

- Крышки конечно не жалко, ты только объясни зачем она тебе? – ответила Агафья.

- Как это зачем, броня и оружие у меня есть, а щита то нет. С ним воевать намного сподручнее – ответил я, понимая, что звучит это странно.

- Вот ты скряга, Дрим. Простой деревянный щит стоит не больше 5 медных, а я тебе только что 5 золотых отдал. Или ты принципиально только крышки от бочек используешь? – спросил Микула.

- Вот я болван! Крышки отменяются, как я сразу не подумал. До крепости я доберусь, а там зайду в оружейный. Всё я побежал, всем до встречи - проговорил я, хлопнув себя по лбу.

Теперь я точно не вернусь, это надо так опозориться. Мне столько всего досталось на халяву, что я и думать забыл о возможности купить необходимый предмет. Приобрету на первое время, что-нибудь под свой небольшой уровень, а там посмотрим.

Надо, наверное, и броню сразу одеть. Комплект кожаной брони я мог использовать с пятого уровня. Получив его на четвёртом, я поместил вещи в инвентарь. Вытаскивать их во время работы необходимости не было – так они там и пролежали. В комплект, который я получил от Матвея, входило пять предметов: кожаная куртка, поножи, наручи, сапоги и, считавшийся отдельно, кожаный капюшон, который крепился к куртке. Каждая вещь сама по себе, не была чем-то примечательной, и давала только небольшую прибавку к защите – восемь со всех. Но вот при сборе комплекта открывались достаточно приятные бонусы.

Комплект кожаной брони охотника:

При использовании 5 вещей: урон от стрелковых атак + 15%, скорость передвижения + 10%, ловкость +5, при использовании в лесу, скрытность +10.

Жаль только, что стрелковое оружие я не использовал, и характеристики скрытность у меня не было. Но скорость передвижения и ловкость точно лишними не будут, ведь дополнительные характеристики для вещей на маленький уровень, в принципе не предусматривались. А после того как я его перерасту – спокойно продам, какому-нибудь начинающему рейнджеру.

Деревня располагалась где-то в километре от крепости, так что идти было всего ничего. Дорогу патрулировали солдаты ордена стражей – организации, не подчинявшейся ни одному государству. В основную задачу которой входило обеспечение внутренней безопасности

населённых пунктов и на трактах. Стоило только нарушить закон, и придётся все время скрываться. Доступ в любое поселение сразу же закрывался.

Так что пока шёл, было время подумать. Я очень неплохо прокачался за эти дни, а всё благодаря тому, что помог натаскать воды простой с виду бабушке. Непростые НПС проживают в этой начальной локации. Сам не заметил, как по ходу общения, стал относиться к ним как к вполне реальным людям. Теперь главное не подвести их, и справиться с возложенной на меня задачей. Квесты, относящиеся к тайнам мира, всегда невероятно сложные, но и награда за них соответствующая. Это мой шанс вернуться к привычной жизни, и я должен сделать всё, чтобы реализовать его.

Эльмос выглядел величественно. Изначально, задумывавшийся как военная крепость, он поражал своей мощью. Он не был нарядным и изысканным, но это и не надо суровому воину. В крепости было три кольца стен. Одна наружная – самая высокая, больше 40 метров высотой. Вторая располагалась вокруг центральной части города, где проживали знать и богатеи. И последняя окружала замок князя, располагавшийся на возвышении, в самом центре. Эльмос давно уже не был крепостью, в буквальном смысле этого слова. Продолжали его так называть больше по привычке. Огромный город, занимавший обширную территорию. Достойная столица княжества.

Для новичков, входная пошлина за вход в город отсутствовала, очереди у ворот тоже не наблюдалось. Миновав пост стражей, я беспрепятственно попал на небольшую площадь. Главной её достопримечательностью был стенд, на котором была изображена карта города, с указанием самых важных построек. Лавка алхимика на нём тоже была отмечена, даже не придется спрашивать дорогу. Располагалась она правда на другом конце города, но это не беда, дойду как-нибудь. Жаль только придётся обходить центр города. В квартал аристократов меня пока никто не пустит – репутации маловато. Для того чтобы попасть на территорию сильных мира сего, репутация в городе должна быть не меньше двадцати, или ты должен иметь персональное приглашение. Про аудиенцию с правителем и говорить нечего. Там помимо прокачанной репутации, надо еще дополнительные заслуги и веская причина. Иначе так и застрянешь, где-нибудь на уровне канцелярии. Зато если удастся – это того стоит. Они выдавали самые вкусные квесты, за которые и награда была соответствующей. Но это всё в будущем, я надеюсь, а сейчас мой путь лежал в «Котёл огра».

Вся информация со стенда переместилась в мою персональную карту, поэтому заблудиться я не боялся. Спокойно шёл, в нужном направлении, с любопытством поглядывая по сторонам. В основном вокруг были местные, игроков попадалось очень мало. Процентом десять от общего

числа прохожих. На центральном континенте, для сравнения, эта цифра уже была больше пятидесяти и постоянно росла. В прочем, это не удивительно. Во-первых, многие предпочитали начинать играть в уже исследованных, более развитых землях. Во-вторых, основное время новички проводили за пределами городов, охотясь на монстров и зарабатывая опыт и деньги. Если говорить языком геймеров, занимались фармом.

Рассматривая прохожих и вывески магазинов, я добрался до нужного места. Просторный каменный двухэтажный дом, украшенный вывеской, с изображенной на ней зеленой зубастой головой. На первом располагалась лавка, а на втором, наверное, жилые помещения. Внутри было светло, почти как днём. На потолке были лампы, заполненные какой-то жидкостью, испускающие мягкий, приятный свет. Интересно, они выключаются или их просто завешивают тканью? Если выключаются, надо будет прикупить себе несколько таких попозже, мало ли где пригодится. За стойкой никого не было. Позвонив в колокольчик, я стал ждать пока кто-нибудь подойдет. В глаза бросился каталог товаров, предлагаемых магазином. Неплохой выбор – оказалось, алхимия здесь достаточно развита. Были даже эликсиры, увеличивающие характеристики навсегда! Цены правда кусались, за самый простенький 1000 золотых, но их эффект того стоил. Предыдущим персонажем половину заработанных денег я спускал именно на такие снадобья и ни разу не пожалел об этом. Только сейчас начинаю понимать сколько денег зря потратил.

От каталога меня оторвали странные звуки. В мою сторону, со стороны внутренних помещений кто-то явно бежал, со всех ног. Спустил где-то пятнадцать секунд, появился и сам виновник шума. Мужчина, лет тридцати, с стоящими дыбом волосами, безумным выражением лица и слегка дымящийся. Покупатели конечно превыше всего, но так нестись уже перебор. Аж дым пошел – бедняга.

- Добрый день. Вы что-то хотели? Только давайте быстрее! Вы срываете мне важный эксперимент! Я нахожусь на пороге грандиозного открытия, которое перевернёт все научное сообщество! Что-же вы молчите?! Если вам ничего не нужно, зачем звонить в колокольчик? Прощайте! – протараторил, выскочивший к стойке мужчина, развернулся и начал уходить.

Я дар речи потерял от такого напора. Не дал мне слова сказать, и уже убегает. С выводами я поторопился, про клиентоориентированность тут даже не слышали.

- Вы, наверное, алхимик Пауло, сын Агафьи и Матвея. У меня к вам послание от родителей. Если вы сейчас заняты, я могу подождать конца эксперимента – успел прокричать ему в спину я.

- Пятнадцать минут – услышал я крик, убегающего алхимика.

В пятнадцать минут Пауло, конечно, не уложился. Но я особо на это и не рассчитывал. Через полчаса я услышал взрыв, дом тряхнуло, зазвенели колбы, от неожиданности я чуть не упал, успев ухватиться за стойку. Вскоре показался алхимик, весь покрытый сажей. Ну, хотя бы, живой. Уже хорошо.

- Провалился эксперимент, два года работы и всё насмарку. Прочитал я письмо от родителей. Их друг – мой друг. Обращайся, если зелья нужны будут. Отдам по себестоимости. Отец просил собрать походный набор – держи, что смог собрал. На твой уровень особо не разгуляешься, все зелья самые простые. Более толковые, только после тридцатого уровня смогу предложить – сказал Пауло, передавая мне колбочки разных цветов.

Вами получен набор зелий для новичков.

Малое зелья здоровья – 100 штук

Малое зелья маны – 50 штук

Малое зелья силы – 5 штук

Малое зелья ловкости – 5 штук

Малое зелья телосложения – 5 штук

Малое зелья интеллекта – 5 штук

Малое зелья мудрости – 5 штук.

Неплохо, в хозяйстве все пригодится. Малые зелья жизни восстанавливали 150 здоровья, использовать их можно раз в 15 секунд. Зелья маны работали по тому же принципу. Эликсиры, увеличивающие характеристики, действовали в течении часа и поднимали, выбранный показатель на 5. Использовать их можно было одновременно. В экстренной ситуации, они могут спасти жизнь или просто облегчить фарм монстров.

- Дрим, скажи пожалуйста. То, что они пишут правда? Ты взялся разобраться с происходящим в Чернолесье? – спросил алхимик.

- Правда, Пауло. Я уже говорил, мы не умираем окончательно. Я не так рискую, как вы, бросая вызов злу. Это даже подвигом сложно назвать, просто я не хочу мириться с тем, что происходит. Обычные люди страдают, всё княжество, изолированное от остального мира, находится под постоянной угрозой уничтожения. А люди у власти, кичатся своим происхождением, игнорируя единственных возможных союзников. Я приложу все усилия и буду идти до конца, обещаю! – опять включив режим героя, ответил я. Вдруг еще квест перепадёт.

- Отлично! Именно это я и хотел услышать. Дрим, пожалуйста, возьми меня с собой. Я готов сопровождать тебя в любом путешествии. Всю жизнь мечтал увидеть Чернолесье, или земли гоблинов, или болота ящеров, да хоть на плато демонов. Да, куда угодно. Обещаю, я буду полезен и готов выполнять все твои приказы – ошарашил меня алхимик. А ведь мне бы хватило просто квеста.

Внимание! Алхимик Пауло готов стать вашим подчинённым и сопровождать вас в путешествиях. Создана новая характеристика Лидерство.

Такого я не ожидал. В Эльмстане была возможность формировать полноценные группы с местными жителями. Причины присоединиться к игроку у всех были разными: кого-то интересовало денежное вознаграждение, кто-то следовал за вами по идейным соображениям или в поиске приключений. И пока ты соответствуешь условиям, НПС тебя не бросит. С лидерством было еще интереснее. Оно увеличивало все характеристики твоих подчинённых.

Они сильнее атаковали, лучше защищались и, самое главное, гораздо успешнее выполняли все твои команды. От слаженности действия боевой группы зависит половина успеха в сражении. Получить лидерство было не сложно – все главы гильдий и групп им обладали. А вот для того что б его прокачать, надо было успешно руководить подчинёнными в бою или заслужить признание местных жителей, как человека, за которым они готовы идти в бой. Это уже было гораздо сложнее. Дело в том, что недостаточно было просто управлять отрядом – твои действия, как командира должны приводить к значительному изменению результата битвы. Если система считала, что и без руководства, результат был таким-же, ну или почти таким же – ни о каком повышении не могло быть и речи. И чем выше лидерство, тем больше чудес тактики должен показать командир. С местными история была еще веселее – дело в том, что получить под своё командование кого-то из местных было практически невозможно. Они с очень большой неохотой подчинялись чужеземцам, даже за деньги. Обычно это было связано с какими-то квестами или военными действиями. Но во время войн обычно игроки подчинялись местным генералам, а не наоборот.

Так что, если бы я был лидером клана, предложение Пауло, было бы просто подарком судьбы. А вот как игрок одиночка, даже не знаю, как к этому относиться. Дело в том, что если с ним что-то случится, когда он будет со мной, очень сильно упадёт репутация во всём княжестве, не говоря о том, что Агафья меня тогда точно приберёт. Она конечно уже женщина в возрасте, да и силы уже не те, но учитывая, что в молодости они умудрились завалить огра, уровень которых начинался минимум от трёхсотого, я еще не скоро буду для неё противником. Даст промеж глаз, как тому кролю, и здравствуй точка возрождения. А потом еще раз сорок по тому же сценарию. С первого уровня я тогда не вылезу, ведь часть накопленного опыта при смерти теряется. Это я конечно утрирую, Пауло сам со мной просится. И я, даже если позову его в поход, поставлю обязательным условием, чтобы он получил разрешение от родных. Он ещё и алхимик, по-моему, они должны сидеть в своих лабораториях, ставить эксперименты и придумывать зелья. Вот чем он мне пригодится в бою? Еще и просится в самые высокоуровневые из соседних локаций.

- Пауло, спасибо конечно за доверие – начал отвечать я, стараясь подобрать нужные слова. - Но ты же алхимик, зачем тебе это? Названные тобой локации очень опасны, я не могу гарантировать тебе защиту. Я даже в сохранности собственной жизни не уверен. Только если я там умру, максимум потеряю уровень и что-то из снаряжения. А вот для тебя смерть окончательна.

- Ты зря недооцениваешь алхимиков, впрочем, как и многие – возмутился Пауло. – Думаешь, я не буду полезен в бою, и тебя придётся все время защищать бесполезного члена команды? Ты, не прав! Слышал за что, в своё время, князь выгнал моего отца? Так вот, эти взрыв зелья могут использовать только алхимики. В нашем арсенале также есть зелья, наносящие урон огнём, льдом, да и всеми остальными стихиями. И, еще раз повторю, использовать их могут только алхимики. А урон от них многих магов за пояс заткнёт! Это не говоря о том, что я отличный

лекарь. Могу и болезнь вылечить, и с ядом справиться, и защиту в бою всем членам отряда повысить. Так что обузой я точно не буду. А нужно мне это за тем, что в княжестве с каждым годом становится всё меньше материалов для работы. После последнего похода в Чернолесье моих родителей, там считай никто и не был. Почти все травы, необходимые для создания качественных эликсиров, растут в этих, как ты их назвал, опасных локациях. Так что здесь не только жажда приключений, здесь и профессиональный интерес. Все травы и ингредиенты с монстров, собранные мной в походе, остаются в моём личном использовании. Больше мне ничего не надо. Спрошу еще раз, ты возьмёшь меня с собой?

- Возьму, как только сам туда соберусь - сдался я. А что мне еще оставалось делать? Если даже половина того, о чём сказал Пауло правда - он будет полезен в бою. А трав не жалко, всё равно навыка их сбора у меня нет.

Вы приняли предложение алхимика Пауло, о присоединение к вашему отряду. В любой момент вы можете обратиться к нему лично, и позвать с собой. Если ваши отношения поменяются, Пауло в любой момент может отказаться от дальнейшего сотрудничества. Вы получили доступ к характеристикам подчинённого.

Посмотрим, что тут у нас. Пауло алхимик, 50 уровень. Очень неплохие показатели мудрости и интеллекта. Остальные показатели намного меньше, но учитывая, что он явно не боец ближнего боя, в пределах нормы. Брать его с собой до того, как мы сравняемся по уровню - смысла нет, он просто будет съесть весь мой опыт.

- Мне еще рано посещать столь опасные места, сам понимаешь. Как только я буду готов, позову тебя. Договорились?

- Договорились. Жду от тебя вестей. Если надо будет помощь в чём-то еще, обращайся - закончил Пауло разговор.

Завершено задание «Сын алхимика».

Награда: набор зелий для новичков

Дополнительная награда: алхимик Пауло готов сопровождать вас в приключениях.

Опыт: +800.

Репутация в крепости Эльмос +1.

Вы получили новый уровень.

Получен титул: житель Эльмоса (за достижение репутации 10 с местными жителями).

Вас признают за своего жители крепости Эльмос. Они, гораздо охотнее, поручают вам задания. Также вы можете рассчитывать на более высокое вознаграждение, за выполненные поручения, и на скидки в лавках города. Шанс получить редкий квест увеличивается.

...

После алхимика я посетил оружейную лавку и прикупил себе парочку щитов - такое низкоуровневое снаряжение очень быстро ломается, поэтому запасной не помешает. Взял, как и планировал, самый простой деревянный, с показателем защиты равным 5, за 5 медных монет. Лучшее, что из их арсенала подходило мне по уровню, стоило от 1 золотого и выше. Я не видел никакого смысла тратить целый золотой, за щит с защитой 15, тем более скоро его явно придётся менять. Молотов в продаже было не много, ничего приемлемого по соотношению цены и качества, я бы точно подобрать не смог. Спасибо Микуле, а то бы я уровня до 30 махал обычной деревянной дубинкой. Где это видано, молот с атакой 10-15, стоит целых 25 золотых. И мало того, для применения требует 20 уровень. Ужас, меня бы жаба задушила, за такие растраты.

Свои дела в крепости я завершил. К Пробиусу я собирался только после достижения 10 уровня. Так что этим сейчас и займусь.

Возле восточных ворот города было людно. Кто-то из находящихся здесь игроков занимался торговлей, но большинство искало группу, для уничтожения всего живого в окрестностях крепости.

- Обычный бронзовый меч, атака 4-8 на 10 уровень. Налетай. Цена всего 10 серебряных.

- В слаженную группу нужен танк, фарм минимум 4 часа. Весь дроп поровну.

- Жареная лисятина, утоляет голод минимум на 2 часа, 2 меди за порцию. Десять порций за 12 медных.

Крики сливались в сплошной шум. Я поспешил к стражникам у ворот, чтобы взять квест на уничтожение окрестных животных и побыстрее сбежать из города. Одет я был неплохо – со стороны выглядел как высокоуровневый игрок. Моего уровня, без моего согласия, окружающие игроки увидеть не могли. Зачем мне лишние вопросы. Я уже решил, что стану одиночкой, да и бонусные характеристики, заработанные на старте, вполне должны мне позволить охотиться одному или, если говорить языком геймеров, соло.

У всех ворот города, можно было получить повторяющиеся задания – своеобразный бонус для новичков. Смысл был простой, за сутки надо было уничтожить определённое количество монстров. Не уложился в срок, задание провалено. Еще двое суток ты их получить не можешь. Задания отличались друг от друга сложностью. Чем сложнее, тем выше награда, которой выступали опыт и небольшое количество монет. Я подумал и принял самый тяжёлый вариант. Единственный, для выполнения которого, надо было убить кабанов, да еще и пять штук. Они являлись самыми сложными мобами, которые обитали в окрестностях Эльмоса, местными мини-боссами. Их характеристики, где-то в пять раз превышали таковые у обычных мобов, но и опыт с дропом был соответствующий. Считалось, что охотиться на них можно минимум пятеркой, желательно 15 уровня. Я же рассчитывал справиться сам. Надо только распределить свободные очки характеристик. Немного подумав, я поместил 25 в силу, и оставшиеся 10 характеристик распределил поровну в ловкость и телосложение. Результат получился следующий.

Уровень: 7

Имя: Дрим

Класс: не определён

Раса: Человек

Чувствительность: 100 %

Здоровье: 520

Мана: 292

Атака 42-63

Защита 16

Характеристики.

Сила 55 (6) + 5%

Ловкость 20 (6) + 1%

Телосложение 31 (6) +4%

Мудрость 23 (6) + 1%

Интеллект 23 (6) + 1 %

Стойкость 8 (6)

Сопротивление магии 10 (6)

Свободные очки характеристик: 0

Изученные навыки:

Владение дробящим оружием, новичок 2 уровень (35%)

Изученные приёмы:

Оглушающий удар, новичок 1 уровень (5%)

Калечащий удар, новичок 1 уровень (1%)

Изученные заклинания:

Нет

Профессии:

Животновод новичок: 1 уровень (15%)

Повар новичок: 1 уровень (2%)

Кузнец новичок: 4 уровень (1%)

---

Очень даже неплохо, только по сумме боевых характеристик, я соответствовал 21 уровню. И это, не считая мудрости с интеллектом, которые, пока я не владею заклинаниями и навыками требующими ману, практически бесполезны. Я собирался обзавестись ими в ближайшее время, но для этого нужны деньги. Моих финансов пока было явно недостаточно.

Выйдя из города, я отправился по дороге в сторону ближайшего леса. Идти, на взгляд, было километра два. В поле вокруг Эльмоса, mobs тоже были. Но их уровень начинался от 1. Только время зря тратить. А вот в лесу, по моим расчётам, монстры будут как раз, с 10 по 15. Чем выше разница между игроком и монстром, тем больше за него дают опыта, и наоборот.

Дойдя до леса, я увидел группу из трёх игроков, которые сражались с лисой. Один из них был с мечом и щитом, второй с луком, а третий пытался атаковать посохом. Танк, лучник и будущий маг, ну или лекарь. Заклинания стоят дорого, поэтому магическим классам очень трудно начинать играть. После получения первой профессии одно заклинание им достаётся бесплатно, а вот потом надо постоянно тратить большие суммы на покупку новых и улучшение уже взятых. До 10 уровня им приходится целиком полагаться на других игроков, так как тратить драгоценные очки характеристик на силу или ловкость, было непозволительной роскошью, значительно уменьшающей полезность этих игроков в будущем. Судя по увиденной мной картине, группа до 10 уровня еще не добралась. Основной урон наносил игрок со щитом, танкующий моба. Он явно не обладал навыками, помогающими контролировать агрессию противника. Поэтому лучник стрелял редко, видимо боялся переагрить монстра на себя (в играх у каждого монстра есть понятие агрессии, от неё зависит кого он атакует. Набирается она нанесением урона, или лечением. У танков есть специальные скилы (навыки), с помощью которых они могут увеличивать уровень агрессии по отношению к себе, основная задача танка при игре в группе - держать агрессию на себя, задача остальных членов группы - не переагрить моба на себя, т.к. когда атакуют не танка, есть большая вероятность смерти). Игрок с посохом наносил настолько малый урон, что в принципе мог в бою совсем не участвовать. У лисы оставалась примерно третья часть здоровья, игроки меня заметили, но помощи не попросили - значит справятся. Мне тоже пора начинать охоту, время - деньги.

Как только я зашёл в лес, сработал бонус на скорость передвижения. Десять процентов - вроде немного, но разницу я почувствовал. Метров через 50, увидел пушистый рыжий хвост. Взрослая лиса, 9 уровень - как раз подойдёт, чтобы испытать возможности моего персонажа. Меня она пока не видела, занимаясь какими-то своими делами. Посмотрим, какой из меня боец ближнего боя. Я побежал в сторону моба, пытаюсь разогнать максимальную скорость. Лиса меня заметила, но повернуться уже не успела, и я, как следует, приложил её «Хреновиной» по филейной части.

Критический удар. Вы нанесли взрослой лисе 258 урона.

Калечащий удар успешно применён. Возможности передвижения противника, временно ограничены.

Крит! Вот что значит отличное оружие и приложенная сила, помноженные на скорость. Здоровье лисы сразу провалилось на 50%. Она отлетела на метр, развернулась и попыталась

броситься на меня, но сразу видно - все движения давались ей с трудом. Неудивительно, если бы мне так попало, я бы вообще передвигаться не смог. Рывок у лисы не удался, задние ноги не выдержали, и она упала на землю. Подняться зверю я уже не дал, приложив несколько раз молотом по голове.

Вы нанесли взрослой лисе 78 урона.

Вы нанесли взрослой лисе 62 урона.

Вы нанесли взрослой лисе 95 урона.

Взрослая лиса погибает.

Получено: 220 опыта, мясо лисы - 2, испорченная шкура лисы - 1.

После убийства первого моба, стало ясно - охота на лис проблем не доставит. Зато, из-за разницы в уровне они щедро делятся опытом. Еще пять монстров, и я возьму восьмой. Сейчас убью, необходимых по квесту, тридцать лис, и надо искать противника посерьезней. Попадались они достаточно часто, с поставленной задачей я справился где-то за час. Один раз на меня напало сразу две лисы - результат не поменялся. Несколько раз им удалось меня укусить, но наносили они всего по 10-20 единиц урона, что, с моим количеством здоровья, было неопасно. Вот только дико больно - надо срочно искать того, кто будет принимать за меня удары. Иначе, я скоро начну бояться выходить из города.

За час я получил тридцать кусков мяса, семнадцать шкур и кинжал с довольно неплохими характеристиками.

Железный кинжал охотника.

Атака: 7-10

Дополнительные свойства: ловкость +2.

Необходимый уровень: 10

У всех кинжалов атака была меньше, по сравнению с другим оружием, аналогичного уровня и качества. Зато они выделялись самой высокой скоростью атаки. Сам я его использовать не собирался, но смогу продать какому-нибудь начинающему убийце или вору. Все шкуры были плохого качества, но без навыка их добычи, хорошо, что я вообще их получал. Относился он, кстати, к профессии животновода, но у Агафьи выучить сбор шкур возможности не представилось, а будучи в Эльмосе, обратиться к персональному наставнику по профессии я просто забыл. Надо к нему обязательно попозже заглянуть. Каждая из выбранных мной профессий, может приносить неплохой доход, главное не лениться. Шкуры пойдут на продажу как есть, а вот мясо я сначала приготовлю. Так получится выгоднее.

Стоило только подумать о еде, как желудок предательски заурчал. Оно и неудивительно - последний раз я ел с утра, еще в деревне новичков. С тех пор прошло больше четырёх часов. Решено, привал, надо приготовить себе обед. Продукты, помещённые в инвентарь, не портились. Так что готовить я буду лисятину. Мясо кролей, подаренное мне Агафьей, оставлю напотом - оно считалось чуть ли не деликатесом, так что дождусь подходящего повода. Весь необходимый для готовки на лоне природы инвентарь, я приобрёл еще в деревне новичков. Соль и перец у меня были. Обидно, что на гарнир я ничего не купил, даже о хлебе не подумал. В следующий раз надо закупиться продуктами на месяц вперёд, благо грузоподъемность позволяет.

Быстро поставил мангал, развёл костёр - вокруг лес, с дровами проблем нет. Нарезал мясо, посолил, поперчил и нанизал его на шампура. Осталось чуть-чуть подождать, пока костёр прогорит, и останутся угли. Красота всё-таки вокруг. Природа, свежий воздух, берёзовый лес, родной для каждого русского человека. Вспомнилась юность. Поездки на природу с друзьями, палатки, песни под гитару у костра. До чего же беззаботное было время. Удивительно, что о таких простых, доступных каждому, жизненных радостях, забытых за повседневной рутинной, нам напоминает виртуальная реальность. Настроение не испортило даже слегка подгоревшее и жестковатое мясо. Съедобно - уже хорошо. Надо обязательно будет замариновать про запас. Чем качественнее приготовленная пища, тем быстрее растёт профессия повара, да и кто откажется вкусно покушать. Ладно, хватит предаваться воспоминаниям, время охоты.

С лисами я справился, теперь очередь за волками, их надо было убить пятнадцать штук. Мне они пока не попадались, скорее всего обитали глубже в лесу - туда и отправимся. Минут через десять поисков, я наконец-то нашёл своего первого волка 12 уровня. Он оказался куда проворнее своих рыжих сестёр. Стоило мне приблизиться к волку на 15 метров, как он

развернулся и помчался в мою сторону. Тактика была достаточно проста, подбежав ближе, он прыгнул, пытаясь сбить меня с ног. Я решил не пользоваться щитом, ударил молотом, пытаясь попасть волку промеж глаз. Скорость зверя оказалась выше моей, и я промазал, попав по груди. Силы удара не хватило оттолкнуть зверя, и он врезался в меня, сбивая с ног. Во мне явно погибает гениальный тактик, встретить разогнавшегося зверя, который весит не на много меньше себя, в лоб. Зря мне, наверное, лидерство выдали. Не повезло моим будущим товарищам по команде.

Вы нанесли взрослому волку 49 урона.

Взрослый волк нанёс вам 22 урона. Вы сбиты с ног.

Эта серая гадина не растерялась, и сразу же вцепилась мне в ногу.

Взрослый волк нанёс вам 13 урона. Получен эффект кровотечение - вы теряете по 1 единице жизни каждую секунду в течение двух минут.

Для жизни пока не опасно, но как же больно. Встать возможности не было, поэтому изловчившись, прямо из сидячего положения, зарядил волку молотом в ухо. Получай гад. Злость придала дополнительных сил, и выскочил крит.

Вы нанесли взрослому волку 102 урона.

Его отбросило и я, воспользовавшись моментом, успел вскочить на одно колено, сразу же блокируя щитом еще один прыжок зверя. Вот это скорость, еле успел. Снял я ему около десяти процентов здоровья. Он намного быстрее меня, ловкость явно выше, но это ему уже не поможет. Я успевал заблокировать все его атаки. Урон проходил минимальный. Было неприятно, но не настолько, как при прямом попадании. Я успевал контратаковать, и приблизительно через минуту бой закончился. Не смотря на, не совсем удачное начало боя, у меня оставалось еще восемьдесят процентов здоровья. Пока найду следующего, восстановится

полностью. Разница в скорости конечно неприятна, если бы не она всё закончилось бы гораздо быстрее и, главное, менее болезненным для меня способом. Недолго думая, вложил свободные 10 очков характеристик в ловкость и направился дальше.

Со следующим волком получилось проще, хоть он и был 13 уровня. К первому его прыжку я был готов и успел увернуться, одновременно атакуя. Удачно попал в лапу, и система сразу же обрадовала меня сообщением.

Вы нанесли взрослому волку 43 урона.

Калечащий удар успешно применён. Скорость передвижения противника временно снижена.

Этому серому не повезло – умер, ни разу меня не ранив. Я собрал честно заработанную в бою добычу и направился дальше.

В здешнем лесу все волки были одиночками, поэтому мне не составило особого труда доделать эту часть квеста. Самые большие проблемы, мне причинил первый, убитый мной зверь. Шкуры волков стоили меньше лисьих, опыта они давали ненамного больше, а убивать их было сложнее. Так что на лис охотиться было даже выгоднее. Ничего из предметов мне больше не выпадало, единственным существенным приобретением за сегодня был кинжал. Надеюсь, кабаны будут щедрее. Место их обитания, я себе смутно представлял. Пока охотился, несколько раз слышал похрюкивание. Мне оставалось, только пойти на звук. До встречи с первым парнокопытным идти пришлось, судя по карте, два километра. Кабан 15 уровня увлечённо раскапывал рылом землю, не обращая внимания на окружающий мир. Вот это зверюга! С такими габаритами – ему, наверное, в этом лесу никто не страшен. Метр в холке, огромные клыки, сантиметров по 20 длиной, массивное тело, покрытое чёрной щетиной и увитое жгутами мышц. Даже нападать страшно стало. Интересно сколько он весит? Атаковать зверя придётся, а то получится, что я зря столько километров через лес отмотал.

Действуя по старой схеме, разогнался и вдарил кабана под хвост молотом.

Критический удар. Вы нанесли кабану 180 урона.

Критический удар прошёл, уже радуется. Снял я ему около 15 % здоровья. В отличие от лисы, которая после такого же удара отлетела и практически не могла ходить, кабан еле шелохнулся. Он развернулся, издал возмущенный визг, и сразу бросился мстить обидчику. Мне вспороли клыками брюхо и подбросили в воздух. Не знаю, что испытывают, когда тебе без анестезии разрывают живот, но я так давно не кричал, стараясь хоть чуть-чуть унять боль. Отбросило меня метра на четыре от зверя, и, пока он нёсся в мою сторону, я сумел хоть как-то взять себя в руки. С его пути я успешно уклонился. Ясно одно, даже щитом такую тушу у меня заблокировать не получится. Остановится он смог, только пробежав вперёд около десяти метров. Развернулся и бросился обратно. Кабан оказался гораздо медленней волка, и его атаки не отличались разнообразием. Хорошо, что в Эльмстане боль утихает гораздо быстрее, иначе этот бой я бы не пережил. Я без труда уворачивался и наносил ответные удары. Криты больше не проходили, и на убийство ушло почти пять минут. Зверь отличался повышенной защитой, так как средние цифры урона были на 15% меньше, чем по лисам и волкам.

Кабан погибает

Получено: 600 опыта, мясо кабана - 5, костяной амулет.

Неплохо. С первого же убитого моба выпала вещь, да и по количеству опыта они значительно опережали остальных обитателей леса. Амулет был сделан из клыка, повешенного на кожаную плетёную цепочку. Семейная реликвия парнокопытных - клык давно почившего прадеда, судя по всему. Меня всегда удивляло, что со зверей, могли выпадать готовые изделия. Вот где они их хранят при жизни? Но создатели объясняли это тем, что вещь формируются только в момент смерти из жизненной силы убитого монстра. Магическая энергия мира постоянна, она просто переходит в другое состояние. Вот такой закон сохранения энергии в магическом мире.

Костяной амулет

Сопротивление магии: 4

Дополнительные свойства: сила +1, телосложение +1

Необходимый уровень: 10

Неплохо, особенно на халяву. Получить обновку всегда приятно. Пойдем искать следующую жертву, может выпадет еще что-нибудь полезное.

Со следующим кабаном я начал бой по другому - бросил в него первой попавшей под руку деревяшкой. Реакция поросёнка соответствовала моим ожиданиям - он бездумно бросился на меня. Дальше оставалось действовать по привычной схеме. Уворачиваясь и нанося ответные удары, я без проблем одержал победу в нашем противостоянии, получив 12 уровень. Этот кабан оказался жадиной - после боя я получил только несколько кусков мяса.

За следующие полчаса я без проблем убил еще трёх животных и выполнил все необходимые условия для сдачи квеста, получив колечко, из того же комплекта, что и амулет. Наверняка, продолжая охотиться, я смог бы собрать себе целый набор бижутерии, да еще и что-нибудь на продажу выбить. Но я чувствовал, что надо быстрее уносить отсюда ноги. Дело в том, что за время охоты я еще несколько раз слышал хрюканье, которое меня сюда и привлекло. Учитывая, что в первый раз я обратил на него внимание за несколько километров отсюда, издававший его зверь был просто огромным. Звук становился всё оглушительнее, и я абсолютно не горел желанием встретиться с обладателем такого голоса.

Хорошо, что в Эльмстане карта заполняется автоматически. На ней были отмечены Эльмстан и участок леса, который я исследовал во время охоты. Весь остальной мир был закрыт белым цветом, неисследованных территорий. Во время охоты я сделал неплохой крюк, сместившись гораздо севернее. Если идти по прямой, весь путь займёт около трёх километров. Минут за двадцать должен управиться. Испугавший меня звук становился громче, уже был слышен треск сминаемых деревьев. Я развернулся и побежал. На пути попало несколько кабанов, но я благополучно проскочил мимо. Они попытались броситься следом, но маневрирование среди деревьев, не относилось к их сильным сторонам, поэтому кабаны довольно быстро отстали. Спустя пять минут бега, силы окончательно меня оставили. Я остановился и стал быстро запихивать в рот куски жареного мяса, почти не прожёвывая - чтобы восстановить хоть немного выносливости.

Стоило ей хоть чуть-чуть остановиться снова бросился со всех ног вперед. Не выдержав, обернулся - метрах в трёхстах от меня двигалось что-то огромное, сметая по пути все препятствия. Это был огромный кабан, метра четыре в холке. Спасибо деревьям, если бы они не мешали ему двигаться, я бы был уже пойман. Всё, больше не оглядываюсь, мне нельзя умирать. Надо бежать, главное, чтобы хватило сил...

<http://tl.rulate.ru/book/13498/265324>