ГЛАВА 6

Личный враг бога

Я решил сшить броню из кожи королевской анаконды. Даже начал размериваться на что мне хватит этого мотка. На одну только броню или ещё и на сапоги останется. Всё таки шкура получилась громадная. Но прежде чем нож стал резать дорогую кожу, я понял, что впустую угроблю ценный материал. Не по уровню предмет-то мне.

Поэтому я отложил его до лучших времен и стал играться с кожей обычных змей 6 уровня.

Но прежде чем сделать броню я придумал обмотать кожей рукояти мечей. И это дало удивительный результат. Немного увеличился урон. Снизились требуемые характеристики. Появился шанс 5% отравить соперника.

Обмотав всё доступное оружие, у меня осталось материала только на что-то одно. Поэтому сделал сапоги. Всегда мечтал о сапогах из змеиной кожи. Это же круто выглядит!

Сапоги из змеиной кожи, лёгкая броня

Редкость: обычная

Броня: 5

Категория: обувь

Прочность: 10/10

Обувь, сшитая из змеиных шкур. Бездарная работа. Повышает устойчивость к яду на 3%

Требование: Уровень 5. Ловкость 5

Я тут же и переобулся.

Занялся прокачкой кожевничества. В результате этого полностью переоделся в одежду из волчьих шкур, и сверху набрал внушительный запас, который девать некуда было. Весь инвентарь у меня и так давно забит. Шкуры у меня ещё не кончились, а вот рудные жилы уже зареспавнились, поэтому я отправился вновь покорять вершины гор.

До срока завершения технических работ оставалось пол часа реального времени или час игрового, а у меня уже закончились все материалы. Не желая тратить впустую меховые шкурки на пошив бесполезной одежды, я соорудил себе удобный лежак и шатёр. Можно сказать стал обживать эту долину. А что? И рабочее место имеется, и костёр и домик с кроватью… Чем не райское местечко. Да и никто чужой ко мне не зайдет. Никой вредный игрок случайно не заскочет и не приберёт к рукам с трудом добытое имущество. Главное чтобы это имущество не исчезло со временем.

В общем поднялся я на крафте сильно. Ремесло с трудом поднялось до седьмого уровня.

Кузнечество – до восьмого. Рудокоп – шестой уровень. Выживание перешагнуло четвёртый уровень. Навыки скорняка поднялись выше всего остального. Там я поднялся до II ранга, что добавило такую замечательную особенность к изготовляемым предметам, как дополнительная характеристика. Помимо этого бонусами возросли характеристики: сила и живучесть на единичку, ловкость – на два, выносливость – на три. Так что теперь мои скромные силы следует измерять, как и Предводителя, то есть прибавлять к седьмому уровню ещё пяток, что несомненно окажет мне неоценимую помощь в борьбе с мобами, но никак не другими игроками. Ведь если они не полные тупицы, то также как и я помимо развития в уровнях и навыках, они будут собирать и бонусы. Так что просмотром одного только уровня мало что можно сказать о противнике.

Уровень: 7;

Здоровье: 177/177; Выносливость: 170/170; Мана: 60/60;

Основные характеристики:

Сила – 12; Живучесть – 15; Ловкость – 14; Выносливость – 17;

Интеллект – 7; Мудрость – 6; Дух – 2;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача – 2; Харизма – 1; Опознание – 1;

Слава – 11;

Набрал в горах ещё руды. Решил выковать себе идеальный меч. Такой, чтобы идеально подходил моим возросшим характеристикам. Вбухал в него лучшие медные слитки. Долго ковал, перековывал. Игра достала выводить сообщения, вроде того, что оружие уже создано. Но я упрямо продолжал его ковать. Но то ли по причине того, что не знал, чего же конкретно хочу добиться, то ли по иной причине, но получился совсем не меч.

Крошащий медный меч, оружие

Редкость: обычная

Урон: 14-22 дробящий

Категория: дубины

Прочность: 29/29

Оплавленная заготовка меча, так и не достигшая конечной формы. Старания кузнеца пошли прахом, но чувства, вложенные в работу, сохранились. Шанс оглушения повышен на 5%. Змеиная шкура рукояти даёт прибавку к урону и +5% к шансу отравить соперника.

Требование: Уровень 5. Сила 10. Ловкость 6

Благодаря бонусам, всем своим производственным навыкам, инструментам и обмотки рукояти в общей сложности к стандартному урону, какой был бы у дубины приплюсовалось ещё примерно 5 единиц урона.

Последние версии брони, которую я и использовал, также стали чуть лучше, прибавив по единичке защиты и прибавку единички рандомно выбранной характеристики.

И вот истратив все запасы, я решил занять последний час изотовлению луков. А что? Дерево у меня есть. Осталось только наготовить нитей паутины и состыковать это всё воедино. Может и получится что-то что я смогу использовать. А то не иметь возможности атаковать на расстоянии во многих ситуация – критично, как в реальной жизни, так и в игре. Лучше же иметь травмат самому, чем увидеть его в руке врага!

И вот в тёмном лесу я собираю паутину. Пауки агрятся. Кидают дебафы. Я их давлю в промышленных масштабах и тут выскакивает сообщение:

Получено достижение: «Неужели это вызовет дождь?!» Ранг I

Повышается урон в сражениях с пауками и многоножками на 10%. Защита повышается на 5%.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 500 членистоногих

Отбросив мысли о создании луков, я сосредоточился на уничтожении пауков. Они для меня не опасны совершенно. Даже урон не наносят. Они первого уровня. Я – седьмого. Разница у нас ещё приемлемая для того, чтобы игра восприняла всё происходящее благосклонно. Но получить такое достижение мне необходимо! Это же не Живодёр, который прибавляет защиту и урон против неагрессивных животных, которые никому вообще не нужны. Тут урон по насекомым. И не говорится, что по настоящим насекомым, а не гигантским мобам-паукам. А прибавка в битве с ними… внушает. Да и опять же бонусы за максимальный ранг…

Получено достижение: «Неужели это вызовет дождь?!» Ранг II

Повышается урон в сражениях с пауками и многоножками на 15%. Защита повышается на 10%.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 1000 членистоногих

Хорошо, что в отличие от Зайца, который всегда только один на локации, пауков тут целые полчища. Восстанавливаются они также мгновенно, поэтому напалзают на меня сотнями. А гибнут после одного удара ладошкой. Главное только видеть где они, а это не всегда получается под дебафом «ослепление». А те тарантулы, что появляются по Зову… не беда. Крушащим мечом легко разносятся на свои подрагивающие лапки.

Получено достижение: «Неужели это вызовет дождь?!» Ранг III

Повышается урон в сражениях с пауками и многоножками на 20%. Защита повышается на 15%.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 3000 членистоногих

Внимание! На вас обратило свой взгляд божество! Пристальное внимание высших сущностей может нести как блага, так и несчастья

Ого! Это за что же мне такая милость? Так давайте меня в паладины запишите или в жрецы, раз я на заметке у бога!

Получено достижение: «Неужели это вызовет дождь?!» Ранг IV

Повышается урон в сражениях с пауками и многоножками на 25%. Защита повышается на 20%.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 10000 членистоногих

– ОСТАНОВИСЬ СМЕРТНЫЙ, ИНАЧЕ ПОЗНАЕШЬ МОЙ ГНЕВ!

Голос дублировался системным сообщением схожего содержания. Имелась только приписка: Ллодас, богиня Хаоса и Мрака, покровительница пауков и дроу.

– Не нравится куколке, что я её подданных истребляю?

Богиня ничего не ответила. Я прекратил устранение пауков. Задумался.

Получить максимальное достижение с прибавкой к урону – заманчиво. Получить проклятие от мстительной богини – неприятно. Так чего же выбрать?

Получено достижение «Неужели это вызовет дождь?!» Ранг V

Повышается урон и защита в сражениях с пауками и многоножками на 50%

Награда за получение максимального ранга достижения «Неужели это вызовет дождь?!»:

Ловкость +3

Дух +2

Мана повышается на 10%.

Слава +10

Внимание! Вы разозлили богиню Ллодас!

Агрессивность подданных богини в отношении игрока возрастает на 100%. За вашу голову объявлена божественная награда.

Получено достижение: «Личный враг бога» Ранг I

Врагов, как и друзей у высших сущностей не так уж и много. И имя каждого на слуху. Слава +1000.

Для получения следующего ранга достижения нужно чтобы вас признали врагом ещё 2 бога

– Падумаешь… – проговорил я, и с легкостью на сердце свернул все эти пугающие окошки сообщений. Какой-то богине-паучихе меня не запугать.

Дабы продемонстрировать собственное бесстрашие перед лицом опасной и мстительной богини я придавил ещё кучку пауков, не испытав при этом ни грамма страха или сожаления. Видимо кое-кто воспринял моё действие словно пощёчину:

– Познай мой гнев!

Внимание! На вас наложено божественное проклятие!

Характеристики уменьшены наполовину. Регенерация маны, выносливости и здоровья прекращена. Вы оглушены, ослеплены, дезориентированы…

От силы божественных слов у меня подогнулись колени, а экран заполонили значки дебафов. Частично материализовавшаяся в Моей долине, какая-то залётная богиня, смела вымещать на Мне злость!

– Да пошла ты! – смело произнёс я, поднимаясь в полный рост.

Никакое быдло не смеет указывать, что мне делать на моей же территории!

Внимание! Вы совершили невероятное! Вы сумели противостоять гневу бога!

Открыта новая дополнительная характеристика – Воля!

Благодаря сильной Воле вы можете игнорировать разницу в уровнях с противниками

Воля +10

Слава +10

Дух +5

Удача +3

Интеллект -10

– Ты ещё пожалеешь… – уже исчезая, прошептала паучиха.

– Посмотрим, кто ещё пожалеет, тварь, – смело прокричал я ей вослед, понимая, что она уже не вернётся. Ей по-видимому не слишком легко даётся появление в сингловой локации.

Но всё же я немного струхнул. Уж подумал кранты настали. Столько дебафов навешала тварюга! Хорошо они сразу схлынули без остатка, как только она отправилась восвояси.

А она точно отправилась?

Паук (ур.1) убит!

Я огляделся по сторонам. Всё было тихо. Для проверки задавил ещё десяток настырных тварей и только после этого успокоился. Богиня ретировалась проиграв. Только такого она точно не простит. Хотя что я сделал? Убивал пауков. Мои пауки. В моей локации. Что хочу то с ними и верчу! Нех ко мне заявляться и предписывать свои законы!

Но плюшек за бодание с богиней мне игра отстыпала немало. Столько прибавок. Вот только интеллект… Понятно, что игра открытым текстом заявила мне что я поступил неразумно, а раз поступил неразумно, то интеллекта у меня и нет. Но не вгонять же его за это в минус! Было всего семь единиц, а теперь… минус три что ли?!

Уровень: 7;

Здоровье: 177/177; Выносливость: 170/170; Мана: 66/66;

Основные характеристики:

Сила – 12 (+1); Живучесть – 15; Ловкость – 17; Выносливость – 17;

Интеллект – 0 (+1); Мудрость – 6; Дух – 9 (+1);

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача – 5 (+1); Харизма – 1; Воля – 11; Опознание – 1;

Слава – 1021;

Проверив статистику, я понял, что всё не настолько плохо как могло быть. Интеллект не ушёл в минусовые значения, а просто застопорился на нуле. Если кто увидит, то засмеёт. Да и магом мне теперь точно не быть.

Решив, что с пауками больше ничего сделать нельзя я уж было отправился к мастерской, чтобы начать прерванное производство луков, но тут выскочило сообщение, гласящее о том что связь с сервером игры налажена.

Настала вторая попытка моего выхода в свет.

На свободной от игроков площади Крисны я оказался одним из первых. Вокруг сновали NPC, для которых вовсе и не случалось никаких 12-тичасовых провалов. Первые нетерпеливые игроки в тусклом свете появлялись со мной на площади. Видимо это норма, что после плановых работ мы все появлялись именно на центральной пощади ближайшего населенного пункта, а не там где оставались перед выходом. Вон я должен был около Почты появится, а не тут. Теперь топать… вроде помню куда…

Часы на площади Крисны сообщали, что в Нарне сейчас 16:00 вечера. В реальном мире соответственно было восемь часов утра. Школьникам нужно было идти в школу, а их родителям на работу. Понедельник как-никак. Уже наступил новый рабочий день, как я оказался заперт в игре. Ничего не скажешь, хорошо потусовались с друзьями в воскресный вечер.

– Не отступать и не сдаваться! – крикнул я, игнорируя грусть от собственной беспомощности.

По свободным от игроков улицам вечерней Крисны пробежал до знакомого здания Имперской Почты и вихрем ворвался внутрь. Мне представился вид немного необычного, но вполне привычного отделения почты моей родины. Лишь с некоторыми изменениями соответствующими антуражу. Это был зал со множеством пронумерованных окошек. Только вместо пластиковой отделки, тут древесина, а вместо флуоресцентных ламп – магические светильники. А в остальном – тоже самое. Уж я то знаю, мне бабка по почте, когда жива была, деньги пересылала… вот я и ходил забирать. Хорошая была старушка. Как вспоминаю, так слёзы наворачиваются. Отдавала все сбережения, так что я даже мог и не работать… счастливое время…

Но в этом мире меня никто не любит так как любила она. Да и в реальном мире в принципе тоже… даже родители и те кричат, чтобы я нормальную работу себе нашёл, а не шлялся всеми вечерами по подворотням. Ага. А как я всем родственникам мобилки практически новенькие подгоняю за сущие копеюшечки, так они сразу и рады. Какие всё же двуличные люди!

Как и те, кого я вижу за решётками номерных окошек. Хоть и игровые персонажи, хоть и лицами выражают приветливость и благосклонность, но я-то знаю что и у них на уме лишь одно: как бы обдурить ближнего своего и забрать у него последние крохи!

Я подскочил к одному из местных клерков, заточённому в решётке №5. И сразу протараторил прошение:

– Нужно отправить сообщение администрации игры!

Клерк приветливо оглядел весь мой вид и ответил заученной фразой:

– Здравствуйте, я Ралфи. Вы находитесь в крисненском отделении Имперской Почты. Вы желаете воспользоваться нашими услугами?

– Да!

– Могу предложить вам личный почтовый ящик. С ним вы всегда и в любом месте сможете проверять свои сообщения и общаться с товарищами. Почтовый ящик не занимает места в инвентаре. Он бесплатен.

– Хорошо. Давайте его мне.

– Личный ящик бесплатен, но подключение услуги «личный почтовый ящик» – платное. С вас один золотой империал. Услуга предоставляется на месяц. Дальнейшая плата списывается с вас автоматически. При недостоточности денег на счете, услуга отключается. Для отключения услуги вы можете обратится в любое отделение Имперской Почты. Все условия соглашения изложены на этом свитке.

Клерк протянул мне свиток с условиями на который даже смотреть страшно из-за его толщины а не то чтобы читать. Вместе с тем он требовательно протянул руку, желая получить плату, если я согласен.

– Мне с администрацией надо связаться!

– Один золотой!

Протянутая рука не сдвинулась ни на миллиметр.

Страшная продажная система! Я попробовал подойти к проблеме с разных сторон, объяснял ему, что ситуация форс-мажорная, что от этого зависит жизнь человека, но тупая программа стояла на своём и требовала монету, которой у меня нет. И когда я окончательно понял, что ничего с этим поделать нельзя, то высказал ему, не сдерживаясь в выражениях, все, что о нём думаю. После этого немного успокоился и попробовал покинуть здание. Но клерк опомнился и остановил меня.

Он совершенно не расстроился ранее услышанному. Беспристрастно он предложил:

– В случае помощи нашему отделению вам будет разрешено пользоваться услугой «личный почтовый ящик» в течение месяца совершенно бесплатно. Вы поможете?

Вам предложено задание «Не кричи на почтальона»

Сложность: F

Описание: Описание.

Цели: Отнести 10 писем адресатам в поселении Крисна.

Награда: месячный абонемент на услугу «личный почтовый ящик»

Сколько нехороших слов я обрушил на головы создателей всяких тупых квестов! Вот бы мы с ними тёмной улочкой-то пересеклись однажды… а лучше пару раз! Я бы им всё припомнил!

Вот действительно, откуда у игрока только что начавшего игру возьмётся золотой?! Но почему нельзя сразу выдать квест?! Почему нужно ждать пока игрок дойдёт до кипения?! Это что за извращения такие?!

Вы приняли задание!

Я схватил протянутую пачку писем и побежал разносить их по городу. Задание на пять минут. Сложность отсутствует в принципе. Это лишь трата времени. Но я справился и вернулся за причитающейся наградой.

– Здравствуйте, я Ралфи. Вы находитесь в крисненском отделении Имперской Почты. Вы желаете воспользоваться нашими услугами?

Деревянный клерк игнорировал тот факт, что не далее как пять минут назад выдал мне задание. Он вообще не узнал меня!

– Я отнёс письма, – напомнил я.

– Вы желаете воспользоваться нашими услугами?

– Да! – проорал я на него. – И не заикайся даже о золоте!

– Личный ящик бесплатен, но подключение услуги «личный почтовый ящик» – платное. С вас один золотой империал…

И он продолжил рассказывать то же, что и в прошлое моё посещение.

Кто бы знал, каких усилий мне стоило удержать руку от того, чтобы не достать свой меч. Но я не мог рисковать. Мне нужно связаться с администрацией. А убийство NPC в городе привлечёт стражу. Придётся или умирать, или убегать, а значит, связь с внешним миром отсрочится ещё на больший срок. Поэтому впутываться в драку пока не следует.

Несколько вдох-выдохов, счёт до десяти и я спокоен как удав. Как Королевская Анаконда которая сразу же атаковала меня, как только увидела.

– Не далее, как шесть минут назад вы поручили мне разнести 10 писем адресатам. Я выполнил ваше задание.

Задание «Не кричи на почтальона» – выполнено!

Награда: личный почтовый ящик

Получен новый уровень – 8!

Нераспределённых очков характеристик: 5

Деревянный клерк чуть ожил и шёпотом поведал мне:

– За нами ведётся слежка… Поэтому мы и вынуждены так работать…

Я осмотрелся. Игроков было немного и они в основном толпились за ширмами в углу. К служащим с вопросами никто не обращался, так что зал можно сказать был пуст. Только стражник лениво стоял у входа и читал газету. Никто ни за кем не следил.

– Вы знаете как сложно работать в подобных условиях?!

Клерк упрямо продолжал гнуть свою линию, но мне это было не интересно. Я закончил осмотр личного почтового ящика, который действительно не занял места в инвентаре и обратился к служащему:

– А как этим пользоваться?

Выразив недовольство столь грубым непочтением к его рассказу, он всё же ответил:

– Так же как и стационарным почтовым ящиком.

В указанном направлении меня дожидался внушительных размеров ящик, украшенный резьбой и затейливым гербом имперской почты. Этот ящик притаился за той самой ширмой, где и отиралось большинство игроков. Этот Ралфи продолжал мне что-то говорить про шпионов, а я в это время подошёл к ящику. Активировал его. И передо мной предстало окно чата. Я закрыл окно и активировал личный ящик. То же самое! Без каких либо изменений.

– Твою мать!

Стоящие рядом игроки заулыбались. А кто-то попросил не выражаться.

Я же думал о том, что снижение интеллекта все же сказалось на моей сообразительности. Выполнил квест на личный ящик, хотя и сразу мог воспользоваться стационарным бесплатно!

Открыв почтовое окошечко, я набрал сообщение администрации и подробно описал существующую проблему, рассказав, что не могу выйти из игры и застрял в ней. Ответа ждал долго. Решил проверить состояние письма и убедился, что оно оказалось в спаме. Это они что, посчитали, что я прикалываюсь?!

Дальше я пытался прокачать навык эпистолярного жанра, строча сообщения, которые не воспринялись бы за спам. И мне удалось достучаться до администрации. Они пообещали выслать мне переговорщика. ИИ. Я стал ждать.

В это же время клерк закончил говорить свою речь. Ему потребовалось почти полчаса, чтобы высказать все перипетии дела. Я бы сдох сам или убил его, если бы вынужден был действительно вслушиваться. Но вот чем он завершил долгий монолог:

– Так вы поможете нам?

Я совершенно ничего не запомнил из его слов, но к счастью описание квеста никто не отменял.

Вам предложено задание «После прочтения сжечь»

Сложность: F

Описание: В рядах почтовой службы Крисны затесался предатель, похищающий письма.

Цели: Выясните, кто это и приведите к Ралфи.

Награда: деньги, предмет, репутация.

Я отказался. Не хватало ещё связываться с местными клерками. Пусть их шпион хоть все отделение тут на уши поставит, я уж сочувствовать не буду.

С чувством выполненного долга и некоторым мандражом по поводу судьбы своего реального тела, я покинул здание почты и пристроился у её порога. Лавки не было, так что я устроился так, как удобнее всего. Попросту сел на корты.

Занятся было нечем. Даже семки, которые всегда помогают скрашивать время, и те отсутствовали в моём инвентаре. Но было кое-что что вполне занимало неторопливое и философское колупание семечек. Это распределение пяти очков характеристик.

Уровень: 8;

Здоровье: 177/177; Выносливость: 200/200; Мана: 66/66;

Основные характеристики:

Сила – 14 (+1); Живучесть – 15; Ловкость – 17; Выносливость – 20;

Интеллект – 0 (+1); Мудрость – 6; Дух – 9 (+1);

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача – 5 (+1); Харизма – 1; Воля – 11; Опознание – 1;

Слава – 1021;

Я и так и так прикидывал, куда сподручнее скинуть пять очков. Но как время на это не трать, но в итоге распределить всего-то пять очков не проблема. Два ушли в силу. Три в выносливость.