Посмотрел в статус. До 3 уровня надо набрать 1000 опыта. Звончек! Если для нового уровня надо в два раза больше опыта, это надо подсчитать в спокойной обстановке какая прогрессия набора опыта.

Распределять пункты в характеристику и навыки не стал. В этом халявном данже всё идет прекрасно.

1000 опыта? Это 100 крыс, всего сто несчастных крыс.

Мне нужны часы. Мне нужен инвентарь. Бегу как клоун с мешком в руке. С первой партии насобирал много ценных вещей. И редкий рецепт приготовления яда выпал! И редкие материалы получил. Даже кусок редкого крысиного мяса. Непонятно, чем оно такое редкое? Смешная Система.

Убил крысу и замер. Стоп! Это что за новости?

*

"Вы убили крысу. Получено 7.5 опыта".

*

Почему упало значение опыта? Присмотрелся к улетающей к потолку надписи.

Перед глазами появилось пояснение. И оно меня не обрадовало.

В этой игре Превышение на 1 лвл над монстром уменьшает опыт и шанс получения трофеев на 25%! Уже на 5 уровне нет смысла бить крыс. Это потеря времени, ни опыта, ни добычи... а эта игра не такая уж простая. Старт легкий и простой, как во всех играх. А дальше будет сложней.

Это нормально. Берем свою халяву, пока дают.

Бегу, пинаю крыс. Собираю лут, мешок наполняется. Особой усталости не чувствую.

Наблюдательность повысилась на уровень. Отлично.

*

Действиями создан навык Тайдзюцу.

Тайдзюцу – базовая форма техник, связанных с боевыми искусствами рукопашного боя.

Действиями получена базовая техника удара ногой уровень 1.

*

Остановился, заглянул в статус.

Тайдзюцу уровень 1.

Поздравления, ты способен дать отпор калеке!

+ 0.5 % к шансу нанесения критического урона.

Удар ногой уровень 1.

Пни стену – точно не промахнешься!

+ 0.5 % к шансу нанесения критического урона.

Не смешно читать некоторые пояснения Системы. Непонятно как суммируются данные по критическому урону.

Но кое-что меня напрягло. Пинать крыс может любой дурак. Но не пора ли достать меч и получить навык мечника? В конце концов я встречу Босса, это классика любого данжа. Ногой я нанесу 5 урона, а вот с мечом урон увеличится, и это важно для уничтожения босса. Шанс критического удара ничтожный. Но навык мне нужен. Надо привыкать к местному оружию.

Достал из мешка меч. Короткий, и какой-то из японского стиля с круглой пластиной вместо перекрестья гарды и немного изогнутым клинком.

*

Вакидзаси

Урон: 2-7

Прочность: 2400

Требования: уровень 1

*

Достаточно легкая и удобная японская сабелька. Не большая. Как катана, и вполне сгодится для ребенка в качестве главного наступательного оружия.

Достал из ножен и положил ножны в мешок. Побежали за новым уровнем и навыком!

Третий уровень я получил быстро. Добыча попадалась часто. Обычные материалы и мясо и даже редкий рецепт выпал.

Не удивился когда получил навык мечника.

*

Действиями создан навык Кендзюцу.

Кендзюцу - владение холодным оружием.

Кендзюцу уровень 1.

Поздравления, ты знаешь с какой стороны братья за кунай!

+ 0.5 % к шансу нанесения критического урона холодным оружием

*

Странно, кунай это же как бы нож или кинжал, но не важно. Главное, что крысы убивались сами по себе, я их даже не старался резать, просто тыкал в них острием этой вакидзасей. Больше времени тратил на подбор лута.

Четвертый уровень набирался дольше, я начал волноваться, потому что у меня хронографический кретинизм, и я не умею инстинктивно чувствовать время. Мне уже стало скучно и не интересно бегать по вонючей канализации и подбирать однообразный лут.

Напряжно. И нет ничего ценного. Я понимаю, что важно варить яд и готовить пищу с бонусами к характеристикам и просто вкусную еду. Но почему нет зелий? Нет зелий! И мне ссыкотно без зелий восстановления здоровья и маны, тьфу, чакры.

Мне кажется, я сообразил, что для получения навыка надо сделать не менее сотни осознанных однообразных действий. Наблюдательность увеличилась до 5 уровня. И я подсчитал что убил примерно 500 крыс.

На третьем уровне за крысу давали всего 5 пунктов опыта. На четвертом уровне 2.5 пункта опыта. Мне надо было набрать 2.250 опыта, это почти тысяча крыс!

Бежал и тыкал в несчастных крысок мечом и собирал очень редкую добычу. Но я не расстраивался, мешок был заполнен почти наполовину. Я думаю, что воровать еду я не стану. Ох, мысли грязные, надо своровать плитку, сковородку и масло, чтобы жарить мясо. Не люблю вареное мясо. Хотя... сделать бульон и закинуть в него лапшу быстрого приготовления... вариант. Мне калории нужны и прокачка Кулинарии.

Когда выбил себе четвертый уровень, специально убил крысу и вздохнул над печальными словами:

"Вы убили крысу".

И никакого намёка на получение опыта. Кончилась халява.

Кендзюцу прокачалось до 2 уровня.

Я перестал использовать меч и пинками расшвыривал крыс с дороги. Очень редко я видел, что получаю жалкую единичку опыта.

До 5 уровня надо 4000 опыта. Жуть. Где конец этого противного данжа? Хочу на следующий этаж!

Вход на следующий этаж я увидел в конце канализации. Дорожка уперлась в стену. Тупик. Дальше хода нет. На левой стороне был коридор в комнату. А с правой стороны канала со всякой вонючей дрянью был портал.

Мне предложили пройти и встретиться с монстрами 5-8 уровня.

Но я не спешил.

В той комнате кто-то шуршал и ворчал. Это был босс!

Я захотел посмотреть на большую крысу. В случае опасности я успею убежать и перепрыгнуть через канал и смоюсь на следующий этаж.

Я отошел от тупика. И перепрыгнул на левую сторону. Приготовился к бою, выставил меч вперед и осторожно пошел к коридору с монстром.

В большой комнате, в приятном полумраке сидела большая крыса. Белого цвета. Величиной с большую собаку! Она недовольно ворчала и фыркала. Эта крыса сразу внушила мне опасение. Наблюдательность подтвердила мои мысли.

*

Королева Крыс

Уровень 4

Здоровье: 300

Урон: 4

Защита: 10

Навыки:

Ядовитый укус. 6 урон + 30 урон ядом за 5 секунд (6/сек.) Откат: 30 секунд

Дыхание Чумы. 100 урон ядом за 60 секунд (1.6/сек.) Откат: 60 секунд.

Берегись укуса и дыхания Королевы Крыс, эта тварь сожрет тебя, несчастный неудачник!"

*

Я тихо, задом отошел по коридору к каналу. А она меня реально сожрет. Я не вижу шансов выиграть бой.

Открыл статус и раскрыл все данные.

*

"Имя: Наруто Узумаки

Статус: Человек/Игрок/Джинчурики Девятихвостого

Класс: заблокировано

Уровень: 4 (3802/7800)

Сила: 5

Ловкость: 5

Тело: 5

Мудрость: 5

Жизнь: 150/150 (регенерация 1.5 в минуту)

Чакра: 120/120 (восстановление 1.2 в минуту)

Свободно для распределения: Пункты характеристик: 3. Пункты навыков/техники: 3

Навыки: Тело игрока: макс. Разум игрока: макс. Наблюдательность: 5. Скрытность: 1.
Тайдзюцу: 2. Кендзюцу: 2.

Техники: Удар ногой: 2.

Специальности: отсутствуют

Титулы и достижения: Игрок, Джинчурики Девятихвостого".

Репутация: Коноха -1002 (ненависть).

*

Допустим, я все вкину в Силу для повышения физического урона.

У меня будет сила 8 и меч в среднем 4.5, это 12.5 урона. Но через защиту пробьется всего 2.5 урона. Мне придется почти две минуты резать эту Королеву крыс. За это время я словлю три ядовитых укуса и одно Дыхание чумы. Если она обозначит специальную атаку, я попытаюсь увернуться во второй раз.

Она меня убьет. Не вытяну я этого босса. У нее здоровья в два раза больше, чем у меня. Без

противоядия и доспехов на боссов не надо кидаться.

Хотя... допустим, если атаковать очень осторожно... удар она наносит лапами и еще хвостом может хлестнуть. Укус - это точно мордой вперед потянется. Дыхание чумы это самое страшное. Но я могу попытаться и отбивать ее атаки мечом. Эх, опытный мастер фехтования нарежет эту крыску на ломтики за десять секунд.

Проклятая защита у монстров! Мне надо вернуться и украсть доспехи, или сшить из шкурок хоть какую-нибудь кожаную куртку и обязательно штаны по рецепту. Надо украсть в магазине детские ботинки! Пинать крыс в сандалиях мне надоело, пальцы уже болят на правой ноге. Надо хромать домой.

Иди ты в задницу, Королева, я тебя в следующий раз убью.

Кстати, Наблюдательность показала новинку:

Базовая регенерация здоровья и чакры 1% в минуту.

Хе-хе, теперь Наблюдательность вообще не надо выключать, запас чакры восстанавливается быстрее, чем тратится.

<http://tl.rulate.ru/book/77754/2336117>