

- Наконец-то нашел, - пробормотал я, скалясь в кровожадной улыбке.

Вынимая одновременно два меча из ножен на спине и поясе, я начал подкрадываться к пасущейся козе, боясь её спугнуть. Она же ни как не реагировала на моё приближение, продолжая щипать траву.

Подкравшись сзади, как мне казалось незаметно, я размахнулся правой рукой и нанёс удар. В последний миг, когда клинок уже должен был рубануть по ногам, коза как-то резво подпрыгнула задней парой конечностей. В результате я не только промазал, но и получил в грудь неожиданный удар двумя копытами. От удара меня опрокинуло на спину, и я даже перекувыркнулся назад через голову. Когда я встал, коза уже развернулась и мчалась, целя в меня рогом, который в конце раздваивался. Он был похож на вилку для креветок, зубцы которой сильно загнули. Не хотелось бы получить удар такой штукой. В этот раз уже я увернулся от атаки, отпрыгнув влево. Когда этот «локомотив» проносился рядом со мной, я успел полоснуть мечом по правой стороне, задев ей по ноге. Потеряв опору на полном скаку, коза кубарем покатила по земле, а я мгновенно подбежал и начал тыкать её клинками с двух рук, пока она не успела подняться.

Отрубив рог-вилку своего поверженного врага, я стал свидетелем того, как безжизненное тело, полежав еще несколько секунд, обратилось в прах и полностью исчезло. После такого представления я снова отправился на поиски следующей козы, делая выводы о бое. Во-первых, сзади больше не подходить, хватило одного раза, чтобы пожалеть об этом. Во-вторых, эти копытные имеют как минимум два умения или типа того – удар задними ногами и разбег, так же они довольно шустры. В-третьих, тела поверженных врагов исчезают вот таким вот интересным образом через довольно короткое время. Как заниматься добычей их мяса, например, даже не представляю. Успеть разделать тушу так быстро точно не выйдет. Еще раз стало ясно, что о мире этой игры знаний у меня никаких. Тяжело вздохнув, я вернулся к своей охоте.

Подравшись с ещё одной козой, я полностью проработал тактику борьбы против них. Сначала брал камень и кидал его в свою цель. Она, найдя взглядом своего обидчика, сразу же срывалась в галоп, чтобы протаранить негодяя. Затем уклонялся, а это было не сложно, и сразу же бил по ногам, после чего добивал свою беззащитную жертву. Когда приноровился, охота на коз стала для меня легкой. Хотя ещё несколько раз копытами в грудь получить всё-таки пришлось... Пользоваться же навыками, которыми научил меня Сакс, пока отказался. Хотелось узнать, на что я способен без них.

Задумавшись о выученных умениях, решил еще раз посмотреть древо развития навыков и открыл нужное меню. Из-за обилия иконок и всевозможных стрелочек с разветвлениями получившаяся картинка мне напоминала больше не древо, а хорошо так разросшийся кустарник. И с первого взгляда было очень сложно сориентироваться во всем этом.

Радует, что в игре, как и подобает во всех ММОРПГ, все умения изучить невозможно. Всегда приходится делать выбор и чем-то жертвовать. Может, большинство игроков и хотели бы изучать все свободно, чтобы их персонажи были невероятно сильными, но меня никогда такое не привлекало. Выбор умений под стиль игры или наоборот, анализ навыков, их дальнейших усилений и затем составление эффективных комбинаций – всё это, на мой взгляд, придаёт игре

дополнительный шарм. Такое мне нравилось больше.

Что же касается умений, мне пока были доступны три начальных. Мне пришлось их выучить у Сакса, пройдя через его тренировки. Не думал, что в этой игре всё будет так серьёзно, ведь в других РПГ достаточно просто выполнить требования к умению и изучить его, нажав на соответствующую иконку. Тут же мне пришлось четверть дня потратить на то, чтобы научиться применять их как надо и понять все их нюансы.

За тренировку пришлось заплатить целых 50 медных монет. Для моего бюджета это было сильной потерей. Правда, наградой за тренировки стали не только новые умения и заявления Сакса, что я «недалёкий тугодум со скоростью старой крапоттской улитки», но и второй меч, который по качеству был не лучше имеющегося, зато хотя бы без ржавчины. Он дал его после моего заявления, что хочу научиться драться на двух мечах. Правда получил я этот клинок с присказкой «ты такой ущербный, что и с двумя клинками вряд ли долго проживешь. Смотри не убейся ненароком, когда ими размахивать будешь». Из всех этих слов я сделал вывод, что что-то на тренировках делал не так или он так мягко намекает, что класс Мастер клинков мне не подходит.

Так же удалось от старого война получить очень полезную информацию. Он мне поведал, что игроки как я, называются у них странниками. Кто-то относится к нам с подозрением, кто-то наоборот очень хорошо. Главное наше отличие от нормальных жителей, то есть НПС, это то, что мы можем перерождаться после смерти. Сами по себе мы ничем не выделяемся и для них как-то по-особому мы не отмечены. Получается, что жители этого мира не могут определить сразу, кто является игроком. И после того, как НПС как-то узнает об этом, то нужно быть готовым, что его отношение может резко поменяться как в лучшую, так и в худшую сторону.

На счет получения класса объяснил, что нужно будет поступить в Школу Воинов, где обучаются все бойцы ближнего боя с холодным оружием. Там я должен буду определиться уже окончательно со своим боевым классом. Только после этого мой путь будет определен, и мне откроются все тайны и секреты стиля боя двумя клинками. И то не сразу, а со временем, как буду готов. Переводя на привычный язык - я смогу выучивать новые умения ветки класса Мастер клинков. А сейчас, если что, у меня еще есть время поменять своё решение и выбрать что-то другое. Тогда выученные у него умения просто перестанут работать.

В общем, к концу тренировки у меня появились кое-какие знания на счет моего класса и механики этой игры, а мой арсенал пополнился первыми умениями: «Рывок», «Рассечение», «Удар рукоятью». Что сразу бросилось в глаза в их описании, так это практически полное отсутствие цифр.

Например, в описании к Рывку было написано - «Сокращает расстояние между целью, даёт дополнительный урон и увеличивает скорость передвижения. Расстояние, дополнительный урон и процент увеличения скорости передвижения увеличивается в зависимости от уровня умения».

Ни количество дополнительного урона, ни процент ускорения с максимальным расстоянием применения умения не были указаны. Мол, догадайтесь сами. Может, это и было одной из

фишек этой игры, но пока её смысла я не понял. Эта неопределенность меня раздражала.

«Рассечение» тоже давало дополнительный урон и еще вызывало у противника кровотечение на 10 секунд, которое не только наносило периодический урон, но и замедляло врага. Но конкретных цифр опять же не было. Разве что время эффекта.

«Удар рукоятью» позволял при его использовании ошеломить противника на некоторое время и наносил некий «базовый» урон. Скорее всего, это просто урон от обычного удара мечом. Вот только его я тоже не знал, так как система не выдавала такой информации, что было крайне странно. Менялся только боевой рейтинг персонажа. Только по его изменению я и мог судить о большей или меньшей эффективности оружия. Эффект ошеломления же замедлял передвижение противника и скорость его атаки, наносимый им урон снижался на 50%, а шанс его попадания по цели уменьшался на 65%. Очень полезный эффект, но длился он пока что лишь 1 секунду.

Ко всем умениям была приписка, что количество дополнительного урона, длительность эффектов и другие их параметры увеличивались в зависимости от их уровня. По этому можно было судить, что умения можно было дальше совершенствовать.

Свернув окно умений обратно, я закончил перерыв и вновь вернулся к охоте на рогатых вредителей. Все так же следуя правилу «к черту умения», мне удалось перебить целое стадо коз, пока это занятие в конец не наскучило. Удалось собрать 31 рог. Фермер, у которого удалось выпросить задание на охоту на коз, вытаптывающих поля, обещал за каждый добытый рог по 5 медных монет. Итого моя награда должна была составлять где-то полторы серебряной монеты, что не могло не радовать. После всех тренировок в кармане осталось всего с десяток медяков.

Перекинув через плечо здоровую вязанку из рогов (в наплечную сумку они уже не помещались), я направился обратно в деревню. Сегодня мне хотелось уйти в какой-нибудь другой город, а то в деревне уже явно засиделся. Не знаю, по сколько тут сидят другие игроки, но для меня три реальных дня казалось уже много.

- О, парень, уже вернулся. Ну как поохотился? – радостно встретил меня фермер.

- Да неплохо так, все луга облазил. Вот, собственно, трофеи. Ровно тридцать одна штука, - не без гордости объявил я, положив свою вязанку на землю и вытащив еще несколько рогов из своей сумки.

- Сколько говоришь, парень? Тридцать один рог? – фермер сразу поменялся в лице. Улыбка сошла с его лица, и оно стало задумчивым. Видимо, считал, сколько мне должен.

- Да, да. Именно столько. И если умножить это на пять, то получится сто пятьдесят пять медных монет или один серебряный и пятьдесят пять медяков, - решил ему помочь с арифметикой.

- Извини, парень, но столько тебе дать не могу. Спасибо тебе, конечно, что ты такую толпу коз перебил, но я не ожидал, что ты настолько увлечёшься этим делом. Другие от силы штук десять приносили...

- Эй, что за дела!? Зачем тогда просить охотиться на коз, если не можешь расплатиться? – моему удивлению не было предела. Что за НПС такие в этой игре, что не могут дать награду за честно выполненное задание?!

- Парень, пойми меня, я же деньги тоже не чеканю. Мне еще и семью кормить надо и хозяйство содержать. Легко тебе говорить, неприкаянному.

Я решил не затягивать этот, по сути, бесполезный спор, ведь он может вообще отказаться брать рога (от этой игры, похоже, можно всякого ожидать) и тогда мне придется шлаться с этим рогатым ожерельем пока не надоест. А надоест не скоро. Выкинуть их сразу не позволит моя жаба – слишком много усилий вложено в их добычу. В общем, надо пойти на уступки и вести переговоры, включив обаяние дипломата на максимум.

- Ладно, давай тогда по четыре медных монеты за рог, хорошо? Ты потом эти рога еще кому-нибудь продашь. Если согласен, то с тебя уже сто двадцать четыре монеты. По рукам?

- Хмм... - фермер снова погрузился в раздумья. – Давай дам за все один серебряный и десять медных монет. Больше не могу, прости уж.

- Ох, договорились, – согласился я, кладя один рог обратно в сумку. На вопросительный взгляд фермера пояснил - один на память возьму.

- Странный ты, сдался тебе этот мусор - хохотнул он мне в ответ, протягивая оговоренную плату.

- Что ж ты его тогда покупаешь? – промелькнула раздраженная мысль в голове. В слух же с улыбкой ответил, – уж какой есть.

Махнув рукой на прощанье, я направился по своим делам. Надо было еще закупиться продуктами в дорогу, узнать о ближайшем городе и пройтись немного по деревне на прощанье, собирая то, что плохо лежит. Невинным воровством не брезгую, ибо беднее любого из жителей, а с них по мелочи не убудет. С мира по нитке – голому рубаха, как говорится.

Вот на такой позитивной ноте мы и расстались, хотя меня не отпускало где-то внутри чувство, что меня надули даже после такого понижения награды. Потому я и взял один рог, чтобы потом проверить как на него отреагируют торговцы в городе. Ну, ничего, я и сюда еще вернусь в своем воровском рейде по деревне и отыграюсь хоть чуть-чуть.

Ночь наступила довольно быстро. За это время мне удалось разузнать, что ближайший более-

менее крупный город находится где-то в половине дня пути отсюда. Называется он Эден. Где-то раз в неделю жители собирают обоз с разными товарами и староста с группой человек ездят туда торговать. Параллельно покупают необходимые материалы для деревни, узнают последние новости. На этой неделе они уже там были, поэтому мне придется добираться своим ходом.

Как и планировал, я перешерстил все поселение на наличие «бесхозных» вещей. Моей добычей стали: метров десять веревки, довольно новые штаны и рубаха, еще один точильный камень, но по качеству хуже того, что из кузницы, десяток каких-то сушеных рыбок, удочка со всеми снастями, маленькая рыболовная сеть и вонючая коровья шкура (как раз спёр у фермера), которая, была оставлена на улице, видимо, из-за запаха.

Зачем мне большая часть всех этих вещей пока и сам не понимал. «Это лучше, чем выдвигаться с пустыми руками» шептала на ухо моя жаба, и я был с ней полностью согласен. Хоть за какие-то гроши продать всё это можно и этого мне было достаточно.

Моя пустая сумка теперь была полностью забита вещами и продуктами, через плечо была перекинута свернутая в рулон шкура, а в правой руке словно посох - удочка. В таком виде я и вышел из деревни в сторону Эдена. На небе не было ни облачка и звезды мерцали во всей своей красе. Три больших Луны этого удивительного мира, словно огромные прожекторы, освещали мой путь к новым приключениям.

- Всё же этот мир прекрасен...- проговорил я с улыбкой и глубоко вдохнул свежий воздух. Настроение было отличным, и предстоящая долгая дорога его совсем не портила.

<http://tl.rulate.ru/book/23173/478746>