

Через десять минут поисков животного, что бы в него можно было хотя бы попасть палкой, я увидел притаившегося на краю поляны мелкого зверька. И пытаться к нему подойти будет явной ошибкой без соответствующего навыка. Поэтому я просто взял и кинул в него ту самую палку, с которой ходил последняя время по лесу, но как я и ожидал без навыка и соответствующей привычки использовать такое оружия, я попал не туда куда целился, в голову, а в его на удивление облезлый хвост. Повидемому это попадание было очень болезненно, а иначе зачем этому зверьку так сильно рычать, на явно превосходящую и по силе и размерам цель. Но затем это животное с невыразимой яростью бросилось на меня, и тут же схлопотало удар ногой по голове. Что-то, а использование тела как оружия меня учили в семье на славу, что очень помогает в начале, и значительно удешевляет связанные с этим навыки.

Теперь добить оглушенного зверя, осталось делом времени. Пока я ходил за выкинутой палкой, зверь начал приходить в себя. Не давая ему времени встать, я пробил ему череп.

Опыт + 8

Животное точно было агрессивное. За мирного или нейтрального, дали бы в два раза меньше опыта. Судя по прогрессу еще пара таких мини битв, и можно будет переходить ко второму пункту плана.

+1 Стойкость

+1 Дух. Сила

Пришлось потратить больше времени, чем предполагал в начале. Пришлось искать еще четверых зверенышей. Благо на охоте смог и перекусить. Раздербанить тушку палкой было довольно сложно, но немного силы и упорства, и можно кушать питательное мясо, а жажду утолил в небольшом родничке неподалеку от той самой поляны.

Теперь, когда все начальные статистики имеют одинаковое значение, можно получать первый навык. Это будет банальный навык Тренировка, но чем раньше ты его получишь, тем более он полезен. Данный навык дает раз в день на 1 час увеличенный прирост к прогрессу статистики, а также имеет девять прокачиваемых пассивных значений. При естественном (без вкладывания опыта в прогресс) получении 8 статистик в любой из статов, пассивная способность данной статистики улучшается и дает увеличенный коэффициент прироста прогресса навсегда. Но проблема в том, что данная способность у большинства работает только на естественное развитие. Но благодаря старому храму, можно было улучшить одну из пассивок, и получить возможность использовать дополнительный коэффициент, и с опытом. Сначала данная возможность, кажется не такой значимой, что бы ради нее тратить десятки лет жизни и фантастическое количество опыта и кредитов. Но на высоких уровнях, возможность тратить на увеличения статистики во много раз меньше опыта, чем остальные, дает гигантскую экономию времени и денег. А когда ты использовал данное улучшение на все

девять пасивок, у тебя появляется возможность развиваться всесторонне, а не заикливаться на одном пути.

Но это далеко не самый лучший способ экономии и развития. Так требует больших вложений ресурсов, без гарантии выхлопа. И даже после этого это не самый сильное улучшение способности.

Мне известно о шести в нашей империи.

Одно из них принадлежит императорской семье, они нашли способ как улучшить способность которая дает повышенный процент с добычи опыта, один из лучших игроков империи смог его прокачать до 40%. Но известно что Император получает, в десятки больше опыта чем, по стандарту.

Два враждующих Дома империи, имеют похожие друг на друга способности. Одни не теряют опыт и прогресс со смертью, другие не теряю свою экипировку. Скорее всего их вражда построена, на желании получить секрет друг друга, ведь двойной эффект дает восхитительные возможности.

Главы Гильдии Работоторговцев передают секрет по наследству, как навык ментального рабства можно наложить, не временно на человека, а на объект и навсегда. Благодаря чему, рабство является одним из столпов нашей империи.

Ходят слухи что имперская СБ может читать мысли и за сильнейшими ментальными щитами.

Я лично бился с одним из глав гильдии убийц, на спецоперации по его поимки. Его возможность накапливать прану почти в бесконечных количествах и использовать ее в битве почти во всех способностей стало для нас сюрпризам. Из обычной быстрой спецоперации по захвату человека, у нас получилась кровавая бойня. Он за 3 минуты положил наши две звезды, а когда подоспела подкрепление из 3 усиленных боевых звезд, от него и нашей экипировки не осталось и следа.

А сколько еще скрывает, каждый Дом и любая из Гильдий, только ИГРЕ известно. А ведь остались живы еще некоторые из самых первых игроков, у них наверняка не по одному козырю в рукаве.

Как не странно, но чтобы открыть так желаемый первый навык, ради которого тренировалась статьи без использования опыта, придется потратить это опыт. В данный момент я могу подключиться к глобальной мировой сети, скорее из-за того что ее здесь и отродясь не было, за игровыми покупками надо будет выбираться в крупный город или специальные торговые зоны. А пока доступна только закладка с моими характеристиками, пусто окно с навыками и умениями, а также возможными для приобретения с моими стататами навыками за опыт. Список был невелик, и состоял из умений разнообразного холодного и дальнего оружия, накапливания стандартных энергий и венцом всего этого был навык Тренировка, так как имел хоть какие-то требования. Сейчас закуплюсь на весь опыт, и буду уже искать скопление монстров, где много

хищников там близко их логово, а логово это опыт, кредиты и первый лут.

Ранг I

Опыт: 0

статичные

прогресс

навыки

предметы

всего

Сила

3

24/32

3

ЛОВКОСТЬ

3

17/32

3

ВЫНОСЛИВОСТЬ

3

9/16

3

Интеллект

3

6/8

3

Память

3

11/16

3

Мудрость

3

3/32

3

Стойкость

3

16/32

3

Воля

3

1/16

3

Дух. Сила

3

3/16

3

Навыки: Тренировка I ранг 1 Ур. (раз в день +10% к эффективности тренировки на 1 час)

Умение: Накапливание Жиз. Эн. I ранг 1 Ур. ( $ЖЭ = В * 10$  + др навыки)

Накапливание Маг. Эн. I ранг 1 Ур. ( $МЭ = М * 10$  + др навыки)

Накапливание Праны I ранг 1 Ур. ( $П = ДС * 10$  + др навыки)

<http://tl.rulate.ru/book/13311/328380>