Дошёл до восточных ворот, развернулся и побежал обратно. Вот всё время мне возвращаться приходится. Какая-то нездоровая тенденция намечается. В этот раз, пришлось бежать в магическую лавку, в которой я совсем недавно закупал наборы. Дело в том, что в игре существуют свитки телепортации в город, удовольствие достаточно дорогое, но очень удобное. Если моя супруга появится в игре, а я в это время буду где-то далеко – мало мне потом не покажется. Свиток возврата в Эльмос стоил 1 золотой – купил два на оставшиеся деньги. Телепортация в другое место стоила гораздо дороже – для того чтобы переместиться в туже самую Обережную, надо было заплатить 30 золотых, и это было одно из самых дешёвых направлений.

Купив свитки, побежал опять к воротам, почти полдня потеряно, надо ускоряться, если я сегодня хочу завершить свои дела на плато рудокопов. Знакомого стража на воротах не было, наверное, отдыхает после смены, и я, не останавливаясь, побежал дальше. Квесты, которые здесь доступны, распространяются только на окрестности крепости – для меня сейчас они бессмысленны. Дорога к плато огибала Кабаний лес с юга. Она была относительно безопасна, но пришлось бы делать достаточно большой круг. Поэтому я решил срезать и пойти напрямки. Заблудиться я не боялся, квестовые локации были отмечены на моей карте флажками, посреди белого фона, неизведанных земель. Кабаны во главе с Фунтиком обитали севернее, а волки с лисами меня не задержат. В принципе всё так и вышло, по пути попадались в основном мобы 12 уровня и ниже, которые меня игнорировали – так как я был выше на 5 уровней, уровень их агрессии снижался до нуля. Зверей старше попался буквально десяток, на их убийство хватало пары ударов, и я задержался только для того чтобы собрать с них шкуры и вырвать клыки с когтями. Стоят они не очень дорого, но не оставлять же добро, тем более после покупки свитков у меня в кармане свистел ветер. Ну и навыки надо качать. Самого здорового из волков хотел сначала заключить в карту, но потом передумал – в день даётся всего одна попытка и наборы не дешёвые, думаю, найду себе более достойного питомца.

Пока пробирался через лес, наступило время обеда. Хотел уже остановиться и заняться готовкой, но решил сначала дойти до конца леса и перекусить где-нибудь на опушке, так что ограничился тем, что просто собрал хворост. Решение оказалось правильным, я вышел как раз к дороге, ведущей к плато. Справа от неё располагалась стоянка для купеческих караванов, оборудованная для отдыха в пути. В наличии имелись кострища, столики с лавками и колодец – больше ничего и не надо. На стоянке никого не было и я, достав всё необходимое, принялся за готовку. Мясо я до сих пор не замариновал, поэтому решил приготовить суп. Быстро вскипятил воду, накрошил овощей, бросил мяса, приправил, как полагается, и оставил готовиться. В появившееся свободное время решил всё-таки замариновать шашлык и, заодно, прокачать ледяную стрелу. Нашёл себе цель – здоровое дерево, стоявшее неподалеку, и стал бомбардировать его заклинанием. Дерево постепенно покрывалось ледяной коркой, других заметных эффектов не наблюдалось. Так, пока не кончится мана, потом регулярно повторять по мере восстановления. Надо взять себе за правило, делать так всегда, когда уверен, что мана в ближайшее время не понадобится. Для прокачки заклинаний надо их использовать очень часто, и, если, для улучшения лечения и очищения, надо подходящие цели, то ледяной стрелой можно атаковать всё, что подвернётся под руку.

Пока готовился суп, и замерзало дерево, к стоянке подошла группа из четырёх человек. Уставшие люди, попадали на лавки, достали сухари и принялись есть, запивая водой. Голод не тётка, если припрёт, не только сухари есть начнёшь. Они периодически косились в мою сторону, наблюдая как я уплетаю суп, заедая свежим хлебом. Агрессии никто не проявлял, а за просмотр денег не берут.

- Друг, поделись едой, я заплачу – не выдержав, подошёл ко мне игрок с ником ВдарилУбежал.
- Нормальные припасы закончились, а на сухари уже смотреть не могу. По чём тарелку с супом и краюху хлеба продашь?

- 25 меди порция – подумав, сказал я. Себестоимость продуктов не больше 10 получается, по моим подсчетам. Цена конечно завышена, но я здесь монополист – не нравится, пусть дальше сухари уплетает.

- Дорого конечно, но я уже на всё готов, давай две – согласился он.

Его товарищи не выдержали, и тоже взяли поесть. Я, не растерявшись, умудрился продать им, оставшиеся с прошлого раза, 20 порций жареного лисьего мяса, по 5 меди каждая. Итого три серебряных за всё. Вроде, учитывая мои предыдущие растраты - мелочь, но приятно. Можно было приготовить еще и шашлык, но время поджимало. Я попрощался и направился по дороге к плато.

Спустя пол часа я добрался до развилки дорог. Если верить указателю, правая вела в деревню Обережная, а мне нужно было налево. Я решил согласиться, тем более направление на карте совпадало. Дорога шла прямо, постепенно поднимаясь выше. Плато рудокопов, представляло собой, возвышенную равнину, диаметром около 20 километров. От соседних пространств она была отделена достаточно крутыми склонами и уступами. Кроме как по дороге, попасть на неё было достаточно проблематично, можно было запросто переломать ноги, карабкаясь. С другого края плато должен был располагаться лагерь добытчиков. Недалеко от него располагались входы в шахты, где и добывалась руда. Из этого лагеря и поступил запрос на убийство кролей. Дескать они уже настолько обнаглели, что собираются в толпы и нападают прямо в лагере,

скоро в шахты начнут спускаться. Никогда такого не было, они, если и доставляли неприятности, то только караванам, перевозящим руду в столицу. Достаточно было, просто приставить к каждому из них пятерку охранников, и те могли решить все возможные проблемы. Сейчас, если их меньше пятидесяти, то даже смысла за пределы лагеря выезжать нет, в жизнь не отобьешься. Всю эту информацию, я почерпнул из листа с описанием задания. Мне, в принципе, в сам лагерь идти смысла не было. Сдавать квест всё равно надо стражам, а залежи руды, пусть в небольших количествах, попадались на всей территории.

Всё плато было усеяно каким-то мелким кустарником. Куда ни глянь, сплошные холмы, сменяющие друг друга. Между ними вилась дорога, уходя вдаль. Недалеко от меня стоял колодец, были видны следы от костра и огрызок от лавки, со следами здоровых зубов. Наверное, еще одна стоянка. Кроли её что ли съели. Не зря бабушка говорила, что они всеядны, видать совсем от голода с ума сходят. По дороге идти смысла не было, и я решил подняться на ближайший холм и оглядеться. Пока поднимался услышал рычание. Источника звука, пока видно не было. Я медленно продолжил путь, пока не достиг вершины холма.

Высунув голову, осмотрелся и увидел занятную картину – два взрослых кроля 20 уровня с остервенением лупили друг друга лапами, периодически пытаясь кусаться. Боксирующие кролики, выглядело бы забавно, если бы не злость, с которой они друг друга мутузили, и ожесточённое рычание. Подумав, решил не вмешиваться, если они устроят перемирие и набросятся на меня вдвоём, я труп. Мне пока и с одиночкой будет сложно справиться. Драка продолжалась еще минуты три, пока один из кролей не изловчился и вырвал зубами клок из зада противника. Раненый боец что-то обиженно завизжал и, со всех ног, кинулся убегать вниз с холма. Победитель не стал его преследовать, выплюнул шерсть и проверещал ему что-то вслед, обматерил, наверное. Я, не дав ему насладиться победой, воспользовался возможностью, подбежал сзади и двинул ему «Хреновиной» по затылку. Кроль, как стоял на задних лапах, маша лапами, так и упал мордой вперёд. Послышался какой-то скрежет, здоровье, уже подраненного до этого кроля, упало ниже 50%. Я попытался ударить его еще раз, пока он лежит, но он с места рванул вперёд, уходя с траектории удара. Молот попал по земле, оставляя в ней здоровую выбоину. Кроль, тем временем, развернулся ко мне, скаля зубы. Точнее один зуб, от второго клыка осталась только половина – понятно, что скрежетало. Глаза ушастого окончательно налились кровью, он заверещал и бросился ко мне. Пока однозубый фальшиво верещал, я успел метнуть в него ледяную стрелу – здоровья толком не снял, зато навесил замедление на 30 секунд. Приняв бросок кроля на щит, я, по привычной схеме, отмахнулся молотом, попав по лапе и нанеся калечащий удар. Ну совсем хорошо, теперь точно от меня никуда не денется. Кроль еще пытался сопротивляться, но было поздно – скорости уже не хватало. Я без проблем добил его, получив прилично опыта, два куска мяса взрослого кроля, отличную шкуру, один клык и одну кролью лапку (квестовый). С клыком понятно, один поломался и в зачёт не пошёл, а вторая лапка куда делась, да и квеста у меня с ними связанного, вроде, нет. Ладно, потом буду думать. Главное, кроли убиваются. Тяжело конечно и медленно, но возможно - главное агрить по одному, и проблем не будет. Попробую догнать второго кроля, надеюсь, он не ушёл далеко. Я был прав, он сбежал вниз по склону, спрятался за огромный камень, высотой почти с меня, и сидел там, зализывая раны. Недолго думая, я полез по камню вверх, благо было за что зацепиться. Потом, подойдя к краю булыжника, начал

по откату запускать в кроля ледяные стрелы, нанося раз в 15 секунд по 40-45 единиц урона. Убивал бы я его так конечно долго, но главной целью сейчас было максимально его замедлить. После третьей стрелы возле названия моба появилась мигающая иконка, с надписью замедление и временем действия – 30 секунд. Кроль несколько раз пытался запрыгнуть ко мне, но я вовремя встречал его ударом молота. Я продолжал атаковать магией, иногда замедление накладывалось еще раз, усиливая эффект. После усиления дебафа до 5 стаков, я решил, что пора действовать. (Примечание автора: Баф – положительный эффект, усиливающий персонажа; дебаф - отрицательный эффект, ослабляющий персонажа - например, уменьшается скорость, сила атаки, защита и т.п. Некоторые дебафы могут усиливаться от повторного наложения - накладываться друг на друга – стакаться). С криком – Получай тварь ушастая! - я спрыгнул, пытаясь попасть кролю в голову. Он, к счастью, не успел увернуться, и я попал. Вот только я, после этого, не рассчитав собственные силы, перелетел через голову и покатился по земле, удивительно, что молот из рук не выпустил. Ничему меня жизнь не учит, на мне после такого падения живого места не осталось, всё саднит. Кое-как встал, ожидая удара в спину – как ни странно, его не последовало. Кроль вертел головой, пытаясь прийти в себя. Интересно, это эффект оглушения так подействовал или он в шоке от моего прыжка. В любом случае пора заканчивать, пока я еще куда-нибудь не прыгнул. Подскочил к ушастому и добавил еще раз «Хреновиной» промеж глаз. Он упал, продолжая вертеть головой и дергать лапами, смеётся он что ли. Кроля я, конечно, добил, но осадок всё равно остался. Как-то не приятно, когда, находящийся при смерти кроль, не может взять себя в лапы и продолжает над тобой ржать…

Следующие три часа я продолжал искать, подходящих по уровню кролей. Далеко от начала плато не уходил, там кроли были уже постарше, и наше столкновение могло закончиться не в мою пользу. Для того чтобы взять 20 уровень пришлось убить сорок пять взрослых кролей. Наконец то, я готов к своему первому приручению. Я направился искать взрослого кроля моего уровня. Нашёлся он почти сразу. Я опять услышал рык – дерутся. Кроли не терпели на своей территории соперников, и сразу бросались в атаку, как только сталкивались с себе подобными. Как они, с такими характерами, умудряются объединяться? Наверняка, где-то на плато есть Рейд-Босс, который ими управляет, не вижу другой причины. Я спокойно пошёл в сторону кролей и, встав метра за три от них, стал ждать, пока не определится победитель. Они в состоянии аффекта, ничего вокруг не замечают, если их специально не спровоцировать. Кроли тем временем мутузили друг друга: то лупя лапами, то переходя на зубы. Спустя пару минут, кроль, который стоял дальше от меня ухватил другого за ухо, и оторвал его. Безухий пробежал мимо меня, даже не обратив внимания. Ничего себе прям Тайсон: и боксирует, и уши отгрызает. Я приготовил набор для приручения и бросился в атаку. Бой прошёл по отработанному сценарию – ледяная стрела, блокирование щитом и контратака, пока не пройдёт калечащий или оглушающий удар, потом добивание. После смерти монстра я произвёл все необходимые манипуляции, бросил пустую карту на тело кроля, она засветилась и сгорела – первая неудача. Вторая карта, третья – результат тот же, удача явно не на моей стороне. Четвёртая карта засветилась, так же как первые три, но потом взмыла в воздух, тело убитого моба втянулось в неё с потоками света и карта с изображением жутко скалящегося кроля упала к моим ногам. Мог бы и посимпатичней рожу состроить.

Получена карта: Кроль (20 уровень)

Требования: Только для класса – Мастер карт (Адепт, Магистр). Минимальный уровень призывателя – 15.

Ура, первая карта получена. Мана еще осталась, активировать. Я использовал призыв, карта опять взлетела в воздух, на земле засветилась пентаграмма, из которой появился почти такой же кроль 20 уровня. Отличался он цветом – если дикие мобы были чёрные, то мой почему-то серый, и выражением глаз – взгляд был не такой злобный, было в нём что-то другое, понять бы еще что.

- Здравствуй ушастый, нарекаю тебя Тайсоном. Пошли дальше мутузить твоих собратьев - сказал я.

Кроль посмотрел на меня, подошёл, обнюхал, потом демонстративно отвернулся и взрыл задними лапами землю, забросав мои ботинки.

- Не хочешь, значит, дружить? Будешь так себя вести, кормить не буду. И всё равно ты будешь Тайсоном – сказал я и поменял в меню персонажа имя питомца. Надпись над ним сразу поменялась на «Тайсон (кроль) – 20 уровень».

Вот теперь я полноценный адепт карт, мне не терпелось испытать Тайсона в бою. Пора выдвигаться дальше, вдвоём можно и с кролем 25 уровня повоевать. Первая попавшаяся нам жертва была 23 уровня. Я приказал Тайсону атаковать, и он с разгона врезался в неё головой, опрокидывая на землю. Сразу бросалось в глаза, что мой пет явно здоровее, хоть и младше по уровню. Наверняка, из-за двухпроцентного бонуса от фермера и пяти процентов моих характеристик, которые я передаю питомцу. Уже неплохо. Тайсон, воспользовавшись моментом, ухватил кроля за ухо и принялся мотать по земле. Тот визжал, но вырваться не мог – представляю, как ему сейчас больно. Пора и мне в бой вступать. Тайсон его, конечно, завалит, но вдвоём гораздо быстрее. Я на ходу подлечил питомца, и, подбежав, двинул кролю между глаз. Тот впал в состояние оглушения, и мы его просто затоптали. Пока я снимал с жертвы шкуру и вырывал клыки, Тайсон жевал ухо, которое всё-таки умудрился оторвать. По крайней мере, не надо думать, чем его кормить – жрёт всё, что попадает ему в рот.

Радовало, что питомцы из карт не резали мой опыт, получал я столько же, сколько и до этого. В отличии от персональных питомцев, которые целиком полагались на опыт хозяина. Каждый игрок мог завести себе одного такого. Если выбрать правильного, и прокачать его – они являлись очень мощным подспорьем в бою. Количество опыта, который уходил пету можно было регулировать – хочешь делите пополам, хочешь отдавай всё питомцу, или оставляй себе. Каждому игроку приходилось выбирать, чья раскачка в приоритете. Зато такого пета можно было в любой момент призвать или отозвать, по желанию владельца, и была возможность воскресить их после смерти.

А вот монстры карт вызывались только единожды, после смерти не воскрешались и исчезали после выхода из игры. Каждый раз, выходя на охоту, их приходилось вызывать заново, или обходиться собственными силами. В день можно заключить в карту только одного моба, поэтому для полноценной охоты, карты с мобами приходилось покупать или у игроков, или в магазинах у НПС. Стоили они гораздо дороже чем пустые наборы, поэтому класс мастеров карт, считался классом донаторов, вливающих в игру реальные деньги. Обычные игроки, просто не могли себе позволить постоянно наполнять колоду новыми питомцами. У меня была чуть другая ситуация, я в Эльмстане жил, и никакие выходы из игры мне, в ближайшее время, не грозят. Если охотиться аккуратно, я не только смогу пользоваться всеми преимуществами класса, почти без затрат. Я еще и на картах смогу заработать, продавая их другим игрокам.

Пока я размышлял, Тайсон крутился вокруг меня, постоянно обнюхивая мои ноги. Один раз даже попытался лизнуть. Странный он всё-таки. Напомнил мне моего шпица – когда гормоны играли, тот примерно также себя вёл.

- Тайсон, а ты у меня вообще мальчик или девочка? Иди-ка сюда – я ухватил его за передние лапы и попробовал поднять. Тяжёлый гад, с трудом от земли оторвал, выносливость сразу в жёлтую зону скакнула. Мальчик, можно даже сказать мужик, судя по тому, что я увидел.

- Не вздумай ко мне пристраиваться, даже Бублик себе такого не позволял! Чего ты на меня смотришь добрыми глазами? Пущу на жаркое! Кто такой Бублик? Это мой шпиц, порода собак такая. Да, косой, у меня в реальности остались жена, дочка и две собаки. А я тут с тобой сижу, кролей гоняю. Как будто мне заняться больше нечем! Хватит на меня смотреть осуждающим взглядом, не могу я отсюда вырваться. На моём теле там живого места не осталось, после аварии. Если бы не Эльмстан, от меня бы остался памятник на кладбище, и больше ничего. А так мы еще повоюем, заработаем с тобой кучу денег, меня вылечат, и буду я тебя навещать только по праздникам. И вообще не отвлекайся, давай в атаку - мы с Тайсоном набросились на очередного кроля, пока я продолжал изливать ему душу. – На чём мы остановились? При чём

тут Бублик? Так вот, давно это было. Мы с женой, жили на съемной, однокомнатной квартире, денег еле хватало, еще и в долги периодически приходилось залазить. Прихожу я как-то домой с работы, а она меня на пороге встречает с маленьким комком шерсти на руках, типо «Этот ёжик будет жить с нами». Не помню, о чём говорили, но злой я был жутко. Экономить постоянно приходится, а тут еще это чудо кормить, еще и квартира не своя. А знаешь, что самое интересное? Бублика, ей оказывается подруги на день рождение подарили! В октябре! Что здесь такого? У неё день рождения в марте! Вот и я про тоже, возмущался сначала жуть, всё грозился Бублика обратно сдать, а потом сам привязался, полюбил засранца. С работы приходишь, а у него столько счастья в глазах. Так вот, к чему я это. Он, когда повзрослел, инстинкты стали своё брать, как только гости, он сразу к ногам подбирался, обнюхивал их, облизывал и давай наяривать. Но к ногам хозяина, он никогда не приставал – учись зверюга. Жена говорила, что его кастрировать надо, но я не позволил. Как так, мужика самого дорогого лишать. Даже девочку ему искать стал, жаль сервиса по услугам собак лёгкого поведения у нас нету, я бы денег не пожалел, честно! Ты чего такой довольный? Думаешь если я Бублика не кастрировал, то и тебя пожалею? Зря, отрежу и глазом не моргну! Понял? Ты куда побежал, а ну стой зараза такая! Вот и рассказывай тебе после этого что-то, неблагодарный ты слушатель, Тайсон!

Дожились, я уже кролям истории рассказываю. Дефицит общени и постоянные переживания наверное сказываются. Надо сосредоточиться на текущей цели, а то я совсем расклеился.

В паре с Тайсоном, охота продвигалась гораздо быстрее, и, самое главное, я почти не получал повреждений, основной удар принимал на себя кроль. Я совсем не прокачал стойкость, зато остальные характеристики постепенно ползли вверх. Лучше всех качались интеллект и мудрость, из-за постоянного использования ледяной стрелы и лечения. Продвигаясь вперёд и зачищая местность, я взял 25 уровень, Тайсон 23. Призывные существа росли медленнее, но у меня была идея, как подправить ситуацию, вечером надо будет попробовать. У меня скопилось 65 свободных очков характеристик, трогать их пока не стал, подумаю над распределением позже, в спокойной обстановке. По квесту надо было убить 50 взрослых кролей, норму я уже выполнил, и давно пошёл на перевыполнение. В инвентаре скопилось 43 счастливых лапки. Предмет квестовый, падает примерно с каждого второго кроля, интересно, зачем они нужны. Может быть узнаю, мне надо убить еще десять матёрых кролей, пока еще ни одного по пути не попалось, а на часах уже 6 вечера, могу за сегодня и не управиться. Надо идти дальше, вглубь локации.

Минут через пять мне встретилось первое месторождение медной руды. А я уже начал волноваться, что всё-таки придётся идти к шахтам. Достав кирку, вручённую мне в гильдии кузнецов, я принялся за добычу. Месторождение представляло собой каменный холм, с вкраплениями металла желтовато-красного цвета, где-то метр высотой. На разработку месторождения у меня ушло 15 минут, я добыл четыре куска руды, и бонусом получил единичку силы – очень даже неплохо. Горное дело поднялось на 25%, думаю первые несколько

уровней я возьму без проблем. Надо смотреть внимательнее, наверняка поблизости есть еще.

Следующее месторождение я заметил через пару минут, поднявшись на очередной холм. Я достал кирку и приготовился, взяться за работу. Когда заметил внизу огромного кроля, сантиметров на 30 выше моего Тайсона. Так и есть, матёрый кроль. Вокруг него на территории, где-то в 300 квадратных метров, бродило еще 5 взрослых. Прям вожак стаи. Надо как-то приманить мелких и уничтожить по одному, потом браться за главного. Если нападут стаей, мало не покажется. От мыслей о стратегии, меня оторвали действия матёрого. Он неожиданно подскочил, к другому кролю, ухватил за ухо, навалился сверху и начал наяривать. Жертва визжала, но ничего поделать не могла. Интересно, под ним девочка, или кролям всё равно? Не, Тайсон у меня точно не такой, никакой гомосятины в приличном обществе. Из ступора меня вывело ритмичное постукивание по ноге. Эта ушастая скотина, обняла её лапами и, повиснув, совершала движения тазом на огромной скорости.

- Тайсон, сволочь. Я тебя кастрирую! Гомосек несчастный, девочку себе найди! – проорал я, отпихивая кроля от себя. Тот обиженно отскочил в сторону, и, не обращая на меня внимания, начал дальше смотреть за действиями старшего собрата. Картина маслом - кроль, открывший смысл жизни. – Нашёл извращенца на свою голову. Тайсон, слышишь меня? Я тебе запрещаю приставать ко мне, и к другим мужикам тоже, понял? – меня опять проигнорировали. Там явно было интереснее…

Интересно, а как мальчика кроля от девочки отличить, не рассматривая первичные признаки. Надо будет в гильдии фермеров узнать. Взрослые кроли, тем временем, увидев судьбу собрата, начали отбегать подальше. Оно и правильно, я бы тоже убежал. Грех этим не воспользоваться.

- Тайсон вперёд, вон первая жертва – прокричал я, и мы бросились в атаку.

Кроли не спешили возвращаться к вожаку, и мы без проблем разобрались с ними по одному. Я взял 26 уровень, а вот Тайсон пока не подрос. Прежде, чем нападать на матерого кроля, который был 30 уровня, я решил распределить свободные характеристики. Пугали меня его наклонности. 35 очков решил бросить в силу, остальное пополам в телосложение и ловкость. Интеллект с мудростью, мне тоже надо качать, но это потом, когда у меня появится питомец, ориентированный на магические атаки. Сейчас это делать не рационально. Один из минусов моего класса – мне надо прокачивать все характеристики, в отличии от большинства других,

которые ориентируются на два – три стата. Тайсон, после распределения мною характеристик, тоже подрос, но все равно был заметно меньше противника. Ничего, тоже вырастет у меня большим и сильным.

Действовать решил по старому сценарию. Мой пет налетел сбоку и врезался в противника. Полутораметровая туша, слегка сдвинулась, но падать, в отличии предыдущих, даже не думала. Матёрый кроль развернулся, и двинул ему лапой, отбросив на пару метров. Я бросился вперёд, на ходу кастуя ледяную стрелу и лечение. Надо сначала замедлить его, решил я и двинул «Хреновиной» ему по задней ноге. С первого раза травму поставить не удалось, жаль. Кроль, прыгнул на меня, врезаясь в щит. Я силы удара не выдержал и упал на землю. Кроль сразу же начал на мне прыгать, при этом вбивая в землю передними лапами. Спас Тайсон, запрыгнувший противнику на спину и ухвативший его за ухо, прям коронный приём. Матёрый начал носиться, пытаясь отцепить его от себя, но Тайсон держал крепко. Я, в бешенстве, от полученных ударов, подлетел к нему справа и начал атаковать ноги, всё-таки перебив и переднюю, и заднюю. Кроль завалился на бок, и я начал вбивать молот ему в голову. Тайсон оторвал ему одно ухо, и взялся за второе. Еще 5 минут, и всё было кончено. Я завалился рядом с телом, пытаясь прийти в себя. Всё тело болело, такое ощущение, что мне все кости переломали. Мой кроль еще раз пнул противника, и упал рядом. Стойкость подросла аж на 3 пункта, но мне от этого было не на много легче. Единственная характеристика – росту которой, радоваться не получается. Тяжёлый был бой. Если бы я не распределил статы, мы бы, наверное, проиграли.

Отдышавшись, я встал, и пошёл собирать трофеи. Помимо шкуры, мяса и клыков, с кроля выпал шлем.

Латный шлем рыцаря-кроля.

Тип: Тяжелый доспех, часть комплекта, редкий

Защита: 3

Дополнительные свойства: скорость передвижения + 5%, все характеристики + 1.

Необходимый уровень: 30

Вот это характеристики, да я теперь отсюда не уйду, пока не соберу весь комплект. На одном шлеме, защиты, как на половине моего комплекта кожаного снаряжения. Моб конечно намного сильнее, своих обычных собратьев, но редкого снаряжения я не ожидал. Надо быстрее брать 30 уровень, не терпится примерить обновку.

- Тайсон, сейчас быстро добываем руду и бежим устраивать геноцид твоим сородичам! И не смотри на меня так! Всё побежали – сказал я, выхватывая кирку и бросаясь к месторождению.

За следующие 2 часа, мы убили еще шесть матёрых кролей, выбив поножи и нарукавники, из того же комплекта. Характеристики на всех вещах были схожи, по 5% к скорости передвижения, и бонус ко всем характеристикам, только поножи прибавляли не по единичке, а по два стата. Вещи выпадали очень хорошо, считай с каждого второго моба. Я так понимаю, я попал под «Бонус первооткрывателя», как его называют игроки. Если на каких-то мобов, охотились впервые, шанс выпадения дропа с них был намного выше. Администрация этого никогда не подтверждала, но игроками было замечено ни раз. В подземельях было проще, при нахождении нового – сразу же выскакивало системное сообщение, сообщающее об увеличенном шансе выпадения вещей и большем количестве опыта после убийства мобов. Этот бонус обычно действовал от трёх до семи дней, а вот в обычной локации, количество дропа уменьшалось уже на следующий. Отсюда следует вывод, до полуночи мы не отдыхаем, надо использовать оставшиеся три часа по максимуму.

Наш с Тайсоном уровень постепенно рос, и убивать кролей становилось все легче и легче. До полуночи оставалось 15 минут, я уже валился с ног, на улице давно стемнело, но останавливаться было нельзя. Хорошо, что мы охотились на открытом пространстве. Света луны и звёзд вполне хватало, для нахождения очередной жертвы. Где-нибудь в лесу, без источника освещения, давно бы пришлось возвращаться. За это время я собрал шесть частей доспеха, из общей массы выбивались только перчатки, которые вместо скорости передвижения, увеличивали скорость атаки. Самое обидное, что одной части явно не хватало – самой главной, нагрудника. Остальные выпали достаточно быстро, буквально за час, а потом как отрезало.

Мы как раз зачистили очередную группу поддержки матёрого кроля, и собирались атаковать его самого. Размеры этого экземпляра поражали – сидя на задних лапах, он был выше меня, метра два навскидку. 35 уровень, самый высокий, из встреченных нами за сегодня. По моим ощущениям каждые 4-5 уровней, у мобов происходил качественный скачок, они становились намного сильнее и опаснее. Тайсон, как взял 25 – подрос сантиметров на пятнадцать. Так что я решил действовать аккуратнее, отослал пета назад, в уже безопасную зону, подошёл к кролю

на 40 метров, запустил ледяной стрелой и бросился бежать. Кроль был быстрее меня, но три стрелы я успел запустить, всё-таки повесив замедление. Когда меня почти догнали, в бок кролю врезался Тайсон, я специально заходил чуть в бок от него, чтобы было удобнее атаковать. Дело происходило на высоких скоростях, благодаря чему оба кроля упали и покатились по земле. Сразу остановившись, я подлечил пета и запустил в матёрого очередной стрелой, навесив второй стак замедления. Матёрый кроль поднялся на ноги первым. Он ухватил Тайсона зубами за шею, и принялся мотать его из стороны, в сторону. Я со всех ног бросился к ним, больно быстро здоровье моего питомца ползло в низ. Монстр стоял ко мне спиной, и я со всех сил двинул ему по затылку, нанося критический удар. Тайсон, воспользовавшись этим, вырвался из его хватки и отполз в сторону. Я, скастовав лечение и стрелу, дал кролю промеж глаз, пытаясь оглушить – не прошло. Эта туша бросилась на меня и врезалась в щит. Я был готов к такому повороту событий и умудрился удержаться на ногах, после того как меня отбросило. Вот только щит, уже изрядно за сегодня изношенный, всё-таки сломался. Вещи для новичков, имеют повышенную прочность, иначе я бы лишился его гораздо раньше. Надо будет потом подобрать себе щит посерьезнее, из металла покрепче, а сейчас придётся обходиться без него. Пока кроль нёсся в мою сторону, я еще раз скастовал магию и с разгона дал монстру промеж глаз. Мне прилетело почти 300 урона и отбросило на пару метров, но своего я добился – оглушил гада. Пока я поднимался, Тайсон запрыгнул кролю на спину и, привычным движением ухватил за ухо, одновременно разрывая когтями спину. Я еще раз использовал магию и бросился ломать суставы противника. Добивали мы его почти 10 минут, очень живучим оказался. Если бы не станы (Примечание автора: Стан – оглушение) и травмы, которые на него периодически навешивались - результат был бы абсолютно другой. Спасибо Микуле и Агафья, за приёмы, позволяющие контролировать действия противника.

После убийства кроля, произошло сразу три значимых события. Во-первых, я взял 30 уровень, Тайсон не апнулся (Примечание автора: Апнулся – поднял уровень Level UP), но до 27 осталось совсем чуть-чуть. Во-вторых, мне выпал нагрудник рыцаря-кроля, повышающий защиту на 10% и все характеристики на 3.

Латный комплект рыцаря-кроля.

Тип: Тяжелый доспех, редкий

Защита: 22

Дополнительные свойства: скорость передвижения + 25%, скорость атаки + 5%, защита + 10%, все характеристики + 11.

Свойства комплекта: Дальность и высота прыжка + 2 метра, затраты выносливости - 20%, Активный навык: Таранный удар.

Таранный удар: вы совершаете резкий рывок вперёд, на скорости 500% от максимальной, нанося удвоенный урон и сбивая противника с ног. Время восстановления – 1 минута. Шанс оглушить противника – 30%. Радиус действия – 40 метров.

Необходимый уровень: 30

Вот это свойства. Защита поднялась в три раза, я теперь гораздо быстрее и выносливее, но больше всего меня удивил навык. Это полный аналог умения воина – рывок, благодаря которому, они могут моментальному сближаться с целью. И урон будет проходить страшный, особенно если пройдёт критический удар.

Но, как ни странно, больше всего меня поразило последнее сообщение.

Вы выполнили скрытое задание «Поймай удачу за лапку».

Из вашего инвентаря пропадают – счастливые крольи лапки 100 штук.

Получена дополнительная характеристика удача. Нельзя вкладывать очки характеристик.

Описания характеристики не прилагалось, но я примерно представлял, что она даёт. В борьбе со всемогущим рандомом, отвечающим за все случайный события в Эльмстане, у меня теперь есть небольшое преимущество, по сравнению с другими игроками. Не было ни одного гарантированного способа, позволяющего получить эту характеристику. Так что, можно сказать мне очень повезло. Прям, целый рояль на голову свалился.

- Тайсон, нам пора на боковую. До деревни мы сегодня уже не доберёмся. Так что побежали к началу плато, там есть стоянка для караванов, на ней и заночуем. Что опять не так? Договорились, сначала поедим – сказал я, рванув во тьму.

Окно персонажа

Уровень: 30

Имя: Дрим

Класс: Адепт карт

Раса: Человек

Чувствительность: 100%

Слава: 100

Здоровье: 7120 Мана: 2660

Атака 68-70 Защита 68

Маг. атака - 56

Характеристики.

Сила 115 (6) + 6%

Ловкость 69 (6) + 1%

Телосложение 76 (6) +5%

Мудрость 45 (6) + 1%

Интеллект 44 (6) + 1 %

Удача 18 (6)

Лидерство 18 (6)

Стойкость 31 (6)

Сопротивление магии 30 (6)

Свободные очки характеристик: 25

Изученные профессии:

Фермер новичок: 1 уровень (85%)

- Добыча шкур новичок: 3 уровень (37%)

- Добыча ингредиентов новичок: 2 уровень (95%)

Повар новичок: 1 уровень (47%)

Кузнец новичок: 5 уровень (1%)

- Горное дело новичок: 3 уровень (50%)

Изученные навыки:

Владение дробящим оружием, новичок 4 уровень (76%) (пассивный)

Изученные приёмы:

Оглушающий удар, новичок 3 уровень (39%)

Калечащий удар, новичок 4 уровень (12%)

Изученные заклинания:

Запечатывание: новичок 1 уровень (49%). (Активный). Мана: 100.

Призыв: новичок 1 уровень (38%). (Активный). Мана: 300.

Малое лечение: новичок 1 уровень (57%). (Активный). Мана: 30.

Очищение: новичок 1 уровень (0%). (Активный). Мана: 30.

Ледяная стрела: новичок 1 уровень (89%). (Активный). Мана: 50.

---

http://tl.rulate.ru/book/13498/269822