

ГЛАВА 71

Новое начало, наполненное рабочими проблемами

И так как всякие незначительные дела были улажены, настала пора задать действительно важные вопросы:

- А куда делись вещи? Тут же в сундуке была целая куча всего!

- Я поглотил их, - спокойно ответил Пля. - На то, чтобы расти дальше мне потребуется ещё больше удобрений...

Я зол. Просто беспричинно зол. И больше не будем касаться этого вопроса.

Я не могу пойти на то, чтобы тратить ресурсы на рост Пля.

- А Дневник Пивовара ты тоже съел?

- В момент, когда я обрёл сознание мне кажется, что такого предмета не было на Складах. Но я мог поглотить этот предмет раньше... На данный же момент такого предмета точно нет в пределах сферы вашего влияния данного сервера.

Сожрал и не сознаётся! Буду эксплуатировать его по-черному! Без выходных зарплаты и отпусков.

- Я согласен, - прочитал мои мысли Пля. - Я готов работать.

Вот и хорошо.

Нехорошо только то, что теперь у меня потерялась возможность сменить класс на Пивовара. А какой-то другой класс я не хочу. Без вмешательства Седьмого, мне было предreshено стать Священным Пивоваром! Так что теперь жизнь потеряна...

Вы успешно пробудили наследие Демона-Творца

Доступна возможность смены игрового класса!

Желаете сменить класс?

Табличка, отодвинутая на самый край восприятия, быстро сдвинулась обратно. Мир давно вернул себя время. Жители работали в поте лица. Но табличка с выбором всё ещё сохранила своё алое пугающее свечение.

Дежавю, мля. В прошлый раз такое случалось, как раз перед тем как мастер Левеш предложил мне принять класс Строителя. Тогда я ответил отказом, но игра восприняла мои слова за согласие. Означает ли что в подобных условиях нужно отвечать согласием ради отказа? Вряд ли. Логика тут искать нет смысла. Скорее всего, чтобы я не ответил, но игра сбавует всё по-своему.

- Меняй! - махнул я рукой на дальнейшую судьбу.

На самом деле хуже, чем есть не станет. Я и так представитель небоевого класса! Что игра ещё может сделать? Сменить класс на Нищего как у ежа? Похрен. Тянул я и Строителем потяну на ком угодно!

Поздравляем! Вы успешно сменили класс Строителя на класс Работяга!

Ни восторга, ни сожалений я не испытал. Что одно что другое в общем-то едино. Я не стал воином, но и не скатился до нищего. Так сказать, остался при своих. Но судя по всему Работяга более продвинутый класс Строителя. Если Строитель — это обычный класс, то Работяга это уже необычный зелёный класс. А с учётом Одержимости получается, что?

Имя: Филин

Раса: Одержимый Орк

Класс: Теневой Работяга

Признаться, честно Теневой Работяга звучит круто. Будто бы я не представитель честной профессии, а какой-то вор. Не в той роли, что преступник, а только в той, что игровой класс нацеленный на скрытность. Боевой класс. Но как бы это не звучало, но действительность оказалась следующей:

Класс Работяга

Вы превосходно справляетесь с любыми сложностями в любой работе, к которой только приложите руку. От строительства зданий иковки оружия доготовки сытных блюд и рисования прекрасных картин. В любой производственной профессии вы сможете достичь небывалых высот.

Регенерация выносливости повышается на 200%.

Обучение производственным навыкам и умениям происходит быстрее на 100%.

Вы Мастер в любом виде работы.

Если раньше я умел только строить, то теперь умею всё. Конечно же меня и раньше ничто не останавливало делать всякое разное, вродековки ирыбалки, но разница всё же была.

Во-первых - помощь от игрового интерфейса. Во время строительства мне подсвечиваются объекты и все планы предстоящей работы. А вот по остальнымпрофам такого не было.

Теперь будет.

Второе же наиболее важно: именно из-за правильного класса мои постройки были прочнее и качественнее, чем те, что сделал бы представитель иного класса. Также, как и мечи от кузнеца получаются лучше при прочих равных чем те что сделал бы я. Теперь такого не будет. Я могу делать мечи, как кузнец. А рисовать картины как художник.

Это действительно развитие профессии и по сравнению с тем как повышаются в качестве профессии, например, Воинов, которые могут переходить в Рыцари, а затем в Паладины, то у тех прибавки не столь паранормальны. Но это боевые классы. Там нужно держать баланс. Мы же небоевые классы и на нас всем класть... Всё равно никто за нас играть не будет!

Что лучше: уметь ковать, копать и плевать или иметь возможность бить на 100% больнее? Явно второе в игре лучше.

Но в любом случае это весьма хорошее происшествие. Ведь я стал лучше.

Ага.

Как будто что-то может идти настолько хорошо...

Ведь даже если улучшение и столь минимальны, как в данном случае, за ним обязательно последует некий пи*дец, который будет несоизмерим с полученными плюхами.

И как вам такой пи*дец от которого я прих*ел не по-детски.

Имя: Филин

Уровень: 1

Раса: Одержимый Орк

Класс: Теневой Работник

Классно, да?

Вот и я думаю, что... них*я не классно!!!

Почему мне обнулили прокачку?

И самое притягательное в этом, что не только уровень скинули, но и все статы, навыки и умения. Я словно тот же самый новичок, что и раньше, только сразу с классом и расой. И врагами... никто ни достижения, ни репутацию обнулять не стал. А зачем? У тебя же такие связи с богами имеются, что только веселее играть будет!

Бл*ть!!!

Теперь мне заново качаться!

Будь это обычная ситуация, то я бы или накатал клязу на форуме, или же просто бросил игру.

Но я не могу сделать ни того ни другого. Ведь связываться с корпорацией себе дороже. А выйти из игры и всё нахрен бросить... если бы мог, то давно вышел.

Классно!

Остаётся только качаться заново. И это тогда, когда где-то рядышком забрезжил рассвет в лице получения Божественности, с последующим захватом Администратора и выдачей подходящего для моего освобождения инструмента Пле.

Качаться! Как много в этом слове корейского удовольствия. Вот только жаль я не кореец и второй раз повторять ту же катку считаю скорее мукой.

Хорошо то, что теперь я сразу знаю и понимаю, как игра устроена и как её можно под себя подминать. И хорошо, что у меня есть стартовый капитал и верные последователи на Острове. Думаю, первые уровни восстанавливаю тут. Всё же зайцы и прочие обитатели тут неплохи. А мои рабы... горожане мне в этом помогут.

Ведь главное, что? Главное не унывать!

Если бы я поддавался унынию, то сдох бы в первые часы, как только оказался тут заперт.

Совсем рядом была замечательная полянка с зайчиками.

- Эй, - крикнул я пробегавшей мимо ведьме орчихе. - Налови мне зайцев, но не убивай...

Репутация с Агнетта Ходячая Погибель (Ур.70) снизилась на 10 единиц!

Она посмотрела на меня со странным выражением на лице и застыла на месте. Она как раз несла собранные травы на склад, да так и осталась стоять, не выполнив миссию до конца.

- Ты чего-то не поняла? - рассердился я. - Живо метнулась!

Репутация с Агнетта Ходячая Погибель (Ур.70) снизилась на 10 единиц!

Мне как-то класть на то, что у меня с ней репутация падает. Я вообще думал, что у меня с ними дела не слишком уж хороши, и они бы свалили из этого Свободного Мира Равенства и Братства куда-нибудь подальше, будь у них такая возможность.

Репутация с Агнетта Ходячая Погибель (Ур.70) снизилась на 10 единиц!

Внимании! Верность жителя Агнетта Ходячая Погибель снизилась до 20%. Риск восстания!

Зубастая ведьма как-то очень уж плотоядно уставилась на меня, продолжая молчать. Стало страшно за сохранность собственной мужественности. Так что я поспешил уйти. Благо преследовать меня она не стала.

- Слышь Пятка, что там с орчихой сегодня? - поинтересовался я у найденного у складов чушита-бригадира.

Житель моего Острова удостоил меня ленивым взглядом и репутация с ним также, как и с орчихой мгновенно просела. А следом и верность.

- Всё с ней в порядке, - всё же соизволил ящер ответить. - Не мешай...те работать...

Чушит держал себя в руках и не показывал признаков того, что хочет меня съесть. Но то как, и то что он мне говорил заставило задуматься. А потом ещё и несколько рабочих пришли на склады сдавать добычу и увидев меня выказали желание зарезать, что усугубило столь несвойственное мне задумчивое состояние ума.

Тогда-то я и понял, что пора сваливать.

Достал из кармана свиток Телепортации и активировал его...

Вы не можете активировать Свиток Телепортации. Недостаточный уровень!

Ага!

Пока я не получу 10 уровень я не смогу пользоваться свитками. Интересно. И почему же я об этом раньше не знал? Может быть потому что у меня до 10 уровня свитков-то и не было! И что-то подсказывает мне, что умирать в ближайшее время мне не стоит.

Тут ведь какая закономерность:

Нортленд - Смерть - Чистилище - Остров - Нортленд.

Таким образом в обычном состоянии мне требуется лишь время всех этих перемещений между локациями, чтобы вновь оказаться в игре, невзирая на время возрождения, которое у меня равняется вечности ввиду обилия проклятий. И Свиток Телепортации оказывает важную роль во всём этом деле, так, как только Свитком я могу выйти с Острова в Нортленд. Через ворота же я не могу вернуться в игру пока я нахожусь на респе. Тем более что ворота ведут исключительно только в Крисну.

И теперь в случае смерти закономерность такова:

Нортленд - Смерть - Чистилище - Остров - Смерть - Остров - Смерть - Остров - Смерть ...

И так бесконечно.

Что-то подсказывает мне, что чем больше я нахожусь на Острове, тем глубже ненависть жителей выходит из-под контроля. На чём зиждилась их мне преданность? На страхе? А какой страх могут испытывать неписи средних уровней к первоуровневому тирану? Никакого!

Точно пора сваливать!

- Вы тут продолжайте работать, а у меня ещё дела, - напоследок махнул я всем собравшимся меня провожать жителям славного Острова и скрылся за дверью, ведущей в Крисну.

Другого пути у меня нет, кроме как опять отправляться в нубятник!

Желаете переместиться в локацию Драакские Горы, провинции Нортленд?

Не особо, но куда деваться-то?!

Как только померкли эффекты пространственного перемещения и закончилась соответственно загрузка уровня, я очутился, как и полагается на огромной высоте, находящейся под небесами Небесной Платформы.

Можно сказать, что ситуация, как и местность знакомая. Но всё же отличия имеются.

Никто не застилал мне взор длинным полотном где кучей вываливалась бы сюжетная завязка конфликта. Вместо этого я сразу увидел тёмный и мрачный мир. Вообще на небе солнышко светило и был примерно полдень, вот только у Небесного Престола имелась своя, очень уж мрачная атмосфера.

Барьер, который ранее защищал площадку от влияния ветра был снят и огромные порывы так сильно ударили по моему, незащищённому ничем телу, что я с трудом мог стоять на ногах.

А ведь помимо того, что я первоуровневый, так я ещё и голый. Предметы, которые были ранее на мне существенно превосходят меня нынешнего по уровням. Так что прошлое моё появление было куда как пристойнее.

- Пошевеливайся! - раздался гроыхающий металлом голос.

Я оглянулся. У края платформы возвышались, словно замковые башни, две чёрные громады могучих воинов.

Привратник Небесного Трона (Ур. ???)

Всё те же персонажи, вот только как-то внешне они изменились. Раньше вроде были в золоте... и были людьми. А теперь же это дроу... Ах да! Крисна же всё ещё захвачена темными силами! Прикольно. Был же глобальный квест по этому поводу. Да и Си куда-то сюда звала...

Си...

Не встретиться бы с ней...

Хоть я и враждую с дроу, но очевидно, что Привратники опознали во мне собрата по вере, и не стали мгновенно убивать. Но смотрели злобно, как и полагается приспешникам сил зла. Доводить мирных злодеев до греха не стал и спрыгнул на эскалатор, неторопливо понесший меня к далёкой земле.

- Привет, - рядом поздоровался новорожденный игрок Безликий, также ставший на лестницу.

- Пока, - попрощался я с ним.

Подул ветер унося с собой крик падающего вниз Безликого.

А что мне ещё делать?

Все Безликие на текущий момент потенциально враги не только мне, но и всему светлому миру. Ведь у них просто нет возможности ступить на путь света. У них выбор рас сейчас скуден и ограничен всякими дроу, гоблина и хрен пойми кем. Так что я делаю благое дело для всего Нарна.

- Эй-эй!

Наслаждаться мирным спуском по эскалатору было мне больше не дано. Привратники кажется заметили, что кто-то кого-то убил, не отходя от Престола и решили наказать грешника. А какой я грешник? Карма всего лишь -1! А для меня, привыкшего купаться в трёхзначных числах греха, это и не грех вовсе.

Поэтому пришлось бежать вниз, перепрыгивая ступеньки, чтобы только металлический страж не догнал.

- Фу-ух! - устало выдохнул я, как только черная тень отстала.

Видимо область агра Привратника не столь уж и велика, что и объяснимо - ведь ему нужно сторожить именно Небесный Престол, а не за нубами по горам бегать.

И вот таким вот нехитрым образом я вновь оказался в Драакских Горах, где если не считать захвата местности тёмными силами ничего не поменялось. Всё те же суслики бегают и манят себя убить. Всё тот же холод, созданный лишь для того, чтобы показать возможности игрового движка имитировать различные температуры окружающей среды... может лишь немного холоднее стало, но это видимо оттого, что я голый.

- А чего это ты голый? - раздался резонный вопрос со стороны первого встречного игрока. Этот парень охотился на мелкую живность и уже успел обзавестись в деревни рубашкой, штанами и палкой.

- Штаны отдай, - предложил ему разумно разойтись я.

- Больной совсем! Эти штаны бесплатно в городе раздают за элементарное задание... Иди давай!

Карма -2

Со второго встречного Безликого не выпало ничего. Да в общем-то ничего выпасть и не могло, так как нет у них пока ничего.

Хоть при первом посещении я и провёл в этой местности совсем ничего времени, но этот петляющий меж гор путь всё же был мне знаком. И места обитания игроков также были известны. Мне не составило труда пройти немного в сторону от дороги, где новички занимались устранением простеньких Сусликов, обитающих тут стадами.

- ПэКа! - удивились первые же встречные, когда увидели, что мой ник светится красным.

- Откуда тут убийца взялся?!

Не дано им знать откуда появился я, но вот подсказать им куда они сами отправятся в скором времени я могу. На перерождение. Благо для повышения показателя Греха мне тут не надо особо стараться, ведь все игроки возрождаются мгновенно. Таковы бонусы новичков. Жаль, что это применимо только к Безликим, а не к уже выбравшим расу.

Карма -12

Игроков было на удивление мало. А после моего их устранения остался лишь один - я. Вообще довольно просто справиться с первоуровневыми типами, которые ещё даже ноги передвигать в виртуальности не научились как следует. Тех же Сусликов сложнее убивать.

Суслик (Ур.1) убит!

Суслик (Ур.1) убит!

Суслик (Ур.1) убит!

В общем-то убивать игроков мне было без надобности. Опыт с них шёл может чуть больше чем с мобов. Но чего мне не нужно, так это чтобы они за мной наблюдали. Стыдно. Ранее был крутым перцем, а теперь новичок.

Внимание! Получен новый уровень! 3!

Нераспределённых очков характеристик - 10.

В кратчайшие сроки на всякой мелочи получил третий уровень. Распределять очки не стал, так как пока нет в этом смысла – враги умрут быстрее чем я распределю эти самые очки.

- Он где-то здесь! – раздался голос ниже по тропинке.

Я спрятался. К полянке прибыли стражники. Хоть и дроу, но тем не менее стражники. Выглядят не слишком могучими, но для текущего меня они непобедимы. Осторожно пятясь скрылся в кустарниках, а потом и начал спуск с горы. Не потому что испугался с ними сразиться, а потому что перерос уже локацию. Нужно найти кого-то сильнее чем Суслики... но не стражников. Кого-то среднего значения.

Вот только спустившись с горы я обнаружил не того врага которого ожидал увидеть!

Суслик (Ур.1) Здоровье 10/10

Оказалось, что вся местность — это обиталище одних только сусликов.

Ладно.

Переживём.

Распределив характеристики поровну в Силу и Ловкость, я стал осматривать накопившееся богатство. А его нет...

Точнее пятнадцать золотых монет у меня есть ещё с прежних времён, но вот помимо них ничего. Пусто. Я же никогда не выхожу на улицу с ворохом ценностей, а то грабанут ещё! Заметьте, что это я сказал! А меня считают бандитом! А если бандит опасается носить с собой ценные вещи, гуляя по ночным улицам и паркам, то не означает ли это что он никакой не бандит? Это ведь не оттого что у него вовсе нет ценностей и ему нечего с собой носить!

В общем, хоть я немного и прокачался, но имуществом не обжился.

Зато получил немного навыков и умений. Точнее воскресил те, которые были у меня раньше. Всякие Ближний Бой и Скалолазание, а также новые умения «Толчок» и «Пинок». Игра довольно щедра. Хотя, как она может не быть щедрой, лишив меня всей прокачки. Но интерес тут не в быстрой обучаемости новым навыкам и умениям, а в том, что получившиеся навыки, хоть и имеют довольно обычные и привычные корни, но ввиду странностей моего класса получают странные названия. Точнее получают прибавку к названию «Мастера». И изменяются с обычного типа навыка или умения до редкого, то есть приобретают оттенок синюшности... прямо как Аркадий Степанович с коллегами-бомжами после употребления без акцизных спиртных напитков.

Навык «Ближний бой Мастера» I ранг (2 из 10 Ур.)

Урон в ближнем бою увеличен на 4%. Повышен шанс критических попаданий на 1%. Урон от критических попаданий повышен на 2%. Шанс сбить активацию умений противника 5%.

Вероятность оглушения, ошеломления +10%. Вероятность наложения эффекта Паралич +1%. Атака со спины наносит дополнительный урон Тьмой +10% и имеется шанс мгновенного убийства +0,5%.

Навык «Скалолазание Мастера» I ранг (1 из 10 Ур.)

Защита, атака, скорость передвижения во время нахождения в горных локациях повышаются. Скорость передвижения по вертикальным поверхностям дополнительно повышается. Вероятность соскальзывания и падения снижается. Выносливость расходуется медленнее. Пока вы карабкаетесь по стенам вас труднее обнаружить.

В общем-то навыки те же самые что и были раньше, вот только имеют дополнительные фишки.

С умениями та же ситуация.

Толчок Мастера – совсем незвучное название довольно скучного умения. Обычное сбивание с ног противника. Если противник падает, то получает урон от падения и эффект оглушения. Если не падает, то получает только оглушение. Нормальное такое контролирующее умение с минимальным шансом провала, ведь даже частичный успех накладывает эффект. В качестве бонуса умение имеет высокий шанс сбить каст врага.

Пинок Мастера – ещё одно умение более контролирующее, нежели наносящее урон. Хотя тут и урон неплох. Быстрый удар ногой с повышенным уроном и высоким шансом наложить всё то же Оглушение. Если пнуть лежащего противника, то шанс Оглушения гораздо выше, да и урон полноценный. В спину удар также считается за правильное поведение. А вот удар по стоящему человеку существенно слабоват. Как бонус пинком неплохо можно сносить блоки врагов и выставленные неприятелями щиты.

Немного разобравшись с новыми приёмами, огляделся и обдумал ситуацию. Выбраться из этих нубогор если и можно нестандартным способом, то это весьма трудоёмкий процесс. Вокруг долин слишком крутые обрывы и достающие небес вершины. Никакой начальной прокачки Скалолазания не хватит, чтобы суметь спуститься или подняться, минуя Крисну и последующий КПП. Но вместе с тем в этих горах есть много мест, куда не совалась нога авантюриста! Новички — это такие существа, что может быть и имели бы желание сунуться куда-то куда им не нужно, но не имеют на то умений.

Я же умения имею. И игру. У нас с ней это взаимно: то она меня имеет, то я её...

Хоть я и имею возможность бить нубов без труда и напряжения, но ни особого смысла в этом нет, ни возможности. Чёртовы стражники-дроу прибыли во все места кача новичков и осуществляют наблюдения за поведением игроков. А что делать честному орку, который лишь по причине своей честности и преследуется тоталитарными властями?

Пришлось партизаном уйти в места, куда не суются игроки.

Особо не рискуя я карабкался по горам по самым простым склонам. Если случалось сорваться, то всегда подо мной была площадка не далее, чем за несколько метров. Так что убиться на смерть я не имел возможности. Точнее не допускал.

Путешествуя по непопулярным тропам, я забрался на горную вершину, с которой открылся прекрасный вид на чудесную долину. Нахлынули воспоминания. Словно увидел свой Остров. Тут также территория, окруженная горами. С ручьем и деревьями. Только вся флора и фауна соответствует местным горам, а не набрана в демонстрационных целях отовсюду.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/118616>