

Глава 24: Иствардская долина.

Перевёл – РОАН.

Внутри долина Иствард поражала своими размерами. Если прикинуть на глаз, тут могло уместиться сразу несколько тысяч игроков и спокойно качаться, при этом, совершенно, не мешая друг другу.

Только такая ненормальная гильдия, как Хуашан, могла додуматься перекрыть сюда доступ другим игрокам, даже не будучи в состоянии своими собственными силами зачистить хотя бы десятую часть этой территории.

Целей для охоты хватало на всех. Множество стай разноуровневых волков бродили по всей долине. Игрок мог с лёгкостью подобрать себе противника по силам из такого огромного разнообразия. Но всегда стоило помнить о неприятной особенности этого вида монстров. Достаточно только напасть на кого-нибудь из серой братии, как вся стая тут же бросится на защиту сородича.

Иногда случалось даже так: волк поднявший вой, в неудачном для игрока месте, мог привлечь соседнюю стаю, а то и захватить сразу несколько ближайших групп монстров. Зов на помощь серого хищника распространялся на десять метров и это расстояние должен был держать в уме каждый игрок, особенно, если он собирался прокачаться здесь в одиночку, а не стать жертвой огромного паровоза.

Пользуясь знаниями из своей прошлой жизни, Лиин направился напрямик к одинокому горному выступу недалеко от ущелья. Каменный насест располагался не так уж и высоко, но в свою бытность Разбойником, чтобы найти способ забраться на него, ему потребовалось потратить не мало времени и сил. Он озаботился этим не просто так, а для того чтобы найти место, где можно было укрыться, после убийства монстра из стаи, применив весь свой набор скилов.

Каменный балкон идеально подходил для бегства от его сородичей. Как и в случае с любимыми другими мобами, не найдя возможности добраться до своей цели, существа просто отвязывались, полностью скидывая накопленную к игроку агрессию, и возвращались на прежнее место.

Таким образом, он и качался в своей прошлой жизни, бегая туда-сюда, стараясь не попасться на глаза другим игрокам. Но теперь дела обстояли совершенно иначе. Чтобы забраться на выступ, ему было достаточно просто использовать «Разящий Выстрел». Благодаря чему можно было больше не бояться соскользнуть всякий раз взбираясь на скалу, улепётывая от клыкастых зверей.

- Ну, что, Шницель... - посмотрел он на вызванного на всякий случай питомца. - Готов увидеть, как папка качается?

-Уиии! - радостным визгом сопровождал хряк полетевшую к цели стрелу.

Серый хищник, которому острый наконечник пронзил бок, сразу завыл и бросился в сторону Лиина. Почти в тоже время его поддержала вся остальная стая, зацепив несколько других групп монстров, а те, в свою очередь, позвали на помощь других. Через десяток секунд к каменному выступу бежало уже несколько десятков существ.

- Эх, жаль, пики нет, - мечтательно произнёс Лиин, совершенно не испугавшись такого наплыва монстров.

Он старался стрелять только в особей, которых, как ему казалось, он успеет убить до того, как они, достигнут его укрытия. Все остальные же, добравшись, вплотную к обидчику, могли только безрезультатно рычать, толкая друг друга у подножья горы. Занимаясь таким бесперспективным делом, они один за другим сбрасывали накопленную агрессию и, полностью восстановив здоровье, не спеша отправлялись обратно к своей зоне обитания.

[Вы получили: 2 волчьих клыка.]

[Вы получили: 3 волчьих клыка.]

Лиин откровенно наслаждался такой охотой. Ему не надо было задумываться о том, куда посылать стрелы и заботиться о собственной безопасности. От глаз других игроков он тоже не прятался, ведь в отличие от прошлой жизни, серьёзно никто пока ещё за ним не охотился. А если учесть скорость, с которой выскакивали системные оповещения о получении квестовых предметов, в пору было подумать, что он попал в сказку.

В этот раз он мог с полной уверенностью, похвалить себя за сделанный выбор. Всё-таки взять человеческую расу для своего персонажа, было правильным решением. Вообще в «Короле Пантеона» их было восемь, а именно: Люди, Гномы, Светлые и Тёмные Эльфы, Великаны, Орки, Зверолюды и Нежить. И, разумеется, каждая из них имела свои неповторимые особенности и определённые преимущества над другими.

У тех же гномов была значительная прибавка к ремесленным профессиям. А ещё они обладали неплохим расовым умением «Спринт», которое на некоторое время значительно увеличивала их скорость передвижения. На ранних стадиях игры оно было особенно полезно. Во многом, только благодаря ему, Крепыш сумел быстрее других доставить необходимую древесину для выполнения континентального квеста.

У людей были свои преимущества. И пусть они не имели активных расовых умений, это не делало их менее полезными. Всего у человеческой расы было три врождённых способности: «Дипломатия», «Наблюдательность» и «Добытчик».

«Дипломатия», как несложно догадаться из названия, позволяла игрокам легче сходить с неигровыми персонажами. С её помощью можно было, как выстраивать отношения с

высокопоставленными неписями, вход к которым другим расам был заказан, пока те не наберут достаточного количества репутации. Так и пытаться выполнять некоторые задания без применения силы или окольными путями, в обход того, что изначально требовала система для успешного завершения квеста. Кроме того, общий прирост репутации у людей был выше представителей других рас на целых 10%.

С помощью «Наблюдательности» можно довольно успешно противостоять козням врагов. Легче заметить притаившуюся в придорожных зарослях засаду или осторожно подкрадывающегося в высокой траве монстра. Также дела обстояли с ловушками и с предметами, спрятанными от посторонних глаз. А при должной удаче можно было и вовсе рассчитывать вовремя раскрыть неслышно подошедшего со спины игрока с красным ником, даже невзирая на скрывающий его полог невидимости.

Из-за последнего, люди считались настоящей головной болью для любого Разбойника. Нет, умения позволяющие обнаружить убийцу скрывающегося во тьме, были не только у них. Те же зверолюды обладали своим острым нюхом, тёмные эльфы перешёптывались с тенями, а нежить и того проще, могла выбить из невидимости любого просто за счёт своего зловонного дыхания.

Сложность с людьми заключалась в другом. По сравнению с остальными расами, по части которых было достоверно известно, как противостоять и обходить их способы обнаружения, человеческий врождённый навык с самого начала был непредсказуем. Невозможно было предугадать, когда он сработает и на какой дистанции это случиться, и случится ли это вообще. Никто не знал этого наверняка... даже сами люди.

Что касается «Добытчика», хоть эта способность и не была настолько сильной, как предыдущие две, в глазах Лиина она значительно выделялась на общем фоне прочих расовых навыков. Пускай для всех остальных она была неказистой и мало полезной, но именно из-за неё во время создания персонажа, парень выбрал тогда человека. И теперь, именно благодаря ей, Лиин получает гораздо большее количество квестовых предметов, чем представитель любой другой расы в этой долине. Такими темпами он мог не переживать за выполнение задания от наставника Рауля.

На данный момент могло показаться, что Лиин поступил не обдуманно, приняв такое важное решение как выбор расы из-за столь незначительной мелочи. Другие игроки и без «Добытчика» вполне неплохо справлялись с получением необходимого количества квестовых предметов.

Подумаешь, всего-то и надо на пару часов дольше охотиться. Мало кто полагал, что эти несколько лишних часов проведённых за убийством монстров для достижения необходимого количества выпадающих с них итемов, были чем-то таким уж важным. Но это только пока.

На более позднем этапе игры, когда количество требуемых предметов, как для классовых, так и сюжетных заданий значительно возрастёт, а шансы их выпадения наоборот неумолимо уменьшатся, преимущество этой способности раскроется в полном объёме.

Плюс к этому, ближайшее грядущее обновление, которое запретит продавать или даже просто передавать квестовые итемы другим игрокам, послужило ещё более мощным доводом в пользу выбора человеческой расы. Только после того, как оно вступит в силу на игровых серверах, другие игроки осознают насколько выгодной была способность «Добытчик».

Размышляя об этом, Лиин продолжал неторопливо расстреливать волков. Каждый раз, когда добравшиеся до его укрытия монстры, так и не вкусив человеческой крови, понуро отправлялись назад, он спускался с уступа. Не особенно торопясь, он легко успевал собрать все трофеи и взобраться обратно в безопасное место, как раз к тому моменту, когда все хищники занимали своё исходное положение.

В звериных тушах не было предметов экипировки, но Лиин всё равно неустанно собирал всю добычу, постепенно увеличивая запас шкур, костей и небольших тёмных кристаллов в своём инвентаре. Первые два предмета выпадали из каждого волка и были довольно востребованы как среди игроков прокачивающих ремесленные профессии, так и среди неигровых персонажей.

На ближайшем рынке одну шкуру можно было продать как минимум за 5 серебриков, в то время как кости уходили за 3. Что касается так называемого кристалла души, то он напротив, выпадал крайне редко и вместе с тем почти ничего не стоил. Сами игроки их не покупали, а неписи предлагали за них всего лишь один медяк.

Но был другой вариант, куда можно было быстро сплавить все найденные кристаллы. В этой зоне охоты, как и во многих других, находился определённый неигровой персонаж, специально назначенный системой для обмена этих самых кристаллов. Здесь это был оборотень стоящий недалеко от прохода в Долину Иствард. Фактически он был первым, кого видели игроки, оказавшись в этом живописном месте.

Нет, он не предлагал больших денег за кристаллы души, но зато был готов с превеликим удовольствием выменять их у игрока. За 10 кристаллов он предлагал среднее зелье восстановления, одновременно восполняющего Очки Здоровья и Манны.

Стоило такое снадобье довольно приличных денег, эффект от него тоже был действенным, а потому не удивительно, что игроки с радостью обменивали тут свои кристаллы. Многие пока просто не знали для чего ещё они могут пригодиться, а захламлять инвентарь, чтобы откладывать непонятные кристаллы на потом, мало кто захотел.

Лиин не испытывал нужды в деньгах, а в качестве зелий вполне довольствовался теми, которыми запасся ещё в деревне новичков. Но даже если бы это было не так, только лишь обладая своей памятью, он бы всё равно не стал отдавать кристаллы, ради которых по большей части и пришёл в эту долину.

Если бы не этот момент, он бы предпочёл продолжить зачистки Ледяного Лабиринта, где можно было рассчитывать на получение экипировки и куда более быстрый прирост очков опыта. Конечно, было ещё поручение от Рауля, но он его уже давно выполнил, и всё остальное

время продолжал убивать монстров только ради кристаллов души.

- Бесконечный grind... - пробормотал, жалуясь своему питомцу Лиин, после того, как, проведя несколько игровых суток в долине, набрал достаточно кристаллов души и устало взглянул на ячейку в инвентаре с пометкой в 99 штук. – Они мне теперь по ночам будут сниться... Всё, пора завязывать с этой хернёй!

Измотанный монотонной охотой, он, пошатываясь, пошёл навстречу с местным обменщиком. Повсюду сновали группы игроков, свободно качающиеся в долине с тех пор, как гильдию Хуашан в полном составе отправили на возрождение. Других таких, как они не нашлось и, к удивлению Лиина, в этой зоне воцарился мир.

Возможно, после случившегося на полянке возле ущелья, всем захотелось поскорей прокачаться, чтобы больше не попадать в ситуацию, когда их не пускают в локацию, а они не могут и слова против сказать. А потому, вместо того, чтобы выяснять отношения между собой, как это обычно бывает в среде незнакомый игроков, оказавшихся на одной местности, старались не задевать друг друга.

- Лишь в полнолуние, я способен явить свою силу... - как заевшую пластинку, едва слышно, без конца повторял оборотень, усевшись на траве в позе лотоса.

Лиин не пожелал вступать в полемику, а просто уселся рядом и открыл свой интерфейс. Несколько секунд манипуляций с настройками и над ним высочила надпись, извещающая окружающих игроков об открытии новой торговой лавки.

Прикинув в голове возможную стоимость среднего зелья восстановления на рынке, Лиин произвёл нехитрые подсчёты и выставил цену в 50 медных монет за кристалл. Это был максимум, который он был готов предложить, потому, как справедливо решил, что заработать на 10 кристаллах 5 серебряных монет лучше, чем 4 на продаже одного зелья взятого за те же 10 кристаллов.

Разумеется, на самом деле они стоили куда дороже, но парень не мог позволить себе просто так, по доброте душевной, раскидываться деньгами. Его положение в реальной жизни, несмотря на недавнее поступление на лицевой счёт, всё ещё оставалось прежним. Да и как ему уже не раз заявляли знакомые, он был совсем не похож на нормального китайца, которым свойственно из прихоти налево и направо швыряться финансами, лишь бы продемонстрировать окружающим свой статус, а если откровенно, то просто пускать пыль в глаза.

Расчёт оказался верным, и очень скоро весть о новом скупщике разнеслась по округе. Отбоя от желающих сбыть свой товар просто не было, игроки спешили заработать лишнюю копейку на разнице цен, пока странный игрок не прикрыл свою лавочку.

Но к их удивлению, Лиин продолжал скупать все кристаллы, что ему приносили. Он не спешил, ведь до открытия нового подземелья было ещё достаточно времени и было совсем не жалко потратить его небольшую часть на приобретение предметов, которые со временем

станут только дороже...

Причина задержки заключалась в том, что до 15 уровня игроки могли посещать только Ледяной Лабиринт. Всё остальное огромное разнообразие подземелий позволяло заглянуть в себя только игрокам с более высоким уровнем. А откуда таким взяться, когда основная масса едва перевалила за 10, а с каждым новым уровнем, как известно прокачка становится только труднее.

Были, конечно, ещё простые боссы, обитающие в открытом мире «Короля Пантеона», но самого слабого из них Галаксита, парень уже убил, а победить других, пока нечего было и думать. Даже Лиину, со всем его снаряжением и умениями, что уж говорить о всяких Славных Рыцарях Святого Света... или как их там Яоли обозвал. Парень честно старался, но всё никак не мог запомнить настолько креативное название.

В принципе, боссы подобные той огненной саламандре, встречались почти в каждой локации, где обитали монстры. И если игрок качался в какой-нибудь пустыне на скорпионах размером с собаку, то не мудрено, что рано или поздно он наткнётся там на их предводителя, скорпиона размером с лошадь. Так было почти всегда, вспомнить того же Дикого Вепря, который был за вожака у кабанов в стартовой локации.

Почти, потому что из любого правила всегда найдутся исключения, своим существованием только подтверждающие эти правила. Одним из таких исключений, как раз была Долина Иствард. Её населяло неисчислимое множество волков всех мастей.

Тут были обычные, элитные и даже редкие представители серой братии, но босса в этой локации было не встретить. И вовсе не потому, что его тут не было. Просто хитрая система надёжно укрыла его от алчных глаз игроков и оставила лишь небольшую ниточку, ведущую к разгадке тайны его местоположения. А вернее сказать дорожку, вымощенную из тёмных кристаллов.

Непись-оборотень, что без конца бубнил одну и ту же фразу, даже во время обмена с игроками, был совсем не так прост, как хотел показаться. Именно он был ключом к скрытой локации. Инстансной зоне если угодно, вход в которую открывался исключительно во время полнолуния.

Чтобы попасть в неё, необходимо было заплатить. И заплатить не деньгами, а теми самыми кристаллами душ, что так усердно скупал Лиин в течение продолжительного времени. Их ему требовалось много, просто чертовски много, ведь билет на ту сторону нужен был не только ему одному. Прежде парню не доводилось там побывать, сказать больше, он довольно смутно себе представлял, с чем вообще придётся столкнуться, а потому не рискнул бы сразу сунуться туда в одиночку.

Всё, что он помнил, это то, что скрытая локация в Долине Иствард была обнаружена спустя целых четыре месяца после начала игры. К тому времени основная масса игроков уже перевалила далеко за 20 уровень и про эту местность потихоньку забыли, давно перебравшись

на более выгодные зоны охоты.

Где взять тех, кто решится потратить время и вернуться в низкоуровневую локацию, ради добычи редко выпадающих кристаллов, которых к тому же требовалось весьма приличное количество? Нет, задроты, разумеется, нашлись, но далеко не так сразу.

Целый год прошёл со старта проекта, прежде чем на игровом форуме некий игрок, непонятной расы и пола по имени Хёртлесс, неожиданно для всех заявил, что справился со скрытым боссом долины. В доказательство чего, в посте были продемонстрированы экипированные предметы выпавшие из того инстанса. Благодаря чему стало понятно, Хёртлесс - Маг, всё остальное по-прежнему было загадкой, включая и тактику уничтожения босса.

- Ты чего? Всё что ли?! - услышал Лиин взволнованный голос, когда отвлёкшись от воспоминаний, одним движением свернул торговлю и поднялся на ноги.

- Погоди чел! Я ещё не скинул своё! - донёсся полный переживаний голос другого игрока.

- Точняк, я тоже не успел! Прими трейд, по-братски!

Лиин отменил пришедший запрос на обмен и, улыбнувшись, поднял руки, призывая небольшое скопление игроков к порядку. По одному только взгляду на их состояние он понял, что это участники одной группы, изо всех сил торопившиеся набить кристаллов и спихнуть подороже. Можно сказать, за последние несколько дней, они стали его постоянными поставщиками.

- Без паники! Мне просто нужно отлучиться, не могу же я тут вечно сидеть... Почтой все пользоваться умеют? - спросил Лиин, попутно извлекая из инвентаря плотно скрученный свиток. - Вот и отправьте закрытым письмом на ник Дарквинг. Он всё у вас скупит. Только цену не завышайте...

«А можете её вообще не указывать.» - постарался мысленно внушить Лиин собравшимся вокруг игрокам и сорвал печать со свитка.

Белая вспышка на мгновение озарила округу, заставив всех прикрыть глаза и отвернуться от яркого источника света. А когда он исчез, Лиин растворился вместе с ним.

- Дон-гондон! - завистливо выкрикнул один из игроков, грозя куда-то в сторону гор. - Я тоже хочу телепортом прыгать, запарился уже на своих двоих!

- Ну, так задонатить в игру столько же бабок как он и будешь, - усмехнулся один из его сопатийцев.

- Мужики, а вы с чего взяли, что он вкинул реала в игру? Может он сам... - неуверенно прощёлкал челюстями скелет в чёрной мантии и длинным посохом в руках.

- Прикалываешься?! - разом уставились на него все остальные.

- Не, черепок, он и так уже слил кучу бабла на кристаллы, вон даже к другу своему нас перенаправил, видать лаве в инвентаре кончилось. Кстати, ник какой-то знакомый... В городе такой свиток целый золотой стоит. Где бы он такие деньжища нафармил? Богатей, сто пудово, - подвёл итог разговора лидер той группы и они снова отправились на охоту, попутно не забыв отправить письма с вложенными в них кристаллами.

Лиин, стоявший в этот момент возле аукционного столба, не думал о том, кем покажется в чужих глазах, после применения свитка. Ему требовалось как можно скорее добраться до Морозграда, ведь в любую секунду предложенная ему сделка грозила сорваться.

Быстро пробежавшись глазами по списку своих выставленных на продажу лотов, он одним движением смахнул всю выручку в инвентарь и перешёл на другую вкладку. Там красовалось Ожерелье Крови, за которое поступило удивительно заманчивое предложение. Лиин не мог позволить себе медлить, когда покупатель мог в любую секунду передумать и отозвать предложение.

[Принять!]

С характерным звоном в его интерфейсе мигнул значок с оповещением. Лиин открыл его и от души улыбнулся. И улыбка эта была такой широкой и чистой, что случись то в реале, парень бы наверняка вывихнул свою челюсть. Изначально, он даже не надеялся выручить больше 5000 юаней за ожерелье, игра всё-таки только недавно началась и было не так уж много людей готовых вкладывать в неё деньги со старта проекта. Однако сейчас его счёт разом пополнился на половину и теперь составлял 75000 юаней. Было от чего радоваться.

«Я богат! Я ведь богат?» - не веря собственным глазам, спрашивал себя Лиин, прекрасно понимая, что для любого представителя золотой молодёжи это были сущие копейки, которые те за ночь просаживают в каком-нибудь клубе. - «Но я ведь, не эти уроды... А значит богат!»

Он был так взволнован и рад, что решил непременно выбраться из игры и как следует отдохнуть. В таком состоянии как сейчас, нельзя было рассчитывать на успешную авантюру, в которую он собирался втянуть несколько своих новых знакомых и одного старого толстого друга. Но прежде чем разлогиниться, он заглянул в инвентарь, ведь Лиин так до сих пор и не знал, сколько игровой валюты принёс ему аукцион.

«Я думал, что богат? Я ошибался... Вот теперь, я действительно на коне!»

Не в силах сдержать эмоции, он чуть ли не стал приплясывать на месте, когда перед его глазами высветилось содержимое инвентаря в 375 золотых монет.

- Ньяхахаха! - рассмеялся он во всеуслышание, уже представляя как выкупает у какого-нибудь короля замок, полцарства и красавицу-принцессу в придачу, а может даже и не одну...

- Ты чего ржёшь, придурок? - презрительно глянул на него проходящий мимо игрок с длинными седыми волосами.

- Действительно, чего это я... - моментально опомнился Лиин и, вернув незнакомцу насмешливый взгляд, спросил. - Ты случаем не король? Нет? Хм... Может земли на продажу есть? Опять мимо? Чтож... Принцесса-то знакомая у тебя хоть найдётся? Что и этого нет? Ну, так и иди отсюда на хуй, пока я тебя на голову не укоротил!

Перепуганный внезапной вспышкой гнева, старик отшатнулся и направился по одному ему известному адресу, увлечённо перебирая ногами. В то время, как оставшийся позади Лиин продолжал буравить его спину свирепым взглядом.

- Ну что за народ, честное слово... Всюду бы им нос свой засунуть, - недовольный тем, что какой-то ноунейм прервал такой счастливый момент, грустно произнёс Лиин и ненадолго задумался. - Так, на чём я там остановился? Ах да, вспомнил... Ньяхахаха!

<http://tl.rulate.ru/book/22979/489122>