

Глава 20

Искать задания в городе смысла нет. Если здесь и есть интересные квесты они все равно будут общего характера, меня манят только индивидуальные вещи. Бесцельно искать их смысла нет, а значит лучше сразу направиться в сторону забытого леса. Слава богу область и правда оказалась не очень далеко.

Потратив последние свои деньги на изучения навыка у мастера воинов, выдвинулся в путь.

[Рывок] (Обычный, 1/10 Активный навык)

При применении совершите мощный рывок в указанном направлении на 5+уровень навыка м. для война щита, $10+1,5*$ уровень навыка м. для берсерка и на $15+2*$ уровень навыка м. для фехтовальщика. Навык оглушит на 1 секунду каждую цель которую задел воин вовремя применения. При применении расходует 10 ОВ. Перезарядка 20 секунд.

В принципе ничего особенного, рывок 1 из базовых навыков всех воинов в любой РПГ игре начиная с 2000х годов. Вообще, так как при полной прокачке он позволит преодолеть 35м, что в принципе является среднестатистической дистанцией магов, штука капец как полезна, но в ближайшее время ПВП я заниматься не собираюсь, а для битвы с монстрами хватит и стартовых 17м. Так что 2 свободных ОН, пошли в грубую силу, доведя мой постоянный бонус к урону с учетом первого значка до 95%. Не заморачиваясь о тренировки навыка и его проверки двинулся в локацию.

Если я правильно понимаю систему игры, то на каждой территории первые игроки смогут найти для себя что-нибудь особенное, это может быть сундук с чем-то необычным, случайная встреча с тайным персонажем или вообще скрытая область со своим внутренним сюжетом. Скорее всего в зонах 10-20 выдающегося ничего не будет, а даже если и будет, вероятность того что я смогу это получить близится к 0, ибо туда сразу же большое количество людей и ломанется и хотя я опережаю всех по уровню, очень скоро начнут появляться другие игроки 10 уровня и делать они это будут целыми пачками, а вот в моей области что-нибудь да найти может и получиться.

Выходя из города даже была какая-то радость что ли. Новый путь, новая-дорога, новые приключения на жо*пу.

До леса добирался дольше чем по началу думал, но добрался и уже хорошо. А вот и мои первые жертвы, они бегали по самому краю области.

Сигзар (Враждебный, Демонический зверь 24 уровня)

ОЗ 3400/3400

Выглядели они примерно, как волки с какими-то слонячими хоботами. Кстати, а у них не настолько уж и много ОЗ по сравнению с элитами на которых я охотился до этого. Но эти типом превышают мой уровень, лучше, наверное, поискать на этой области подземелья и качаться там.

-181 (калечащий) -99 (обычный удар)

-Промах (удар сигзара)

-117 -109 (двойной разрез)

(бонус +90% от пассивок+5% от «грозы новичков» +15% от «охотника на демонов» и так как это все-таки звери работает и +5% от плаща и того 115% к урону)

Уф, от таких чисел аж душа за радовалась, а ведь это даже не крит. После этого довольно длительное время я просто упивался сражениями. Мне не нужно было заботиться о своем здоровье, ибо моя маска решала все проблемы, что касается выносливости, то перерывов между сражениями с помощью «грозы новичков» было достаточно. Остановился я только в тот момент, когда система сказала, что мой персонаж испытывает голод. В этот момент действительно пришлось остановиться. Лишаться эффективности и получать дебафф вообще не хотелось.

Хлеб и вода, рацион конечно скудный, но мне больше и не нужно.

-Ладно теперь пора двигаться дальше, только на этих монстрах сидеть нельзя.

Но особого различия я не увидел даже дальше. Уходя в глубь локации уровень монстров чуть-чуть подрастал появились и Фирасы.

Фирас (Враждебный, Демонический зверь 27 уровня)

ОЗ 5800/5800

И если сигзары были похожи на волков с хоботами, то эти были как слоны с волчьей пастью, честно говоря их внешний вид меня не очень радовал, хотелось чего-то более злого что ли, все-таки демонические звери. На фирасов охотится мне не выгодно, и я обходил их территории, лишь мельком оглядывая места их обитания на наличие «странностей» и к своему счастью 1 такую не пропустил.

Старший Фирас (Враждебный, Демонический зверь, Вожак, 29 уровня)

ОЗ 80000/80000

Вообще для боса вожака 29 уровня у него не так много здоровья, если, например, сравнивать с тем же Марвусом, который как бос Вожак на 10 уровне имел 30к здоровья, но то был бос сюжетной линии, да еще и в подземелье.

Кстати говоря монстр оказался очень бронированным почти 50 защиты, из за чего его убийство сильно замедлилось, но в остальном так как он был больше своих собратьев, то манёвры у него под ногами давались легче, были правда противные умения на подобие топота и рыка, но не заметить их начала применения мог только слепой, сложно не понять что к чему когда почти 5 метровое существо встает на дыбы, поэтому хоть и долго но зато просто, бос был быстро убит. Так как умирал он первый раз то мне гарантированно дали 1 синюю шмотку и 2 зеленые, помимо вещей валялся и 1 странно выглядящий осколок.

Особые вещи даже не смотрел, так как бос был 29 уровня, вещи требовали 25, к 25 профессиональные игроки будут претендовать на минимум редкое, так что эти туфли и перчатки ушли в дальний угол инвентаря, Может быть потом получится сплавить, что же касалось рарки.

[Дрожь земли] (Редкий, латные поножи)

Защита + 17

Особый эффект: При успешных применениях критического удара есть не нулевая вероятность вызвать дрожь земли, которая нанесет 200% вашего урона всем врагам в радиусе 5м от вас

Требования к уровню: 25

Эффект бомба, но есть 1 большое, НО, «не нулевая вероятность», это уже говорит о том, что частота срабатывания будет мизерной, не говоря о том, что он еще и в принципе срабатывает при успешном Крите, который еще и нанести нужно. Ну и я просто не ношу латные вещи, хотя это нигде не оговаривается, но в латных вещах падает скорость из-за банального сковывания движения. Вот и получается, что экипировать их будут войны щита или берсерки, у которых скорость атаки не слишком велика. Может и найдется какой ни будь фехтовальщик, который их оденет и раскроет потенциал, но это уже буду не я.

[Осколок демонического кристалла] (квестовой, осколок)

Особый эффект: соберите 10 соколов что бы узнать секрет.

Требования к уровню: -

А вот и начало моих приключений.

Примечания автора: Народ как понимаете очень давно не писал, перечитав понял что часть мест которые хотел раскрыть упустил, а часть вещей просто уже забыл, поэтому возможны какие-то не состыковки ил выходки, так же хочу предупредить, что парочка ближайших арок, гг будет 1 только потом будет арка с событие всего сервера и знакомства гг с гильдиями мировыми событиями и.т.д.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/17605/1194118>