

- Прикрой меня - кричу я магу и спрыгиваю с обоза. Выставив копьё прямо на меня, несется всадник на варге.

Волчий наездник

Раса: орк

Уровень 17

Понадеявшись на Рихарда, я встал в защитную стойку в ожидании атаки, моля о том, чтобы у меня хватило ловкости на уклонение. Когда варгу оставалось пробежать метров 5, ему в бок прилетел фаербол, взрывом переломав ему ребра и опалив шерсть. Волчара рухнул на другой бок, заодно уронив своего наездника. Не успел он очухаться и вылезти из под варга, как я подбежал к нему и несколькими ударами топора не дал ему подняться.

Вы получили 180 единиц энергии

Энергия: 50/280

Вы перешли на 14 уровень

Вспомнив про полумертвого волка, который со злостью на меня смотрел и хрипел, но не мог даже встать на лапы.

Варг

Уровень 16

Я решил прекратить его мучения - после добивающего удара зверь окончательно затих.

Вы получили 160 единиц энергии

Энергия: 210/280

Подобрав копьё и в другую руку взяв щит, я приготовился встретить пеших орков, которые уже были на подходе. Первым на меня побежал бугай с секирой:

Берсерк

Раса: орк

Уровень 19

Широким замахом секиры он пытался меня снести, но я уклонился от удара и тыкнул его с безопасного расстояния копьём, нанеся колотую рану у него на груди. Получив тычок копьём, берсерк впал в ярость и бросился на меня. Тогда я сделал встречный выпад, нацеленный ему в корпус. В результате этот бешеный напоролся на копьё, но даже после этого он схватил левой рукой древко копьё, не дав мне его вытащить, а правой нанес мощный удар секирой. Я заблокировал секиру щитом, после чего щит треснул, а левую руку отсушило, тогда мне пришлось отпустить копьё и отскочить от орка. Откуда у этого терминатора столько живучести и силы? Даже после такого ранения он сейчас вытаскивает копьё из себя и истекая кровью снова нападает. Мне снова пришлось отпрыгнуть, потому что мне не под силу заблокировать его удар, остается только бегать от него, до тех пор, пока он не ослабнет от кровопотери. Тут внезапно выскочил из-за телеги другой охранник каравана и пырнул берсерка мечом в бок, а

он в кровавой ярости с клинком в боку снес голову секирой этому неудачливому охраннику. Правда секунд 10 спустя берсерк упал, все-таки какой бы он не был живучий, но потеряв слишком много крови, даже такие воители не смогут продолжать бой.

- Ты храбро сражался, но все равно ты не жилец, поэтому я добыю тебя - сказал я орку перед тем, как нанести добивающий удар.

Вы получили 220 единиц энергии

Энергия: 150/300

Вы перешли на 15 уровень

Затем я огляделся, чтобы прояснить ситуацию: большинство нападающих перебиты, а те, кто остался жив, уже во всю убегали. После боя я подобрал меч и копье. Также надо было по захоронить трупы товарищей и достойных противников. В знак уважения к погибшему берсерку я похоронил его тело, а секиру оставил на могиле.

Доступно 2 очка характеристик

Доступно 1 очко навыков

Доступен выбор класса

Внимание! Выбрав класс, вы теряете возможность дальнейших эволюций!

Неужели теперь мне доступны классы? Надо глянуть на них, открываю список возможных классов:

Волчий наездник (требуется 15 уровень, 10 силы, 10 ловкости) - сильный и ловкий боец, сражающийся верхом на варге, владеет одноручным и древковым оружием, также может взаимодействовать со своим волком.

Берсерк (требуется 15 уровень, 12 силы, 8 ловкости, 8 выносливости) - неистовый воитель орков, обладает большой силой и живучестью. Сражается парным или двуручным оружием, способен впадать в ярость.

Шаман (требуется 15 уровень, 10 интеллекта, 8 духа) - орк, обладающий даром. Может проводить ритуалы, готовить зелья, общаться с духами и вселяться в животных.

До берсерка не хватает 2 силы и 1 выносливости, для наездника не достается только 1 ловкости, до шамана нужно еще 1 духа. С учетом двух свободных очков характеристик могу получить наездника или шамана прямо сейчас. Все бы хорошо, если бы не надпись о том, что выбор класса исключает возможность дальнейшей эволюции. Выходит, получение класса закрепляет за мной расу орка, которым конечно быть не так плохо, но все же до конца своей не очень долгой орочьей жизни оставаться зеленокожим варваром, живущим в степи, это все-таки не то, о чем я мечтал. Каждая эволюция делала меня значительно сильнее, сомневаюсь, что взяв какой-нибудь класс, я получу похожий эффект.

Открыв таблицу параметров, я распределил 2 свободных очка характеристик в силу и ловкость по одной:

Имя: Валд

Раса: орк

Уровень: 15

энергия: 150/300

Класс: -

НР: 300

МР: 140

ST: 150

сила: 11

ловкость: 10

выносливость: 7

интеллект: 12

дух: 7

У меня теперь появилось имя - то, которое я на ходу придумал при встрече с Рихардом и Вильсоном.

Теперь открываю окно доступных для выбора или прокачки навыков:

Владение оружием ближнего боя 2 (требуется 6 силы, 6 ловкости) - дает основные умения в обращении с оружием ближнего боя

Свежевание животных (требуется 3 силы, 3 ловкости, 3 интеллекта) - дает возможность свежевать туши животных

Ношение легких доспехов 1 (требуется 3 силы, 3 ловкости, 3 выносливости) - немного облегчает использование легких доспехов

Владение щитом 1 (требуется 4 силы, 4 ловкости) - дает возможность немного более эффективно блокировать удары щитом и наносить им удары

Выбираю улучшенное владение оружием, так как ношение легких доспехов не слишком поможет по моему мнению, а щит я использую редко.

После сражения я подошел к Рихарду и поблагодарил его за во время кинутый огненный шар, ведь фактически он спас мне жизнь, так как всадник с волком просто разорвали бы меня.

- Да не за что, если бы ты не прикрыл обоз с той стороны, далеко не факт, что мы победили бы.
- ответил на мои благодарности Рихард

- Ублюдки из клана Орла уже во второй раз нападают на мой караван - вмешался в разговор Вильсон

- Наверняка они хотели взять реванш после того нападения, когда Джеймс отправил на тот

свет чуть не ли половину их отряда - предположил маг

- Поэтому на обратную дорогу я и набрал побольше людей.

- Вильсон, а твое чутье действительно не подводит

- А ты как думал, мой старый друг, именно поэтому я хожу успешно по степям уже 7 лет.

Дальше начались разговоры двух друзей, и я поспешил удалиться из их компании. После плотного ужина овощным рагу с мясом меня потянуло в сон, видимо еще сказалась физическая усталость. Лежа на спине и глядя на звездное небо, я размышлял о своей жизни и уже перед тем, как заснуть, мои мысли пришли к тому, что мне нужна сила, настолько большая, чтобы не только выжить в этом жестоком мире, но и занять высокое положение в местной иерархии по праву сильного.

Проснувшись на следующее утро в хорошем настроении, я позавтракал и снова пошел добывать информации из ходячей энциклопедии, то есть из Рихарда. Сегодня он впервые при мне снял капюшон, под ним скрывалось весьма утонченное смазливое лицо и светлые волосы, наверняка от дам у него не было отбоя.

- Рихард, а какие вообще монстры бывают, и где на них можно поохотиться?

- Хм, юный орк решил вступить в Гильдию Охотников. Эй! Что ты так на меня смотришь? Ты не знаешь, что такое Гильдия Охотников?

- Если честно признаться, то да.

- Иногда мне кажется, будто у тебя есть образование, но потом выясняется твое незнание общеизвестных вещей. И откуда ты такой свалился? Кажется я снова отвлекся на посторонние темы. Так вот, Гильдия Охотников - организация, отделения которой есть почти в каждом королевстве, при этом она не лезет в политику и войны, по крайней мере открыто. Ее основная задача - истребление различных монстров за деньги, причем она принимает заказы различной сложности: от зачистки леса от гоблинов до убийства дракона. Вступить в нее несложно, но стоит осознать, что среди членов гильдии высокая смертность, особенно часто не возвращаются с заданий новички.

- Меня пока и бытие наемником устраивает, просто стало интересно, кто уничтожает монстров, которые наверняка плодятся как крысы. Ты так и не ответил, где можно наткнуться на монстра.

- Строго говоря, с какой-либо тварью можно столкнуться практически в любом месте, даже вблизи человеческих селений могут встречаться разнообразные гады. Но все же сильные представители чудовищ обычно обитают в особах местах, которых всего 2: Черный лес и Долина Мертвых. Гильдии Охотников и Искателей фактически существуют благодаря этим локациям. Черный лес кишит различными тварями, но в нем также растут уникальные растения, обладающие невероятными свойствами, да и из самих монстров, населяющих лес, получаются дорогие алхимические ингредиенты. Долина Мертвых является рассадником всевозможной нежити, чернокнижников и оккультистов. Казалось бы, зачем туда соваться? Искателей приключений и авантюристов привлекает в ней наличие древних артефактов, особенно богат которыми Оскверненный город - самое сердце Долины.

Рихард оказался отличным рассказчиком, я с удовольствием слушал его истории на протяжении нашего путешествия. Нам осталось 3 дня пути, после чего мне снова надо будет

искать занятие. Эх, побыстрее бы в таверну, где меня ждут горячая пища, пиво и постель.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1537/33574>