

Глава 2

Появился я как положено в центре деревни новичков! Что я могу сказать про мир? Многолюдно. Игра имеет для всех 1 сервер, игроки могут понимать друг друга благодаря программному переводчику. Не смотря на то что есть множество точек для новичков, при таком онлайн логично что будет недостаток в пространстве. То, что мне сейчас нужно, так это быстро разобраться с окном статуса и найти главу деревни!

Мысленно дав команду передо мной выплыло окно!

[Игрок: Дайлен Пентрагон]

Уровень: 0

ОЗ: 100/100 (Очки Здоровья)

ОВ: 50/50 (Очки Выносливости)

Защита: 1

Телосложение: 0

Сила: 0

Ловкость: 0

Интеллект: 0

Мудрость: 0

Не распределенных характеристик: 5

Удача: 0

Урон правой руки: 1-3

Урон левой руки: 1-3

Навыки:

Активные: Двойной разрез (Обычный, (1/10))

Пассивные: Грубая сила (Обычный, (1/10))

Телосложение, Сила, Ловкость, Интеллект и Мудрость являются 5-ю основными атрибутами игрока.

Телосложение: Увеличивает максимальное количество ОЗ персонажа. 10 ОЗ будет добавляться после каждого вложенного пункта. Увеличивает максимальное количество ОВ персонажа. 5 ОВ будет добавляться после каждого вложенного пункта

Сила: Увеличивает физический урон персонажа. За каждое вложенное очко будет добавляться 1ед. урон.

Ловкость: Увеличивает скорость передвижения персонажа и вероятность критической атаки.

Интеллект: увеличивает магический урон персонажа. ОМ (Очки Маны) и критический урон заклинания. 10 ОМ, и 1 ед. урона будет добавлена за каждое вложенное очко.

Мудрость: Уменьшает время каста персонажа и увеличивает скорость регенерации его ОМ.

Удача была особым атрибутом, который нельзя увеличить за счёт бонусов или экипировки. Её можно получить в качестве награды за выполнение некоторых сюжетных или скрытых квестов с высоким уровнем сложности. Этот атрибут имел много применений, например, потенциально позволяя игроку наносить тройной урон.

Все по 0, на сколько я помню за каждый уровень ОЗ и ОВ увеличиваются на 10 и 5 соответственно, за каждый уровень. Получать удары я пока не собираюсь, а значит телосложение пока-что идет мимо, интеллект и мудрость ровно так же. Остается понять, как мне распределять тогда характеристики. Ловкость, не смотря на её название не увеличивает уворот или реакцию, это не обычное рпг это виртуальная реальность и такие вещи тут зависят от самого себя. Как было описано ловкость увеличивает скорость бега и шанс крита, но на бой как таковой она прямого влияния не имеет, а значит больше 1 очка пока вкладывать не имеет смысл, поэтому сила+4 ловкость +1. Так, а что по шмоту? У меня оказалось 3 вещи.

[Роба Новичка] (Обычный, легкие доспехи)

Защита: +1

Требования к уровню: 0

[Короткий меч новичка] x2 (Обычный, одноручный меч)

Атака оружием: 1-3

Требования к уровню: 0

Все вещи в игре разделены на 6 категорий. Белый-Обычный, Зеленый-Особенный, Синий-Редкий, Фиолетовый-Уникальный, Оранжевый-Эпический, Красный-Легендарный.

Навыки были по интереснее!

[Двойной разрез] (Обычный, 1/10 Активный навык)

При применении навыка произведете атаку 2мя лезвиями, в противном случае навык будет развеян. Нанесите $100 + 10 \cdot \text{уровень навыка}$ урона с каждого меча. При применении расходует 5 ОВ. Перезарядка 10 секунд.

[Грубая сила] (Обычный, 1/10 Пассивный навык)

Увеличивает урон игрока. Увеличение для Берсеркера $10\% \cdot \text{уровень навыка}$, Воина-щита $7\% \cdot \text{уровень навыка}$, Фехтовальщика $5\% \cdot \text{уровень навыка}$.

Обидно, что фехтовальщик имеет наименьший бонус, но если учитывать, что у него 2 меча, то в принципе все логично.

К сожалению, до главы я добрался далеко не первым и стоять в очереди на разговор я тоже не горел желанием, поэтому недолго думая я решил рвануть из деревни и для начала просто поохотиться, а пока бегу понаблюдать за каким-нибудь интересными НПС.

Добравшись до выхода, я так и не встретил никого интересного, поэтому с чистой совестью готовился покинуть безопасную территорию, но тут то я и нашел то самое что-то не обычное.

На вид это был обычный сельский участок, с обычной трудящейся там пожилой женщиной, но то на что я обратил внимание были ножны с мечом сложенные у неё на скамейке.

Подойдя ближе, я смог получить о ней информацию.

Жанна (Союзный, Сельский житель 3 уровня)

Ну вроде ничего не обычного.

-Добрый день Жанна.

-Добрый день авантюрист, какие дороги привели тебя к моему дому?

-Просто проходя мимо и видя, как вы трудитесь я подумал, что смог бы вам помочь в ваших делах.

-Так и есть, тело уже не то, а огород перепахать надо, не мог бы ты мне с этим помочь?

[Перепахать огород] (Уровень сложности: Обычный)

Описание Квеста: Помогите старой Жанне перепахать ее огород

Прогресс: Перепахано грядок (0/5)

Когда соглашался на этот квест молился всем богам чтоб мои суждения не были ошибкой.

Следующие пол часа, я терпел насмешливые взгляды со стороны проходящих мимо игроков, сам продолжает перепахивать землю! Наконец ещё через пол часа я наконец смог закончить задание, после чего ко мне сразу подошла Жанна.

«Дзинь! Вы выполнили квест: «Перепахать огород». Получено 500 опыта!»

Полоска опыта была заполнена на 2 деления что составляло примерно 4%

-Спасибо авантюрист, а не мог бы ты ещё и семена посадить?

[Посадить семена] (Уровень сложности: Обычный)

Описание Квеста: Помогите старой Жанне посадить семена.

Прогресс: Посажено грядок (0/5)

Не могу точно сказать, что мной двигало, когда я соглашался, но так я обрек себя ещё на час копошения в земле.

А после того как я выполнил посадку семян я ещё зачем-то согласился подстричь газон. Если честно, то мне просто не хотелось верить, что моя интуиция меня подвела, поэтому я кропотливо продолжал заниматься хозяйством. После того как я подстриг газон, я занялся заготовкой дров, а затем ещё и сбежал за водой. Дальше так и заниматься всей этой ерундой я не хотел поэтому уже разворачиваясь что бы уйти я услышал.

-Молодой человек, спасибо вам за вашу помощь, я ценю это, может вы останетесь на ужин?

Не смотря на то что в капсуле есть питательная смесь, в игре тоже необходимо было есть, и эта проблема уже начала меня мучать почти уже пол часа, поэтому я недолго думая согласился.

Старая Жанна, усадив меня за стол принесла кастрюлю с похлебкой и поддон с мясом, не знаю из чего было сделано, но пахло вкусно.

Еда оказалась ресторанного качества, причем не менее 4 звезд, но как только я доел последний кусочек мясо передо мной появилось системное сообщение, от которого у меня глаза полезли на лоб.

«Дзинь! Вы съели изысканное блюдо 7 лепестков: удача+1»

-Жанна, что за блюдо я только что съел?

-Хох, этот рецепт я узнала 20 лет назад, когда сама была авантюристкой как ты. Для авантюристов нет ничего важнее удачи, не смотря на то что прирост удачи, блюдо дает лишь единожды, это по-прежнему остается хорошим эффектом.

-Вы были авантюристом? Почему вы решили заняться сельской жизнью?

-ХОХОХО, я не решила, но жизнь сама к этому привела, в 1 из своих путешествий, я была отравлена и не смотря на то что я успела дойти до города до того, как яд успеет убить меня, он все-таки успел повредить мое тело, опустив уровень моих возможностей до такого, который ты сейчас видишь.

-Жанна, если я прав вы были мечницей это так?

-А ты наблюдательный, да это так, даже сейчас мне иногда приятно взять в руки меч и помахать им ради воспоминаний.

-Тогда вы могли бы научить меня своей навыкам фехтования?

-Хм, вечно молодые куда-то спешат, я и так собиралась передать тебе свое мастерство, но уже после ужина.

«Дзинь! Вы выполнили скрытый квест: «Щедрый подарок». Получена Редкая книга навыков [Калечащий удар]! Получена Редкий предмет [Фальшион Жанны]!

-Огромное спасибо Жанна, я никогда не забуду вас на своем пути.

-ХАХ, хорошо беи теперь, нагоняй своих соперников.

После этой фразы я вылетел из дома. На ходу проверяя полученные вещи, я стремился в область с монстрами, чтобы нагнать уровень, который я упустил.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется