

## ГЛАВА 7

### Поиски пивовара

После этого пришлось ждать ещё минут пятнадцать, прежде чем я решил пройтись. Долго сидеть на кортах минздрав запрещает. Хоть подобное сидение и приносит плоды. Даже сидя в этом мире я заполучил от прохаживающихся мимо игроков четыре сигаретки и два коробка спичек.

Пока администрация решала кого ко мне отправить, я решил попусту не тратить время, а прогуляться по городу. Мне требовались деньги. Поэтому я подошёл к торговцу и сбросил почти все созданные предметы, шкуры и остатки руды.

Получено 95 серебряных и 3 бронзовые монеты

Неплохо распродался. Теперь хотя бы что-то позвякивает в карманах. Но шкуры как оказалось не стоят практически ничего. А уж шкуры, превращенные в одежду, ценятся ещё меньше.

У того же торговца я набрал немного расходников: швейный и кузнечный наборы. И то и другое стоило по сорок серебра. Дорого, но куда деваться. С такими походными наборами хотя бы можно делать более сносную одежду и оружие.

Когда я уже намылился прогуляться до оружейника и сменить свои поделки на относительно хороший меч, на улице вспыхнуло порталное кольцо и на свет появился NPC с ником «Администратор-007».

Он так странно на меня посмотрел, что шутить по поводу его работы на британскую разведку сразу расхотелось. В толпе игроков меня он заметил сразу и приблизился с неотвратимостью линкора. Без приветствий он взмахнул рукой, и нас накрыло пологом.

- Так нам никто не помешает, - пояснил он. - Что у вас случилось?

- Выйти из игры не могу, - без расшаркиваний поведал я проблему. - Нажимаю Выход, а мне ошибку выдаёт.

- Нажмите сейчас, - попросил админ.

Выполнить действие невозможно - критическая ошибка!

- Очень интересно, - поведал он мне. - Сейчас попробую своими силами вас разъединить...

Админ что-то понажимал на своих интерфейсах, но результат мне высветился тот же:

Выполнить действие невозможно – критическая ошибка!

- Ситуация не стандартная, – заключил он. – Я не уполномочен принимать решения по данному вопросу, но сообщу о проблеме выше. И уж они решат, как вам помочь...

Админ-007 собрался уже смыться по-английски, как я его остановил.

- Я буду только за, если вы решите проблему с невозможностью выхода. Но мне также необходимо знать, что там в реальности с моим телом творится! Если они там считают, что я в коме, то пусть знают, что я нахожусь в сознании, хоть и завис в игре!..

- Я передам, – обрадовал меня агент... админ.

- А как долго ждать?

- Пока соберутся все лица... пока обсудят... примут решение... Свяжутся с больницами вашего города... Пройдёт много времени. А в игре в два раза больше. Но я или другой Администратор свяжемся с вами, как только что-то прояснится!

- А мне-то что пока делать?

- Играйте, – пожал плечами админ. – Наслаждайтесь нашей игрой.

И на этой замечательной ноте Джеймс Бонд скрылся за порталной вспышкой.

- Играй, – повторил я.

Но ничего не оставалось, кроме как действительно последовать совету администратора. Лучше отвлечь себя игровым процессом, чем впустую ждать. За игрой и время пролетит незаметнее.

- Ну что там у тебя за проблема была? – спросил я, вернувшись на почту к Ралфи, после того, как тот в очередной раз меня поприветствовал.

Он повторил условия задания, которое я принял.

- Поспрашивайте у прочих почтальонов, они могут что-то знать про шпиона...

Я последовал совету и стал обходить окошки клерков, чередуя их по очереди. Начал с первого и так собрался до последнего пройти.

- Вы шпион?

- Нет.

- Вы знаете кто шпион?

- Нет.

Перехожу к следующему окошку и повторяю вопрос. Восьмое окошко радостно приветствовало меня отсутствием клерка.

Задание «После прочтений сжечь!» обновлено

Сообщите Ралфи о том, что один из работников пропал с рабочего места

Я выполнил условие задания.

- Найди его! Он и есть шпион!

Задание «После прочтений сжечь!» обновлено

Найдите пропавшего клерка и доставьте в отделение Почты. Он не мог далеко уйти. Вероятно, он прячется где-то неподалёку

- Недалеко, - устало проговорил я, обегая округа квартал за кварталом.

Оказалось, что пропавший клерк избрал местом своего сныкивания непосредственный двор за зданием почты.

- Привет. Сдавайся парень, - посоветовал я ему, стараясь действовать наиболее миролюбиво. Хоть кто бы знал каких мне сил стоило не прибить его на месте. Я вымотался ища его по всему городу в то время, как он был совсем рядом!

Видимо он что-то заметил по моему взгляду. Иначе почему он испугался, только увидев меня. Глазки забегали. Стал осматриваться, прикидывая куда бы сбежать. Знакомая ситуация. И я с гордостью могу признать тот факт, что от меня в подобных ситуациях никто не сбежал. Если уж запер кого-то в дворике, то пока лут не выбьешь отпустить нельзя.

Это же понял и клерк. Вот только вывод был неверен. Он решил подороже продать жизнь. Достал коротенький нож и стал на меня надвигаться с грозностью молодого льва... то бишь котёнка.

- Я не сдамся! Если они меня поймают... Я не сдамся им!

А я что? Я и в реале таких недолюбиваю, а уж в виртуальной игре и подавно жалеть не собираюсь. Тупым мечом пробив ему башку с одного удара получил сообщение.

Задание «После прочтений сжечь!» обновлено

Сообщите Ралфи о том, что клерк-предатель убит

Обыскав тело и ссыпав в свой карман честно заработанные 40 серебряных монет, я отправился на почту.

- Клерк убит.

Ралфи стал возмущаться и даже сыпать проклятиями.

- Я же просил тебя поймать его! Убирайся из стен священного учреждения!

- А награда? - мне уж очень хотелось получить опыт, да и предмет тоже.

- Какая награда? Скажи спасибо, что мы на тебя страже не нажалуемся!

Задание «После прочтений сжечь!» - провалено!

Я ушёл. То ли я такой невезучий, то ли разработчики - козлы, но начальные задания вызывают желание выйти из игры и никогда больше о ней не вспоминать. А отделение Почты мне и вовсе хочется сжечь!

Но подавив низменные желания, я стал думать-размышлять.

Итак, что нужно сделать в первую очередь?

Правильный ответ: взять класс. Выбор также не стоит. Я определённо буду играть за воина. Интеллект накрылся, так что мага не выберу. А за вора никогда и не хотел играть - воровства и в реале полным полно, так что нечего этой нечестивой профессией загрязнять чистоту вымышленного мира. Остаётся только вопрос, каким оружием я буду пользоваться? Всё же забавно перебирать из разного, но учиться владеть надо чем-то одним.

И тут, ответ на собственный вопрос я увидел прямо на улице. Парень 8 уровня сражался с девушкой 5-го. Оба сражались шпагами. И девушка победила с лёгкостью!

- Проспорил? - весело подмигнула она парню.

- Ага.

- Разряд по фехтованию, - пояснила она и взяла выигрыш.

И тут я понял, что нужно выбирать не из того, что тебе нравится, а из того чем ты владеешь в реальности лучше всего.

Поэтому я отправился в оружейную лавку и придирчиво стал рассматривать ассортимент колюще-режущего.

- Что-то интересует? - спросил меня продавец.

- Бейсбольные биты есть? - ответил ему я.

Продавец ненадолго завис. Видимо его ИИ не справился с запросом и потребовал пояснений извне.

А я что? Вы не думайте, что раз народ навесил ярлык «гопник» так мы сразу и стали такими. Нет. Однажды мы с пацанами заинтересовались, что же за игра эта бейсбол. Нет, биты мы давно знаем и любим, но вот то, что это спортивный инвентарь, а не что-то запрещенное законодательством нам было непонятно. Даже многие делали ставки на то, что сам бейсбол это

что-то вроде бокса, только битами. А как иначе? Ими же так удобно бить! И каково же было наше удивление, когда мы выяснили, что бейсбол это не контактный вид спорта. Тогда-то мы и загорелись идеей освоить его. И скажу вам честно, был я в этом спорте (точнее далёком подобие этого спорта) не последним беттером. Отбивал-то может быть и не хоумраны, но по мячу попадал всегда. Это не сложнее чем бить кого-то по голове (говорю это в качестве примера, а не ради покаяния в грехах).

Наконец-то торговец вернулся в реальность и переспросил:

- Так вам дубины нужны?

Я согласился. Всё равно в игре бит не могло быть.

Выбор был не столь богат, как колюще-режущего инструмента, но тоже имелся. Вот только денег столько, сколько стоила бита «на вырост» на десятый уровень у меня нет.

- В другой раз зайду, - попрощался я, поняв, что нужно пофармить мобов и набить золота.

Но для начала - взять профу.

- Эй, парень, где можно узнать про выбор классов? - спросил я мимо пробегающего ребёнка.

- В трактире, - ответил тот. - Отец говорит, что там главная мудрость мира!

Дитя унеслось прочь, а я отправился в трактир, посчитав, что во всех играх трактирщики - народ знающий.

Трактир нашёлся быстро. Двухэтажное здание с красочной вывеской, возле которого ошиваются неписи, страдающие похмельем. В мире игры царил уже вечер, поэтому в тёмной зале трактира было довольно шумно от толп посетителей. Игроков было гораздо меньше и занимались они в основном разговорами или игрой. Для популярной карточной игры тут даже отдельные два стола поставили. Спорили над ходами и обменивались картами между собой.

Но меня это не очень интересовало. Вместо этого я направился непосредственно к стойке бара, за которой находился и сам трактирщик.

Мастер Ждан (ур.100), трактирщик

Как и все важные НПС игры трактирщик имеет внушительный уровень. Я поздоровался с ним. Но он ответил угрюмым вопросом:

- Что пить будешь?

Не хватало мне ещё и в игре распивать!

- Ничего.

Трактирщик сильнее похмурил.

- Так чего тогда надо?

- Информация.

- Десять золотых, - и требовательно распахнутая рука потянулась ко мне.

- У меня нет таких денег, - честно ответил я. - Да и не было никогда!

Трактирщик сплюнул прямо на стойку бара и стал протирать это же место салфеткой. Меня он перестал замечать.

- Может, я помогу вам? Что-нибудь сделаю, а вы мне подскажите интересующую инфу? - предпринял я попытку получить квест, а заодно и подмазаться.

Ждан оглядел меня своими печальными глазами и ответил:

- А на что годишься? Дрова колоть умеешь? Официантом работать? Уборщиком?..

- Может вышибалой? - предложил я.

На что Ждан рассмеялся и показал на Гену - своего вышибалу. Гена заметил обращённый на него взгляд и радостно улыбнулся ртом, лишённым зубов. А также продемонстрировал уровень, висящий над его головой.

Просто Гена (ур.150), вышибала

Я, конечно, могу ошибаться, так как об игре знаю только то, что вычитал в форумах и вики, но топовые игроки «Эпохи Войн» только недавно перешагнули порог в 150 уровень. Я даже не пожалел времени и прямо в этот момент залез во внутренний справочник игры и открыл топ-10. Всё так как я и запомнил. Не то, чтобы топ игроки перешагнули уровень 150, а это сделали на данный момент только 3 из топ. Хотя нельзя утверждать, что никто из тех, кто не пожелал светиться в топе, не перевалил за эту отметку.

159 ур, воин. Ник: Гелиос.

157 ур, маг. Ник: Бим-бом.

151 ур, воин. Ник: Спартанец.

И судя по всему только этой тройке финалистов, Ждан бы предложил заменять его вышибалу.

- Но может на что-то, ты всё же сгодишься, - с прищуром посмотрел на меня и сказал Ждан, когда я уж и надежду потерял. - Бавар-пивовар должен был доставить мне бочонок своего варева... но что-то задерживается. Отправляйся-ка ты к нему. Узнай. И доставь мне пиво!

Вам предложено задание «Пропажа пива»

Сложность: F

Описание: В трактире кончается пиво. Проведать пивовара Бавара и узнать о причинах

задержки.

Цели: цели.

Награда: бесплатная информация, репутация

Я согласился принять задание.

- Ну, иди тогда шустрее! - помахал мне ручкой Ждан. - Без пива не возвращайся.

- Где его искать?

- В горах за городом. Иди по дороге. Его хижину не пропустишь.

Вот так и отправился я выше в горы. По округе бегали простейшие mobs. За ними бегали игроки. Иногда откуда-то с вершин любопытный игрок выводил какого-то опасного монстра, от которого все новички разбежались в страхе. Обычная картина.

Двигался я быстро и строго по дороге, на которую mobs в большинстве своём выходить не любят. Домик пивовара обнаружился высоко в горах, куда ленивые игроки и не заходят. Если только исследователи всякие, ради достижений бороздящие просторы Нортленда.

Подойдя к порогу дома, я сразу заметил беспорядок. Это вроде того же шестого чувства, которое возникает когда ты видишь машину одиноко стоящую далеко от дома и на переднем сидении непринуждённо валяется ноут и мобилка. Вроде ничего не стоит разбить камнем окно и смяться с лутом, но шестое чувство не дремлет, и ты ощущаешь, что на сработавшую сигнализацию уже через минуту прибежит разозлённый владелец. Поэтому предпочитаешь не рисковать...

В общем, ещё прежде чем я заметил следы крови на полу, я понял, что в доме не всё гладко. Толкнул дверь - не заперто. Приготовив заранее меч, догадываясь, что дело миром не окончится, я шагнул за порог.

- Хозяин дома? - спросил я у темноты пивоваренной мастерской, где даже сам воздух пропитан запахами браги.

Мне никто не ответил. Дома никого не оказалось. Я внимательно осмотрелся. Собрал в общей сложности десяток серебряных импералов и решил спуститься в подвал.

В подвале находились бочки. Я простукивал их. Все были пусты. Ни капли пива не осталось, словно накануне была добрая попойка. На полу заметил лужи пролитого пива. В одной из бочек упрятался и сам пивовар. Действительно словно прошла вечеринка, если бы не одно но.

Пивовар был мёртв. Можно было бы пошутить про то, что я теперь знаю, что означает выражение «смертельно пьян», но не буду.

Задание «Пропажа пива» обновлено

Сообщите Ждану о том, что Бавар мёртв

Вот и всё. Задание действительно простое. Никого не надо убивать. Вот только не отправлюсь я так сразу обратно. Сдалось мне это задание! Мне интереснее узнать, кто же бедолагу-то прибил и в бочку засадил. Какой такой царь Гвидон тут образовался в краях?

И куда в конце концов подевалось пиво?!

Для этой цели я стал тщательнее изучать вначале труп пивовара, а затем и следы на полу. Чьи-то маленькие лапы оставили разводы всюду. То ли единичка в характеристики Оpozнание сработала, то ли ещё что, но мне стали различимы следы, ведущие куда-то ещё выше в горы. Я последовал за ними.

Обнаружил пещеру, перед которой уже ждали предполагаемые виновники убийства. Игровой скрипт сработал, и они только-только начали выгружать бочки с пивом и уносить их в глубины пещеры.

Кобольд-рабочий (9 ур.) 170/170

Таких тут собралось четверо. Один перекуривал, а трое других горбатились, утаскивая в глубины бочки. Ничего сложного в принципе. Убить их возможно по одному. Подождать пока те с бочками скроются в недрах горы и быстро за это время прибить курящего. А затем ждать возвращения тех и также покончить с ними. Проблема была в одном мобе.

Кобольд-надсмотрщик (10 ур.) 250/250

А впрочем, чего мне бояться?

Подняв камень с земли, я метнул его в надсмотрщика.

Критическое попадание! Вы нанесли 2 единицы физического урона

Да уж, вот уж действительно кританул так кританул.

Кобольды зашевелились. Стали озираться в поисках неприятеля. отошли от входа в пещеры. Я выглянул на секунду из-за кучи камней, где опытно сныкался. Так когда-то от ментов прятался по буеракам...

Мои движения за камнями заметил Рабочий и радостно ко мне побежал, размахивая киркой. То есть сделал всё то, что от него и было нужно.

Кобольд-рабочий (9 ур.) убит

Мне в карман ссыпалось немного бронзы и какой-то мусор. Жизней осталось ещё половина. Хоть он и чуть повыше меня уровнем, но погиб весьма быстро. И если бы я глупо не подставлялся под удары, то он и вовсе коснуться меня не сумел бы.

Настал черёд Надсмотрщика.

Я постарался подобраться к нему со спины, пока он занят был поисками меня. Но не удалось. Ловкости не хватило или ещё что, но он обернулся, когда я уже заносил меч у него над головой.

Стали мы сражаться. И всё у меня получалось неплохо, но вот поглощенный схваткой я услышал крики. Это трое рабочих выглянули за новыми бочками, а тут их начальника кто-то убивает. И они набросились на меня всей толпой.

Здоровье после пропущенных ударов упало в красную зону.

Кобольд-надсмотрщик (10 ур.) убит

Очень вовремя удалось избавиться от наиболее опасного противника. Затем по плану следовало отступление и перекус. Здоровье стало восстанавливаться быстрее. Кобольды не отставали. Они были слишком уж настырными. Но их маленькие тела не позволяли гоняться за мной на равных. Поэтому я легко отступал, выжидая время, пока здоровье не восстановится хотя бы до половины. Как только это произошло я развернулся и дал им бой.

Кобольд-рабочий (9 ур.) убит

Кобольд-рабочий (9 ур.) убит

Кобольд-рабочий (9 ур.) убит

В общей сложности я обогатился на 46 серебра. И получил кирку:

Кирка кобольда, оружие

Редкость: обычная

Урон: 10-14

Категория: кирки

Прочность: 76/76

Кирка, которой пользуются кобольды для добычи руды. Скорость добычи руды +20%

Требование: Уровень 8. Сила 12. Ловкость 5

Лучше выкованной мной, но не так чтобы очень.

Зато оставшиеся бочки заинтересовали меня. Подумалось, что если их продать трактирщику, то можно немного золота заработать за это. Но пока загружать инвентарь тяжёлыми ёмкостями не стал. Вдруг что-то ценное найду в глубинах горы.

Ведь прежде чем возвращаться в Крисну, я решил прогуляться по пещере. А то вдруг там предметы интересные лежат, а я уйду!

Но вместо того, чтобы предоставить мне все сокровища со мной опять вступили в схватку. Нельзя было спокойно проникнуть в недра. Пещера оказалась до отказа набита мобами, которых приходилось выманивать поодиночке и уничтожать.

Кобольд-рабочий (9 ур.) убит

Кобольд-рабочий (9 ур.) убит

Кобольд-надсмотрщик (10 ур.) убит

Кобольд-рабочий (9 ур.) убит

Кобольд-надсмотрщик (10 ур.) убит

Кобольд-надсмотрщик (10 ур.) убит

И последних становилось тем больше, чем глубже я забирался в недра горы. Я решил уж повернуть обратно, как со мной нос к носу столкнулся немного неожиданный здесь персонаж.

Гонец-дроу (16 ур.), род «Заек-ли-та-Релл»

Количество жизней скрыто. Единичка Обнаружения не справилась.

- Ты враг нашей Матери! - заревел гонец, как только опознал меня. - Смерть!

Он обнажил свои кривые кинжалы и первой же атакой выбил крит. Мои хиты рухнули в красный сектор.

- Пошёл ты! - крикнул я ему в лицо и показал зад. Точнее спину. Дёру дал.

На пути я обрушивал все, что только мог, затрудняя противнику процесс моей поимки. Жизни потихоньку восстанавливались мясом кролика. И когда мы выбрались на поверхность, я чуть отдалил смерть. Вот только дроу не желал меня отпускать.

- Умри!

В меня метнули ножи. Видимо удача сработала, раз я уклонился от этой атаки.

Ножи у врага кончились, и он побежал за мной вновь. Я решил оторваться от него используя навык. А именно Скалолазание. Дроу попался упорный и, забираясь по отвесной скале, он лез следом за мной. Один раз он свалился. Я уж думал, что он сдохнет, но нет. Он упрямо поднялся и полез вновь. Когда я дождался его на вершине, то его пострадавшие от падения и моих камнепадов хиты слетели за раз, стоило ему только показать свою голову над краем уступа, на которую я тут же радостно обрушил удар меча.

Получен новый уровень - 9!

Нераспределённых очков характеристик: 5

И этот уровень был мной заслужен более чем какой-либо другой. Я обшманал тушку дроу и завалился передохнуть, а заодно рассмотреть солидный перечень добытых с него предметов.

Приказ на убийство!

Кинжал дроу.

Переписка рода «Заек-ли-та-Релл»

1 золота 5 серебра

Довольно неплохо я собрал с одного только моба.

Быстро раскидал характеристики, вложившись опять в силу (+3) и выносливость (+2).

Уровень: 9;

Здоровье: 177/177; Выносливость: 220/220; Мана: 66/66;

Основные характеристики:

Сила - 17 (+1); Живучесть - 15; Ловкость - 17; Выносливость - 22;

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

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача - 5 (+1); Харизма - 1; Воля - 11; Оpozнание - 1;

Слава - 1021;

Поднимаю всё, чтобы стать порядочным воином. Интеллект даже трогать пока не хочу.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/141666>