

ГЛАВА 12

Оркификация

Как и было задумано, сразу после дуэли я посетил почтовое отделение. Расти встретил меня привычным недовольным выражением лица, словно подозревал меня в том, что это я ночью свинтил все колёса с его «девятки». А я ведь такой ерундой давно не занимаюсь! Максимум – на шухире постою!

– Чего тебе?

Вот не терплю я грубость и всё тут. Особенно от какой-то программки, а не человека. Но если я хочу стать познавшим Будду монахом-пивоваром, то мне следует сдерживать благородные порывы давать каждому кулаком по роже.

– Квест сдать пришёл. Послание передал капитану!

– А чего так долго?

– Пробки на дорогах...

Расти не поверил. Да он не поверит мне, даже если я правду скажу, так что и не имеет это значения. Главное он обязан принять квест.

Задание «После прочтения сжечь!» – выполнено!

В награду вы получаете 5 серебряных и 16 бронзовых монет. Дополнительный предмет получите у Расти

Внимание! Репутация с поселением Крисна повысилась на 100 пунктов!

Отношение жителей на текущий момент: нейтральное (460/1000)

– Что ты на меня так смотришь? Противно же!

Но я опять сдержался.

– Ты обещал в награду предмет, – напомнил я Расти.

Наглый клерк, щелкнув языком, полез в карман казённой куртки. Выложил на прилавок горку монет (золото!), лист бумаги и блокнот. И с интересом уставился на меня.

Опознание!

С деньгами всё просто. Это 14 золотых монет.

Лист гербовой бумаги, обычный предмет. Используется дворянами Империи для написания официальных писем. Может быть использован иначе. Например, для складывания оригами.

Блокнот Могущества. Неопознанный предмет.

- Выбираю это.

Хоть блокнот и не опознавался, но буквы в названии светились фиолетовым цветом. А легендарки, даже такие бесполезные, как книги и блокноты – мой фетиш.

Расти радостно кивнул и спрятал блокнот и золото обратно в карман.

Вы получили Лист гербовой бумаги

- Слышь, морда, это как понимать? Нах*ра мне это га*но подсунул?!

Клерк выглядел ужасно довольным собой.

- Я ничего не говорил тебе про выбор. Я лишь достал предметы из карманов...

Утро в Нортленде. Игроки отираются у ящика. Даже единственного стражника нет в холле. Вероятнее всего он покинул город вместе с капитаном, да так и сгинул. Почему меня так невзлюбил клерк. Какая репутация с ним?

Отношение почтальона Расти на текущий момент: недоверие (1/1000)

Ого! А с чего это ко мне такое отношение?! Я наступил на хвост его невесте?

- Слышь морда, а где твой дом?

- Это конфиденциальная информация. Она не подлежит разглашению. А зачем тебе это знать?

- Да так, - я отмахнулся. - Просто есть у меня подозрения, что однажды не только это почтовое отделение, но и твой дом сгорит...

- Это угроза?! Если угроза, то мне следует заполнить форму 3с категории 12-15-00 и передать её на рассмотрение...

Я помахал на прощание рукой и вышел. Не стал дослушивать его очередной приступ бреда. Успел лишь проследить, что репутация с Расти скатилась во вражду. Не сиди он в своей клетке, то я бы обязательно врезал ему кулаком по роже. А так пусть живёт... временно.

Дабы поднять настроение я решил заглянуть в святая святых – трактир, дабы знающий человек

описал мне, что делать с заданием по дневнику Бавара.

В зале трактира было темно и пусто. Утренние часы не способствовали процветанию бизнеса, хотя в этот раз игроков тут было больше. Нашему брату из реальности плевать на время игрового мира. Безымянные могут нагрянуть и поздно ночью, когда никого из местных жителей и не встретишь. Видимо по этой причине Ждан никогда не закрывает двери своего заведения, да и сам, даже и не знаю, спит ли вообще? Но то, что вышибалы у него меняются – факт. Теперь у дверей стоял не прежний, а какой-то другой: с дубиной в руках и забинтованной нижней челюстью... он так и нарывался на взятие у него квеста!

– Чего тебе? – спросил Ждан, сразу приметив меня у входа. – Решил стать Пивоваром?

– Не окончательно... Что можешь сказать об этой вещице?

Я вручил ему легендарный дневник, который трактирщик принял со скучающим выражением. Но по мере чтения интерес разгорался на его лице.

– Сотню золотых отдаю!

Его предложение немного удивило меня. Я знал, что квестстартер сложности «С» да ещё и с возможностью смены на редкий класс – предмет зависти, но я не думал, что кто-то помимо игроков заинтересуется этой вещью.

– Отказано.

– Три сотни и скидка на все услуги в моём трактире!

– Отказано.

– Полсотни и я замолвлю за тебя словечко в Федерации Трактирщиков Империи! А это будет значить, что тебе выдадут задания, которые никому ещё не выдавали!..

Я задумался. Даже не догадывался что у трактирщиков какая-то своя «Федерация». Что за бред!?

– Отказано.

Глаза Ждана налились кровью. Он боролся с жадностью. И готов был выдать мне тысячу золота, но потом что-то в нём перемкнуло, и он кинул дневник обратно.

– Тогда катись отсюда!

Изучен новый навык!

Торговля начального ранга (1 из 10 Ур.)

Описание

Влияет на цены товаров и отношение к игроку торговцев.

В обмен на понижение репутации со Жданом я получил новый навык. Беспольный для моей игры. Ну и ладно.

– Не горячись трактирщик, – попытался я успокоить собеседника. – Как я могу продать столь ценный предмет?! Подумай! Это же сокровище! Ведь у Бавара был класс священного пивовара, и именно по этой причине вам так нравилось его пиво!

– Да, никакое другое пиво мне теперь и в глотку не лезет... – сокрушался Ждан. – Поэтому я и обезумел углядев возможность вновь отведасть того самого вкуснейшего напитка...

– Вот именно!

– Но раз ты не хочешь его продать, то значит, сам планируешь стать пивоваром? Я куплю всё сваренное тобой пиво!

Глаза трактирщика горели фанатизмом. У меня закрались подозрения, что в пиво, сваренное по баварским технологиям, помимо обычных ингредиентов добавлялись и те, которые приводят к стойкой зависимости.

– Конечно, как только я начну варить, так первым же делом дам отведасть тебе. Но я пришёл сейчас не из-за класса Божественного Пивовара, а из-за задания по поиску сведений об этих самых пивоварах-монахах. У меня есть подозрения, что если завершить этот квест, то откроются ещё более божественные рецепты пива!

– Куда уж больше-то!

– Я уверен.

Главное подпустить в голос больше уверенности.

– Хм, дай ещё раз перечитать дневник...

Я вновь протянул ему легендарную книжицу.

– Тут говорится, что они были монахами в древности... монахами и одновременно пивоварами... Я честно признаюсь, что никогда не слышал о таком. Но могу подсказать, где тебе начать свои поиски.

– И где же?

Какую мудрость он почерпнул в вине?

– В библиотеках, монастырях и трактирах!

Можно было и не спрашивать. Но хотя бы задание обновилось.

Задание «Баварские пивовары» обновлено

Дабы узнать больше о древнем монашеском ордене и его секретах, обойдите как можно больше трактиров, гостиниц, монастырей и библиотек. Почерпнув сведения из различных источников, объедините их воедино и раскройте секрет Баварских Пивоваров.

Разошлись мы вновь друзьями. Трактирщик уже предвкушал поставки баварского, а я размышлял на тему того, сколько же я смогу выручить за легендарную книжечку денег, если предложу её игрокам. Ведь даже непись был готов выложить тысячу.

Так с мыслями о многомиллионных заработках я и покинул надоевший нубятник!

По дороге, резко уходящей вниз, следя за раскинутыми на просторах долинами и рекой, я спускался к новой цели моего пути – городу... да как его называют-то?! Никак не могу вспомнить.

По зажатым меж гор тропкам я спускался всё ниже и ниже. На этом пути не встречалось опасных мобов. Да и вообще никого не было видно. Игрокам тут делать особо нечего. Лишь единожды получив возможность сбежать из Крисны, они сбегают и больше никогда не возвращаются.

Чем ниже я спускался, тем теплее становилось. Появлялись деревья и зеленело больше травы. Если так пойдёт и дальше, то Нортленд откроется мне с иной стороны, я то уж ожидал, что тут всё оледеневшее будет.

Так и спускался я в приподнятом настроении, пока дальнейший путь не преградила мощная каменная стена с одиноко торчащей башней. Развешаются знамёна Империи: на красном фоне золотой дракон. Ворота под башней распахнуты настежь. У ворот дежурят стражи (100 ур.).

Кивнув им, с чистой совестью, я ступил под арку прохода. Вот только отчего-то стражи посчитали меня не готовым выходить за пределы Драакских Гор.

– Странник, зайди вначале к секретарю Легалу. Он в башне.

Вам предложено задание «Легализация»

Сложность: E

Описание: Чтобы покинуть Драакские Горы, следует влиться в государство Нарна

Цели: Переговорите с секретарём Легалом.

Награда: Раса, опыт

Возмущаться или игнорировать подобное было не в моих силах. Если такие здоровяки преграждают дорогу, то значит нужно искать альтернативный путь. Без огнестрела таких не сдвинешь!

Я смирился и отправился по указанному адресу.

Дверь в башню, а следом дверь в кабинет секретаря открылись без проблем. В кабинете сидел типичный представитель канцеляристов. В мантии, очках, с руками заляпанными чернилами. Сидел за столом. Что-то писал. Моё вторжение заставило его поднять взгляд от бумаг.

- Чем-то могу вам помочь?

- Стражники отправили меня к вам.

- Вы новенький. Из иных миров?

- Да.

- Тогда изучите, пожалуйста, эту книгу!

Секретарь протянул мне массивный фолиант, который не было возможности унести с собой. Назывался он незамысловато: «Провинции Империи и расы их населяющие».

На каждой странице было название провинций и рас, кои в этой провинции обитают. То есть это был перечень всех доступных рас игры. Хе-хе, кроме моей.

Вот только зачем мне это надо?! Я же уже выбрал расу, хоть она и не отображается должным образом.

- Господин Легал, - обратился я, к вернувшемуся к бумагам секретарю.

- Да?

- Но у меня уже выбрана раса. Мне бы хотелось поскорее покинуть горы и стать на защиту интересов Империи!

Мне казалось, что эти слова ускорят процесс получения одобрения. Но оказалось, что секретарь обитает где-то на своей волне.

- Замечательно! - воскликнул он. - Осталось только заполнить бумаги. Как хорошо, что вы и нужную сумму принесли и репутация в Крисне у вас порядочная...

- Э?

- Разве вы не принесли золотой империал - сущая ерунда для того, чтобы стать подданным великой Империи?!

Я попытался схитрить, но дальше дело не пошло. Да и предупреждение о недостаточности репутации выскочило вовремя. Это что же получается, чтобы выйти из Крисны нужно нечто большее, чем выбранная раса?!

- Но зачем всё это? У меня же уже выбрана раса!

Секретарь с интересом уставился на меня, а затем радостно сообщил.

- Да, я вижу! Как я мог быть столь неучтив, предлагая вам книгу! Теперь я сразу вижу, что у вас местная раса, хоть вы и прибыли из другого мира.

- Так в чём дело? Дайте разрешение выйти в мир!

- Не могу, - развёл он руками. - Вам нужны документы, чтобы вас не считали бродягой. Вам нужно подданство. А его тяжело заработать, даже с учётом того, что для Безымянных процесс получения облегчен до невозможности...

Вот именно! Невозможности! Нормальный игрок не сумеет покинуть это проклятое место! Я уж даже сомневаюсь, что разработчики создали что-то за пределами Драакских Гор. Уж очень они постарались, чтобы новички не смогли выбраться.

- Выполните несколько поручений в Крисне и возвращайтесь, - посоветовал мне секретарь на прощание.

Ничего не оставалось, кроме как вернуться в горы. А затем выполнить все те задания, которые я так старательно игнорировал. Я спас котёнка с дерева, нашёл игрушку ребёнка, помог магу с испытанием нового заклинания, и перенёс много предметов из точки «А» в точку «Б». В результате всего, потратив два часа времени, я заработал золотой империал (кстати, это был особенный империал, который нельзя было потратить и даже выбросить!) и набрал достаточно репутации для дружбы с жителями Крисны.

И после этого я вновь вернулся к секретарю.

- Вы вернулись? - удивился он.

Ещё бы. Наверняка он рассчитывал, что я выйду из игры и разобью к чертям капсулу! Если бы мог, то так и поступил бы.

- Да, я вернулся. И готов выбрать провинцию, которой готов присягнуть на верность!

Легал радостно принял от меня монетку, и стал вести записи. Я ещё раз посмотрел в книгу. Я уже за эти пару часов решил, подданным какой провинции я желаю стать. И всё дело в получаемых плюшках. Ради выполнения квеста Соломатина, мне нужно переговорить с дворянами. А значит, нужна их репутация.

Иллюмия

Отныне вы подданный центральной имперской провинции. Базиса, на котором основана Империя.

Репутация повышена со всеми провинциями, подконтрольными людям. Дворянство Империи охотнее имеет с вами дела. Повышается успешность всех торговых манипуляций.

Удача, харизма, опознание +5

Оказалось что прибавки расы, это не всё. Даже подданство имеет свои преимущества.

- Так, теперь осталось указать только вашу расу и провинцию... - пробормотал Легал, заканчивая запись в бумагах.

- Центральная провинция, - указал я. - Иллюминат.

Секретарь с недоумением поднял на меня свой взгляд. Оглядел с ног до головы и покачал головой.

- Молодой человек, как вам не стыдно смеяться над таким стариком как я!

- ?

- Ведь я прекрасно и без ваших шуточек вижу, к какой расе вы относитесь!

С этими словами секретарь что-то важно чиркнул в бумагах, а затем закрепил всё печатью.

- И к какой же? - с удивлением переспросил я.

Секретарь протянул мне бумаги.

- По вашей стати, росту и цвету кожи я с уверенностью опознал в вас орка. А орки, как известно, хоть и распространены по всей империи, но принадлежат только одной провинции - Фолк-Лор.

Имя: Филин

Раса: Орк*

Провинция: Фолк-Лор

Пол: Мужской

Класс: отсутствует

- А переделать это никак нельзя?

- Сменить подданство? Можно. Но у вас имперялов на это не хватит в настоящее время.

Старик-секретарь улыбался так искренне, что даже злиться на него не хотелось.

Что хоть там прибавляет мне подданство горному краю Фолк-Лор?

Фолк-Лор

Отныне вы подданный западной имперской провинции. Дикого горного края, родины орков, великанов и немногочисленных поселенцев Империи.

Эльфы выражают пренебрежение к выходцам из диких краёв Фолка. Но вас не должно это останавливать. Кузнечные, текстильные, кожевенные навыки повышаются быстрее. Имперские Легионы с большим желанием примут вас в свои ряды.

Воля, опознание, вера +5

Несомненно, очень хорошее подданство. Вот только мне больше нужна репутация, чем остальное. Теперь же дворяне точно не захотят со мной говорить. К тому же в строке про расу слепой секретарь написал обидное «орк». Хорошо, что малюсенькая звёздочка, по всей видимости, характеризующая Одержимость осталась прежней! И внешность. Слава Ллодас, я

не изменился внешне. А ведь первоначально испугался за своё лицо. Даже воспользовался установленным в кабинете зеркалом. Уж думал секретарь без предупреждения и внешность мне сменил. Но нет. Я остался с первоначальной внешностью. Странно. Вроде орк, но внешне остался выглядеть как человек.

Попрощавшись, я покинул эту неприветливую обитель.

Мой путь продолжился уже по свободным землям Нортленда. Теперь я мог пойти куда угодно. Никто больше не смел меня задерживать. Только mobs.

Рысь (15 ур.) 320/320

Несколько ударов и вот враг повержен. Ни одной атаки хищника я не пропустил.

Убедившись, что и в большом мире Нортленда я способен справляться с mobs, я потопал далее по дороге, где у таблички висело сообщение о ближайшем городе.

- Вастелрот! - воскликнул я.

Действительно такое название я уже видел на форумах, но отчего-то вспомнить не мог. Теперь же не забуду. Как там его?... Ва... что-то там...

По вымощенной камнем дорожке я бы добрался до самого городка, если бы заранее не заметил группу подозрительных игроков. Они скрывались в придорожных кустах, но не слишком успешно. Или они просто не мастера скрытности, или мои навыки Оpoznания оказались выше их скрытности, но я заметил их заранее. Было их трое.

И в том, что они являлись игроками, я не сомневался. Имена и уровни тускло светились красным светом, подтверждая не только их Безликое происхождение, но и возросший грех.

У меня был шанс обойти их засаду. Вряд ли бы они погнались за мной.

И я так и сделал. Я ушёл обратно по той же дороге что и пришёл, а потом просто прокрался через лес до их позиций.

- Он сбежал! - услышал я голоса из кустов.

- Так это он тебя заметил! Говорил же, что твоя раса не предназначена для прятков!

- Зато я лучше тебя сражаюсь!

Эльф, орк и человек прятались в лесу. Словно начало анекдота, ей богу. Эльф и орк переругивались, в то время как человек поглядывал на дорогу в ожидании новой жертвы.

- Ему некуда больше деваться. Нам нужно только подождать и он вернётся...

Так решили ПКшеры и остались в засаде. А я что?! Я подобрался к ним со спины и нанёс свои удары метко, точно и беспощадно.

ПК-человек умирая, скрылся во вспышке света. Его я посчитал самым опасным по причине его

молчания.

Эльф и орк выскочили из кустов и удивлённо поглядели на меня. Оба они имели 15 уровень. Признаться, я подумал, что они дадут дёру. Очень уж они трусливы. Но оглядев меня, они решили остаться.

- На нём посмертный штраф! - крикнул эльф орку. - Легко убьём!

Тут уж я точно уверился в том, что посмертный штраф как-то внешне отображается.

Умение «Короткий выпад» использовано против вас - вы успешно уклонились!

Привет орка пропал втуне. Однажды я уже видел стойку, подготавливающую к молниеносной воинской атаке. Так что ещё раз я не попадусь на эту прямолинейную, хоть и молниеносную атаку.

Умение «Три ножа» использовано против вас - получено 98 единиц физического урона -
Здоровье 96/194 (387)

А вот умение эльфа, метнувшего в меня сразу три кинжала, я раньше не видел, поэтому принял на грудь все три клинка. Осталось половина здоровья, но этого должно хватить. С первого взгляда я узнал в этих ПК трусов, которые в настоящей драке не то, чтобы растерялись бы, а просто упали бы без сознания.

Проиграть таким - невозможно!

Видимо у них было только по одному умению, раз они не обрушили на меня что-то новенькое. Они выглядели лишь немного сыгранными. Орку отводилась роль танка, в то время как эльф метал кинжалы. Вот только я не собираюсь сражаться с орком, пока в меня кидают что-то.

- Кинь в него пузырь! - предупредил орк эльфа.

И в следующую секунду, как только я решил приблизиться, в меня врезалась какая-то бутылка. Я думал, что это финал - проигрыш. Но к моему огромному удивлению склянка не нанесла никакого урона.

Внимание! На вас расплескали Зелье Отторжения.

После смерти шанс выпадения предмета экипировки повышен на 100%.

Какая интересная штукавина! Теперь если меня убьют, то с меня что-то обязательно выпадет.

Вот только кто им позволит?!

Потраченное эльфом время на использование пузыря, стоило ему жизни. Я врезался в тщедушную фигурку плечом, отбрасывая эльфа на землю.

Противник оглушён!

Критический удар! Вы нанесли 62 единицы физического урона!

Критический удар! Вы нанесли 68 единиц физического урона!

Удивительно, но уже после этих двух моих атак, эльф рассыпался по земле искрами. Он что же вообще не качал здоровье?!

– Сдохни!

Орк попытался ударить меня со спины, пока я был занят эльфом, но я успел развернуться и встретить его атаку своей. Моя атака оказалась быстрее.

Контрудар! Вы нанесли 46 единиц физического урона!

У этого противника тушка определённо защищена лучше. Но это не значит, что я не смогу вскрыть эту консервную банку. Очень уж хорошо завернул себя орк в броню. Так хорошо, что двигаться от этого стал медленно.

Удар в спину! Вы нанесли 42 единиц физического урона!

Вот так мы с ним и танцевали. Видимо, когда здоровье у него упало в красный сектор, он попытался сбежать, но только предоставил мне больше возможностей для выбивания критических ударов. Так и не нанеся мне ни единого повреждения, он исчез.

Три противника были раздавлены мной. И сказать больше нечего. Они были слабаками.

Я поднял выпавшие с них предметы и деньги. Мой кошелёк потяжелел на 4 золотые, 17 серебряных и 84 бронзовые монетки. И я стал обладателем пяти предметов, все из которых были мусором, не достойными даже упоминания. Кроме одного.

Тусклый шлем Угварда, жалкого вождя, тяжелая броня

Редкость: легендарная

Броня: 45

Категория: шлем

Прочность: 360/360

Угвард – величайший из вождей племени орков. И по настоящий момент его свершения отзываются болью в анналах эльфов. Но не всегда Угварда считали Великим. Было время, когда его не признавало даже собственное племя. И за ним закрепилась слава «жалкого» вождя.

Этот шлем – часть сета брони Угварда из раннего промежутка его жизни.

Сет включает в себя четыре предмета: тусклый шлем, малые наплечники, тихие сапоги и секиру отца.

При экипировке возрастает уважение орков. Если предмет надет на орка, то ещё +10 к силе и живучести, +5 к выносливости. Удары в зад эльфов становятся критическими.

Клеймо Угварда: +10% к защите и прочности.

Требование: Уровень 25, сила 50, слава 10

Подумать только, чего не найдешь в закромах простых ПКшеров! Если их потрясти ещё немного, то может я сумею и полный набор выбить?!

Но шлем прикольный. Точнее его бывший владелец, судя по требуемым параметрам, был прикольным вождём, до легенды никак не дотягивающим. Слава 10 – явно его не признавали. Интересно было бы посмотреть на более продвинутые сеты брони этого героя. Я же как-никак тоже теперь орк... плююсь, как вспоминаю.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/141671>