

Возвращение к дубу не вызвало у меня никаких проблем, ведь благодаря клеткам чувствительным к магнитному полю земли потерять направление мне практически нереально. А оказавшись в окрестностях дуба, я быстро смог сориентироваться. Столько я в них бегал, что даже в зимнем лесу смог найти приметы.

Пока решил далеко от своей базы не отбегать, хоть опыт радиальных вылазок в целом был признан успешным, но на третий день грянули такие жуткие морозы что думал околею. От отчаяния вкатил десяток очков в выносливость и столько же в силу воли. Я даже боялся спать, не помогала ни теплоизоляция моей комнаты, ни усиленно питание, которое, психанув, себе устроил. Благо самая страшная температура (ПА: -34-37 дневная) продлилась только три дня, но так то дубак стоял всю неделю.

После такого пришлось срочно восстанавливать запасы мяса, сейчас их осталось дня на три-четыре таких морозов, или полторы недели сидения на дубу в энергосберегающем режиме. Но при этом дальше чем на пять часов бега я не отбегал, так как в лесу становилось всё опасней. Хищники, ну кроме медведей, в большинстве своём уже потратили всю свою жировую прослойку и бросались на всё что двигалось. Волки то поймать меня не могли, я моментально взбирался на дерево и начинал играть с ними в гляделки, то вот росомеха или барс спокойно забирались за мной следом. А из-за того что запахов в зимнем лесу в принципе намного меньше чем летом, то унюхав кровь хищники начинают стягиваться на него со всей округи. Поэтому куда-то далеко добычу тащить нереально, да и съесть её на месте нужно быстро. Даже если прибежит лиса или лесной кот, то убивать их нет никакого смысла, ведь пока я буду возиться прибегут кто посерьёзней. Так что проблема еды встала достаточно остро, я ведь не могу как зайцы есть кору хотя и слышал где-то что народ их ел в голодные годы как и суп из травы.

Ситуацию не скрашивало также то, что я практически не рос в уровне, один левел с момента возвращения из дальней вылазки — это ужасно мало, даже учитывая что до 29го осталось не так далеко. Причем из статов сама росла одна выносливость, не считая одного очка в силу воли. Ничего, правда, удивительно так как именно она отвечала за защиту, в том числе защиту от холода и голод. Я прикинул после вложения очков во время тех жутких морозов мои резисты к температуре поднялись на двадцать процентов. Что сделало мою жизнь намного приятней, теперь я намного меньше мёрз, конечности не так сильно страдали от холода, да и энергии на согрев я тратил чуть меньше.

Как не странно больше таких жутких морозов не было температура три раза опускалась достаточно низко, но это было вполне терпимо. Тем временем периоды относительно тёплой погоды всё увеличивались, на солнце снег даже начал подтаивать, образуя потом корку льда по которому было намного приятней передвигаться чем по обычным сугробам. Да и световой день стал заметно больше, видимо скоро придёт весна. Что не может меня не радовать, ведь как я не старался количество мяса в хранилище за это время неуклонно снижалось и сейчас я доедал последнюю тушу.

(ПА: я промотал где-то месяц зимы, она тут длинная (>5мес), это хорошо ведь наполненный событиями тёплый сезон всё ближе.)

Передо мной очередной раз встал вопрос что же делать. Было бы очень обидно умирать от голода немного не дотянув до весны. Нужно как-то повысить результативность охоты чтобы оставаться в плюсе по запасам или свою силу чтобы не париться о конкурентах. Так как эволюция без смены поколений невозможно, остаётся только усиливаться за счёт системы, вложив свободные очки. У меня сейчас тридцать пять очков статусов, но на фоне ста уже вложенных это как-то не густо. Можно поднять один статус раза в полтора, или на всё чуть-чуть раскидать. Другое дело очки класса, навыков и способностей — я их ещё не тратил, так что тут возможно получить вполне серьёзное усиления. Я начал смотреть что могу прокачать, к сожалению новый класс я взять не могу, хотя благодаря тому что мои статусы с момента выбора класса значительно поднялись мне стало доступно много всякого интересного: вождь, следопыт, разные воинские типа копейщика и производственные вроде кустика, рыбака или крестьянина. Хотя с другой стороны ни мечника, ни лучника нет, как и других более менее прикольных профессий, ну тут ясное дело моё тело на человека совсем не походит, скорее уж обезьяна, так что выполненных условий нет и всё берём исключительно статусами. Которые в районе четвёрки, вангую что для человека норма десять, и я очень фиговый человек.

Ну всё равно мне новый класс пока не светит, так что можно удвоить уровень охотника с семнадцатого до тридцать шестого. Из всех доступных навыков меня заинтересовал “убийство” странно что мне его раньше не дали, но как я понял тут нужно было больше внимания на критические точки и убийство по стелсу с одного удара, да ещё требования для навыка не маленькие. Вкачал его сразу на десятый уровень. Все его перки представляли из себя удары: внезапный — для нанесения максимума урона ничего не подозревающей жертве, мгновенный — для обхода защиты или предотвращения уклонения и самый страшный: смертельный — дающий большой шанс убить цель вне зависимости от количества её здоровья. Я хотел было вложить пару очков в последний, но он требовал или совсем запредельной ловкости или уровень навыка сотню, так что облом. А остальные с десятым уровнем родительского навыка я, думаю, итак прокачаю.

Думал ещё взять навыки “ловушки” или “яды/транквилизаторы/феромоны” (ПА: помогите навык по человечески назвать), но это подождёт до весны, так как в снегу или льду я тут ничего толкового не сварганю. Другие меня тоже не особо заинтересовали. Поэтому я поднял уже имеющиеся боевые и маскировочные на семь очков в сумме. Среди способностей я поступил аналогичным образом. Так что мой билд теперь выглядел вот так:

Статус

Имя: --

Раса: Occidit lana

Класс: Охотник 36 ур (807/3600).

Уровень: 28

Опыт: 2537/2800

Жизнь: 82.79/83.52

Энергия: 79.08/86.53

Сила: 3.94(49)

Выносливость: 4.96(62)

Ловкость: 4.75(62)

Интеллект: 3.88/(52*)

Сила духа: 4.84/(57*)

*Ваше сознание принадлежит более развитому существу и функционирует в форме духа контролирующего данное существо (Внимание рекомендуем сравнить значение во избежания деградации души, осталось: 157 дней, 12 часов, 47 минут, 54 секунд. Примечание скорость таймера замедлена на 43%).

Звания

Призрак-разведчик.

Убийца гигантов.

Особенности

Вселяющийся дух существа.

Контроль эволюции, ускоренная эволюция.

Гарантированное зрение, /вкл.

Навыки

Спиритизм, ученик 2 ур., 120/200.

Скрытность, ученик 8 ур., 202/800.

Нападение, 10 ур., 649/1000.

Острые чувства, ученик 9 ур., 152/900.

Улучшенная выносливость, 10 ур., 508/1000.

Мышление, ученик 6 ур., 309/600.

Рытьё, ученик 3 ур., 176/300.

Слежение, ученик 5 ур., 239/500.

Обработка, ученик 7 ур., 277/700.

Убийство, 10 ур., 1/1000.

Способности

Оценка, простой 8 ур., 464/800.

Ул. зрение, простой 4 ур., 357/400.

Мощный удар, улучшенный 13 ур., 41/1300.

Эфф. ускорение, улучшенный 11 ур., 401/1100.

Маскировка, простой 5 ур., 397/500.

Град атак, простой 3 ур., 276/300.

Привыкший рыть, простой 4 ур., 387/400.

Незаметное передвижение, улучшенный 10 ур., 143/1000.

Грузоподъёмность, простой 5 ур., 59/500.

Ул. слух, простой 4 ур., 178/400.

Работа с грунтом, простой 2 ур., 178/200.

Понятия, простой 3 ур., 217/300.

Протостроительство, простой 3 ур., 261/300.

Знание следов, простой 3 ур., 227/300.

Работа с деревом, простой 4 ур., 3/400.

Работа с кожей, простой 5 ур., 176/500.

Работа с камнем, простой 3 ур., 182/300.

Будем надеяться что потратив почти две трети бонусных очков я смогу нормально дожить до весны.

(ПА: Нужно серьёзно реформировать ролевую систему, она настолько громоздка что я не могу

качать ГГ. Мне интересно как азиаты могут делать такие литрпг без отдела геймдизайнеров, меня даже эксель не спасает уже думаю о переходе с него на анриал, юнити или просто вижуал студию.

Наверное следующая глава-две закончит зиму, нужно будет накопившиеся главы раскидать на арки типа: осень и зима.

Я пока не могу обещать стабильных глав, сейчас достаточно поворотный момент жизни нарисовался и нужно “рвать жёпу”, извините за выражение, чтобы попасть в новый прямой отрезок и не профукать возможности. Но хотя бы глава достаточно пухлая вышла.

Опять что-ли редактор текста поменяли, бедные таблицы, да и вообще когда нормально можно будет писать и редачить)

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/7153/361256>