

Глава 4

После убийства я решил вернуться в город. Во-первых, нужно вылечить, во-вторых освободить инвентарь от хлама, ну и наконец на вырученный деньги присмотреть себе пару вещей, хотя бы обычных, как показывает практика даже с моей реакцией в длительных боях я не могу от всего уклониться и тут защита может мне помочь. Вообще всего в игре 16 слотов предметов, из них 2 слота под оружия, 4 под аксессуары, 2 кольца, пояс и ожерелье 9 для экипировки, голова, плечи, наручи, перчатки, туловище, штаны, поножи, плащ и ноги. Последний слот является декоративным, точнее предметом для сокрытия своей личности, это маска.

На данный момент у меня занято 4 из 14 слотов, что не может не удручать. Вернувшись в деревню, я пошел в первую лавку где, недолго думая продал весь хлам, за что выручил почти 12 серебра. В Эпохе Возрождения введена стандартная система самая маленькая денежная единица это 1 медна, 100 медных=1 серебряной, 100 серебряных=1 золотой. В безопасной зоне скорость восстановления здоровья восполняется в 2 раза быстрее так что за время моего пребывания здесь я уже полностью восстановился. Закупив за 5 серебра пачку из 10 лечебных зелий, каждое из которых может восстановить 100 ОЗ я был готов выдвигаться к лавкам игроков и потом уходить дальше, теперь уже на локации 7 уровней!

Для начала я решил обойти все лавки, как оказалось особенного шмота было мало, а тот что был даже если мне и подходил все по Головно стоили не менее 20 серебра, таких денег у меня не было, зато весь белый шмот продавался по 1-2 серебряных. В общей сложности я купил себе 5 вещей. Сапоги, которые давали +5% к скорости передвижения, перчатки, которые добавляли +1% к шансу критической атаки, а также штаны наручи и шлем, каждый из которых давал по +1 к защите. И того моя защита удвоилась.

-Вот теперь я готов!

За то время пока я двигался к локации, в мире произошло объявление что был убит первый бос класса лидер за что партия убившая его получила +1 к удаче. Обидно что это был не я, но что поделать, надо радоваться, что я и так в малолюдной области встретил вожака.

Хороша что в области новичков все локации разделены на каждый уровень, в дальнейшем деления будут идти по 10 уровней за локацию.

Быстро добравшись до могильника (локация 7 уровней), я немного разочаровался, так как почти все монстры здесь ходили парами, что изрядно увеличивает нагрузку на меня. Оглядевшись я все-таки смог найти загулявшего скелета.

Низший скелет (Враждебный, Немертвый 7 уровня)

ОЗ 450/450

По Идеи скелеты должны проседать по защите, а значит это ускорит уровень моего накопления опыта.

-14(калечащий удар) -6(обычный удар)

-Промех

-8 -8 (Двойной разрез)

Пока я сражался я пытался проанализировать свои навыки. Несмотря на то, что калечащий удар был моим козырем, он имеет слишком большую перезарядку, в то время как например двойной разрез применяется сразу с 2х мечей, а грубая сила и вовсе при полной прокачке увеличит мой урона в полтора раза, что активно на мне скажется, ведь атакую я большую часть времени именно обычными атаками.

Первый навык довести до максимального 10 уровня, можно только на 18 уровне, хотя учитывая, что существует такая характеристика как удача, которая возрастает только не стандартными способами, можно сделать вывод, что и ОН (очки навыков), можно получить за задания или ещё что!

После убийства с десятка скелетов я все-таки решился и вложил ОН в «грубую силу», значительных изменений не было, но средний урон все-таки немного возрос.

Примерно после полу часа фарма я увидел низшего скелета, но он был с мечом

Элитный низший скелет (Враждебный, Немертвый 7 уровня)

ОЗ 675/675

О элита подъехала, урон по ней заходил заметно меньше, но ни скоростью, ни движениями больше он ничем не отличался, приятным дополнением было и то что с него упал белый сундучок.

[Костяной посох] (Обычный, Одноручный посох)

Магическая атака 5-10

Требования к уровню: 5

Оружие цениться больше чем броня, кстати, вещь 5 уровня, так что пока её мало кому можно будет продать. Но думаю 2-3 серебра выручить получится.

За следующий час ничего интересного не произошло, но зато я повысил уровень, и вложил ОХ (очко характеристик) в силу.

-Пора менять область. Фармить в области которая выше меня на 4 уровня для меня не так актуально.

Я не мог позволить себе сбавить обороты добычи опыта. Несмотря на то, что я вошел в топ 100 по уровню в Империи, настоящие монстры виртуальной реальности, те кто штурмуют ПВП арены, только разгоняются, даже если их нет сейчас в рейтингах это лишь показатель что они собирают свои команды для формирования боевых групп, что после 10 уровня значительно ускорит их доминацию.

У меня нет возможности собрать группу, ибо настоящая группа должна состоять из проверенных друзей, а их даже с учетом моей прошлой ПВП карьеры я так и не нашел. Есть бывшие партнеры, но боюсь, что с ними я лишь замедлюсь!

Локация 8 уровня была продолжением могильника, тут так же водилась только нежить, но здесь это были уже упыри и зомби.

Новорожденный упырь (Враждебный, Немертвый 8 уровня)

ОЗ 400/400

У упырей было маленькое здоровье, из чего можно было сделать вывод, что у них был высокий урон.

Слабый зомби (Враждебный, Немертвый 8 уровня)

ОЗ 600/600

С зомби все было наоборот, они были более упитанными, но менее опасными. Думаю, не стоит гадать на кого я решил охотиться. Хотя упыри и опаснее, их убийство занимает намного меньше времени, а значит поток опыта будет идти на них быстрее.

Во время убийства 1 из упырей я заметил ещё 1 не приятный эффект. В момент, когда я однажды отвлекся упырь все-таки смог по мне попасть, нанеся 12 урона и при этом сам исцелился на 3 здоровья, из чего следует что упыри имеют примерно 25% вампиризма, это ещё раз объяснило их маленькое здоровье и опасность для не профессиональных игроков!

За последующий час я делал только 1 большой перерыв, для небольшого перекуса. К сожалению в этот раз у меня не было ничего такого вкусного как похлебка Жанны. Весь мой рацион состоял из обычной воду и пары кусков хлеба. Не то что бы я не мог закупиться более качественными припасами, но я просто не хотел на это тратить деньги. Конечно в дальнейшем когда вкусная еда будет накладывать баффы на характеристики, те кто имеет высокоранговую пищу будут впереди обычных игроков, но на данный момент такой еды нет, и растрачиваться на это я не вижу смысла!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/17605/358482>