести в жертву дроу, несколько опасен, если можно так выразиться. Кроме души жертвы, страдает и душа самого жреца и окружающих его послушников, да и вообще всех живых существ недалеко от алтаря, на котором и приносят жертву. Кроме этого, у гнолов нет, и никогда не было большого алтаря, на котором принято приносить подобные жертвы, а значит, очень много энергии просто бы развеялось в пространстве, вокруг тех алтарей, что есть у них. А такое отравление земли, очень сложно очистить, особенно, когда это происходит на большой территории и принесено много жертв, как в нашем случае и должно было произойти.

— Это все понятно и печально, но при чём здесь я? — Проблемы этих нпс, должны решать они сами или всё это только прелюдия.

— Мы хотим, что бы вы взяли это расследование. По нашим данным, которые успел получить дежурный маг, этот ключ-негатор принадлежит одному из старших жрецов Зверобога. Наш маг уверен в этом, по остаткам ауры тёмных гоблинов, а также следам недавних ритуалов, которые, также происходили у тёмных гоблинов. Совокупив все эти факторы, можно смело утверждать, что и сам ключ-негатор и зелье которым усыпили дроу, были предоставлены гномам их братьями по вере — тёмными гоблинами.

Пока нпс говорил, я не переставал думать. И если честно говорить, я слегка побаивался брать этот квест. Да, тут награда должна быть хорошей, это так сказать его плюс. Но минус я видел более чем жирный. И главное, это почему они сами не хотят наказать, этих самых гоблинов, и вообще всех поклонников Зверобога. И это незнание меня пугало.

— Но мы не знаем причины, по которой всё это и произошло. И мы хотим, чтобы вы всё разузнали. — Филароний закончил свой рассказ и вместе с Лариусом уставились на меня.

Внимание! Вам предложено скрытое задание «Тайна жрецов Зверобога». Класс. Редкое. Рейдовое. При отказе или провале — репутация с жителями Ясного города падает до неприязни навсегда. Награда за выполнение: Вариативно.

И почему мне кажется, что я влезаю в чьё-то дерьмо по самые гланды. Принять.

И выбора особого тоже нет, я не согласен прожить вечность с такой репутацией.

— Вот и хорошо.

— Минутку, пожалуйста. — Видя, что эльфы уже собрались меня провожать, я решил немного тут задержаться. — У меня осталось несколько вопросов, если вы не против.

Переглянувшись и снова усевшись по своим местам, они дали мне знать, что мне дадут ответ на вопросы, только касаясь самого задания, да и то, я не уверен, что получу полные ответы.

— В первую очередь мне необходимо знать, какое место занимают тёмные гоблины в иерархии жрецов Зверобога, где находиться их основное поселение и алтарь, а также какова их примерная численность и уровень.

Слово опять взял Лариус. — Тёмные гоблины не столь высокоуровневые, в большинстве своём, их уровень редко превышает пятидесятый, а численность несколько сотен. Что же касается их алтаря и поселения, то мы знаем, что он находиться где-то на границе Проклятого леса и Болота сумерек.

Я быстренько открыл карту и удостоверился, что у меня подсветилась немаленькая область в пару квадратных километров, километрах в шестидесяти от Ясного, не близко, однако.

— Что же касается ниши гоблинов, в культе Зверобога... Я бы сказал, что они чуть выше середины. Тут скорее сыграли свою роль не их воинские навыки, а то, что они были одними из первых разумных поклонников этого божества. Но жрецы и послушники будут более высокого уровня, чем обычные воины. Алтарь же, должен находиться внутри главного поселения, это очень большая каменная статуя Зверобога, которая упирается руками в сам жертвенник, его ни с чем не перепутать.

— И откуда у вас такие точные сведения? — Наглею я малость, задавая такие вопросы, но чую, неспроста это дело отдали игроку.

— Разведка никогда не спит. Большого вам знать пока нельзя. — И ответ был в таком же духе. Мне явно дали понять, что дальнейшие вопросы вызовут только больше проблем.

Пропустив полученную информацию по кругу еще разок, я понял, что пора делать отсюда ноги.

— Хорошо, я выполню задание.

— Меньшего, мы от вас и не ждали. — Наконец, эльфы встали из своих мест, ну и я также поднял свою задницу и вышел из кабинета. За мной никто не последовал, ну кроме тех двоих гвардейцев, что дежурили у входа и проводили меня из казарм наружу.

Вечерело. Обеденная жара уже пошла на спад, и это немного подняло мне настроение. Говорят, у каждого человека есть интуиция, которая останавливает его от необдуманных или глупых поступков. И мне показалось, что я поступил наперекор этой самой интуиции сегодня.

Но нечего теперь трепаться. Раз взял квест, то придётся его выполнить. С такими мыслями я и отправился в поросята.

Игрок ВанькаВстанька наносит вам ошеломляющий удар. Внимание вы оглушены на десять секунд и не можете двигаться.

— Пакуем. — Услышал я звук из-за спины, и с удивлением стал наблюдать за появлением еще двоих разбойников из инвиза впереди меня. Ники были скрыты, принадлежности к клану тоже не видно, как и уровни.

Говорить я не мог, но быстро написал сообщение Ваньке: «Что вам от меня надо?», к сожалению, мне никто не ответил. А вместо этого, передо мной открылась арка портала, и эти трое молодчиков, пытаясь, потащили меня внутрь.

— Добро пожаловать!

— Внимание, клан находится в состоянии войны! Замок накрыт Малым Куполом Тишины. В целях сохранения секретности все исходящие сообщения и доступ к встроенным площадкам — заблокирован. Для получения разрешения на исходящий трафик обратитесь к коменданту. Напоминаем, вы находитесь в частных владениях.

— Если вы не согласны с данными условиями, покиньте территорию Замка немедленно.

НУ УЖ НЕТ! Таймер тикал последние две секунды, когда мы прошли сквозь порталную арку и один из моих похитителей, а ничем другим это быть не могло, исчез в инвизе, чтобы обновить на мне стан. Умные гады, они так могут по очереди входить в инвиз и станить меня, хоть целую вечность. А через пару мгновений портал исчез, путь назад отрезан.

Попал я в небольшую порталную площадку, такие ни с чем не спутаешь, по скриншотам других игроков, я знал, как выглядят ключевые замковые помещения. Да, я попал в замок, и принадлежит этот замок игрокам, в чём я теперь ни капли не сомневаюсь.

— Откуда клиент? — Выйдя из комнаты (ну, как выйдя, под ручки меня волокли), я попал в длинный коридор, в котором нас встречал очередной игрок с ником Погремушкин, клан Гончие, судя по кожаной и кольчужной броне одетой на нём, и баре маны, охотник.

— Вышел из здания стражи, по слухам, должен был получить квест от коменданта.

— Пф-ф, всего-то. — Очередной удар по башке обновляет стан, я так вечную контузию заработаю.

— Приказ, есть приказ. Старший решил брать его после получения квеста, что дальше, нам не интересно.

— В срыве или простой игрок?

— По инфе, в срыве.

— Ладно, ведите его в сорок первую, там сейчас пусто.

— Ок.

И меня потащили в эту самую сорок первую. А по пути я пытался набрать сообщения своим согильдейцам, впрочем, безрезультатно. «Обратитесь к коменданту!» — на любое моё исходящее сообщение, стало немного не по себе.

Пропахав по полу несколько сотен метров, и спустившись кувырком по лестнице, под групповой ржач, как бревно, на два этажа, меня заковали в кандалы и оставили в висячем состоянии в камере, а ничем другим это не было.

— Суки. — Наконец, я смог хоть что-то сказать, более шести минут я был полностью в непрерывном стане, и соответственно, не мог ни говорить, ни шевелиться.

— У кого-то голосок прорезался? Так мы можем и язык отрезать. Сиди тут тихо и жди своей очереди.

Нарываться и дальше было бесполезно, поэтому я замолчал. Через пару секунд все трое вышли из комнаты, закрыв её массивным навесом, и я остался в полной темноте наедине с самим собой.

Попытался рукой достать до сумки, но не смог дотянуться, цепи на кандалах были очень прочными и не длинными. А, повернув голову и всмотревшись в браслеты, я понял, что дело уже не пахнет, а тонет в керосине.

Рунные браслеты тюремщика. Вы более не в состоянии пользоваться вашим инвентарём, пока эти браслеты сковывают ваши движения. Магические руны, также делают невозможным использование магии, и полностью экранируют заключённого от внешних магических воздействий.

Приплыл. Вот не зря интуиция мне шептала о неприятностях, связанных с квестом. Только теперь я понял, что эти неприятности совсем не просто решить обычными игровыми методами, типа завалить пару монстров или принести какую-то фигню.

И потекли мои часы, а затем дни одиночества. Сперва, я еще пытался дёргаться, думал вырвать держатель цепи из стены, но куда там мне с моим параметром силы. Даже теперь, с более чем двуустаи силы, я почувствовал себя слабаком.

Первое сообщение от Лизы пришло буквально через два часа. А потом чуть ли не каждый час, полчаса, десять минут и уже не только от неё, вся наша гильдия пыталась со мной связаться и понять, куда я пропал.

Я пытался отвечать, но быстро понял, что это невозможно. Открыв «помощь игрокам», пытался написать администрации о своей проблеме и желании покинуть этот замок, но меня вечно ссылали на различные пункты в договоре, который я принял при регистрации в игре.

Отчаявшись найти себе помощь под утро, я принялся искать информацию о Гончих. И даже нашёл кое-что на форуме.

— Хорошая гильдия, развивает все игровые контенты. Приятный коллектив и хорошая администрация.

— Очень понравилось рейдить с их МТ, скилл ребята, иду к ним.

— Помогли с цепочкой квестов за часть награды, никакого кидалова, честная гильдия, даже странно было.

И дальше в таком духе. Понятно, в общем. Сами члены гильдии написали кучу положительных отзывов для заманивания «клиентов». А ведь, сколько я видел таких отзывов

и по другим гильдиям. Мама, роди меня обратно, куда я попал?

Провисев в кандалах до вечера, за меня принялся голод.

Вы проголодались. Регенерация жизни и маны прекращена, до принятия пищи. Если вы и дальше продолжите голодать, ваша жизнь и мана будет покидать ваше тело.

Иногда я слышал проходящих мимо игроков, и даже парочку пленных, орущих из соседних камер. И мне это совсем не нравилось. Умственно я понимал, что меня и других, просто маринуют в этих камерах, чтоб мы были разговорчивее. После того, как кто-то орал больше пары минут, приходили другие игроки и заставляли того замолчать, как они это делали, я не знал, но догадывался, по обрывкам фраз и звукам, иногда очень громким.

Отчаявшись, я принялся листать весь оставшийся мне игровой интерфейс, в попытке найти лазейку для сообщения или даже бегства.

А осталось не так и много: просмотр Вики, форума и техподдержка, от которой помощи не будет вообще, меня ведь игровыми методами поймали и заточили, а раз так, то сам виноват, что позволил этому случиться.

Пробовал накалякать сообщение в Вики, даже тему новую пытался создать, безрезультатно. Та же история и с форумом.

Пытался найти тему о пленении игроков другими игроками и нпс. И немного ужаснулся. Если нпс и вели себя жестоко, то это было так сказать, в сценарии прописано. Ну, там огры сварят тебя и съедят, ничего в этом особого нет, умираешь пусть жестокой и страшной смертью, но умираешь быстро и почти безболезненно, если ощущения не на 100 % включены, конечно.

А игроки придумали не одно развлечение в этом ключе. И тренировки на живом и беспомощном противнике, и похищения с целью выкупа и слива информации, много чего узнал, как полезного, так и такого, чего узнавать не следовало. Пусть я и не трус, в жизни всякое было, но всему есть предел, даже храбрости. А в подсознании появилась мысль, что эти темы создали сами похитители, дабы у похищенных убить остатки надежды.

На четвёртый день моего заточения, когда я нашёл способ общаться с внешним миром, спасибо форуму и куче времени, что так любезно предоставили мне мои похитители. Способ довольно простой, но требовательный. Поскольку я не имел возможности пользоваться инвентарём, он обязывал иметь счёт в банке, неважно каком, но смысл вы поняли. Также должен быть кто-то из ваших знакомых в свободном, так сказать, плавании. Ваш знакомый, выставляя тот или иной предмет с его описанием, также вкладывал туда сообщение. На которое, вы отвечаете утвердительно, покупая его или отрицательно, игнорируя его. Фишку вспомнили благодаря старому фильму «Марсианин», где ГГ, похожим способом общался с Землёй.

Повезло, что Алиса и Коля выкладывали свой крафт на аукцион, накал писем от них стал спадать, что и логично и тоже входит в психологический прессинг похитителей. Если вы стали не доступны для сообщений своих друзей и знакомых, то рано или поздно, они перестанут вам писать и интересоваться вашей судьбой. И если я не прав, то попробуйте не отвечать на сообщения своих друзей и не брать трубку пару дней, уверяю вас, после нескольких попыток, они забьют на это дело.

Моё воскрешение вызвало фурор в гильдии, все опять начали слать мне сообщения, на которые я не мог ответить. Впрочем, кто-то смекнул, что произошло и теперь на аукционе появились лоты по одной медной монетке, специально для меня.

«Ты где пропал? Что случилось?» и тому подобные, я игнорировал, а вот «Тебя

похитили?» выкупил сразу же, как только нашёл.

Дальше последовали лоты с предположениями, кто это был, но нигде не была упомянута гильдия Гончих, так что выкупил еще два лота с общими предположениями о выкупе и возможном требовании крафта редких вещей, я успокоился и принялся ждать своих похитителей.

Теперь они знают, что со мной случилось. Как они будут действовать теперь, я не знал, и мог только надеяться, что они не поднимут большую шумиху. Это только кажется хорошей идеей, а на самом деле, куда я денусь из этой камеры? Держатель цепи не расшатался ни на нанометр, разорвать цепь, также не получается, а вывихнуть ладонь, чтоб она выскользнула из кандалов, я не умею, хоть и пытался. В итоге только слабое кровотечение заработал и потерял двести единиц жизни. А самоубийства в игре запрещены, таким кровотечением, моя жизнь дойдёт до одного процента и остановиться, никакого выхода из этой ситуации я не вижу.

Вспомнился фильм «127 часов», там ГГ, также попал в ситуацию, откуда не мог выбраться. Пусть сравнивать обстоятельства его застревания и свои это, ни в какие ворота, но мозгу надо давать пищу для размышлений, иначе я б тоже начал тут кричать, другим попавшимся игрокам. А это не есть гут. Так вот, в фильме ГГ был вынужден отрубить себе руку, чтобы выжить. Но у него для этого была другая рука, а у меня такой возможности нет. Попытался отгрызть себе руку, но только зубы по кольчуге заскользили.

И снять её, нет возможности.

Впав в ступор и апатию, я только и делал, что листал аукцион в поисках сообщений моих согильдийцев.

Сообщения «Не сдавайся» от Лизы и прочей компании, это единственное что давало мне сил продержаться в заточении эти дни.

Я опять много спал, почти целые сутки. А чем мне тут еще заниматься? Самобичевание это конечно полезная штука, но когда ты не видишь выхода из подобной ситуации, проще плюнуть на неё и ждать своего шанса. А еще, очень хотелось есть и пить, странно, но я не умер от жажды и голода. Имея в инвентаре около половины центнера съестного и не иметь возможности до него добраться, вот такой вот парадокс.

Я много думал о своём отряде. Они часто писали мне в гильдейский чат, взяли еще одного игрока в клан, все они были офицерами с полным доступом. Когда я не спал, следил за ними в пол глаза, когда совсем было нечем заняться.

Перечитывал свои квесты, теперь я их знаю наизусть. Провисел немало времени на форуме по своему классу. Пусть ничего писать не мог, но читать, эту возможность, дабы отвлечь самого себя, у меня никто не забрал.

На восьмой день моего похищения, двери в мою камеру открылись. Луч света, проникший через проем, на несколько секунд ослепил меня и я отвернулся.

— Надо же, живой. — Незнакомый властный голос уже внутри камеры, ко мне явно не простой боевик пришёл.

— А что с ним будет? В кандалах ничего с собой сделать нельзя, да и в панцире он, крысы его тоже не прокусят, так что тут всё чисто. — Погремушкин тоже здесь.

— Ладно, пора с ним поговорить, восемь дней тут, да? — Мне показалось или это обратились ко мне.

— Да, промариноваться должен был хорошо, никого не впускали и не выпускали.

— Посмотрим, стул принеси.

— Минутку. — Погремушкин вышел из камеры, а я повернулся к оставшемуся наедине со мной игроку. Звали этого игрока — Калаш. Человек, под полтинник, немного седины прокралось в виски и бороду. Скорее всего, маг, если судить по тканевой броне и книгах, что висят у него по бокам. Также виден небольшой кинжал, я б сказал, что он скорее ритуальный, чем боевой, но тут не угадаешь, игра как-никак.

— Ну и как тебе у нас? — Пока Калаш ждал стул он начал разговор. Что ж, поговорим, у меня давно собеседника не было.

— Темновато, одиноко и сервис ниже нуля. — Я решил немного пошутить, все эти дни я прорисовывал картину предстоящего разговора, который просто обязан состояться, иначе, зачем я им вообще? И наконец, дождался его.

— Ну, извини, все люкс номера заняты.

— Бывает и так. — Тут Погремушкин принёс табуретку, на которую присел напротив меня Калаш. Посмотрев на Погремушкина и сказав тому выйти, мы остались одни с приоткрытой дверкой. А внутри моей небольшой камеры 3 на 3 метра, зажегся факел, и я увидел еще 5 свободных кандалов, то есть, камера не одиночная по факту.

— Что ж, пора и поговорить.

— Я слушаю. — А куда мне деться с подводной лодки?

— Молодец, раз слушаешь. — Тут Калаш достал из сумки небольшую коробочку и поставил её между нами. — А теперь поговорим. Что ты делал у коменданта?

Включать дурака мне показалось бесполезным, теми или иными способами, из человека можно вытянуть буквально любую информацию.

— Получил редкий рейдовый квест. А что?

— В чем его суть? — Калаш задавал свои вопросы, игнорировал мои и слушал ответы вообще без эмоций, как будто это не игрок, а нпс с нулём эмоций в прописанном коде.

— Пойти к тёмным гоблинам, узнать, что им нужно от гнолов и прибить там жрецов Зверобога.

Глядя на коробочку и продолжая расспрашивать о квесте, полученном мною у Лариуса. Основные моменты были связаны с тем, за что я его смог получить, награде за него, способе выполнения. Также пришлось рассказать о дроу, что сидят в клетках недалеко от входа в пещеры гнолов.

Я рассказал абсолютно всё, что знал. А Калаш лишь иногда посматривал на коробочку. Я предположил, что это некий детектор лжи, но это только догадки.

— Хорошо. Передать квест можешь?

Я глянул на квест и не нашёл кнопки передачи. Отрицательно помахав головой и сказав нет, после которого Калаш довольно долго смотрел на коробку, он вышел и исчез, даже факел не потушили. А я опять остался наедине, впрочем, не на долго.

— Скучаешь? — Что-то зачастили ко мне гости.

— Немного. У меня сегодня прям день общения.

— Не обольщайся. Это стандартная процедура у многих гильдий, может, когда-то и ваша до такого дорастёт.

Немного не понимая, о чём говорит мой новый посетитель я начал его рассматривать. Ник Титан. Воин, полуэльф, сто пятый уровень, по мечу с каждого бока. Я вспомнил о таком игроке, я читал его посты на форуме по поводу нескольких абилок варов, надо же, земля круглая.

— Я тебя знаю, пусть и не видел в живую. Ты много информации по воинам на форуме

написал, я некоторые посты читал.

— О! Я прям, звездой себя почувствовал, фанат рядом. — Заулыбался мой новый знакомый, что не решался войти и облокотился об косяк двери. Принадлежности к клану я у него не видел, хотя там обязательно должно было висеть что-то. — И как тебе там? — Кивок в мою сторону.

— Скучно, и жрать хочется. — Странный разговор закованного человека и свободного. Один начинающий игрок, второго уже можно приравнять к профи экстра класса.

— Я, почему зашёл-то. Всю информацию о твоей переписке по аукциону мы давно знаем. Так что подумай хорошенько, что ты можешь предложить клану за твоё освобождение.

— Я вообще не понимаю причину моего пленения. — Прикинулся я дурачком.

— Всё ты прекрасно понимаешь. За основными административными зданиями всегда ведётся слежка. Дворец короля, казармы коменданта, классовые гильдии, храм Светлоликого и еще парочка. Все эти здания связаны одним и тем же, очень богатыми квестами и не только наша гильдия выбивает эти квесты из простых игроков. А тут еще инфа проползла о легендарном ивентовом квесте. Может дезинформацию подсунули, пока не выяснили, но хватали всех подряд и тебе, еще сильно повезло, что тебя схватили мы, а не дочери Олдеров.

— Так вот в чём дело.

— Да, подобные квесты, слишком редкая добыча, даже для больших и прокачанных гильдий, и упускать такую рыбку никто не желает.

— Ну, я получил всего-навсего редкий. Да и тот передать не могу, это уже скорее цепочка, которую может получить чуть ли не каждый.

— И тут ты прав. И ты не единственный кто попал под прессинг обстоятельств, так что не ной, игроки, что попались агро кланам, или вышибалам топов, пострадали намного сильнее тебя. Слышал истории о пропаже игроков? Вижу, что слышал, вот и подумай хорошенько о своих действиях в дальнейшем. — И пристально всмотрелся в меня.

— Ясно. — А что тут не ясно. Большие дяденьки делят территорию и квесты, так было всегда и везде. А сколько простого народу попало под эту делёжку и посчитать то невозможно.

— Это хорошо. Также мы накопили информацию и о твоей профе, с редким крафтом. И если мы достигнем взаимопонимания, все останутся, довольны и с прибылью.

— Не могу, не согласится. — Неужели меня выпустят?

— Сейчас наш юрист и финансист подготавливает договора о нашем взаимном сотрудничестве и неразглашении некоторой информации. Надеюсь, ты понимаешь, о чём можно болтать, а о чём не следует?

— Я всё прекрасно понимаю. — Упустить шанс, решить свои проблемы мирным путём — это все равно, что подписать себе смертный приговор. А дураком, я себя не считал, пара договоров не стоит свободы.

— Вот и ладненько. — Качнувшись внутрь камеры, Титан подошёл ко мне и снял с меня оковы.

Внимание. Вам снова доступен инвентарь.

Доверяет. Впрочем, я не обольщался. Чтобы скастовать свиток портала требуется восемь секунд, а за это время меня успеют препарировать несколькими способами. К тому же, чаты и сообщения, так и остались закрытыми для отправки.

— Пошли. — И я пошёл. Следуя за Титаном, я прошёл никак не меньше километра.

даже ноги разболелись от такой нагрузки. И пока никто не видит, я быстренько запихнул в себя парочку заваливавшихся бутербродов и запил квасом. Не знаю, что там сейчас у меня вместо желудка, но в животе сразу стало теплее, и появилась даже некая надежда, на спокойное будущее, пошёл реген хп и жизнь, в целом, снова окрасилась красками.

— Пришли. — Когда мы, наконец, достигли двери на втором этаже замка, у меня реально разболелись мышцы ног. Пусть я и ворочался в цепях, но тело всё равно очень сильно затекло.

— Бум! Бум! — Застучал Титан, а дверь сильно задрожала, интересно, сколько у него силы?

— Входи! — Крик изнутри. И мы вошли. Присмотревшись к двери, я понял, почему нужно было так сильно по ней стучать, её ширина была ну никак не меньше двадцати сантиметров. Не дверь, а замковые ворота.

А внутри ничего так, светло, два окна дают достаточно освещения днём, плюс большая люстра на потолке, два шкафа с папками и небольшой стол для совещаний, как будто не в онлайн игре, а в юридическую контору попал, с необычным интерьером.

— Это тот самый крафтер? — Сидящий во главе стола игрок был необычен. Во первых, тем что носил очки, нафига кому-то очки в игровом мире, где у каждого зрение работает на 200 %? Во вторых, это своим пузом, извините за тавтологию, но пузо оно и в Африке пузо, а тут прям ПУЗИЩЕ! Этот крендель ну никак не меньше 150 килограмм весит, при росте т метр с кепкой. Ну и, в-третьих, одет он был в костюм, чёрный с белой рубашкой. Ну и ник МистерКомпетентность девятый уровень.

— Да. Договора готовы?

— Там же стандартные нужны? — Зато голос у этого кренделя довольно мужской. Такой, прям офицерский.

— Ага, парень просто под замес случайно попал, вот и выпускаем.

— Тогда не вижу проблем. Салливан, присаживайтесь, пожалуйста.

И я присел, а напротив меня уселся Титан.

— Вы уж простите нас, за наши действия. Информатор, человек не привыкший врать, но даже он не знал, какому игроку и в каком конкретном месте выдастся квест, мы знали только о примерном времени выдачи. Не считите это за оскорбление и ущемление ваших прав, игровой момент, сами понимаете.

Да, я понимал, и на месте крупных игровых кланов, может быть, даже действовал точно также. Но запомнил.

— И в связи с тем, что вы попали под раздачу, мы предлагаем вам торговый договор, на закупку десяти комплектов брони вашего изготовления, цена вас приятно удивит.

Я не стал кричать о потраченном времени, сожжённых нервах, проваленных планах и финансовом крахе. Секира два дня назад сообщение прислал, что больше он со мной дел вести не будет. Зачем? Показать себя истеричкой? Это всегда успеется, только с сидящими напротив меня людьми это не проканает. Поэтому.

— Спасибо, но боюсь, этот договор, даже частично не сможет покрыть, все мои потери за эти дни.

Люди передо мной реально офигели от такого заявления.

— Нам жаль, но ничем большим мы вам помочь не можем.

— Я понимаю. Давайте уже ваш договор о неразглашении, и я пойду.

В таком шоковом состоянии Мистер, передал мне одну бумажку, которую я быстренько

прочёл и поставил свою цифровую подпись.

— Это всё?

— Да. Вы свободны.

— Прощайте. — Сказал и начал каст телепорта, прямо сидя в кабинете.

*

Как только вспыхнула вспышка телепорта, и необычный игрок исчез.

— Станный игрок. Торговый договор был более чем прибыльным, даже с учётом максимума его роста по кузнечному, он не мог заработать больше пары тысяч золотых. — Мистер всегда был слабо эмоциональным, даже в детстве не плакал и не ныл по поводу и без, а в его время, это было редкостью. Так что вырос он скорее, большим циником, с прямым финансовым подходом на любую проблему.

— Да просто обиделся за потраченное время в пустую, вот и психанул. — Титан, игрок, пусть и не сильно выделяющийся в топовом диапазоне на публике, но фигура довольно известная в мире ПК и наёмников. Ему было уже далеко за сорок в реальной жизни, но здесь, у него не болели мышцы и кости, от химикатов, которых он надыхался в своё время на одном заводе. Здесь он, один из начальников силового крыла ТОП клана, пусть это и известно только нескольким десяткам человек.

— Может и так. Но дай наводку в разведку, если увидят его, пусть следят по мере возможности.

— А если там всё чисто? Да меня за такую наводку разсмеют. Так что давай сам, раз так интересно.

— Да кому интересна наводка простого бухгалтера.

— Ага, простого, то-то я не заметил рост экономической независимости клана с твоим приходом.

— Ну, я ведь скромная личность. — Попытался сгладить накал начавшегося разговора бывший чиновник-взяточник.

— Только обходишься клану все дороже и дороже. — Пусть Титану и не нравился этот чинуша, но он знал, что сейчас тот работает на благо его клана, и все его действия могут быть направлены только на укрепление клановой позиции и его развития. А то, что зарплату ему повышают, чуть ли не каждый месяц, то не у него должна голова болеть.

— У всех свои недостатки. — И нежно погладил свой растущий живот. Что оба сидящих игрока рассмеялись.

— Так что. Дашь наводку?

— Отсылать человека на слезку сейчас, не лучшая идея. Сам понимаешь ситуацию, с этим квестом многие из ума вышли. Да и информатор молчит последнее время. Свободных людей нет, и вряд ли скоро появятся.

— Мне не сказали, но хоть что сообщил этот информатор?

— А ты и в правду хочешь это знать? — Уставился на чинушу Титан. То, что этот представитель народа, в последнее время, сует свой нос во все дыры гильдии, раздражает не только его. Правда, была и польза от этого, как впрочем, и негатив. Много хороших ребят снимали с должностей. Да, брали взятки, тырили в гильдейском хранилище предметы и прочую мелочь, но ведь и обязанности свои выполняли на все сто процентов. А теперь, почти половина персонала заменена на нпс, что и хорошо и плохо одновременно. Если раньше можно было просто договориться по быстрому между собой и собрать группу на

захват игрока или чистку подземелья, то теперь, пока не прокатиться приказ через все инстанции, хрен ты чего-то получишь. А все это время. И что такое даже десять секунд в игровом мире никому не стоит говорить. Вот перед ними недавно сидел игрок, которому не хватило десяти секунд времени, чтобы сэкономить восемь дней жизни. И таких примеров море.

— Ладно. Забудь. Ты сейчас в рейд? — Титан уже перестал удивляться информированности этого человека. Уже не один раз он обсуждал эту проблему с ГМом, но его не слушают.

— Да. Поселение серых должно было отреспауниться сегодня утром.

— Тогда удачи.

— Оставь её себе, мы и так справляемся.

Первое ощущение — слабость. Да, именно слабость, вроде ничего и не делал более чем неделю, но морально устал невероятно.

Свиток портала перенёс меня к входу в Друмирбанк. Заходить туда я не стал, а вместо этого отрыл карту земель. Да, все мои в сборе, пора идти к ним.

Рассказывать о своём заточении в гильдии на прямую я не имел права, договор был более чем серьёзным и даже я, со своим инженерным образованием, заметил в нём несколько подводных камней.

«Надо повысить безопасность, как свою, так и ребят, от таких случаев.» Мысль, что не давала мне покоя в камере. Будь я хоть богом среди игроков, но прекратить непрерывный стан, от нескольких разбойников, в одиночку, невозможно. И если так пойдёт и дальше, то передвигаться на своих двоих, становится слишком опасно.

Выход, впрочем, был — не ходить поодиночке. Но надолго ли нас хватит? Походим по двое-трое недельку, ну даже месяц, а дальше? Деваться то особо некуда. И я не думаю, что ситуация в других кластерах лучше. Слабые игроки — это всегда лакомая цель сильных гильдий. И единственным выходом, может быть только усиление своей гильдии, против которой никто и слова лишнего сказать побоится.

И пока меня оставили в покое, нужно хоть немного усилиться.

Наконец дойдя до поросят, и отрыв дверь, я не смог сдержать улыбку. Только теперь, я смог расслабиться. На глазах у моих друзей, на меня никто не нападёт.

— Витя? — Лиза первой заметила меня. И встав, подошла ко мне, а я направился к ней навстречу. Обняв её посередине зала и не желая больше отпускать, мне стало так хорошо, что на мгновение, я даже поблагодарил своих похитителей, за этот момент.

Через две секунды в зале трактира стало очень шумно. Я был очень рад вернуться к ним, моя бригада, как бы банально это не звучало.

— Может, расскажешь, где пропал? — Обратился ко мне Иван. Тут я заметил, что за столиком сидит новое, так сказать, лицо.

— Взяли новичка? — Заметил я рядом с его ником стяг нашей гильдии.

— Работал вместо тебя танком, вроде рукастый, но агро слабое, с тобой ни в какое сравнение, а так норм. — Начал объяснять мне наш офицер, пока я подходил к вставшему из-за стола игроку. Орк, хотя, слишком человечен, значит полуорк, интересный выбор, хотя я не помню расовый бонус такой расы. Ну и то, что этот Орк был рыцарем смерти, тоже играет роль. Насколько я помнил, изначально, любой рыцарь смерти, чернокнижник пэтовод или некромант это некрос, и уже после получения десятого уровня, игрок, может выбрать себе ветвь развития. Рыцаря смерти брали многие, очень сильный соло класс. Латная броня, практически нет ограничения по выбору оружия, маны нужно не так много, как тем же паладинам, поскольку собственный отхил идёт за счёт наносимого тобой урона, и проще усиливать мощь своих плюх по противнику, чем прокачивать заклинания, что жрут большое количество маны. Да и доступны, они становятся, только после получения тридцатого уровня, а до того момента, у рыцаря смерти отрываются спец способности бойца ближнего боя и танка, в некотором роде.

Также можно сделать из такого бойца достаточно неплохого саппорта с не малым дпсом, есть у рыцарей смерти ауры, действующие на всю группу и даже рейд. А их спец абилки, могут сильно ослаблять врага, что очень полезно в битве с сильными боссами.

Я ненароком вспомнил Повелителя Смерти, как рядом с ним у меня волосы на спине дыбом стояли. Вот что делают пассивные ауры у прокачанных игроков.

— Салливан, можно Витя. — Представился я, протягивая руку для рукопожатия.

— Дэфэндор, можно Серый. — Ну и хватит официоза. Присмотрелся я к игроку, по аватарке в игре, конечно, хрен угадаешь, кто там сидит, ветеран или школьник, по крайней мере, вот так, видя впервые. Спешить особо некуда, раз взяли в клан, значит что-то из себя представляет, а это хорошо, лишний танк никому и никогда не помешает.

— Ладно, народ. Сказки любите?

— А кто не любит? — Вставила свои пять копеек Анька. Я по ней тоже соскучился. Шучу.)

— Тогда садитесь и слушайте. Бармен! Еды! И много! — Вспомнил я свою маленькую мечту, даже странно, что дожил до сегодня.

Пусть моя история и была не долгой, да и однотипной, плюс, я часто и надолго прерывался, жрать то хотелось зверски, но меня слушали, затаив дыхание, а Лиза, всё лезла обнять меня, обездоленного.

Только через полчаса, как я, наконец, утолил голод и жажду, и закончил свой, сильно искажённый, рассказ о заточении, все ждали решения, что делать теперь.

Мстить? Не смещите мои яйца, кто я и моя гильдия и кто сыграет против нас? Так что пока, придётся проглотить. К тому же, без меня гильдия не умерла, что очень хорошо, а то я боялся вернуться компанию самого себя, без всех остальных, что тоже было далеко не маловероятно. Надеюсь, никто не испугался моего рассказа и не убежит с отряда. Мои сопартийцы, за эту недельку, неплохо подкачались, у всех тридцать восьмой — девятый уровень, Дале Оле питомца нашли, лисицу тридцать восьмого уровня, пушистую и рыжую, да и ростом не обделённую. Один я отстал в развитии.

Видя множество вопросов во взглядах своих людей, по этому поводу и не только, я решил дать им и себе немного времени, лишний день никого не спасёт, да и время уже, скоро вечер. Только одну проблему решу, и буду отдыхать.

— На завтра у вас какие планы? — Спросил я всех.

— Тут недалеко подземелье новое есть, третий ярус, как рас под наш уровень, будем качаться, плюс лут.

— Ясенько. С утра тогда поговорим, а у меня пока дела. — Встал и направился на выход.

— Вить.

— Позже Лиз, я не на долго.

— Хорошо. — Да, есть дела, которые нельзя откладывать в ящик, и про тебя, я не забыл.

С виду все выглядит неправильно, для нормального человека. Кого похищали или кто заблудился в лесу, не на один день, тот поймёт, о чём я говорю. Чуть больше часа с ними просидел и снова уйду, неправильно это. Но это только на первый взгляд. Меня с ними не было больше недели, у них новый танк, повысился уровень, новый шмот и так далее. Они справились без меня, и теперь, я им не нужен. Да, это грустно и не правильно, но так оно есть. Что я могу им дать? Много, но нужно ли им это? Я более чем уверен, что они и в гильдии то остались, только из-за Лизы, она бы не пошла за ними, если б они покинули

гильдию. А может всё это, лишь моё воображение и усталость, кто его знает, но сейчас я думаю так. Интересно, кто был лидером в моё отсутствие? У Коли большой опыт, если вспомнить, но и Иван дураком не был. А может новенький? Не, вряд ли. Пусть и принято, что танкам хорошо быть лидерами групп и рейдов, но на деле это совсем не важно. Лидера должны слушать и делать то, что он говорит, по-другому пронести более-менее сложный инст не получится.

В общем, я дал им время обдумать своё возвращение и что будет дальше, как-никак, а клан лидер вернулся, м-да. Да и дело у меня важное, без шуток.

Возвращаясь в центр города в знакомый бар или скорее паб, не знаю, в пабах не был, не любитель я всей этой фигни, для меня что паб, что бар, разница не большая. Если честно, то вообще разницы нет, и плевать мне на мнение знатоков, если вам есть дело до названия заведения, а не комфорта в нём, то вы дурак, и никак иначе.

Заказав бокал тёмного и вяленой рыбки, желудок я набил еще в поросятах, да и не привык питаться в барах, чем тут накормить то могут? Или это отголоски реальности, и мне тут могут приготовить нормальный ужин? Впрочем, неважно, и так сыт.

Мне очень повезло, что у меня нет квестов с ограничением по времени выполнения. Квест картографа я сдал после дреу на следующее утро, карта подземелий гнолов, наверняка была у картографа, но это не важно, квест засчитался, и у меня не возникло проблем с репутацией. Даже чернил закупил, на всякий случай. По кузнечному, времени с запасом, если прогресс и дальше будет идти такими темпами, то я его завершу, вообще не напрягаясь. От гномов задание не горит, до получения двухсотого уровня, это моя высокоуровневая плюшка, далёкого будущего. А остальная мелочь тем более не важна.

Ждал я не долго. Десяток минут максимум. Странно, что у них тут посетителей не много, впрочем, кто любит пить пиво, тот будет его пить в реале, им незачем играть в игрушки специально, чтобы тут напиваться. М-да, игрушки, а для меня уже совсем наоборот.

Сделав такой же заказ, как и у меня, только пива в два раза больше, Секира уселся напротив. А он изменился. Не, гном внешне остался гномом, но его взгляд, но тут я ничего поделать не могу, что было, то уже не вернуть назад.

— Здравствуй Секира, я думал ты не придёшь.

— Я тоже так думал, но мне потом интересно стало. Хочешь еще взаимовыгодный обмен? — С долей сарказма спросил гном, сразу выпивая не меньше литра пива в два глотка.

— Зря ты так. — Покачал я головой. И предложил ему обмен. — Это мой долг, ювелирку завтра скину, тебе на танка или дд?

— И зачем мне это? Неужели не смог найти рудокопа лучше и теперь решил выплатить долг? — Предложение об обмене всё также продолжало висеть. Один из комплектов брони, что я успел скрафтить неделю назад и нанести гравировку.

— Не ломайся, мы уже не маленькие. То, что ты ходишь в том же шмоте что и неделю назад, говорит, что и у тебя дела не хорошо идут, да и уровень тот же. Поверь, если б не разборки ТОП гильдий, этот доспех висел бы у тебя на почте еще неделю назад. Я не могу говорить об этом, подписка о неразглашении с сильными штрафами, но знай, я тебя не кидал, не кидаю и кидать не собираюсь.

Поиграв в гляделки с гномом пару минут, он отвернулся.

— Не веришь?

— С чего я тебе должен верить, раз кинул, значит, и второй раз кинешь, сам ведь сказал, мы уже не маленькие.

— Ладно. Тогда... Гестия, взываю к тебе, подтверди неумиряющему гному Секире, что я никогда его не обманывал.

Да, может не проканать. Но Гестия теперь богиня гномов, и Секира должен уже быть в курсе об этом, импровизирую, как могу, ничего умнее в голову не пришло, это мой последний, так сказать, довод. Терять Секиру для меня, это как ножом, по тому самому месту, а доказывать ему, о правдивости своих слов без аргументов я не смогу, не поверит, я б сам не поверил.

Прошло буквально две секунды и гнома окутало ярко оранжевое сияние, ненадолго, мгновение и оно исчезло. Божественная справедливость она такая, быстрая, суровая и надёжная. Я даже не могу представить, чем я еще могу вернуть гнома в строй.

— Правда. М-да. Слушай Салли, что и вправду не можешь рассказать, почему вовремя не скинул сэт?

— Похитили меня, больше не могу. — Обмен принят. Гном развалился и задумался. Да, он не сильно изменился. Только доспех вообще последние свои дни доживает. А уровень не вырос.

— Мир? — Я поднял бокал с пивом, а то знаю я этого гнома, думать может долго, а толку будет мало.

— Да чё уж там. Замяли тему. Хоть и обидно, что так много времени прошло, больно не вовремя это случилось. Но про тебя никто не знал с моей стороны. — Чокнулись и допили, что осталось в бокалах.

— Ты вообще не парся по моему исчезновению. Это точно тебя не касается. — Хотя, а вдруг меня из-за гнома подержали на цепи? А про квест и прочее наплели, чтобы оправдаться. Как вариант — да, но по сути, мне уже всё равно, прошлого не вернуть и надо это просто принять и забыть, иначе жизнь может превратиться в ад, каждый раз вспоминая что было и что могло бы быть. Не привык я так жить еще, и не хочу привыкать, только вперед, без оглядки, и только так. — У тебя как дела? Даже странно, что ты не вырос больше.

Лицо гнома перекосила гримаса, как будто не два литра пива выпил, а два литра уксуса.

— Попался я нехорошим людям, спалил свою нору, теперь даже не знаю, когда еще одну такую найти удастся. Потрясли меня знатно, но я ведь тебе всё скинул, так что остался с тем, что успел добыть и тебе скинуть. А тут и ты пропал, на меня ПК насели и началась охота на гнома. Какой тут рост? Вот в городе еще пару дней отсижусь, в реале с женой и сыном буду сидеть, что еще остаётся? — Гном достал из сумки бутылку покрепче и поставил на стол. Да итить его так, все гномы такие алкоголики или это мне так везёт?

— Давай по чуть-чуть только. У меня еще дела незаконченные. — Сразу сказал я, а то так одной бутылкой не ограничимся, да и выгонят нас, тут водку не продают.

— А я много и не наливаю, у меня рука тяжёлая.

Это меня сильно обрадовало...

Приоткрыв дверь и взглянув внутрь, убедился, что ничего не изменилось. Две картины над кроватью, те же цветы в вазочке на окне (странно, что еще не повяли), плетёное кресло качалка, что я купил совсем недавно, аукцион тут и впрямь поражает разнообразием.

Лиза лежала на кровати, читая книгу в розовой обложке, но открыв дверь, я её прервал.

— Привет. — Всё также ловлю первый взгляд своей подруги, как очень давно на поляне новичков.

— Привет. — Закинув книжку в инвентарь, девушка села на кровать. — Заходи, чего ждёшь?

— Да мало ли. У такой красавицы как ты, небось, больше сотни ухажёров. — Как начать разговор? Что мне сказать? Много слов лезут в голову, вроде и правильные слова, но произнести их не получается, нельзя сказать пару слов и забыть то что произошло.

— Ну, сотен нет, но парочка уже приставала. Садись, не стой как столб.

Хоть не выгнала, а то уже не мало.

— Ты как? — А ведь она плакала, влажные дорожки на щеках тому доказательство.

— Сама ж знаешь, на мне как на собаке, всё заживает. Да и ничего такого не было, просто в одиночном карцере сидел, никто меня не бил и не пытал. Вы тут сами то как?

— Сначала, не знали, куда ты мог пропасть, вроде и онлайн, а на сообщения не отвечаешь. Подумали, что ты в местную тюрьму попал, но на карте ты был не в городе, а непонятно где. Пока прикидывали варианты, прошёл день, а на следующий, без тебя, Коля пошёл искать танка. Через день мы уже рейдили с Сергеем. Это не первый его персонаж в подобных играх, но в Друмире он новичок. Из Вселенной Варкрафта пришёл, говорит там сервера слабые стали, перестали финансировать проект, вот он сюда и подался. Говорит, разница почти незаметна.

А потом, ты выкупил у меня плащик, и у Коли среднее зелье здоровья. Когда ты снова не ответил, мы сели думать, где может быть игрок без возможности написать сообщение. Коля предложил, что ты попал на какой-то игровой ивент. Иван, что попал в локацию с закрытыми исходными сообщением другим игрокам. А Сергей, что тебя держат в специальном месте, откуда доступ только к ограниченному игровому интерфейсу. Дальше ты знаешь, выставили пару лотов на аукционе, и ты сам быстро ответил.

Поскольку мы не видели места на карте, где ты был, решили тебя просто ждать, да и ты сам это подтвердил.

— И правильно сделал. Видишь, все живы и здоровы, а то, что время потрачено в пустую, так наверстаем.

— Угу. Тебе бы подрасти на пару уровней, тогда с нами пойдёшь, ты ведь с нами на фарм завтра пойдёшь? — М-да, а я думал они не пойдут на кач с моим приходом, не зря я говорил, что теперь я им не нужен, так как раньше.

— Не знаю. У меня немного другие планы.

— Зря ты ушёл сегодня, ребята не поняли и обиделись, впрочем, тебя ведь только сегодня отпустили, так что простительно.

— Так надо было, все ведь заметили, что у нас на одного больше теперь.

— Ага, и не поняли почему. Нет, ты конечно лидер, но тебя больше недели не было, а

тут появился и через пару часов новичка в клан взял.

— Это Секира, я тебе о нём рассказывал.

— Да помню я, ник же высветило. Я всем и рассказала о нём, так что вопросов особо не возникло. Всегда хорошо иметь рудокопа в рейде, вдруг попадётся залежа золота, а выдолбить некому, обидно. Он ведь в твоей броне бегают?

— Ага. В новенькой, ту над которой я работал тогда. У него такой же сэт как на мне сейчас, завтра еще один дам Сергею, у него ведь хуже?

Тут Лиза начала осмотр вещей, что я предложил ей в обмен. Не сидеть же в латном обвесе на кровати? Да и говорил я на счёт этого, в городе носить броню не люблю, пусть она и не стесняет движения и выглядит прилично, для игры. Согласитесь, ходить каждый день не снимая металлический панцирь в городе, в рейде, в дороге и так далее, надоедает. Да и сами представьте себя дома в полном рыцарском доспехе, что, хорошо выглядит? А кушать в нём как? Ну ладно, даже перекусить в нём можно, что я доказал себе в пещерах гнолов, но ведь не всегда так ходить? Хочется свободы, да и нормально передвигаться в привычной одежде. Я не настолько свыкся с отведённой мне ролью воина, чтоб и спать еще в доспехах, пусть желающие сами так проводят время. Почти все игроки, что находятся в городе, передвигаются в нормальной одежде, в любом случае, надеть и снять с себя «парадный» и «рабочий» доспех — дело пары секунд, оруженосцы пока не нужны никому.

— Хороший сэт, ты молодец, что такой скрафтил, его на долго хватит. — Наконец она улыбнулась, а то я уже не знал, куда заводить этот разговор.

— И не только мне. — Убрал свой сэт и передал еще один, специально для паладинши сделанный.

— И когда ты всё успеваешь? — Девушка улыбнулась еще больше и искренне, поцеловав меня, встала примерять обновки. Зеркало для этого дела, появилось по мановению руки моей модницы. А я был рад. Всё, наконец, вернулось на круги своя. Почти всё...

04:00

ВСТАВАЙ!!!

Чёртов будильник.

Я подорвался как в армии на учебной тревоге, и вспомнив через секунду где нахожусь, обернулся посмотреть, не разбудил ли Лизу. Но ей хоть бы что, как спала, так и спит, эта соня еще тот медведь зимой.

Чмокнув девушку в щеку, и по-тихому вышел из номера. Надо успеть сделать еще одно дело, я не уверен, выгорит оно или нет, но я постараюсь. Да и успеть к ним в рейд хочется. Я пока не рассказал о квесте от начальника местных правоохранительных органов, но успею это сделать сегодня, надо с людьми сначала пообщаться, посмотреть на что способны новые люди. Да, Секира таки влился в клан, плюс Сергей, и теперь, нас девятеро, не малая такая банда. Секира чуть выше остальных по уровню, но пара уровней не критична, о себе даже вспоминать не хочется, самый отстающий. Зато мой крафт лучше всех, так что по уровню экипировки я на уровне, и даже более.

Еще со времён старых ММОПГ, шмот игрока (экипировка персонажа), решал исход практически любого боя. Тут не реал, и пословица, что мастер, вооружённый простой палкой, может победить экипированного в легендарки юнца, тут не сработает. Так же, важен уровень игрока, ведь чем больше уровень твоего персонажа, тем мощнее твои способности и тем их больше. Моё отставание по уровню я легко наверстаю, даже если

противник будет выше, чем я на десяток-другой уровней, простого моба я одолею, и не таких противников мочить приходилось. В целом, если игрок моего уровня, экипирован также как и я, то он может выстоять против боса пятидесятого уровня, да, будет сложно и больно пробивать, но в целом, вся механика игры построена таким образом, чтоб игроки выносили равно-уровневых мобов, практически голыми руками. Да звучит немного дико, но ведь это только начальные уровни, пусть мы и достаточно долго на них висим. Я ведь упоминал, что низкоуровневые мобы слабо экипированные и практически без способностей, так что я уверен в себе не просто так. Да и не забывайте, что я танк, а мы живучие гады, плюс, я раскачиваюсь не в МТ (мэйн или основного танка), а скорее ОТ (второй или запасной танк), поэтому моя живучесть не так высока, как могла бы быть, но мой урон... мой урон может удивить многих.

4:18, а неплохо, пробежал больше трёх км и не заметил, даже дыхание ровное и ноги не болят. Хотя, с моим параметром выносливости, я уже на уровне чемпиона олимпийского марафона, а может даже и больше.

Махан сидит на земле напротив входа в дом, медитирует, а может, просто спит.

— Доброе утро мастер. — Посмотрев на восток, вижу, как медленно на Ру-кластер поднимает утренняя заря. Красиво, пусть лес и не даёт возможность рассмотреть горизонт, но то, как первые лучи проходят сквозь влажную листву деревьев, да, природная красота, та, которую люди уже забыли, но генеалогическую память так просто не стереть. Не всё мы еще забыли, в нужном месте, да в нужное время, ты понимаешь, чего был лишён в «цивилизованном» обществе.

— Ты необычайно рано Салливан. Ко мне никто так рано не приходит. Впрочем, не выгонять же тебя? — Это он так шутит, едва заметная улыбка, говорит сама за него.

Усевшись рядом со своим наставником, я поведал о своих приключениях.

— Мне бы способность, выходить из оглушения в бою, но я не знаю, как её получить. — Да, в ветке Ярости, была способность на сотом уровне, позволяющая воину сбрасывать оглушение в бою, но я не дд, а танк, и такого таланта в ветке танков нет. Конечно, можно забить на развитие ветки Защиты и прокачивать теперь дд, но это какая-то срань получиться. По калькулятору, я прикидывал и так и сяк. Но если докачать до «Боевой раж», так называется эта способность, то страдает весь дэф и агро, и прироста по дпсу не будет, ведь я также остаюсь танком, то есть, бойцом с одноручным оружием и щитом. И даже, если после этого снова прокачиваться в Защите, то получается не рыба ни мясо, а кашка какая-то, в игровом смысле. Агро на двухсотом уровне слабое, защита хромает так, что даже идти вторым танком стрёмно, а урона как не было, так и нету, чтоб считаться дд. Но я ведь не планирую быть дд, вот и пришёл к Махану, может он что-нибудь подскажет, я ведь не идиот ГГ из фантастической книги, если есть тренер, что может подсказать мне решение моей проблемы, то я к нему обращусь и не буду решать 3–4 книги эту проблему самостоятельно, да и решение то косячное в большинстве случаев.

— Хм. Озадачил ты меня. Впрочем, есть одна способность. Но для её получения тебе придётся сбегать в одно место. — Я протянул старику квасу, как раньше, нечего изменять традициям.

— В какое? — Вот видите. Всё очень просто, говоришь нпс тренеру, что ты хочешь получить, а он говорит тебе, что нужно сделать. Правда, особо наглеть не советую (с меня пример не берите), потому что по желанию и задание, а пожелав полцарства, ты и получишь соответствующий квест, что хрен ты его выполнишь.

— Есть один родник тут недалеко, в лесу из камней пробивается. Так вот, выпив из этого родника, ты получаешь способность снимать один негативный эффект с себя раз в сутки. Только вот, возле родника этого, проблем много, иначе алхимики бы там лабораторий настроили, но природа против. Как приходит очередной мастер, изучать свойства воды, так и уходит через пару дней. Если же воду унести из родника, то она постепенно превращается в ядовитую. Не то чтобы никому яд не нужен, только он не смертелен, правда, не выводится никакими способами. Раньше этим знать пользовалась, чтобы ослабить соперника, но я слышал, что жрецы Светоликого научились излечивать этот эффект, вот и потеряло место свою актуальность.

— Забавное свойство.

— Ты только это защитникам родника не говори. В целом, тебе там, в одиночку делать нечего. Сожрут тебя там в одиночку. А вот если с напарницей своей сходишь, тогда шанс есть, она ж у тебя паладин-целитель, да?

— Точно.

— Вдвоём и идите. Выпьет правда только один, иначе никакого эффекта никому не достанется, такое уж свойство, получает способность только первый выпивший, так что сразу определитесь, кому она достанется. В группе может быть только один с ней, иначе, она пропадёт у всех. Метку на карту я тебе поставил. Дальше сам думай.

— Хорошо мастер. — Вот и решение мой проблемы, конечно фиговое, использовать этот козырь надо с умом и в нужное время, толку снять с себя стан, если на тебя наложат еще один через одну секунду? Хотя, там не только стан, а эффект в целом, очень даже не слабая фишка может получиться. Жаль, правда, что только для одного в отряде, и одновременно хорошо, что я о таком нигде не слышал, так что если и знает кто-то о ней, то особо не распространяется.

Возьму, конечно, себе, у Лизы и так скоро появиться бабл, на пятидесятом уровне. Так что ей проще в этом смысле, да и аур целых три можно будет прокачать до сотого уровня, правда, там только одна работает против оглушения, да и использовать её нужно вовремя, до самого оглушения. Плюс еще две снимают замедление, ослепление, немоту и прочие контролируемые фишки, и не забывайте и про основное «Очищение», которое у девушки прокачано на максимум. Только оно снимает один произвольный эффект с одной цели, в то время как ауры действуют на всю группу в тридцати метрах от паладина.

В общем, раньше я об этом говорил, паладин как саппорт — это очень круто, ведь не только игроки имеют подобные способности, но и рейд боссы, не чураются заставить танка или кинуть немоту в хила. Когда же твой персонаж под станом, у тебя не работают защитные коэффициенты, такие как уклонение, блок, парирование, падает защита и в итоге может произойти вайп, это если рассматривать стан танка или хила в рейде. А всё потому, что у других хилов и саппортов не было диспела (так называют способность игрока снимать негативные эффекты с себя или союзного игрока). И иметь, на всякий пожарный, собственный диспел, всегда лучше, чем его не иметь.

— У меня еще один вопрос Махан.

— Задавай.

Неловкая пауза в разговоре, никак не могу набраться смелости для продолжения.

— То поручение. Я не забыл о нём, но я не смог найти ни одной зацепки. Может, расскажите мне хоть что-нибудь. — Это очень неудобная просьба с моей стороны. Я дал слово что разыщу информацию о его сыне, но не нашёл, благо просидев в камере, у меня

было много времени для этого. Но там полный голяк, никто и ничего не слышал о таком нпс и квесте, поиск не дал ни единого результата. Так что другого выхода, как обратиться к источнику задания, у меня просто нет.

Я не знаю, кто прорисовывал этого нпс, и какой ИИ за него отвечает, но играть настолько правдоподобно, не может ни один актёр нашего мира. Умом я понимал, что передо мной кусок двоичного кода, что сидит где-нибудь внутри сервера РУ-кластера. А душой, я чувствовал его боль. У меня не было детей, но терять близких, всегда тяжело. Поэтому я и не хотел обращаться к нему. Эта боль, что сидит у тебя внутри, память о твоих родных и близких, и чем ближе был тебе человек, тем больнее тебе становиться, когда ты о нём вспоминаешь. Может это звучит бредово и бессмысленно, но придёт время, рано или поздно, даже будучи самым известным серийным маньяком, вы её почувствуете. Ведь все мы одинаковые, все мы люди.

— Это случилось почти двести лет назад. Король отправил легион на границу, к юго-востоку от столицы, по донесениям разведки, там зашевелились предатели нашей расы. Я много воевал с дроу, да что тут говорить, имена нашего рода у них теперь служат для устрашения детей. Может это и была ошибка наших предков. Слепая вера, она губит вернее стального клинка.

Я уже был на пенсии, и мне мало что рассказали, да и то, что я узнал, лишь слухи. Из легиона вернулся только один гонец, по случайному совпадению, им оказался оруженосец моего сына. Ты ведь знаешь, сынки князей и приближённых к ним, частенько устраиваются в ряды войск, особенно когда не являются наследниками. Этот парнишка, как раз из таких. Ничем особым никогда не выделялся, обычный солдат в военном механизме государства. Он уцелел благодаря прямому приказу моего сына. Их отряд попал в западню и принял бой, а его отправили в столицу с донесением. Больше никто не вернулся.

Он и принёс мне наш родовой меч. Как я его не спрашивал, каких бы вещей ему не предлагал, сколько золота бы не сулил, но ничего более он мне не рассказал. Прямой приказ короля, и никто о том военном провале не вспоминает, вся информация по нему или засекречена или забыта.

Мы молча смотрели на рассвет и то, как капли утренней росы катятся по стеблям травы до земли у наших ног. Целый легион, и ничего. Куда дальше Шерлок?

— А как зовут этого гонца-оруженосца?

— Лариус ас Ларин. Третий сын правящего князя рода Ларин. Много пафоса, высокомерия и надменности.

Впрочем, все эти князья и прочие правители, никогда не считались с простым народом. Как будто они хоть чем-нибудь отличаются от друида-фермера в глуши леса. Иной раз, этот друид может спасти жизнь ближайшей деревне, отвести угрозу от леса, вылечить болячку у соседей, а эти недоучки в совете, только и умеют, что делать пару простейших заклинаний и махать мечем как новобранец.

Были ж времена, когда эльфы являлись силой, с которой считались даже боги, а теперь. Владыки ушли, старшее поколение умерло в братоубийственной войне, и сегодня, все эти князья ублюдки выполняют приказы Короля, что лижет пятки жрецу сраного бога, из-за которого погибли сотни тысяч эльфов. И пусть мы победили, но глядя на эту победу, я всё больше думаю, а стоило ли оно того?

Слушая этого воина, я вспомнил ворчание своего старика прадеда, я тогда еще совсем соплём бегал, но ворчание моего старика каждый день по поводу и без, вот кого мне

напоминает Махан. Может и правду говорили ветераны военные, может, не стоила та победа таких жертв, если она привела к такому исходу. Ведь все эти последствия, это банальная цепочка событий, где предыдущее действие рождает противодействие, и то, что побеждает, порождает следующее действие. И так бесконечно. Победа для победителя, лишь пауза в киноленте, а нажмёшь плэй, и ты услышишь звуки следующей войны.

— Я не знаю Махан. Может и не стоило. Жаль мы не можем посмотреть что будет, до того как примем решение. Мы лишь можем жить дальше с уже принятым.

Помолчали. Родник на карте начал манить меня всё сильнее и сильнее. Но я всё также продолжал сидеть рядом с этим одиноким ветераном. Попивая квас, мы лишь смотрели, как солнце лениво поднимается над деревьями, даря нам очередной день.

В 5:12 к Махану пришли первые новобранцы из игроков, первый и второй уровень.

Видели б вы их лица, когда они заметили нпс и игрока просто сидящих на траве возле дома. По-старчески встав и отряхнувшись, тот еще актёр, типа я не помню, как он меня гонял на площадке для фехтования. Я не смог удержаться и заулыбался от этого поведения своего учителя.

Послушав его наставнический голос этим игрокам, мне, кажется, стало понятно, почему он действительно тут сидит. В каждом из них, он видит не игрока или эльфа. Он видит в них надежду своей расы, тех, кто сможет изменить этот мир.

Попрощавшись с ним и направившись к роднику, я думал, что попрошу в награду за квест, пусть там и висит «Вариативно», мне нужна только одна награда, и как я смогу её получить, не знает никто.

**

5:29 До заветной точки на карте осталось чуть больше двух километров и сейчас я нахожусь на границе локации. За моей спиной ухоженный красивый парк, ибо назвать лесом эту красоту язык не поворачивается. Кто был в походах, по алтайскому краю или тайге, тот понимает, что такое настоящий лес. Впереди же, локация сильно отличается своим видом, от той, где стоит Ясный город. Есть такая фишка ММОППГ игр, окружать локаций начальных уровней, несколькими локациями с разным уровнем мобов и квестов. Например, локация Ясного города, включает в себя уровни от первого до тридцать шестого. А вокруг неё, находятся четыре локации. Дремучий лес — двадцатый — сорок восьмой уровень. Старый лес — тридцать второй — пятьдесят шестой. Мудрый лес — двадцатый — сороковой. Тайный лес тридцать восьмой — семидесятый.

И конечно же, родничок был почти в центре Тайного леса. Не страшно, если там будут простые мобы, по одному, то я смогу уложить большинство местного бестиария, а заодно и подкачаюсь на месте.

Почему я не позвал никого? Так смысла не вижу, до родника попробую добраться сам, в конце концов, у меня куча свитков и алхимии от двух разбойников, справлюсь как-нибудь. К тому же, нечего разбазаривать секреты. А то будет как в той поговорке, если твой секрет знает кто-то еще, это уже не секрет. Не то чтобы я никому не доверял, наоборот, я очень доверчивый человек, но тратить время попусту — не люблю. А если не справлюсь, сегодня сам, то завтра приду сюда с большим уровнем.

Переходя вброд неглубокую речушку, мне по пояс, заметил движение на другом берегу. Неясные силуэты на деревьях, что-то вроде обезьян с крыльями. Ну да, локация уже средненьких уровней, тут у большинства монстров должны быть спец способности.

Уже выйдя из воды, не смог не обратить внимание на мрачность этой локации, солнце

светит очень тускло, деревья с сухими ветками и выпирающими корнями, большие грибы-паразиты на стволах, а чуть дальше ельник разросся.

Заметил и первых представителей местной фауны. Три серых волка сороковых уровней в сотне метров от меня, Филин сорок третьего уровня в сорока метрах и два непонятных существа Апофуса, та самая смесь мартышки с птицей. Вместо шерсти перья, а хвост очень короткий и белого цвета, тридцать восьмого уровня буквально прямо надо мной. Филин и Апофусы не агрессивны, волки далеко и движутся не в мою сторону, больше никого не заметил.

Решил посмотреть на что способна местная живность и сагрил этих пернатых на себя таунтом, камней рядом не нашёл, а искать ветку было лениво. Сагрились ожидаемо оба, и в меня полетело говно, ну чистые шимпанзе! Урона не нанесли, но щит обгадили знатно. А шума сколько подняли! Орут как свиньи на бойне, точь в точь. Покидали они в меня свои какахи по три раза, и спрыгнули сверху. Хорошо, что я не забывал посматривать на них, а не просто прикрылся щитом и ждал чуда. В момент прыжка первой пернатой бибизянки, сделал шаг назад и потом еще два шага, когда увидел, как спрыгивает вторая.

Ожидается, если они сразу не слезли с дерева, то или спрыгнут со временем (когда закончатся снаряды для метания) или будут кидаться так долго, что любой нормальный игрок, не имеющий дистанционных абилок, просто плюнет на них и убежит с их зоны агро. Я надеялся на первое, поскольку уровень мобов имеющих бесконечный запас снарядов для метания намного выше сорокового. Да и эти какахи, не наносящие никакого урона, а только нервируют игроков, никому не будет приятно, если в него полетит снаряд говнеца.

«Интересно, а на арене можно кинуть в противника с кило говна?». Как представил себе это чудо, два гладиатора на песочной площадке, тысячи зрителей готовы наслаждаться зрелищем убийства и тут, один из героев достаёт из штанов горячую какашку и кидает её в противника. БУМ! Да кому нужны те реки крови, кишок и костей вперемежку с мозгами. КАКАШКИ! Вот будущее арены.

Немного поржав со своей фантазии, дождался приземления какахомётов местного производства. Ростом около семидесяти сантиметров в холке, лапки в пёрышках и пуху, они бы казались вполне симпатичными девушкам, если б не здоровенные красные глаза навывкате и пена изо рта. Мерзость. Закрывшись щитом, я принял первые удары в блок, посмотрев на красную полосу слева наверху, 100 % здоровья после шести ударов в щит, победа будет за мной.

В луте этих бибизянок ничего ценного не нашлось, омерзительного вида кишки и те самые красные глаза навывкате, что являлись квестовым предметом. Не знаю, какому нпс нужны эти глаза, но искать я его точно не буду, вдруг ему и мои понравятся? Следующим был филин, что спикировал с ветки на меня и врезался в щит. Очень неудобно, оказалось, сражаться с летающей птицей, хотя, тут дело привычки. Как только я отрубил ему крыло, он упал на землю и не представлял для меня больше опасности. На волков побоялся нападать. Три моба на меня одного, могу и не сдюжить, а поскольку больше никого не заметил, то двинул в сторону родника через ельник.

Еловые лапы стегали меня на броне около сотни метров. Я не понял прикола дизайнеров этой локации, но они сделали что-то типа лабиринта из еловых полос. При желании можно было разбить всю локацию на полосы ельника и нормального лиственного леса. В ельнике находилась бледная трава и грибы для травников выше сотого уровня, которую я не мог собирать, прокачивая профу, 68/100, такой мой текущий навык сбора трав,

а та, что росла здесь требовала 90 и более, грибы вообще 125, обидно.

Зато уровни монстров на каждой последующей полосе были всё выше и выше. Сначала, это были сороковые — сорок четверные мобы. Пара волков, лось, медведь, филин, удав и так далее. Дистанция между ними была сносной, то есть в некоторых случаях, можно было задеть не один пак мобов, а два или три, такие места я обходил справа или слева, агря только по 1–2 моба одновременно. Пробивали они меня не сильно, по 1–3% моего хп, а я наносил по 5–13 %, это если не учитывать криты реванша, они и больше 20 % сносили. Очень много капало опыта, я поднял четыре уровня менее чем за час, разница между мной и противником в десяток уровней хорошо влияла на бонус экспы, да и то, что этот опыт не делиться на группу, а идёт чисто мне, тоже не маловажный факт. Лут был в основном для алхимиков, кожу снимать я не мог, навык не прокачивал, а для мобов здешнего уровня, его надо было иметь выше сотни.

Впрочем, я не горевал. Лут вторичен, как и ингредиенты для профы. Я сюда пришёл за навыком, и без него я отсюда не уйду.

**

Проламываясь сквозь ельник, я щитом прикрывал голову. Не ну вы представьте себе, настолько густорастущий еловый лес, что ты ничего не видишь дальше метра. И мало того, орудуя мечем как мачете в джунглях я получал сдачу от этих деревьев. Урон, слава богу не шёл, но когда тебе в глаза, сквозь прорези в шлеме, летят еловые иголки, щепки и прочий мусор, никакого удовольствия вы получать не будете.

Каждая последующая полоса в этом лабиринте была больше предыдущей. Если сначала их ширина была около пятидесяти метров, то каждая последующая была на десяток-другой шире. Полосы ельника становились всё гуще и гуще, не представляю, как эти деревья могли расти в такой плотности, им ведь банально питаться не чем было бы.

Если в каждой последующей полосе лиственного леса я сражался с монстрами, качая уровень. То в ельнике я плакал, проходя мимо всех этих редких трав и грибов. Но ИскИну этой локации показалось этого мало, и в шестой полосе ельника, прорываясь с боем к своей цели, меня вывело к немалой такой россыпи глыб. Возле которой я познал истинное отчаянье.

Я застрял там на двадцать минут минимум, облазил каждый камушек, благо они были удобными для лазанья и не заросшими местными деревьями. Я проклял эту локацию и дизайнера её рисовавшего, ибо как можно было заныкать богатую жилу серебра в этом чёртовом еловом Диснейленде — я не представлял. Я проклял Секиру и своих похитителей, за то, что у меня не было времени прокачивать горное дело. Достав кирку и стоя напротив серебристой дорожки в породе, я читал сообщения системы, о необходимом 165-том навыке горного дела. Закрывал сообщение и пробовал снова, чтобы прочитать его еще раз.

Сука! Не я не жадный, ну его, подумаешь, тут пропадает пара сотен золотых, а то и тысяч.

Нужен 165-тый навык горного дела.

Я ведь сюда не за ней пришёл.

Нужен 165-тый навык горного дела.

Вон, до метки на карте всего около сотни метров, пойдём уже.

Нужен 165-тый навык горного дела.

Обидевшись на весь мир и его отношение ко мне, я накидал всякого мусора из рюкзака на эту жилу, и развернувшись к ней спиной, пошёл в сторону родника. Сделав пометку на

карте о серебряном руднике, потом перекину Секире, пусть выдолбит, когда еще тут будем.

Появление ресурсов в Друмире — это головная боль каждого добытчика. Конечно, почти в каждой пещере-лабиринте, вы можете натолкнуться на жилы редких металлов, грибов и редких монстров с необычной кожей.

Но, в каждом правиле обязаны быть случаи его нарушения. Вот и появляются жилы металлов в местах, где их быть просто не должно было. На Земле, какова вероятность найти золотую жилу в пустыне? Я скажу вам, ниже нуля. Золото очень тяжёлый элемент и просто бы утонул в песке, а здесь это норма. И на песке можно найти валун золота, что просто стоит и ждёт своего искателя с не прокачанным горным делом, блять.

Та же история и с другими «полезными ископаемыми» для любой профессии, их всегда можно найти в не привычной для них локации. Это сделано не просто так. Большинство рудников и шахт, с известным временем респана монстров и прочей полезности, давно забиты мощными кланами и альянсами, или пока не найдены. И чтобы исключить возможность монополизации торговли тем или иным ресурсом, пятьдесят процентов его местоположения на карте, находится вне основной локации или подземелья. Поэтому, разведчики и живут не плохо. В любой не обысканной локации, ты можешь натолкнуться на рейд-боса высокого уровня с супер лутом или на россыпь редких минералов, трав и монстров.

**

До цели моего путешествия, осталось чуть больше сотни метров. Если быть честным, то я начал нервничать. На последней полосе с живностью, меня встретила семья пауков, как в старом фильме «Хобит», может и не такие огромные, тушка около метра в длину всего, но лапы делали их пиздец каким неудобным противником. Вся полоса была покрыта паутиной, я же, дурака выключил сразу, как только увидел своего вероятного противника. Шестидесят шестой уровень, ползал на высоте семи-восьми метров. Я вспомнил все, что знал о пауках за пару секунд, и это сыграло свою роль в прохождении этого паучьего лабиринта.

Самое главное, это то, что они реагируют на движение паутины, или типа того. То есть, её задевать нельзя ни в коем случае. Пауки, в большинстве своём, ядовиты, что ж, не новость, ну да ладно. Могут нападать стаями, и если эти пауки, охотятся стаями, то я влип.

Слева-справа, эта полоса тянется довольно сильно, так что обойти займёт много времени. Но поскольку передо мной была сплошная завеса из паутины, я двинулся влево (в любой непонятной ситуации, действуй через лево, ха-ха), вдоль ельника, если что, он меня укроет. В ельнике не водились монстры, впрочем, хватало и тех полезностей, что тут есть, дабы пошарить в этой локации более основательно.

Через пару десятков метров, я увидел небольшую тропку, не покрытую паутиной. Проблема заключалась лишь в двух пауках недалеко от её начала. Пауки были агрессивного красного цвета, и я не сомневался что они сагрятся, как только я на неё выйду.

Отойдя чуть назад, я стал выжидать момента. Мобы, будь они хоть сто раз рейдовыми, обычно, имеют свой путь движения по локации, где они находятся. Через пяток минут, когда пауки начали расходиться в разные стороны я сагрил ближайшего ко мне, надеясь, что дальний уже отошёл на достаточное расстояние, чтобы не попасть в зону агро.

Получилось! Паук мчался на меня со скоростью бульдозера с мороженым, и когда между нами осталось десять метров, он резко ускорился и через мгновение протаранил меня. Очень похожее умение на мой рывок, не ожидал такого у паука. Я отлетел на пару метров назад, силы у паука явно больше чем у меня, и впечатался в ствол ёлки позади.

Небольшое головокружение, совсем не вовремя повесилось на мне. Благо не долго, четыре секунды. За это время я успел, кое-как подняться и выставить впереди себя щит, который тут же содрогнулся от удара лапами.

Я оттолкнул их щитом и очень не хорошо открылся, чем и воспользовался паук, прокусив мне плечо на десять процентов жизни и повесив среднее отравление на три минуты, каждые три секунды мне наносится 24 единицы урона. Фигово.

Оглушение спало, и я вновь прикрылся щитом. Удар, и активированным реваншем я пошёл в контратаку.

Прошёлся на краю. Двадцать один процент жизни, столько осталось у меня, после убийства одного паука. Долбаное членистоногое, когда я снёс ему восемьдесят процентов жизни и не оставив ни одного целого глаза, а куда мне его бить, кроме морды? Пытался бить по лапам, но у них очень большой показатель брони, пробивал в полтора-два раза слабее, чем по черепушке. В общем, на двадцати процентах, и без глаз, долбаный паук впал в бешенство и принялся крутиться своей тушей, восемь лап — восемь ударов за оборот, очень неудобно. Пришлось отойти на пару шагов в сторону и дожидаться окончания умения. Двадцать секунд ровно паук плясал слепую джигу, а я, выпив средний антидот, уселся под ёлкой и наблюдал за этим. Было очень больно, когда жизнь просела меньше сорока процентов. Я почти никогда так сильно не опускался, благо в пати хилы были. С пауком пришлось выпить зелье исцеления в середине боя, иначе я бы проиграл.

Но, тем не менее, победа. Забрав с трупа паука три мотка прочной паучьей паутины, два кусочка паучьего мяса и необычные кожаные браслеты на разбойника, +15 ловкости и 42 единицы брони, требуют пятидесятого уровня. Интересно, откуда они в пауке? Сожрал кого-то до меня? Неважно, впереди целый лабиринт таких пауков. И если завалить еще четырёх, то у меня повыситься уровень.

Раскидав полученные очки характеристик за те уровни, что уже получил. +10 в выносливость, +10 в силу и +5 в ловкость, я посмотрел на своего перса, кушая бутерброд с бафом и запивая его эликсиром на +10 к выносливости.

Класс: Воин.

Уровень: 37. Сила 252. Интеллект 12. Ловкость 161. Дух 14. Телосложение 253 (хиты = 2530). Броня 1216.

Доступно: 7 единица Таланта и 0 единиц Характеристик.

Сильно, жирно и ловко. Параметры радуют глаз, без них, я бы тут не сидел. Да и похоже это скорее на параметры дд, чем на танка. Если забыть о защите. Столько брони, не у каждого гильдейского танка пятидесятого уровня есть, что уж говорить обо мне, самоучке крафтере с гильдией начальных уровней.

Дожевав бутер, и посмотрев на иконки бафов от еды и эликсира на два часа, я не спеша начал агрить паучков на своём пути.

**

Лоханулся я лишь в одном, зелья с антидотом кончились быстро. Их всего было четыре штуки, а я на это не обратил внимание. В конце боев, буквально валился с ног, после боя. Яд, пусть и не очень сильный, но из-за него я чуть было не сдох. В конце, уже увидев сквозь паутину, следующую полосу ельника, я буквально вбежал в неё, убегая от трёх пауков сзади. Хорошо, что они меня не догнали, а в ельник им путь закрыт.

Пауки оказались для меня очень неудобным противником. Атаковали тараном, так что первые удар-два я принимал в оглушённом состоянии. Вешали отравление на три минуты,

хорошо, что не пять или десять, было б весело загнуться от яда. Тратить свитки я не желал, поэтому потратил только часть алхимии. У меня ведь в гильдии есть свой Менделеев, он наделает еще, когда профу подкачает. Впрочем, если будет желание и время, я и сам могу поднять её на сотню-полторы, а вот дальше, лучше действительно развивать только одного алхимика, как и другие профессии.

Дело ведь не в сложности раскачки крафтовой профы, а в том, что поиск ингредиентов, способных её повышать, на высоком уровне, достаточно сложен. Шахт, с примесью того же мифрила, во всём Друмире меньше чем у меня пальцев. Конечно, остаются такие жилы, как та серебряная в ельнике, но наткнуться на неё — это шанс на миллион. И локации с мифрилом, очень высокоуровневые, дай бог, через годик до них дорасти.

Собравшись с мыслями и отрегенив жизнь, сверился с картой. Опа. Буквально тридцать-тридцать пять метров до заветного родника. Неужели я нахожусь на границе лабиринта? Полосы ельника, не на много уступают по ширине полосам с мобами. Но эта, по своей плотности победитель во всех номинациях.

Представьте себе стену из хвои, настолько плотную, что на ней можно прыгать, если поменять вектор гравитации. Примерно такая ассоциация возникла у меня при прорубании пути к своей цели. Мало того что этот ельник стал таким густым, так он еще и отбивался! Каждую секунду мне наносилась единичка урона. Я сначала это не заметил, когда у тебя две с половиной тысячи хп, на такие мелочи не обращаешь внимания, но когда жизнь просела до восьмидесяти процентов, у меня начала покалывать кожа от укулов.

Грешным делом, я подумал, что в Друмире завелись комары, но открыв боевой чат...

Еловое древо наносит вам единицу урона.

Еловое древо наносит вам единицу урона.

Еловое древо наносит вам единицу урона.

Еловое древо наносит вам единицу урона...

И так, каждую секунду.

Глянув назад, мои глаза чуть было не выпали из своих мест, а по спине поползли мурашки.

Я прорубился буквально на три шага! За десяток минут! Да это просто нереально. Я ведь помню, как сделал минимум двадцать шагов. Или у меня обман зрения, или, до этого родника действительно не просто добраться.

Плюнув на всё и всех, я нажал на кнопку «турбо», и достав свою бензопилу со сломанным движком, принялся и дальше прочищать себе дорогу.

С оранжевым хп, я блаженно повалился на траву.

— Выкуси сволочь. — Обернувшись в сторону, ненавистных мне деревьев и показав всем известный жест со средним пальцем, я отдыхал. И чуть было не уснул, когда услышал шорох травы в паре метров от меня.

Вскочил я как от укула в задницу. Осмотрев поляну на которую выбрался уже более осмысленным взглядом, и не найдя источника шороха, я почесал к её центру, где виднелись отблески солнца на воде.

Пара не слишком крупных валунов, и небольшая лужица прозрачной водички, от которой в свою очередь, берет начало совсем кроха ручеек, в ладонь шириной. Такая малюсенькая прелесть. Я улыбнулся ему, как старому знакомому.

— Ну, привет родничок, я тебя целый день ищу, а ты вон какой. В чаще от меня прячешься и строишь из себя недотрогу.

Полюбовавшись красотой этого маленького чуда, и как не пересыхает, я согнулся, посмотрел по сторонам. Поляна была, будто создана для этого родника. Невысокая трава никого не могла спрятать. В радиусе десяти-пятнадцати метров вокруг родника не было ни единого дерева или куста. Мобы также отсутствуют. Посмотрев в сторону откуда я вышел, и не нашёл прорубленной тропинки в ельнике. Регенерация этого леса наверняка выше моей.

Вспомнилась русская сказка, про Иванушку дурачка, или кого-то там. Он тоже испил водички и стал козлёночком. Точно не помню, да и слышал я её так давно, что это простительно. Но стать козлёночком, как-то желания нет, от слова вообще. Волшебный мир, как-никак, а разработчики те еще шутники. Названия некоторых локаций и зданий, а то и вовсе нпс, порой поражают любого, что потом несколько дней, эта тема на форуме поднимает всем настроение.

Продышавшись и сам себя уверяя, что Махан, надо мной так бы не пошутил (хотя он еще тот садомаза, как вспомню его тренировки, уй йо...), в общем, стянув с себя перчатки, набрал пригоршню воды и отпил «боржоми» местного производства.

Внимание. Вами получена новая способность «Очищение». Раз в сутки, вы можете снять с себя любой негативный эффект. Данная способность не прогрессирует и не может находить у более чем одного игрока в группе или рейде. При нахождении нескольких игроков с данной способностью в одной группе или рейде, данная способность блокируется у всех её обладателей, пока в рейде или группе не останется только один её обладатель. После выхода игрока со способностью из группы, в которой состояли другие игроки с ней же — способность будет восстанавливаться семь суток.

На вкус, как из обычного родника или глубоководной скважины, то есть хорошая такая вода, пить можно и приятно.

Всмотревшись в это озерцо и подмигнув своему отражению, поздравил сам себя с удачным выполнением миссии и подняв взгляд.

Комитет по встречи уже меня ждал, на краю полянки. Я никогда не видел дриад, да и каждый художник, рисовавших этих детей леса, рисует их по-своему. Ко мне на встречу шли четыре создания, ростом с детей двенадцати-тринадцати лет. Из традиционной одежды — ноль, но кое-как срам прикрыт. В Друмире, как и во всех остальных лицензированных онлайн мирах, очень жёстко следят за детьми и всем что с ними связано, а эти дриады, пусть и сто пятидесятого уровня, но выглядят как девочки пятого-шестого класса. Ливчик из золотистого цвета широких листьев, я б даже сказал, что это уже топ. Штанишки из древесной коры и мха, казалось бы, должно выглядеть ужасно, но по мне, такими дриады и должны быть, почти как деревья. Причёска правда — природный стиль, а-ля, гнёздышко под птичку, ну да какие в лесу нравы... У той что сзади еще венки из трав на лбу. Обуви нет, да и не годиться она под такой фасон. Дети леса итить колотить.

Все светленькие, то есть, светло-зелёного цвета кожа, я то думал, что они полностью покрыты травой или еще чем-то, но когда они подошли — рассмотрел получше. Девочки-Халки из леса, странная аналогия, но такая у меня возникла первой. Вторая — зимой им будет очень холодно в такой одежде. Третья — не, на Халка не похожи, мышц почти нет, кожа да кости. Не сказать, чтобы они отпугивали своим видом, очень даже мило, не сексуально, а именно мило, я ж не маньяк, даже в школе с девушками ничего серьёзного не мучил, так, целовашки-обнимашки, ничего более. Зато после армейки я оттянулся со знакомыми по полной...

Причмокнув от воспоминаний, так некстати залезших в голову, я вспомнил кто передо

мною и посмотрев на их реакцию, едва-едва сдержался от смеха. Она была, что называется на уровне. Девочки сделали пару шагов назад, и между нами стало шесть-семь метров. Я с одной стороны родника, они с другой.

— Уходи. — Сказала самая главная, ну или самая смелая, раз стоит чуть впереди остальных.

Тупить незачем, я и так уйду когда захочу, но во мне проснулся раздолбай-приключенец и с криками «Хочу квест» принялся бегать по мозгам. А они такие, нервные и незащищенные, поэтому и принялись делать то, что от них, этот говнюк требует. (Это всё не я, я бы уже кастовал портал в Ясный, это распиздай во мне, так и напишите на моем надгробье. П.С. Салливан Разумный).

— Почему? — А вдруг ответят или квест получу? Это ж реальный шанс подняться по уровню к остальным, возобновив свой прежний статус лидера. А то как-то упал я в их глазах, да и в своих тоже. Взяли да похитили, и вякнуть не успел.

— Твой меч. Ты из рода Эльсимир, а значит, мы перед тобой в долгу и хотим помочь. Сейчас, сюда придёт страж этого ручейка, и почувствовал его силу в тебе, он тебя убьёт. Когда-то давно, один из твоих предков, оказал нам услугу, так что мы обязаны ему и его роду очень многим. Поэтому, просто уходи, и быстрее, страж появиться здесь с минуты на минуту.

Хм, страж ручейка, какой-то бос наверно. Уровень локации имеет потолок в семидесятый уровень, неужели я просто так уйду, даже не потанцевав с таким противником? Хотя... Локация с таким потолком, а передо мной четыре девочки нпс с уровнем хорошо так за соточку, может, и этот страж будет выше заявленных показателей.

— Неужели он настолько силён, что у меня нет ни шанса?

— Все вы воины одинаковы. — Махнула старшая на меня. — Его предупреждаешь об опасности, а он в бой рвётся. Этот ручеек тут не просто так появился. Некогда, дух жизни, вместе с духом воды, наделили одну водную жилу очень мощной энергией, которая и трансформировалась в чудодейственные свойства, за которыми к нему часто приходили. Время шло, и всё больше эльфов, людей, гномов, орков и так далее, приходили сюда, испить родниковой воды.

Со временем, воды в роднике становилось всё меньше и меньше. За обладание родниковой способностью велись нешуточные бои. И тогда, в родник пролилась первая кровь. Вода в нём потеряла свои былые свойства и теперь не давала, а наоборот, отнимала энергию от испивших её.

Многие приходили сюда, чтобы понять, почему это произошло. Почему родник, который столько времени давал одни лишь благословения, начал проклинать испивших из него. Никто не смог найти правильную причину. А ведь она достаточно проста.

Дух жизни, пусть и покинул это место, но он оставил своего слугу, следить за ним и восполнять энергию, если потребуется. Следя за родником, элементаль жизни, понял, что от родника, больше вреда чем пользы, и со временем изменил строение энергетических каналов в самом роднике. Кровь первых убитых возле него, лишь ускорила этот процесс.

Прошло немало лет, и все начали забывать о нём. И тогда, элементаль, вновь вернул энергетическую структуру этого места в былую норму. Вокруг родника вырос необычный лес. Настолько густой и живой, что привлёк к себе многих дриад, ведь мы чувствуем энергию жизни как никто другой.

Шло время, и однажды, на родник натолкнулся один необычный эльф. С тёмной кожей

и злой аурой. Он принялся осквернять родник и пользоваться его силой во вред лесу и его жителям. Мы ничего не могли сделать с ним. И тогда, мы попросили молодого воина, прогнать его от родника, что ему удалось сделать с невероятным трудом. После битвы, тело воина было покрыто не одной сотней ран. В награду, дух жизни и мы, вылечили его и пообещали помогать его потомкам. За что, он пообещал никому не рассказывать об источнике, без веской на то причины.

Мы дополнительно защитили источник, как могли. А недавно, у источника появился свой страж. И он не любит, когда его энергию крадут.

На последнем слове. Из лужицы начала подниматься вода, принимая гуманоидную форму. Понятно. Вот значит какой ты, северный страж родника. Но мне определённо сегодня везёт. Я получил бонусную способность, пусть и пашет она раз сутки, но она ведь не профильная, и на том спасибо огромное. А теперь, у меня есть шанс завалить элитного моба семидесятого уровня. Водный элементаль-страж, меня не напугал. Что в нём необычного то? К тому же, он принял зеркальную мне форму. То есть, я буду сражаться с самим собой, только у меня реального, уровень в два раза меньше и нет восьмидесяти тысяч хп. Как его можно убить в одиночку, и стоит ли вообще убивать, я не знаю, но упускать возможность не хочется.

— Быстрее беги, мы не можем на него влиять. — Дриады бросились в рассыпную, и постарались окружить меня версии 2.0 и запели что-то на своём языке. Но ему было явно плевать на все эти песни-пляски. Когда наши взгляды встретились, он начал двигаться в мою сторону, довольно медленно надо отметить. Меч и щит волочит по земле, будто нет сил их поднять, обманное зрелище. Я буквально кожей чувствовал его силу.

— Чего стоишь? Не видишь, он нам не подчиняется, вали в лес! — У одной из дриад сдали нервы и она проорала мне. Да ну их, интересно же, что я из себя представляю в бою с сами собой, когда еще такая возможность выпадет?

— Расслабьтесь девочки и смотрите, как умеют танцевать мальчики. — Улыбнулся я офигевшим от такого заявления дриадам, они даже замолчали, закинулся зельем исцеления и повесил на себя самую слабую хотку из библиотеки в мешке.

— Потанцуем? — Спросил я себя, но так и не дождавшись ответа, впрочем, и не рассчитывал его услышать, я рывком влетел в себя.

Удар получился что надо, элементаль не успел среагировать, вот только мне от этого намного легче не стало. Влетев в него рывком, я будто в стену врезался, а не в воду. Пусть мой противник и покачнулся, но я и сам еле на ногах устоял. А в следующую секунду я уже уклонялся от удара мечем снизу вверх. Ударив его по шлему щитом, и проведя серию быстрых ударов, без усиления, ярости хватило только на удар щитом и второй удар мечем, прикинул урон по нему и время на бой.

Как на зло, проходило очень мало урона 50–70 единиц, максимум. Видно что у водного элемеа большой коэффициент защиты от физического урона. Около 250–300 %, фигово, с таким уроном, мне надо нанести больше тысячи ударов, и это если он и дальше будет так тупить. Щитом не прикрывается, мечем машет очень медленно, правда мощно, даже приняв удар на щит, с меня сняло больше сотни единиц жизни. Подставлять плохо защищённые участки доспехов под такой удар — явно не стоит. Но, даже если я и буду уворачиваться от большинства ударов, а остальные принимать на блок, мне понадобится не меньше получаса, чтоб завалить его. Вспомнив, сколько у меня осталось свитков с заклинаниями исцеления и алхимии, я был не уверен, что смогу столько продержаться. И это, если у него нет спец

умений и разных фаз боя. Моб то не простой. Именная элита. Страж родника высших энергий. Итить его, ну и название.

Впрочем, поднырнув под очередной удар и оказавшись у него с боку, я принялся рубить по плечу. Может это и водный элементаль, но не зря же он принял мою форму. Может это проверка на достойного? Побеждаю — мне награда и умение в активе. Проигрываю — хрен знает что будет, вдруг он с моим трупом что-то сделает, и умение пропадёт. Метка на карте пропала, и теперь, я очень сильно сомневаюсь, что смогу снова найти этот родник, и Махан, наверняка больше не даст на него метку.

Сделав около сотни ударов по правой ключице, я смог, наконец, повесить на своего противника дэбаф в виде травмы. Всё-таки игровые правила не зря прописаны. И я не сомневаюсь, что приди я сюда сотым уровнем, меня бы ждал элементаль около двухсотого. Вот не зря Махан говорил о Лизе, это стопудово мини инст на двоих, вот только я тут один оказался.

Дриады, отошли к ельнику и лишь смотрели на наш бой. До окончания первой фазы, он оказался довольно простым. Я успевал уклоняться от ударов стража, а когда не успевал, то принимал их на щит, активировав реванш, блок то срабатывал.

На семидесяти пяти процентах, у меня прибавилось скорости, а вот мощь ударов стала более сносной. Ну не у меня, а у моего двойника. Пришлось чаще приниматься за блокирование ударов, и очень быстро наносить ответные, чтобы через мгновение принимать очередной удар на щит. Эта фаза выдалась очень трудной и долгой. Если в предыдущей, я оказывался сбоку-сзади противника и наносил хороший урон по нему, то теперь, я просто не успевал так делать. Поднырнуть под его атаку удалось лишь трижды за десять минут, в остальных случаях — меня спасал только блок и то, что удары стали слабее, урон не проходил. Тем не менее он меня успел несколько раз задеть. В целях экономии запасов исцеляющих свитков и алхимии, я ждал, когда моё здоровье опустится до пятидесяти процентов и только тогда пил зелье или вешал на себя хотку.

На пятидесяти процентах меня ожидал сюрприз. Бос вернул прошлую силу и скорость, но в дополнение к этому, у него появилась способность наносить урон щитом. До этого он им лишь прикрывался, да и то лениво, а теперь, мы сталкивались не только мечами, но и щитами. Один раз, он меня даже оттолкнул на два шага, я еле удержал равновесие. Перед этим мы сцепились щитами и просто давили друг на друга, а потом у него резко прибавилось сил и вышло что вышло. После этого я стал намного аккуратней, повалиться на землю, как-то не охота.

Но и третью фазу я одолел. Принимать удар щитом на щит, оказалось довольно необычно, но возможно. Спасибо ему за этот опыт.

Жарко стало, когда я просадил его до двадцати пяти процентов. Элем застыл в позе родины матери, а я не отважился его бить. Полоски начала каста я не видел, вдруг это умение, которое превращает весь полученный урон в исцеление? Не хотелось бы на такое попасть. Простояли мы так минут пять. Я попытался спросить у девчонок, что с ним происходит, но они продолжали смотреть, то на меня (с отпавшей челюстью и полным восторгом), то на элему (челюсть всё также до земли, а глаза еще больше выпадают) в полной тишине, прерываемой лишь моим монологом.

Бить противника, пока он вот так заморожен, было как-то не профессионально, что ли. Подойдя к нему ближе, я не ощутил агрессии с его стороны. Вынул меч и щит с руки и откинул их к лужице у родника. Мой противник не сопротивлялся и просто смотрел на меня.

Не придумав ничего лучше, я уже было хотел приняться за дальнейшее его потрошение и убийство, но взглянув на отброшенный щит, эта мысль преобразилась.

По сути, я сделал, даже больше чем хотел. Получил не мало уровней, способность и даже кое-какой лут. Противник мне достался жирный, но довольно примитивный, может это очередная проверка? Прибыю стража и исчезнет всякий бонус от его родника. Не зря же он водный элементаль, может это сам родник вырастил себе защитника от осквернителей и посчитал меня таковым, даёт мне шанс доказать, что я не такой.

Любой нормальный игрок, на моем месте, просто бы добил этого мини боса. Но я предпочитаю сначала всё хорошенько обдумать, если есть такая возможность, и только затем действовать. Щит, что я откинул, сейчас, больше походил на прозрачное фрисби, да и меч потерял свой былой цвет. Подойдя к ним ближе, я откинул их в лужу, следя за ситуацией в целом и поведением моего противника.

Меч и щит, ожидаемо, растворились в воде, вода к воде, мне её больше не надо. Взглянув на хп моего противника, у него оказалось 22 %, а перед этим окунанием 25 %. Также высветился баф или дэбаф, не знаю, «Сущность 88/100». Не знаю что за сущность такая, да и спросить не у кого, лезть на форум лениво, да и нормального ответа ждать долго, нормальные люди только-только просыпаются.

В итоге, я решил не добивать этого стража, пусть охраняет свой родник и дальше, я взял то, что мне нужно было, больше мне ничего не надо, хоть и хочется его лутануть, но пара сотен голды, особой роли для меня не сыграет. Взвесив все «за» и «против» я попытался сдвинуть его с места. Хорошо, что он оказался плотным, не представляю, как бы я поднимал воду в её обычном состоянии. Разве что ведрами носил. Но справился быстро и качественно.

Донёс до лужицы и поставив на краю сказал.

— Ты, страж, не сердись на меня. Нужна мне такая способность, что я от родника получил, мне наводку один воин дал, из местных, так сказать. В общем, не думай чего дурного, я о тебе и о роднике никому не скажу. Буду хранить это в тайне. И еще, постараюсь как можно реже применять эту способность. Ты уж извини меня, если я тут накосячил и побил тебя, но ты сам напал, а я и рад, люблю драться с сильным противником. Короче, я на тебя не сержусь, это твой дом и твоя миссия, и ты уж постарайся на меня не сердиться. Не знаю, что сейчас с тобой произойдёт, но я возвращаю тебя туда, откуда ты пришёл. А если этого не надо было делать, то сказать нужно было.

Посмотрев на себя, замершего в нелепой позе, будто фанат на матче футбола после гола любимой команды, стоит и руки вверх, хорошо хоть рот закрыт.

Не дождавшись ответа от своего клона, я столкнул его в лужу, в которой он пропал, будто в пропасть провалился, хотя она не глубокая, лужица эта. Сантиметров двадцать, и дно песчаное видно.

Посмотрев по сторонам, увидел только одну дриаду, ту, самую смелую, и будто старшую остальных на годик (грудь чуть-чуть больше и выше на пару сантиметров, если вам интересно).

— Это всё? — Спросил я у неё, когда наши взгляды встретились. Ответом мне был кивок и улыбка этой лесной девочки, после которой, она шагнула в ельник и исчезла из вида.

Посмотрев ей вслед пару секунд, почесал нос, ой не к добру это. Подумал, что еще успею к остальным. Девяти часов еще нету, восемь двадцать один, если быть точным, и остаётся лишь один вопрос. Идти ли к ним, или прокачаться в соло, в этой локации.

Подумав с пару секунд и не найдя ответа, хотел спросить это у родника, вдруг ответит?

Но обернувшись к нему, я увидел лишь пару булыжников, на которых стояла мензурка с каким-то зельем. Сам родник, как и вся вода, буквально исчезли с поля зрения. Что ж, будем надеяться, что всё, что тут произошло, не было моей фантазией. И эта мензурка предназначена мне, а не служит поводом, для продолжения драки.

Спросив у окружающего меня леса «Это мне?», но так и не получив никакого ответа, я лишь пожал плечами и протянул руку за зельем.

Зелье пробуждения жизни. Квестовый. Легендарный.

Вот и всё. Ни тебе описания квеста, ни предложения квеста, ни описания свойств. А вдруг я его выпью и козлёночком стану? Чем не квест? Потом всю жизнь бегай от мясников и ищи зелье для обратного превращения.

Приписка «Легендарный» меня, конечно, порадовала, любая гильдия купит любой легендарный предмет, за нормальную цену, даже если сейчас и не понятны его свойства. Не один уже такой предмет всплыл в игровой индустрии. Можно, не хило подняться, купив непонятную легендарку и ожидая на неё квест.

Деньги это конечно здорово, но тратить их особо не на что. Бронь я себе сам буду делать, оружие у меня масштабируемое, пока ни одно свойство не открыл даже.

Меч рода Эльсимира. Класс: Масштабирующийся. Урон 84-132. +18 Силы +18 Ловкости +Удвоенный шанс нанести травму и кровотечение.????.????.???. Только для воинов. Требуется уважение представителя рода Эльсимира. Не выпадает при смерти. Неразрушим.

Урон и бонусы меня в нём более чем устраивают. Жаль, еще не открыты знаки вопроса, но не на моем уровне бегать с экскалибуром, иначе было бы слишком просто. Вот с сотого уровня, уже может что-то да появиться.

Кастуя портал в Ясный, я уже предвкушал свои сегодняшние приключения и то, как народ отреагирует на мой лвл ап. Прямо как в пословице, пока вы спите, я качаюсь).

Пролог. (Или отсыл ко второй части)

После телепорта в город и совместного завтрака нашего выросшего отряда, на котором меня поздравили с повышением уровней, впрочем, особо никто не удивился, мы отправились в недавно открытый инст. По информации на форуме, это подземелье имело шесть этажей, но было лишено босов, поэтому гильдии за него особо не воевали, так что место досталось простым игрокам одиночкам, либо начинающим отрядам, типа нашего.

На первом этаже водилось что-то типа крыса-волков от двадцатого до тридцатого уровня. Поначалу они бегали по одному, но в конце этажа, группировались по 3–5 особей. Особых хлопот они нам не доставили и мы спокойно зачистили этот этаж.

На втором этаже, уровень ожидаемо повысился. 30–38 уровни. Гиблоплюи, смесь улиток и термита, плевались ядом, бегали по 2–3 особи, но лут с них настолько неудобным, требовались колбы для сбора слизи, что мы проскочили чисто по главной дороге к третьему этажу, никто уровень так и не поднял, хотя убили более чем сотню монстров.

Третий этаж выглядел наиболее ценным для сбора лута и опыта для нашего отряда.

40-50 уровни и четыре вида мобов. Бойцы козлолюди, или как их принято называть — сатиры. Чародеи, жрецы и несколько культистов. Разницу между последними особо не уловил, только на одно противное заклинание у последних больше, как и уровень. Впрочем, мы выносили их отряды до десяти мобов с лёгкостью. И посыпались нам уровни, золото и кое-какие вещички. К сожалению — mobs считались гуманоидами, и кожу с них снимать нельзя было, иначе — неплохо бы подняли снятие шкур Оле. Уже около четырёх часов, сделали вылазку на четвёртый этаж, мы все подняли сорок девятый уровень, а Секира перешагнул пятидесятый. Такими темпами, мы скоро достигнем и сотых значений.

Встретили нас очень не дружелюбно. Залп лучников скелетов пятьдесят седьмого уровня, чуть было не снёс Колю, из-за наложенных на весь отряд хоток, на него сагрились все рдд противника. Впрочем, мой рывок и последующая бойня на пределе дистанции хиллов, выровняла наши силы и мы победили. Такая подлянка, отряд нежити из двадцати одного скелета и двух зомби, хорошо что личей не было, на форуме говорилось, что пусть в подземелье и нет редких и элитных мобов, но каждый лич на четвёртом этаже, не сильно им уступает.

Собрав лут, хорошо, что появилось еще два грузчика, один я бы не унёс всё в своём рюкзаке. Мы зачистили еще разок третий этаж и отправились в поросята. Уровни радовали глаз, и теперь надо правильно распределить очки талантов. Мой билд, пусть и встречался среди игроков, но был более распространён среди пвп игроков. Да, встречались такие-же воины в защите с неплохим уроном, но из-за своей не особой живучести и слабого урона (если ты не танчишь, то у тебя не активируется реванш и другие прикольные фишки в ветке Защиты встречаются) их мало кто брал в сложный рейд. А вот на арене, против других воинов и особенно разбойников, такой билд показывал свою крутость. Хотя, я и не следовал ему в сто процентной точности, и немного докидывал в таланты на живучесть, а не только активные способности, наносящие урон. Кстати, на пятидесятом уровне, выучил свою первую контролирующую абилку «Глухой удар» стаящий моего противника на шесть секунд, этого более чем хватает для боя один на один с игроком или мобом моего уровня.

Завтра, все решили отдохнуть и подкачать профы, на что я сказал однозначное «Гут!» и

заказал номерок на завтрашний вечер в одном престижном городском ресторанчике на двоих. Надо мне возвращаться в норму по настоящему.

Поскольку весь отряд уже более-менее выровнялся по уровню, я рассказал о квесте, что нам предстоит выполнить. Всем хотелось поднять репу, особенно Сергею, у него до сих пор висела «неприятность» со светлыми эльфами. А для прочих, послужил стимул в виде вариативной награды от редкого рейдового квеста, она может доходить и до эпической шмотки на твой класс и уровень. Так что этот момент всех заинтересовал особенно.

Уже вечерком, закрывшись в нашем номере на третьем этаже, решил наконец переехать повыше, за сегодня каждый из нас не только хорошо поднялся по уровню (как-никак, а постоянный grind мобов выше тебя по уровню на протяжении одиннадцати часов — это очень сильно) но и поднял более чем двести золотых. Для Коли же, мы и алхимических реагентов набрали с первых двух этажей, к сожалению ни сатиры, ни скелеты, не предлагали нам реагенты для прокачки проф, только готовые баночки среднего каталога. Зато Секира заметил там две жилы железа, и продолбился у них больше часа, впрочем мы были не против, его двуручная секира и манера махать ею на полный оборот, что выглядело довольно устрашающе, даже для своих союзников, делало его не самым удобным милишником в рейде. Не знаю как у других воинов, а Секира был воином также как и я, только прокачивался не по ветке защиты, а по ветке неистовства, в которой были самые сильные скилы, увеличивающие твой урон, в соответствии с твоим оружием. Так что для наилучшего показателя дпса, воины в этой ветке, ходили только с двуручным оружием.

В строю с такой мотыгой не постоишь, да и стойки для такой дуры довольно специфические. Хорошо, что урон от союзников не проходит, благодаря игровой механике, иначе, мы бы все хорошенько прожарились в огненных аое скилах нашего будущего магистра Коляна.

Оставшись не на долго наедине, я достал с сумки легендарную квестовую бутылочку. С мыслями, куда бы её занюхать, отправил сам себе почту. Вот так, теперь никуда не денется. Терять её в случае смерти вообще не хотелось, вдруг да наступит её время.

Когда с ванны в спальню зашла Лиза (я сам офигел, почти месяц без водных процедур, а вроде чистые, и тут такой подарок), я уже был полностью готов и завершил все свои мелкие дела. Принарядился с аукциона, купил букет цветов, бутылочку шампанского и шоколадных конфет. Может это всё и мелочи, что довольно приелись, но я считал это классикой, а она, никогда не ошибается.

Поводом послужили наши суперские достижения и вообще, то что я вернулся надо тоже отметить. Завтра будем продолжать отмечать, и только послезавтра вернёмся к труду и обороне, море времени, которое я хочу провести не только без забот, но и с пользой, для укрепления наших отношений. Может и не стоит оно того, какие могут быть отношения в игровом мире? Но такие вопросы уже не для меня. Это мой мир, я в нём расту, живу, люблю и сражаюсь. И строить своё будущее, я тоже, буду только здесь.

Конец первой книги.

Больше книг на сайте - Knigolub.net

П.С. от автора.

Я поздравляю вас, вам хватило мужества и терпения дочитать мою первую книгу. Надо отметить, что она получилась слегка скучноватой, даже для меня, но ладно, дело сделано.

Также, я понимаю, что книга выглядит скорее как фанфик, что ж, спешу вас разочаровать, герои романов ИЧЖ Д. Руса, если и будут мелькать в моих произведениях, то только поверхностно и очень редко.