

День 24 — Утро, пещера

Никаких гостей, так что впервые за долгое время я провел ночь в одиночестве. Мне не помешала бы возможность связываться с городом. С другой стороны, зачем? Просто останусь в пещере.

У меня ведь есть план дальнейших действий.

Мне нравится жизнь в пещере, но не нравится отсутствие рядом магазина. Ладно, сейчас можно прожить и без магазина, ведь есть возможность поднимать свой уровень.

Я хочу стать экспертом в прокачке и научиться зарабатывать деньги без гильдии. А чтобы стать еще сильнее, нужна хорошая броня и оружие.

Хех, я, как злодей, живущий в пещере и готовящий план по захвату мира.

Мне нужно только время, опыт и деньги.

В городе я получил многое, и деньги, и хорошую броню, и даже много полезной информации, но останусь без возможности зарабатывать опыт. К сожалению, опыт в этом мире – краеугольный камень жизни, без уровня тут нельзя использовать даже самый простой меч, и все становится бессмысленным, если у тебя нет чертового тридцатого уровня.

Пора вытащить свою тушку из постели и приготовить завтрак. Есть немного рыбы и хлеба, этого достаточно. Когда вернусь в город, нужно будет позаботиться о разнообразии пищи. Нет ничего плохо в том, чтобы питаться каждый день одним и тем же, но это сильно влияет на мое состояние.

Ладно, после завтрака нужно отправиться на охоту: гоблины, кобольды, орки! Готовьтесь к смерти, я иду качаться.

Нужно искать противников двадцатого уровня и выше, но минимальный пятнадцатый. Не думаю, что мне удастся получать много опыта, если убивать монстров только своего уровня и чуть выше.

Я смог прокачаться до одиннадцатого уровня, но времени на это ушло много. Мне нужно работать в три раза больше, чем моим одноклассникам. Они уже давно получили тридцатый уровень, а в ближайшее время могут взять и пятидесятый. Если я буду так медлить, то не могу стать сильнее их.

Интересно, какой сейчас у них максимальный уровень? Да и какой вообще в этом мире максимальный уровень? Пока я не встречал врагов выше императора гоблинов, но не думаю, что эти парни сильные монстры.

С точки зрения игровой механики, это просто монстры среднего уровня, не более. Где-то должны быть боссы, которых нельзя убить в одиночку.

Взяв в руки один из камней, я кинул его как можно дальше. Моя сила увеличивается с каждым уровнем, и камень летит все дальше, что еще больше радует меня.

Этот мир странный, но иногда мне кажется, всему, что мне удалось достичь, я обязан удаче. Именно максимальное повышение удачи позволило мне стать таким сильным. Я нашел эту пещеру благодаря своей максимальной удаче и стал убивать гоблинов тоже не без нее.

Удача не дает тебе силу для атаки или урон от магии, но она непосредственно влияет на все твои характеристики. Можно нанести атаку противнику, а можно попасть в слабую точку и одним ударом уничтожить его.

Лишь благодаря такой характеристике как удача я еще жив. Это кажется безумием, но как еще объяснить все мои победы?

Председатель и остальные быстро набирают уровень, но их силы не выше моей, и, несмотря на мой низкий уровень, я в одиночку разобрался с императором гоблинов.

Не знаю, что со мной. Хотелось бы мне встретить бога и расспросить его, но это не реально.

Я покинул территорию пещеры и отправился вверх по реке, а потом решил повернуть вправо. Там в прошлый раз обитали кобольды, и если ничего не изменилось, мне удастся найти новых противников и собирать опыта для будущих повышений.

У меня мало времени, так почему же я просто иду, засунув руки в карманы? Мне нужно много врагов, а еще нужно успеть наловить рыбы на ужин и на следующий день. Бежать и только бежать!

Гоблины, кобольды, орки, волки, разбойники – все они только опыт для меня! Ничего личного, вы просто созданы, чтобы другие зарабатывали опыт, убивая вас.

Станный мир, убивая других людей, ты получаешь бонус... Каким бы сейчас был наш мир, имея такую же механику?

Я медленно водил из стороны в сторону своим посох, пытаясь отвлечь противника от настоящей атаки. Король гоблинов не тот монстр, которого можно бояться, тем более, когда он один. Главное, сдерживать дыхание, уклониться от атаки, а потом вовремя атаковать по слабому месту.

Огромная дубина опустилась на землю, и у меня появилось несколько секунд на атаку. Удар слева, справа, слева, справа, по голове, отступить. Вот так выглядит тактика атаки короля гоблинов.

Достаточно пережить три волны, и на третьей комбинации у гоблина закончится здоровье. Это же здорово! Не так сложно убивать королей гоблинов, зато, сколько опыта с одного?

Хотя, может быть и не так много? У меня нет шкалы опыта, и это удручает!

<http://tl.rulate.ru/book/20533/695333>