

Глава 11: Искренняя благодарность

□Квест: заноза в заднице□ (уникальный)

> Тип: Разное. Сложность: неизвестно

> Дано: Бренда Фехтовальщица □Показать подробности▼□

> Расположена(ы): Миствуд

> Подробности: помощь Бренде убедить мастера лучников Гвиндхэма, что бы тот взял в ученики Энтони Бэйкер и научил использовать арбалет.

> Награда:

1. Сердечную благодарность Бренды

2. ???

.

"Ха!- Удивленно сказал Манко. Он ожидал, что наградой будет доступ к тренеру. Однако квестодателем оказалась Бренда, и за это была скрытая награда.

Он подозревал, что ее "искренняя благодарность" будет кое что особенное. В конце концов, "эпоха свободы" отличалась зрелыми темами. Крайняя жестокость, ругань и интимные физические контакты - все это было показано и даже рассматривалось в качестве точек продажи. Особенно третий момент, который был поставлен с удивительно реалистичным симулятором чувств и был достаточно, чтобы зацепить много игроков. Ман Ли вспомнил, что читал об игроках, которые проводили дни, возясь в виртуальных борделях или участвуя в странны фетишистских актах друг с другом. После нескольких громких случаев, когда зависимые игроки были найдены недоедающими в своих VR-установках, Immersive Interaction, компания, стоящая за EoL, должна была придумать несколько ограничений на такое содержание

Решив, что он будет иметь дело с наградой, когда она придет, Манко открыл свой список дел.

Первая неделя

* Поднять уровень . (Мин. 10 ур)

- * Поднять ур. "болт маны"□
- * Получить торговые навыки
- * Получить новую броню
- * Обучение методам арбалета
- * Купить арбалет
- * Подготовка к квесту "Рука помощи" с командой Раста.
- * Получить пистолет (!!!)

Истинной целью Ман Ли в деревне Миствуд было именно то, на что опиралась вся эта конструкция: Пистолет.

По словам игроков, которые его нашли, артефакт был спрятан в секретной камере в месте, доступном только во время квеста. Есть много квестов, которые показывали эту локацию, и "Рука помощи" была одним из них. Этот квест был самым простым, но и самым трудным в том, что касается требований к уровню. Ему нужно будет как следует подготовиться, чтобы выжить.

Убедившись, что он ничего не оставил в списке, Манко отдал мяснику мясо Пантеры и бросил шкуру пантеры кожевнику в качестве платы за их обучение. Вполне можно было их продать и нарушить свое обещание, но это только сэкономит несколько монет. Определенно не стоит ударять по его репутации ради них.

Он пополнил запасы, а затем вернулся в таверну, чтобы встретиться с Брендой и узнать, какова может быть скрытая награда. Рыжая сидела за столом. Она помахала ему.

-Где Энтони?" спросил он, садясь напротив нее.

-Наверху спит. Она пожала плечами: "Этот идиот всю ночь играл в азартные игры."

-Боги! он покачал головой: "Ты уверена, что это хорошая идея-позволить Гвиндэму тренировать его?"

-Не самая лучшая идея, но и не самая худшая. По крайней мере, он научится не причинять себе вреда. Он просто найдет другую столь же самоубийственную вещь, чтобы поступить иначе."

-Значит, после тренировки вы, ребята, отправитесь в Деон?"

Да. Мы уезжаем завтра утром,- нерешительно сказала она. Потом она прикусила губу и спросила: -какие у тебя планы на сегодня?"

Подожди... Ман Ли знал этот взгляд. Он посмотрел на на экран и увидел мигающий значок. Мысленно прикоснувшись к нему, появился экран уведомлений.

Открыть информационный экран NPC?

Да Нет

"Ах... информационный экран NPC. Реликвия старых ролевых игр. Давненько не виделась. Посмеиваясь, он мысленно выбрал "да"."

Экран растворился в световых частицах, которые собрались вокруг Бренды и образовали несколько экранов.

На первом экране был показан ее листок с персонажами в том же формате, что и у Манко, но видна была только самая основная информация.

Информация О Персонаже

- Имя: Бренда Фехтовальщица

- Женский. Возраст: 21. Статус: Одиночный

- Класс: Фехтовальщик

- Уровень: 24

Осн. атрибуты (заблокировано)

Доп. атрибуты. (заблокировано)

...

На втором экране была помощь в разговоре.

Отношение

- Отношение: Дружелюбное

Интересы: 76%

- Настроение: Счастливое / Неуверенное / Обнадеживающее

Диалог

История разговоров показать ▶

-Какие у тебя планы на сегодня?"

Возможная реакция

▶ Флиртовать с ней.

Попросите ее выйти на прогулку.

- Задай ей тот же вопрос.

Измените тему.

.

"Отношения" были понятны. Начиная от "ненависти" до "любви", он представлял общий взгляд NPC на персонажа игрока.

"Интерес" показал, насколько NPC был обеспокоен разговором. Если NPC был занят, то они, возможно, не захотят разговаривать с игроками, даже если их отношения были хорошими.

Следует отметить, что только поле "отношение" показало правильное значение. Отображаемый уровень "интереса" и "настроения" не всегда был правильным, но варьировался случайным образом. Наличие лучшей харизмы и более высокого умения "читать людей" уменьшило бы погрешность.

Манко, конечно, не хотел тратить время на то, чтобы запутаться в любовной жизни NPC. У него были дела поважнее, вроде выравнивания и улучшения передач. Так...

-Я иду прогуляться...- ответил он. - в лес.. Хочешь пойти?"

-Конечно,- прозвучало немного разочарованно, -я сойду с ума, сидя без дела."

.

.....~

□ Туманные Леса □

.....~

После того, как Манко расставил несколько ловушек в стратегических местах на краю леса, они с Брендой углубились внутрь. С его навыком отслеживания, он быстро обнаружил следы нескольких типов хищников, таких как койоты и динго, и они оба последовали по следам.

Вскоре они заметили стаю злых койотов и вступили с ними в бой.

"Мана болт"! "Мана болт"! "Мана болт"!"

-5! -6! -5!

*Чмок!

-15!

"Мана болт□

...

Манко понадобилось две минуты, чтобы убить койота. Повернувшись, чтобы помочь Бренде, он увидел, как она вытирает свой меч среди шести убитых существ. Она выглядела расслабленной, как человек, прогуливающийся по парку.

"Приветствую паровозик(1) Бренда !"Он усмехнулся . Огромная разница в силе заставила его почувствовать себя немного неловко. "По крайней мере, поднятие уровней будет быстрее", - утешил он себя.

"Что это было? Бренда была смущена странным выражением лица.

-Ничего!"

С помощью Бренды он собрал туши койотов и начал их собирать. Ожидая, когда индикаторы прогресса заполнятся, они болтали.

Из разговора Манко понял, что Бренда очень расстроена своей жизнью. Она жаждала приключений, но застряла, нянчась с некомпетентным сыном бизнесмена. Искать любовника было трудно, ибо она день и ночь торчала с несносным и невнимательным мужчиной. Он осмелился заметить, что тот открыто не оскорбляет ее или физически, но частые насмешливые замечания и бессердечные обращения не были тем, с чем она хотела иметь дело каждый день. Только семейные обязанности удерживали ее от того, чтобы уйти.

Получив несколько шкур, Манко открыл экран крафта. Были представлены несколько рецептов, которые он узнал от кожевника.

□==□ Рецепты □

□==□ Обработка кожи □

> Очищенная шкура: (шкура + нож)

> Дубленая шкура: (очищенная шкура + дубильная смесь + бочка)

> ...

Он выбрал "очистить шкуру", положил несколько самых рваных шкур в очередь на крафт, нажал старт и закрыл экран. Обработанная шкура будет продаваться за немного больше денег, а крафт был автоматическим, поэтому не было причин не делать этого.

Они начали формировать ритм. Один будет собирать монстров в то время как второй отдыхал, Бренда отдыхала, пока Манко собирал их. Время от времени он открывал экран крафта и вставлял больше шкур в слот для материала, позволяя крафту развиваться самостоятельно.

В полдень он достал паек, и они вместе пообедали. После короткого отдыха они продолжили охоту.

Поднятие уровня прошло гладко. Этот район леса в основном был зоной для новичков. Наблюдая, как она без усилий танцует налево и направо между животными, уклоняясь от зубов и когтей, отрубая головы и конечности, не вспотев, Манко мог только покачать головой. Единственное, о чем он должен беспокоиться, это случайно не ударить ее "Мана болтом".

"Мы должны вернуться", - сказал Манко после сбора последней серой Пантеры. Гвиндхэм

сказал, что будет тренировать Энтони после обеда, и Бренде следует убедиться, что ребенок появится на тренировке.

-Уже?" Она проверила время "о, уже так поздно. Давай вернемся."

По дороге Манко проверил статус персонажа.

□ = = = = □ Информация О Персонаже □ = = = □

□ = = = □ Генерал □

|> Имя: Манко Разбивающий Лица

|> Класс: Багровый Маг

Уровень|>: 9 (85.52%)

□ = = = □ Основ. атрибуты □

|> Сила: 5

|> Осведомленность: 15

|> Координация: 12

|> Разведка: 38

|> Сила воли: 21

|> Конституция: 8

|> Харизма: 11

* Свободные очки атрибутов: 16

...

За последние несколько часов он получил еще 7 уровень и почти 10 уровень.

Среди профессий сборка туш продвинулась дальше всех, Находясь на уровне 11.35. Теперь он мог собирать урожай сухожилий, и количество, а также качество собранного материала значительно улучшилось. Собранные шкуры теперь были "неповрежденными", а не "изодранными". Обработка кожи увеличилась до 10.50, открыв несколько дополнительных рецептов. В общем, он хорошо провел время.

.....~

□ Деревня Миствуд □

.....~

Мастер стрельбы из лука Гвиндхэм стоял перед домом в охотничьем наряде, подаренном ему Энтони.

Сидя в своем кресле (снова), он начал произносить речь перед Энтони и Манко (которых Бренда представила как двоюродного брата Энтони и убедила Гвиндхэма преподавать).

-Многие думают, что арбалет - крестьянское оружие. Говорят что оно для, неподготовленных. А так что это Оружие труса..."

"...Но этот тип зависим от самого пользователя и его умений..."

"..."

Речь продолжалась, и Манко полагал, что он задремал, пока стоял...

День!

□Мастерство: Арбалет□

□Уровень: 19.92□ (превышена допустимая норма на данном этапе игры. Скорость поднятие уровня снижена на 98%)

□Техника обучения: быстрая перезарядка□

□Техника обучения: прицельный выстрел□

□Техника обучения: фокус выстрел□

"Черт! Это мастер просто великолепен!" Манко был, впечатлен. Он мгновенно получил почти 20 уровней владения арбалетом и открыл три техники, просто слушая эту короткую речь.

Вечером, после ужина, Энтони тут же сбежал со своими телохранителями, оставив Брендю с Манко.

Через час и несколько кружек Эля...

□ Отношение □

- Отношение: Дружелюбное

- Интерес: 95%

- Настроение: Разочарование / Надежда

□ Диалог □

История разговоров □ показать ►□

-Что ты хочешь сделать сейчас?"

...

...

Они не могли войти в комнату достаточно быстро.

Закрыв дверь пинком, она притянула его к себе и подставила губы для встречи с его губами.

Ее губы были мягкими, влажными и пахли имбирным элем.

Запах ее волос и кожи. Вкус ее поцелуя. Ощущение ее тела рядом с его. Объединенные ощущения захлестнули Манко, сделав его легкомысленным.

Их тела сплелись, и прежде, чем он это понял, они оказались на кровати, а она на нем.

Они на мгновение расступились, ее поразительные зеленые глаза смотрели в его.

-Спасибо тебе!- Она сказала, ее голос был едва слышен.

Потом она легла, уткнулась носом ему в шею, закрыла глаза и заснула.

"Эй!- Ман Ли ткнул в нее пальцем. Она крепко спала, издавая милый мягкий храп.

-Какого черта?- Недоверчиво спросил Ман Ли. Он посмотрел на ее довольное спящее лицо, потом на палатку, устроенную между его ног. В конце концов он заметил, что что-то вспыхнуло на нижнем краю его зрения.

Уведомление.

Чтобы испытать содержание физической близости), пожалуйста, оплатите своей учетной записи до "зрелого авантюриста"

Цена: US\$ 1,999.95

▶Да Нет

...

...

Да идите вы нахер.

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1361495>