

Глава 24 - 70% удачи и 30% усилий (Часть 2)

В «Полководце» было множество замков. Среди них были замки, в которых начинали новички, они были сравнительно большими, чтобы вместить в себя большую концентрацию игроков.

Но помимо этого, было несколько локаций, в которых собиралось большинство игроков. Отделения Ассоциации Завоевателей, Башня Класа и Цех Снаряжений. Большинство игроков концентрировалось вокруг этих трех мест.

Из этих трех, Цех Снаряжений был самым переполненным.

'Я не понимаю, почему эти идиоты крутятся здесь вместо того, чтобы просто поехать в казино.'

Если игроки в других двух местах были постоянно играющими игроками, то пользователи слоняющиеся без дела вокруг Цеха Снаряжений были азартными игроками. Хурока не особенно любил атмосферу Цеха Снаряжений. Каждый раз наблюдая, как они проигрывают свою жизнь в этих играх, он вспоминал себя.

«Ц.»

Чувствую привкус некоторой горечи, Хурока вошел в Цех Снаряжений.

Внутренняя часть Цеха Снаряжений напомнила казино наполненное игровыми автоматами. Впереди выстраивалась целая цепочка маленьких кубов, размером с ребенка, а перед ними стояли игроки, кидающие туда крафтовые монеты или драгоценные камни, а после тщательно их перетряхивали. Казалось, что большинство игроков вместо кубиков, встряхивали свои души. Эти игроки из тех наивных людей, что ожидали выпадения предметов Редкого или Уникального ранга, которые иногда встречались при создании обычного снаряжения. К некоторым кубам выстраивались целые очереди, и это не смотря на то, что вокруг было куча свободных.

'Похоже, что кому-то там выпал уникам.'

Эти игроки ставят все свои деньги на мизерный шанс разбогатеть, их нельзя назвать настоящими геймерами, они просто наркоманы которых поглотил азарт.

Хурока просто игнорировал их. Он не собирался тратить свое внимание на подобных им людей. После некоторого блуждания вокруг, Хурока встал перед свободным кубом.

Он сначала вставил 1 золотой в куб. Затем, одна из черных сторон куба превратилась в сенсорный экран. Используя сенсорный экран, Хурока стал искать Эссенцию Скверны, крафтовую ювелирку, и Кость Оскверненного Оборотня вместе с его Шкурой. Все это, были крафтовые материалы, что он получил при убийстве оборотня. После этого, экран вывел ему список снаряжений, что он мог создать при использовании своих материалов.

Все это было очень неудобно и скучно. В то же время, это было обязательным процессом для всех игроков. Поиск снаряжения, включение материалов, затем сотрясание куба. Эти три шага - и есть полный процесс создания снаряжения. Хотя бывало забавно проверить свою удачи при создании трех, четырех предметов, но если представить себе этот же процесс, при создании сотен предметов. То это становилось моральной пыткой, Хурока однажды сталкивался с этим.

Все это произошло еще до возвращения в прошлое, во времена когда он устраивался на подработку в мастерскую связанную с «Полководцем».

‘Как я еще там не сошел с ума.’

Самое худшее заключалось в том, что при создании сотен стандартных предметов, появлялся только один Редкий, и тебе приходилось отдавать его кому-то другому. Представьте себе это чувство потери. Хотя, только благодаря этой подработке в мастерской, Хурокан смог попасть в «Полководец». Без нее, Хурокана бы здесь не было.

Задвинув все посторонние мысли в сторону, Хурокан сосредоточился на экране перед собой.

‘Хм.’

Он просмотрел каждое снаряжение из списка, одно за другим.

И кое-что привлекло его внимание...

‘Мм? Я могу создать ожерелье?’

Ожерелье. Он мог создать ожерелье Редкого ранга. Это было просто замечательно.

‘Хах, а я действительно везунчик.’

Игроки могли крафтить три типа снаряжений. Броня, оружие и аксессуары. Из них, аксессуары были самыми труднодоступными. Игрокам обычно приходилось ждать достижения 30-ого уровня, чтобы получить возможность для создания аксессуара. Материалы для его создания были очень редкими.

Поэтому Хурокан много не раздумывал по этому поводу. Он быстро вставил 3 монетки Костей Оскверненного Оборотня и 2 монетки его Кожи. Затем, он открыл куб и вставил в него драгоценный камень. Наконец, он выбрал ожерелье из списка на экране и начал встряхивать куб. Приблизительно спустя 20 секунд, после того, как ему все это начало надоедать...

[Вы преуспели в создании предмета.]

Выскочило оповещение.

Хурокан был немного раздражен.

‘«Полководец» хорош практический во всем, но он умеет раздражать в самых неожиданных местах.’

С раздраженным видом, Хурокан открыл куб. И тут, его лицо напряглось.

"Что..."

□□□

[Ожерелье Преследователя Скверны]

*Основные Свойства

- Ранг: Уникальный

- Увеличивает классовые характеристики пропорционально уровню героя

- +18 ко всем характеристикам
- Ограничения по уровню: Нет
- Необходимые условия: Титул 'Преследователь Скверны'

* Вторичные Свойства

- Вы еще не выбрали бонусный навык.
- Это снаряжение привязано к владельцу.

*Описание

- Этот предмет был создан с использованием силы Скверны, чтобы поддержать его владельца в добром деле.

Глядя на описание предмета в окне голограммы, Хурокан сделал глубокий вдох. В этот момент, в его мыслях вертелось лишь одно слово.

'Пизд*ц.'

Это слово было готово вырваться из его рта в любой момент. Даже с его огромным опытом, Хурокан мог лишь с удивлением смотреть на это чудо. Он был не просто удивлен; он был заморожен.

'Это не просто Уникальный предмет; Он из разряда предметов Уникальной Хроники!'

Уникальная Хроника.

Вышеупомянутые предметы, доступны лишь при выполнении основной сюжетной линии.

Подобное снаряжение, было гораздо лучше обычных Уников. И они не могут быть проданы или потеряны. Иногда игроки торговали своими материалами для их создания. И цену на них устанавливал лишь сам торговец.

Но теперь Уникальная Хроника появилось в руках Хурокана!

'Кажется, моя мозговая активность начинает останавливаться.'

Хотя он и до своего возвращения в прошлое, проводил в игре прорву времени, но ни разу... ни разу ему так не везло.

Конечно, будь у него возможность продать этот предмет, то он бы чувствовал себя еще лучше. Хурокан нашел бы какого-нибудь богатея, и всунул ему этот предмет, по установленной им же цене.

Ну, у Хурокана все равно не было причин для расстройства.

'Во всех тех купленных лотереях, я не подбирался даже к третьему месту, даже близко. Но сейчас, фортуна улыбается мне!'

Он был чрезмерно доволен полученным результатом. Если бы ему повезло чуть больше, то он бы стал серьезно волноваться.

После того, как Хурокан успокоился, он немедленно вошел в раздел выбора дополнительного навыка. Выбор бонусного навыка, раздел выбора навыков 20 уровня и ниже. Хурокан выбрал категорию черной магии, в которой появилось приблизительно 10 магических заклинаний. Больше всего внимание Хроукана привлек навык, связанный с Ядром Скелета.

[Количество скелетов, доступных для призыва Ядра Скелета +1]

Хурокан не колебался.

‘Похоже, Бог не может дождаться моих великих свершений в «Полководце».’

□□□

“Оппа получил свои вещи; и он идет по ваши души ~ ♪”

Серая конусная шляпа, была символом магов «Полководца». Весь его верх и перчатки сделаны из кожи Зеленой Ящерицы. Обтягивающие кожаные штаны и кожаные ботинки. Наконец, ожерелье с фиолетовым драгоценным камнем внутри, размером с кулачок младенца.

Носящий столь разнообразный ассортимент одежды, был Хурокан.

Нечто подобное, люди не стали бы носить даже за деньги. Ведь этого достаточно, чтобы привести в неловкость стороннего наблюдателя.

И несмотря на все это, Хурокан счастливо шел и припевал, что тоже выходило у него не очень. Он даже пританцовывал в такт своего школьного гимна, пока направлялся к замку Бангз.

“Уже близко...”

Даже монстры обратят внимание на подобное чудо юдо.

“... он действительно сделал это.”

Один монстр шел в сторону Хурокана. Это был большой медведь, с зелено-коричневой шкурой. Лесной Медведь.

Это был один из самых свирепых монстров на 25 уровне. Но даже при его высокой выносливости и огромной силе с него не выпадало стоящих материалов. Да и очков опыта с него выпадало не много. На деле большинство игроков «Полководца» просто приняли бы решение его обойти.

Будь на его месте обычный Хурокан, то он бы цыкнул языком при виде Лесного Медведя и снова начал бы ворчать по поводу своей чертовой удачи.

Но сейчас Хурокан, немного отличался от обычного себя.

Он сейчас не совсем нормален.

И касалось это не только его психологического состояния...

‘Ну наконец-то он подошел.’

Но и его боевых способностей.

'У меня уже тело зудит от долгого ожидания.'

Хурокан за мгновение ока получил невероятный скачок вверх. Мало того, что он получил Уникальное снаряжение, он так же по дешевке приобрел парочку Редких предметов. Конечно, это были его зеленые перчатки и зеленых верх. Все его тело было эталоном дешевизны. Просто, никто бы не стал платить и тем более носить подобную безвкусицу.

Ну, а так как Хурокан и так облажался со своими кожаными штанами, став модным террористом, то ношение еще парочки подобных вещей ему погоды не сделают.

На этом его думы закончились.

Наблюдая как Лесной Медведь медленно приближался к нему, Хурокан засунул руку в карман и достал оттуда три Ядра Скелета.

'150,000 каждый.'

Он купил новые крафтовые монетки, чтобы создать 3 новых Ядра Скелета. На них он потратил почти 500.000 вон. Если говорить прямо то Хурокан чуть в обморок не падал пока отдавал за них свои кровные денежки.

Боевой ИИ распределялся между всеми Скелетами Воинами. Другими словами, не было никакой необходимости их заново переобучать.

В итоге на сколько же сильными стали его Скелеты Воины теперь?

Если добавить ко всему этому его собственные возросшие возможности?

Хурокан мог точно сказать.

Он станет сильнейшим!

Хурокан стоял выше бесчисленных Экспертов и Топ-игроков, ведь он уже лучше всех знал нынешний «Полководец». Даже он не мог себе представить каких результатов он добьется в будущем.

Зная какая мощь сейчас находилась в руках Хурокана, любой бы игрок содрогнулся от страха. Именно поэтому Хурокан не переставал ухмыляться.

Но увы, Хурокан прекрасно знал, что вечно это делать у него не получится. Он подавил свою ухмылку и бросил три Ядра Скелета на землю. Тут же появились три скелета с огромными крокодильими черепами. Его Скелеты Воины в правой руке держали клинки, а на другой несли щиты, что были сотканы из костей.

Скелеты Воины, были созданы на основе Ящеролюдей. После того, как они увидели Лесного Медведя, они стали агрессивнее.

Заметив увеличение в количестве врагом, Лесной Медведь закончил свою неторопливую прогулку и устремился в сторону Хурокана. Наблюдавший за этой сценой Хурокан, медленно достал свою маску.

А затем дал команду своим часам.

“Начать запись.”

Это было сигналом к началу сражения.

Эх, Плюшки плюшки плюшки, вот он, закон этого жанра. Пока, все идет по стандартной схеме. Этот момент везде проходили, так что будем в преддверие больших событий. :)

<http://tl.rulate.ru/book/1140/32614>