

На гоблинах нет ничего ценного. За исключением деревянных палок, костяных ожерелий и некачественных доспехов из кожи животных, которые они используют, каждый гоблин дает по паре острых ушей.

[Уши гоблина] Ваучер на охотничье задание Ассоциации авантюристов можно обменять на награды.

Очевидно, в Ассоциации можно сдать их уши.

Я обыскал более 30 гоблинов, и все, что я получил, - это мусор.

Рена не волновал такой низкоуровневый монстр. В любом случае, его уши можно сдать, а другие вещи можно продать в городе за небольшие деньги.

Он вспомнил, что видел магазин, специализирующийся на покупке припасов для авантюристов, недалеко от Рынка Города бурь.

Два раптора съели дикого кабана и восстановили почти все свое здоровье.

Очевидно, трупы гоблинов тоже входят в их меню.

Рену было лень разбираться с этими низкоуровневыми монстрами, и он не мог оставить их поблизости, что привлекло бы множество зверей и повлияло бы на местность после их разложения.

Он хочет построить здесь шахту, чтобы в дальнейшем добывать железную руду. Конечно, он не может оставить здесь трупы.

Поэтому я позволил №1 и №2 съесть их. С одной стороны, это позволило бы им полностью восстановить здоровье, а с другой стороны, они могли бы унести их в другие места, где обитали звери.

Два раптора принялись поедать гоблинов, а Рен вошел в логово в одиночку, освещая путь факелами и осматривая пещеру изнутри.

В логове гоблинов были нагромождены горы трупов.

Эти трупы - это материалы, которые они используют для изготовления костяного оружия и украшений.

В основном это скелеты животных, а также несколько человеческих скелетов, которые, вероятно, принадлежали незадачливым начинающим авантюристам, убитым гоблинами.

Потому что в пещере есть снаряжение некоторых человеческих авантюристов.

Рен поднял заржавелый железный кинжал, который, казалось, был хорошего качества.

Также было несколько льняных рубашек и несколько кожаных доспехов.

Железные кинжалы можно забрать и переточить на точильном камне, чтобы сделать их совершенно новыми.

Все льняные и кожаные доспехи были сняты и переплавлены в лен и кожу, так как они имеют плохие свойства, лучше превратить их в материалы.

В пещере также был сделанный из костей сундук. Хоть он и не выглядел привлекательно, это был контейнер, сделанный гоблинами, в котором хранились ресурсы, полученные от авантюристов и животных.

[Система] Вы получили 27 шкур животных!

[Система] Вы получили 10 рогов!

[Система] Вы получили 3 волчьих зуба!

[Система] Вы получили 64 пера!

[Система] Вы получили 2 когти серебряной птицы!

[Система] Вы получили 1 бронзовый обруч для головы, усиливающий разум!

[Система] Вы получили книгу навыков огненного шара!

[Система] Вы получили 36 серебряных монет!

[Система] Вы получили карту Города славы!

Неожиданно в сундуке оказалось так много вещей, и Рен сложил их все в рюкзак.

Шкуры животных, рога, волчьи зубы и перья - это все базовые материалы, и из них можно сделать много разного снаряжения и предметов, не слишком много.

Когти серебряной птицы - это украшения, которые можно повесить дома для красоты, и они довольно симпатичные.

[Бронзовый обруч для головы, усиливающий разум] Защита +1, Интеллект +3, Скорость восстановления магии + 10 %.

Оказалось, это мелкий супер, хоть защита и не очень, 3 очка интеллекта, 10 % скорости восстановления магии - это очень даже привлекательно.

На данный момент мана Рена бесполезна, если только он не станет волшебником.

Однако 3 очка интеллекта, прибавив к его собственным 7, как раз достигли верхнего предела обычных людей.

Интеллект не означает IQ и не делает Рена более умным, но может увеличить его ману. Самое главное, что 10 очков интеллекта - это этап, который позволяет разблокировать больше создаваемых предметов.

Самое главное - это батарея. Для разблокировки генератора требуется интеллект 50 или выше. До этого батарея была основным источником питания, позволяя Рену использовать основные бытовые приборы, такие как свет и маленькие вентиляторы.

Кроме того, у бронзового ободка для волос хорошая форма, и его намного удобнее носить на голове, чем жёсткий шлем.

В Городе Бурь ободки обычно носят богатые люди или авантюристы с хорошей силой и высокими требованиями к экипировке.

Решительно надел новое снаряжение и проверил аватар, у которого интерфейс персонажа был полностью основан на нём самом. Он был вполне доволен.

Огненный шар - самая простая магия, и эта книга навыков, должно быть, осталась после того, как был убит начинающий маг.

Прямо сейчас у Ренна нет работы, поэтому он не сможет использовать её.

Тридцать шесть серебряных монет - это около 3600 юаней. Они были захвачены гоблинами у новичков-авантюристов, и все они смеялись.

[Карта Города Славы] Она выглядит очень обычной. Когда Ренн включил её, система сразу же синхронизировалась, и на виртуальной карте с карты войны был снят туман, показывающий Город Славы и окрестности.

Город Славы расположен на юге Города Бурь, отделённый бесплодной землёй, а с остальных трёх сторон он соединён с Южным Грисским морем. Это полноценный прибрежный город.

На северо-западе находится Глубокая долина Стихий, которая как раз разделяет Лунное озеро и Южное Грисское море.

На западе от Долины Стихий находится Равнина Жёлтого Песка, на севере - пограничная крепость Кубу, мимо которой проходил Ренн, когда выходил из Моря Отчаяния, а на юге - Прибрежный причал Границы.

Не ожидал, что сниму так много тумана за раз. Похоже, не нужно лично посещать каждый район мира. Если достать соответствующую карту, то можно сразу снять туман войны.

Урожай сегодня был довольно богатым, но Ренн не расслабился из-за этого.

Захватив логово гоблинов в этой области, спешите к железной рудной жиле, потратьте 100 досок и 100 камней, чтобы построить шахту, и установите её прямо над рудной жилой.

На самом деле прямая добыча тоже возможна. В этом случае рудная жила будет опустошена за один день, и нерентабельно рассматривать её в долгосрочной перспективе.

Преимущество строительства шахты заключается в превращении её в постоянную шахту, и Ренн может постоянно получать руду. UU reading www.uukanshu.com По крайней мере в игре шахта никогда не иссякнет.

Успешно построил шахту, не торопитесь добывать.

Раньше я проверял двух велоцерапторов и обнаружил, что они полны, их здоровье было восстановлено до самого высокого уровня, и у них был бафф сытости, который продолжал восстанавливаться.

Останки гоблинов были утащены ими в другие области, и это место стало чистым.

Было ещё рано, поэтому Ренн использовал перья, дерево и верёвку, чтобы сделать простую кисть, чтобы почистить двух велоцерапторов, смыть с них кровь и поехать в волчье логово.

Всё та же тактика: держаться на расстоянии и ждать, пока сначала выйдут велоцерапторы.

В логове 7 диких волков. Хотя они свирепые, но не равня велоцерапторам.

Обе стороны слишком сильно отличаются по размеру, и их боевая мощь находится не на одном уровне.

На этот раз Ренн даже не сделал ни одного хода. Дикий волк был сразу же уничтожен № 1 и № 2, и вскоре стал трупом повсюду.

Добычи в логове волка не так много, её сразу же собирают, чтобы получить сырое мясо и шкуры животных. Этот район также был захвачен и стал территорией Ренна.

Также постройте шахту и разместите её над медной жилой. Сегодняшняя задача считается успешно выполненной!

Став владельцем железной руды и медной руды, вы можете продолжать получать эти два металла из источников энергии, не беспокоясь об основных материалах.

Две опасные группы вблизи базы были ликвидированы, обеспечив выживание здесь.

После этого я найду возможность расчистить все опасные группы вокруг себя и сделаю это моим собственным раем!

Гоблины и дикие волки внесли большой вклад в опыт Ренна, позволив ему подняться до 7-го уровня, что также очень быстро с 8-го уровня.

Все 5 очков распределяются в Ловкость. На низких уровнях высокая Ловкость легко может спасти ему жизнь и усилить атаки дальнего боя.

Как бы то ни было, что мне делать с этим, как это туда засунуть?

<http://tl.rulate.ru/book/108051/3959613>