

Глава 3

На освещённой солнцем поляне, в нескольких минутах ходьбы от южных врат Ноутауна, разносился рёв диких медведей вперемишку с криками нескольких игроков, одетых в кожаные лохмотья — одежду, носимую всеми новичками. Судя по крикам, а также состоянию кожаной брони, эти игроки явно напали на монстров, одолеть которых были не в состоянии. Медведи, с которыми они сражались, хоть и были низкоуровневыми мобами, но имели десятый уровень, в то время как уровень игроков колебался в районе 5-7. Не такой уж и большой разрыв, но при малом превосходстве в численности он оказывался смертельным.

— Твою мать, нужно отступить! — крикнул в конце концов, один из игроков, выступающий в роли танка[1]. — Лучше убежать и завалить квест, чем потерять уровень и шмот.

— Согласна.

— Уходим.

Сразу же после его фразы, другие игроки согласились и начали доставать камни телепортации для побега. Конечно же, телепортация требовала времени, но хп у них было достаточно, чтобы не умереть, пока активируется портал.

В этот же момент, в одного из медведей попала стрела и он мгновенно умер. Вслед за ней полетели ещё несколько, попав в каждого из оставшихся медведей. Правда, они от попадания не погибли, так что лучнику пришлось сделать ещё несколько выстрелов. Просто первый медведь был больше всего ранен, отчего ему и хватило лишь одного попадания.

Увидев, что происходит, игроки, не сговариваясь, тут же отменили телепортацию. Кто-то им помог, а значит, они могут попытаться уговорить его поделиться с ними клыками медведя или в крайнем случае продать. Клыки медведей были предметом, необходимым для завершения квеста, но квест был низкоуровневым, так что вряд ли они понадобятся тому, кто так легко может убивать медведей. Цена их продажи была крайне низкой — всего 5 медных за штуку.

Игроки посмотрели на того, кто помог им. Это оказался молодой парень человеческой расы, с серебристыми волосами, короткой стрижкой и длинным деревянным луком украшенным позолотой в руках. Он был одет в кольчугу, под которой виднелась тряпичная броня, а на ногах были металлические поножи с кожаными сапогами, как и лук покрытыми небольшой позолотой. Вся его экипировка буквально кричала о дороговизне, естественно лишь для начальных уровней.

— Эй, дружище, спасибо, что спас нас! Ещё бы немного и эти медведи могли разорвать всех. — первой с ним решила заговорить девушка с длинными чёрными волосами и в синей робе, выступающей, очевидно, в роли мага. Она обладала довольно привлекательными чертами тела, а эльфийские ушки, украшающие голову, лишь придавали ей ещё больше очарования.

— Хах, и правда, мы все тебе благодарны! — громогласно вторил ей низкорослый дворф[2], тот самый игрок, выступающий в роли танка, с большим щитом в одной руке и обычным на вид мечом в другой. — Если хочешь, мы могли бы даже угостить тебя в какой-нибудь забегаловке, если, конечно, тебе интересны подобные действия в игре, пха-ха-ха-ха!

Парень, что убил медведей, всё это время лишь спокойно наблюдал за игроками со слабой улыбкой на лице. После слов дворфа, он лишь усмехнулся и направился к трупам медведей. Над одним из медведей, убитым самым первым, парила небольшая сияющая сфера. Такие сферы появлялись над трупами убитых монстров и даже игроков, если убитых было несколько — появлялась одна сфера для каждого пятнадцати одинаковых трупов. Сферы хранили в себе всё, что можно было собрать с убитых — будь то деньги, предметы или части тела.

Как только парень коснулся сферы, перед ним выскочило небольшое окошко меню, показывающие, что именно он может собрать и убрать в свой инвентарь. С медведей добыча была всегда стандартная — шкуры и клыки, изредка можно было получить костяные когти, появляющихся у медведей крайне редко. И только у тех медведей, что могли пройти эволюцию в дальнейшем. Хотя по силе они и были равны обычным, но добыча с них была лучше. Одна беда — отличить их было попросту невозможно. Только после эволюции до костяного медведя на них выдавались специальные квесты в гильдиях или гарнизону стражей.

Собрав лут и убедившись, что больше здесь делать нечего, парень снова взглянул на группу игроков. Наконец, спустя пару мгновений он с ними заговорил.

— Вы хотите получить их клыки?

— Да, именно. И мы готовы заплатить. Этот квест приносит много опыта, а выбить его не легко. Не хотелось бы завалить. — На этот раз заговорил другой человек из группы. Его снаряжение было похоже на воинское: металлический нагрудник, железные поножи, кираса и молот.

— Мой ник Мелгорт. Буду рад обсудить с вами это где-нибудь в таверне. — с этими словами, он достал камень телепортации и активировал. Группа игроков последовала его примеру и через пару секунд всех окутало сияние.

В Ноутауне было довольно людно. Всюду сновали игроки и NPC, проезжали повозки с лошадьми и даже встречались экзотические птицы вроде демонических и водных попугаев, привязанные к насестам. На центральной площади, рядом с большим круглым фонтаном, стояли два здания по разные стороны. Одним из них был центральный магазин, представляющий из себя двухэтажное белое здание формы полумесяца с крышей из красной черепицы. Первый этаж и являлся самым магазином, второй же был определён под управление городом и торговыми путями.

Второе здание, тоже двухэтажное, обладало более тёмными тонами, покрытое местами сажей и плесенью. Это здание принадлежало наёмникам NPC и авантюристам. Здесь игроки могли получить те или иные задания, в зависимости от своего уровня и своих заслуг. Его первый этаж был определён именно под это, в то время как на втором этаже располагалось одно из лучших заведений в городе, со столиками как под крышей, так и на террасе. И именно здесь, на террасе, сейчас располагались Мел и игроки, которым он помог недавно убить медведей.

Мел уже добавил к ним в пати для удобства, из-за чего все могли видеть имена и классы с уровнями друг друга. Дворф носил ник Сейм и имел класс воина, девушку мага звали Лариэль, третьего человека, носившего молот, Тийс. У него оказался класс паладина[3], что было редкостью на таком низком уровне. В основном все предпочитали сменять свой класс воина на паладина в районе 50-х уровней, когда было намного проще добиваться расположения Богов за счёт выполнения более сложных заданий. Кроме них, было ещё двое, парень и девушка. Оба человеческой расы, парень носил лук, как и Мел, а девушка меч с каплевидный деревянный щит, но при этом оба не имели классов[4]. Очевидно, они не стали выбирать себе классы в начале игры.

— Мелгорт, кто бы мог подумать, что у тебя всего девятый уровень. Ты почти мгновенно расправился с тремя медведями, находящимися на уровень выше тебя! Признайся, всё дело в донатном экипе[5]? Или у тебя есть спонсор среди сильных игроков?

— Донат. Я и не собирался это скрывать. Но мы ведь пришли сюда не это обсуждать, верно? Я готов отдать вам клыки медведей бесплатно. Все десять. — произнеса это и немного помолчав, Мел продолжил. — Но есть условие.

— Даже не сомневалась. Мы согласны, если это не слишком сложно.

— О, это будет сложно, не сомневайтесь. Ведь это помощь в квесте уровня Е!

От его слов, над столом повисла тишина. Квесты подразделялись на уровни от G до SSS[6], и уровень Е никоим образом не мог быть квестом для новичков ниже десятого уровня. Обычно, все, кто ниже пятнадцатого, выполняли квесты низшего уровня G, ниже тридцатого — уровня

Г. Конечно, уровень квеста не означал, что по пути тебе обязательно встретятся монстры соответствующего уровня, это лишь говорило о сложности задания, которая являлась совокупностью многих факторов, не только уровнем монстров, но и их числом, количеством и качеством ловушек, сложностью загадок на пути и даже тем, какой артефакт находится в самом конце пути, и есть ли он вообще. Но даже так, никто не осмеливался брать квесты слишком высокого уровня. Да и шансов почти никогда не выпадало — система попросту не выдавала эти квесты в списке вариантов, если вы хотели их взять, то нужно было искать обходные пути.

Но даже так, лица пятёрки игроков были скорее заинтересованными, нежели ошарашенными. Ведь подобные квесты — палка о двух концах. Даже если ты не мог его выполнить, то получаемые по пути предметы и опыт всё равно с лихвой компенсировали провал. Был, правда, риск умереть даже не успев получить что-либо, но если бы этот квест был из подобных, то вряд ли бы им предложили участие в нём.

— Можно узнать, в чём заключается суть квеста? — дворф задал вполне очевидный вопрос. Даже если бы она хотели участвовать, их всё равно мучили сомнения, а с некоторыми знаниями о квесте было бы проще решить.

— Ну, сейчас я не хочу и не буду рассказывать вам слишком много. Могу сказать лишь то, что мы отправимся к горной гряде, что на востоке от Ноутауна, где и начнётся основная часть квеста.

— И это вся информация? Боюсь... — не дав Дворфу договорить, Мел перебил его.

— Я дам вам время подумать. Клыки получите сразу же после согласия, так что успеете сдать свой квест. Встречаемся через двенадцать часов на центральной площади, помимо вас там будут ещё игроки. Пока что можете обследовать ту территорию и убедиться, что сильных монстров там нет. Сейчас и в следующие три дня там не будет почти никого, все монстры временно мигрировали на южную часть горной гряды. Такое случается каждые два месяца и добыть эту информацию вы можете прямо в интернете, она бесплатна. Надеюсь, вы примите верное решение. У меня закончилось время, отведённое на сегодняшний игровой сеанс, так что я пошёл. — с этими словами, Мел отключился от игры, оставив других в раздумии.

Солнце уже клонилось к закату. Настенные часы показывали, что сейчас было 18:40, что означало, что Мел провёл в игре более восьми часов, при этом он получил лишь девятый уровень. Хотя даже это было очень неплохим результатом, учитывая, как сложно было качаться после получения пятого уровня, так что он вовсе не был расстроен. Единственным способом качаться быстрее было выполнять более сложные квесты, что требовали большой подготовки.

Встав из игровой капсулы и размяв затёкшие мышцы, он в одних шортах направился к открытой лоджии своей виллы. Хоть сейчас и был вечер, но нагретый за день воздух и прохладный ветер со Средиземного моря приятно окутывали его тело, приводя мысли в порядок и давая расслабиться после игры. Облокотившись на перила, он простоял так достаточно долго, наблюдая за закатом на фоне волнующегося моря и пары проплывающих вдалеке парусных яхт.

Возможно, так бы он и простоял ещё неизвестно сколько времени, да только урчащий желудок дал о себе знать. После завтрака, включающего в себя лишь чай и пончики, он так ничего и не ел, всё время проводя в игре, и теперь он был вынужден приготовить себе что-то достаточно питательное. Точнее, так он сначала подумал, но...

— Да, это доставка пиццы? — В итоге он решил заказать еду. Открыв холодильник, он обнаружил в нём разве что недохлую мышь, утонувшую в куче алкоголя.

— Да уж. Мне определённо стоит навестить магазин. — сказав будто самому себе, он поднял валяющийся с самого утра на диване флайп, и, включив его, тут же свернул уйму всплывших оповещений о пришедших сообщениях. Зайдя в новости и начав листать ленту, он наткнулся на новость об успешно прошедшем концерте поп-звезды на другом конце планеты. Не обратив внимания, он принялся листать дальше, но спустя секунду его рука остановилась.

— Кхм... Совсем забыл. Наверное, мне стоит перед ней извиниться...

[1] Танк — игрок, отвлекающий в бою внимание противника (монстра) на себя и принимающий большую часть урона. Обладает наибольшим сопротивлением к разным видам атак и зачастую наибольшим количеством здоровья.

[2] Дворф — раса, похожая на гномов у Толкиена, обладает низким ростом и очень крепким телосложением, густые бороды. Испытывают тягу к алкоголю, зачастую представляются как отличные ремесленники и инженеры.

[3] Паладин — класс в игре, представляющий из себя воина веры. Паладины служат той или иной вере, черпая из неё магические силы и специальные способности, уникальные для своего класса. Могут одновременно лечить союзников, хоть и не так эффективно, как специализированные классы, и наносить высокий урон врагам, также являются неплохими танками за счёт своих способностей к исцелению. При этом класс обладает серьёзными ограничениями из-за веры.

[4] Мел тоже не выбирал класс в начале игры. Люди без классов не обладают специализированными скиллами и потому во многом слабее тех, кто класс выбрали, но при этом в начале игры они могут использовать куда более широкий спектр оружия и способностей из-за отсутствия классовых ограничений, из-за чего нередко в начале таким приходится проще. Потом им в любом случае приходится выбрать себе класс.

[5] Донатная экипировка — предметы, купленные за реальные деньги или за игровую валюту, купленную за те же реальные деньги. Соответственно, по качеству они лучше обычных покупных предметов.

[6] Уровни квестов от G до SSS — G; F; E; D; C; B; A; AA; AAA; S; SS; SSS, где G — самый лёгкий, а SSS — самый тяжёлый.

P.S. Народ, у меня появилась группа в вк, где будут выходить новости относительно написания этой книги и не только, я ведь изредка и мини-рассказы пишу. Да и в принципе там можно меня попинывать напрямую :D

Подписывайтесь, в общем: https://vk.com/damlofe_book

<http://tl.rulate.ru/book/10069/194157>