

Я провалился в сон, как только голова коснулась подушки. Когда очнулся, оказалось, что прошло уже 12 часов.

- Черт, проспал смену у Ренея! – первая мысль, которая посетила меня после осознания происходящего, ведь если тут прошло 12 часов, то в игре это сутки.

- Хах, беспокоишься о прогуле виртуальной работы? Брат, да ты быстро привык тянуть лямку простого работника, - пришла на смену другая язвительная.

Действительно, нашел на счет чего переживать. Лучше заняться более важными делами. Покатив в кухню, быстро оформил себе завтрак, также быстро уничтожил его и с кружкой крепко заваренного чая направился к компьютеру. Пока машина загружалась, раззавесил окна, чтобы посмотреть что творится снаружи.

А там как всегда – ничего нового, да еще и дождик льёт. Люди куда-то торопятся с серыми лицами, под стать погоде, загруженные и озабоченные своими проблемами. Сразу бросились в глаза пара девушек и парень, что не прятались от капель, а смеялись и прыгали по лужам, играя в догонялки, привлекая всеобщее внимание. И многие из тех, кто обращал на них внимание, заряжались частичкой этого невинного оптимизма. На лицах проскальзывали улыбки, пропадала отрешенность во взгляде. От созерцания этой милой жизненной картины меня отвлекла мелодия, оповещающая, что компьютер загрузился. Что ж, пора возвращаться в свой мир...

- Что ж, гайды, стыдно признавать, но мне нужна ваша помощь.

Открыв браузер, первым делом зашел на официальный сайт игры в надежде, что найду там хоть какую-то свежую полезную информацию. К сожалению, там ничего не изменилось после моего последнего посещения. Разве что лента пестрила новостями о каких-то изменениях, и при входе открылся баннер, оповещающий о скором начале ивента, который сразу же закрыл, даже не вчитываясь.

Далее пошел щелкать сверху вниз по результатам поиска «гайды по Терэстрэ». Видимо, запрос был популярным, но вот отношение спроса и предложения было далеко не в пользу последнего. В основном наткнулся на форумы, в которых просто обсуждалось, почему так мало информации по внутренней механике игры и так далее, нытьё по каким-то игровым вопросам, и просто бесполезные споры в стиле «мое кунг-фу сильнее, чем твое кунг-фу».

За час поисков нашлось лишь несколько годных сайтов. На них описывались некоторые виды монстров, классы игроков, локации игры, несколько данжей, и пусть я прочитал все (любопытство не порок), но информация по моей нужде отсутствовала. И при чтении возникало чувство, что все дано как-то поверхностно и на основе догадок, с которыми уже встречался на вышеуказанных форумах. Многие сайты были копиями копий, которые просто дублировали текст других сайтов.

Остался последний, который был добавлен в закладки и оставлен на потом по причине

требования регистрации. Мне сначала было лень заниматься этим, но теперь за неимением лучшего придется вернуться к нему. Потратив на все манипуляции около 20 минут, наконец, получил доступ. Вновь меня встретил баннер, который говорил, что меня горячо приветствует некий Апостол, а также просил помощи в развитии сайта, мол, делись знаниями, ведь одно дело делаем, как-никак. На это я лишь саркастично улыбнулся, нажал на крестик и пощелкал исследовать его внутренности.

Вкладки были как новые, так и похожие на те, что встречал раньше: локации, расы, классы, профессии, бестиарий, квесты, общение и связь с самим Апостолом. Пройдясь по уже известным мне темам, отметил куда более качественное и разнообразное их изложение, по сравнению со встреченными ранее, что настраивало на позитивный лад. Апостол явно прикладывал много усилий для развития своего контента.

Затем настало время смотреть что-то новое. Список профессий был большой, начиная от самых классических плотников, кузнецов, алхимиков и травников, заканчивая такими, которые в других играх мне никогда не встречались – картограф, лингвист, писатель, укротитель. Что интересно, лингвисты изучали не только использующиеся, но и мертвые языки, которые встречались в некоторых храмах, подземельях и так далее. Правда, не представляю, кого может заинтересовать такая скучная, и, скорее всего, мало приносящая прибыль работа. И еще интересно, как можно получить профессию писателя. Если ремесло предлагается по тому же принципу, как мне за изготовление маски в лесу, то игроку как минимум надо что-то написать.

Блок по квестам оказался каким-то обобщенным. Апостол классифицировал их на ежедневные, предлагаемые, когда сам НПС просит о помощи и скрытые – их надо было искать самому. Также все эти задания подразделялись по всем знакомому принципу ценностей: обычные, редкие, очень редкие, уникальные. Были еще какие-то исторические, которые как-то перекликались с историей мира, его государств и так далее.

Особняком стояли легендарные и мифические, которые толком даже нельзя было назвать квестами. О возможности и способах их получения сказано ничего не было, так как известно было лишь о трех выполненных легендарных за все время существования игры, и то лишь по слухам. Отсюда же он сделал вывод, что, значит, существуют и мифические. Хотя лично для меня разница между мифическими и легендарными очень зыбка, так как считаю и то и то синонимами к слову «сказка». Но всю эту классификацию стоит воспринимать как мнение одного человека, а не брать за абсолютную истину.

Кстати, мои догадки о неправильных НПС, которые дают неправильные квесты подтвердились. Не мне одному пришлось страдать от цифрового беспредела. Были те, которые обманывали или имели наглость сдохнуть от какого-нибудь катаклизма или набега взбесившихся монстров, оставляя игрока с носом и, например, корзинкой больше никому не нужных пчелиных крылышек. И плевать, что тот их собирал на пасеке пол дня, и вернулся весь вспотевший, с опухшей мордой и заплавленными глазами, так как хоть боли почти и чувствуешь, но реализма то до хрена, а пчелы добровольно делиться частичкой себя категорически отказывались.

Так как НПС, в отличие от игроков, были смертными, то приходилось либо бросать все и двигаться дальше, либо ждать, когда появится новый ценитель крылышек, который будет уже

выглядеть иначе, чем прежний. Система подстраивала все так, что на смену погибшим персонажам приходили новые, при этом имея свою «легенду», а не просто появляясь из ниоткуда. И замена могла произойти как через игровые сутки, так и через несколько месяцев или ее могло не быть вообще. Одна неопределенность. Надеюсь, у Аль Сахима не найдется последователей...

Далее настало время для вкладки «Общение». То место, где можно зависнуть на несколько часов просто читая (обычно бесполезную) переписку посетителей сайта. Поэтому и оставил напоследок. Пролистав огромный список тем, решил искать те, которые хоть как-то касаются фарма.

- Как получить много опыта за короткий срок? – прочитал вслух название одной и кликнул на неё, - о, то, что надо.

Сладкий Император: Нарооод! Как можно быстро нафармить опыта? А то хочу пробоваться в одну гильдию, а там планка по боевому рейтингу 2 к!!! Еще и время набора ограничено.(((Плииз, кто знает?

Мистер Крутой: Да как как... По классике!))) Собирай кучу мобов вместе и мочи толпой. Только смотри чтобы тебя не зафармили первым.

WhiteHotIce: выполнять задания? Неее не слышал. Не говорю уже про нормальный шмот.

Сладкий Император: WhiteHotIce, вот и умник подъехал. Пока их сделаешь пройдет 100 лет. А я сказал, что надо быстро. Может хоть скажешь какие? И я есть бомж, коплю на норм топор себе, на остальное пока токо слюни пускаю.

Фреза: я слышала что есть некоторые нпс которые дают в награду много опыта за выполнение заданий на убийство мобов. убьешь как раз двух зайцев.

Сладкий Император: И где мне их искать?()

WhiteHotIce: Фреза, а я слышал что из девушек советчики плохие да и играть не можете нормально.) только и умеете что красивых персонажей лепить и в бронеливчиках бегать потом.

Сладкий Император: Вынесите уже кто-нибудь этого остяка отсюда!!!

Горячий Кефир: WhiteHotIce, тролль, хорош уж пуканы поджигать людям.))) Лучше подскажи убогому чем-нибудь. От себя могу сказать, что можно в пати фармить очень хорошо. Главное, чтобы тебе давали добивать, тогда больше всего опыта получать будешь. Иди с друзьями в данж и пусть тебе мобов и боссов оставляют на последний удар. И денежкой обживешься и характеристики прокачаешь.

Сладкий Император: Горячий Кефир, ооо, спасибо! Выручил!!! Уже побежал напрягать своих.)))

Слоупок: Слышал что еще за элитных мобов опыта больше чем за обычных дают.

Что я почерпнул полезного их этого именно для себя? Да ничего...разве только то, что Слоупок себе подходящий никнейм взял, так как написал лишь спустя неделю. Что же, тогда прислушаюсь к Мистеру Крутому и буду фармить по классике. Команду собирать смысла не вижу. Лучше время, что уйдет на поиски людей, потрачу на охоту.

На всякий случай посмотрел еще чаты на похожие темы, но ничего нового так и не нашел. А была надежда, что всплывет еще какой способ повышения боевого рейтинга. Ладно, с прокачкой покончили, но для увеличения кругозора можно и еще что почитать, а то надоело, что все «зеленым» и нубом кличут. И тут взгляд зацепился за необычное, но знакомое слово. «Кто такие оверы и как стать таким же?». А ведь меня так жрец на опушке леса назвал, когда меня чуть не прищучил его товарищ-викинг. Интересненько...

Разрушитель33: Здрасьте. Нидавно видел дуэль. Проигравший потом винил соперника что тот овер и типа нечесно поэтому. Не скажите кто такие оверы? Можно ли стать таким же а то тот был риально крут!

WhiteHotIce: Тебе бы не овером, а грамотным стать. Больше пользы будет.

Туды-сюды: WhiteHotIce, опять ты тут! Задолбал уже скакать по темам и всех доставать!!!

Жора Альбатрос: Разрушитель33, оверы это игроки, которые имеют какие-то необычные способности. Скиллы там или пассивы. Их нельзя выучить в древе умений, а только получить хрен пойми каким способом.

Разрушитель13: Разрушитель33, да они имба ваще! видел видео где такие обычных игроков по несколько штук ложут! согласен с тем проигравшим это ваще нечесно прастые люди от их страдают!!!

Dust: Да хорош панику разводить. Сам знаком с несколькими оверами и знаю, что не все полученные умения имба. Бываю такие, что вообще непонятно нахрена они нужны или как ими пользоваться. И вообще, - главное, чтобы руки прямыми были, тогда будешь нагибать любого.

Соленая Кислота: Dust, забавно слышать про прямые руки в игре с полным погружением)))

Разрушитель77: Разрушитель33, у меня есть друг овер. Он получил свою способность совершенно случайно он за танка играет и пастаяно кидался в кучу мобов и часто умерал. Через некоторое время появилась способность Ригенирация. Но сейчас всеравно так же часто

умерает)))

WhiteHotIce: Разрушитель33, Разрушитель13, Разрушитель77, развелось вас тут разрушителей, выводок цыганский... Идите уже к своей матке, и пусть научит вас русскому языку.

кУЛЬТурист: Я один из них. И скажу сразу, что просто так такие умения не даются. И чем сложнее их получаешь, тем сильнее способности, обычно. Как и было сказано тут, некоторые непросты в использовании. Но при должном использовании можно действительно стать намного сильнее рядовых игроков. И как их получить никто не расскажет, естественно. Зачем плодить себе конкурентов?)

Йод Мастера: Разрушитель77, дурак, это обычная пассивная способность, которую могут получить многие. Её получение не делает из него овера.)

Слоупок: WhiteHotIce, матка здесь.))) Просто пароль забыл от того аккаунта, пришлось новый заводить. P.S. Отношения к этим грамотеям никакого не имею.

WhiteHotIce: Слоупок, правильно сделал, что поменял. Этот ник тебе подходит, как никакой другой.

Мда, Слоупок и тут тормозит. Написал сообщение спустя месяц после последнего в теме. А теперь главный вопрос, который у меня созрел после всего прочитанного – с какого такого я-то овер, если у меня нет никаких особых умений? Тот жрец ошибся или так отмазал меня от своего друга? Если да, то зачем ему это делать, ведь он меня видел впервые? Как-то все мутно... Поискав еще информации об оверах, понял, что их довольно таки мало по сравнению с обычными игроками. Но даже среди них есть те, которые ничем не выделяются, а есть те, которые могут в одиночку разобраться с группой обычных игроков. Еще ходят слухи о совсем монстрах, считающихся совсем уж непобедимыми.

Пока искал информацию по этим «индиго», нашел еще много всего нового и полезного для себя. Ко всему прочему посмотрелся еще всяких методик развития тела, видео, где люди выполняют невероятные акробатические трюки. Очень захотелось повторить. Половина меня убеждала, что это будет полезно, вторая же прекрасно знала, что во мне просто играет ребячество и любопытство. В остальном же не раз встречал сообщения, которые можно по смыслу объединить в одно – никто не хочет делиться важными знаниями, какими-либо методами получения умений и достижений или каких-нибудь квестов, ибо вся эта информация имеет немалую цену и вот так просто все выложить может лишь дурак или совсем уж простак.

В итоге просидел почти весь день, но зато залатал немало дыр в общих знаниях об игре. Продумав свои дальнейшие действия, я поспешил вернуться в игру, чтобы не терять зря время. Отныне перехожу на комплекс собственных тренировок (отличный от прошлой пародии на зарядку), которые будут давать мне не опыт в сражениях, как с Кригом, а боевой опыт для дальнейшего развития, а также позволят преодолеть мой нынешний предел. И в довесок ко всему удовлетворит разыгравшееся любопытство по некоторым вопросам. Что ж, за работу - времени осталось совсем немного. Выключив компьютер, покатил к капсуле.

- Мастер Реней, - обратился к старику, что сидел как обычно за стойкой, - можно я завтра отработаю весь день, но потом возьму перерыв до ивента? В это время могу платить за жильё.

- Ладно, раз для тебя это событие так важно, то так и быть. За жильё плата не нужна, живи пока так. Но после своих этих турниров выполнишь одно моё поручение, хорошо?

- Спасибо, конечно же, все сделаю!

- Тогда принимай пост, а я пошел, - хохотнул алхимик и быстренько свалил из магазина, прихватив с собой большую бутылку жидкости, которую тоже можно считать чем-то вроде яда, но не смертельного. Короче, пошел с кем-то квасить.

Чтобы не тратить бесполезно время, выпил очередную порцию отравы и принялся сразу же за чтение. Это тоже часть моей тренировки. Открыв, найденную недавно книгу про богов этого мира, погрузился в чтение. «Во времена, когда Боги еще благословляли нас своим присутствием и могли даже прийти на отчаянный зов смертного или просто по своей прихоти...». Читать получалось медленно, но читиво было познавательным, что заставляло продолжать дальше.

Внимание!

С умыслом ли или от безысходности Вы питаете свой организм ядовитыми веществами. Адаптация прошла успешно, и Вы получаете +2% (в сумме 23%) к сопротивлению ядам. Ощущения отравления также притупляются на 2% (в сумме 23%).

Хоть я уже и привык к таким сообщениям, это удивило тем, что сопротивление поднялось сразу на 2%. Может быть, это имел в виду Реней, когда говорил, что даст мне особенные яды? Вот только последними были те, которые понижали характеристики. Странно. Начитавшись вдоволь, перешел к следующему делу в списке.

А следующей в очереди была маска, которую я надевал лишь во время боя. Давно хотел уже довести её до ума, даже уже купил все необходимое, но все никак не доходили руки. Достав её из инвентаря, сначала занялся креплением. Удалось сделать что-то наподобие кожаного обруча, который надевался на голову. Держалась маска более-менее, но из-за отсутствия крепления в области подбородка её слегка потряхивало, что мешало и раздражало.

Затем настал черед покраски. Тут проснулся внутренний дизайнер, что привело к борьбе вкусов. Он настаивал, чтобы цвет маски подходил к цвету глаз в боевом режиме (он синий): оранжевый, желтый, красный или зеленый. А внутренний консерватор твердил, что надо покрасить маску в черный, так как он неброский и подходит ко всему. В итоге нашел некий компромисс – так как маска называется «Маска лесного духа», покрасил её в темно-зеленый, а вот рисунок сделал уже черным. Так как времени было много, с ним заморочился на полную, выводя замысловатые узоры по всей маске. Линию «безумной улыбки» покрасил в красный. В итоге получилось немного не то, что планировал в начале – слишком кислотный раскрас вышел, но переделывать уже желания не было. Легче сделать новую, чем займусь как-нибудь в

свободное время.

Когда краска высохла окончательно, занялся вновь креплением, думая как решить проблему тряски, которая неслабо так могла помешать в бою. За этим делом меня и застал вернувшийся Реней.

- Айр, ты чем это тут занимаешься то? – его язык заплетался, и было заметно, что его неплохо так пошатывает.

- Да вот, маску мастерю, - показал ему своё творение, - вот только не знаю, как сделать так, чтобы она к лицу плотно прилегала.

- Вот даже как...а я думал тебе ядоварение интересно, - пролепетал он с толикой обиды, - подумывал даже тебя своим учеником сделать.

- Да нет, что вы! Это просто хобби моё. Ну и пригодится вещь в жизни.

- Правда, алхимия мне тоже не интересна, - добавил уже про себя.

- Аaaa, вот оно как, - старик заметно повеселел, - дык...ииик...ты в лавку магическую сходи, там есть магический магнит. Делов то...

- Ну, так мне на лицо ж...магнит к металлам липнет же... - проговорил я как-то неуверенно. Учитывая, что алхимик пьян, мне казалось, что он несет какую-то дичь.

- Ты с кем спорить тут собрался? Я – Реней Филарен, великий алхимик! Мне свыше ста... ииик... пятидесяти лет! Думаешь, я не знаю что говорю? – как-то резко он разошелся. Прямо поразительные перепады настроения. Еще и великим себя назвал, а обычно тихий все время ходит. «Белку» видать поймал.

- Ик... Что-то деда на солнышке то припекло, - добавил он, успокоившись, и начал медленно сползать по стене, на которую до этого опирался.

- Не припекло, а развезло, - добавил в свою очередь я и помог ему встать и дойти до кровати.

Пока шли, он уже погрузился в полудрему и бормотал что-то совсем уж несвязное, поминая Ти Эру, имя которой фигурировало в некоторых названиях яда. Воспользовавшись тем, что Реней отрубился, закрыл лавку и направился в упомянутый им магический магазин, где обзавелся инвентарем.

Магнит не зря назывался магическим, что сначала я как-то пропустил мимо ушей. Он был как в твердом, так и в жидком состоянии. Во втором случае черная субстанция напоминала клей.

Оказалось, что достаточно намазать какую-то поверхность этой субстанцией и дать ей затвердеть, что происходило в течение пяти минут, а затем просто приложить к нужному материалу. Магнит «запоминал» его и отныне магнитился только к нему. На кожу это тоже распространялось.

Вернувшись в лавку и проделав все необходимые манипуляции, убедился в том, что маска сидела плотно и не сползала, что было сначала очень непривычно. К коже на руках маска магнитилась уже не так сильно. Скорее всего, это потому, что кроме того, что я прикладываю предмет к лицу, я его еще и экипирую. После окончания работ неожиданно выскочило сообщение:

Внимание!

«Маска лесного духа» (низк. качество) – качество предмета повышено до среднего!

Вот так новость! Получается, что качество предметов можно повышать с помощью их доработки. Довольно полезная информация на будущее, хоть в крафт уходить и не планирую. Остаток своей «вахты» посвятил вновь чтению, получив единицу к интеллекту. Ну, лучше, чем ничего.

* * *

- Ты это, извини, если чего лишнего вчера сказал, - бормотал слегка опухший Реней, провожая меня.

- Да ничего, со всеми бывает, - усмехнулся ему в ответ.

Настало время совсем уж удариться в прокачку и устроить а-ля поход, как и планировал. Собрав все свои вещи, но пообещав вернуться, направился к ближайшим воротам Ттарга. В голове перематывал сказанные на прощанье слова старого алхимика – «Подумай дважды, если перед тобой вдруг встанет какой-нибудь выбор. Не все можно повернуть вспять». К чему это он вообще? Ладно, пока буду считать, что он просто хотел выглядеть, как какой-нибудь крутой мудрец или просто не до конца отошел от вчерашнего.

Благодаря нарытой мной информации я теперь знаю, по какому принципу разбросаны в локациях монстры. Самые слабые всегда у городов, а дальше их сила растет. Естественно, что есть и всякие исключения, но это зачастую закрытые территории, типа всяких подземелий или события, например, вторжение демонов. Так сделано потому, что все новички разбрасываются рандомно по предназначенному им государству, поэтому «малыши» могут смело начинать фармить монстров у города или деревни, где появились, пока не вырастут до кого-нибудь покрупнее.

Так как из местных волков и кабанчиков я явно вырос, необходимо было искать новую добычу. Как вариант, снова можно было идти в лес, но чую, что с моей удачей я тупо заплутаю, и не

смогу найти дорогу обратно скрозь до начала ивента. Да и живности там не так много. Поэтому мне пришла в голову логичная мысль – идти туда, где нет никаких поселений. Чем дальше, тем лучше. Перед выходом из города специально докупил карту прилегающих к Ттаргу земель и пошел в самые пустые земли. Судя по ней, скоро будет последняя деревня, где как раз закуплюсь продуктами, а дальше лишь холмистая местность, которая доходит до горного хребта, которым я любовался, когда впервые увидел город с холма. Спать планировал по минимуму, как и есть. Терпеть голод мне не впервой.

Как только закупились провизией, направился напрямик к подножию гор, пробуя на зуб каждого встречного моба. Поначалу встречались и другие игроки, но со временем я остался наедине с самим собой. Встречая группы монстров, сначала выманивал одного, чтобы узнать их силу. Пока попадались не сказать что сильные, но явно сильнее пригородных волков. Здоровые ящерицы, такие же большие и прыгучие насекомые, плотоядные лошади, замурованные в хитиновую броню подобия носорогов и подобия дикобразов – все звери в той или иной степени были прототипами реальных животных. Пару раз наткнулся на одиноких вроде бы классических медведей, которые по иронии оказались опаснее всех вышеперечисленных фэнтезийных существ.

Через несколько дней непрерывного боя начало казаться, что моя крыша начинает немного ехать. Вырезание мобов однообразным не казалось, но мне постоянно чудилось, что я не успею набрать необходимое количество боевого рейтинга к началу ивента, что подталкивало порой на сумасшедшие поступки. Из-за них несколько раз чуть не умер. Забавно, что со всей этой прокачкой так замотался, что так и не удосужился узнать, как в игре происходит перерождение после смерти. Надеюсь, и не узнаю пока что.

Все свободное время посвящал своим импровизационным тренировкам. Перемещался только бегом, отрабатывал всякие акробатические финты, которые видел в видео. Когда местность стала скалистой, бег превратился в бег с препятствиями. Насмотревшись паркура, и тут не отставал от трейсеров, перепрыгивая всякие куски глыб красиво и эффектно. Правда, такие забавы сыграли со мной плохую шутку, и я сломал ногу, что было, кстати, заметно больнее, чем когда меня пожевал Страж-волк. Благо в игре заживает все быстро, так что, посидев почти пол дня, вернулся к своему основному занятию.

Пока восстанавливался, начал читать одну из найденных мной книг. Это оказался бестиарий по нежити. И тут произошло то, ради чего я и начал учиться здешней грамоте – я осознал. То есть знаки, как и прежде, были далеки от привычных букв, но читать их стало также легко, как и русские. Спустя несколько секунд выскочило скромное системное сообщение, которое оповещало, что мной выучена потторская грамота, а за ней и сообщение о получении 5 единиц интеллекта.

Так за фармом не заметил, как подошло время ивента. До начала оставалось два игровых дня. Забавно, но похвастаться богатой добычей не мог. Даже пресловутые зубы-когти выпадали довольно редко. А была надежда, что даже если не выпадет тут что-то стоящее, то хотя бы продам добытые трофеи и на них куплю новый меч. Как бы то ни было, но настала пора возвращаться. Фармить могу и на обратном пути, да еще надо попасть в город с запасом времени, чтобы распределить накопленные очки характеристик и умений. Привести себя в порядок не помешало бы.

Зато есть чем гордиться в плане личных достижений. Моё лесное достижение «Бегун» поднялось аж до 5 уровня, повысив мою скорость бега на 5% (всего 10%) и подарив активный навык «Спринт» (1 уровень), который на 5 секунд увеличивал максимальную скорость бега аж на 50%. Бег с препятствиями тоже открыл одноименное достижение, которое уменьшало затраты выносливости на все это дело на 5%. Повторение всяких трюков из видео дали достижения «Гимнаст» и «Эквилибрист». Правда, наград никаких не было, так что их можно считать бесполезными.

Тренировки и многочисленные сражения принесли свои плоды – сила и ловкость повысились на 5 единиц, выносливость на 3. За счет того, что встречались mobs с умениями контроля, неплохо повысились сопротивление и сила духа – на 7 и 8 единиц, соответственно. Для этого даже специально давал им попасть, чтобы пытаться срывать с себя эффекты. Пару раз это чуть не закончилось летальным исходом. К реакции прибавилось всего 6 единиц, зато стойкость выросла на целых 10. Сопротивление ядам поднялось еще на единицу, а болевой порог опустился до 75% и вскоре достигнет 70%, если верить сообщению системы.

Ну и главным блюдом были свободные очки характеристик, которые надо сразу же распределить, как вернусь в Ттарг. Большой минус этой задумки с Камнем Роста – я не могу распределить очки здесь и сейчас, а, значит, и не могу узнать свой боевой рейтинг. Если после всех вложений окажется, что он не дотягивает до проходного минимума, это будет просто катастрофа... Темной лошадкой в инвентаре лежало кольцо, которое совсем позабыл отнести оценщику, но не думаю, что оно даст какой-то экстраординарный прирост к рейтингу.

Дорога обратно была куда легче и быстрее хотя бы потому, что моя скорость бега увеличилась благодаря полученным достижениям. Поведение и способности мобов, как и их слабости, тоже были известны. Но это не помешало мне опаздывать. Когда я прошел, а точнее пролетел, через ворота города осталось еще четыре часа до закрытия регистрации на участие в турнирах и конкурсах. Вот только надо было еще столько сделать, что паника не отпускала ни на минуту. Поэтому все тем же галопом продолжил оббегать все ранее запланированные мной места.

- Реней? Нахрен Реней! Толку сейчас к нему заходить?!

- Надо срочно распределить характеристики! И умения бы изучить не мешало.

- Оценщика для кольца не забудь найти...

Перекрикивали друг друга в голове параллельные мысли. И все они были правы, необходимо только расставить приоритеты. Остановившись и глубоко вдохнув, сделал свой вполне логичный выбор – характеристики. Найдя на карте ближайший Камень Роста, направился к нему. Как обычно, у него было полно народу. Попад в область действия камня, открыл меню и начал быстро раскидывать очки туда-сюда. В нынешнем состоянии задумываться особо не хотел, поэтому раскидал почти все лишь в силу и ловкость. Из второстепенных же решил подтянуть сопротивление, а остальное раскидать между реакцией и силой духа.

Основные характеристики

Сила 36

Ловкость 55

Выносливость 10

Интеллект 8

Свободных очков характеристик: 0

Второстепенные характеристики

Реакция 50

Концентрация 15

Стойкость 20

Сопротивление 20

Сила духа 37

Свободных очков характеристик: 0

Далее побежал искать оценщика, чтобы узнать секрет колечка. Оказалось, что он занимается еще и скупкой разных вещей и лично распознаванием занимается редко, так как посетителей за день бывает уйма и всех обслужить физически невозможно. Зато продается свиток «Оценка», который как раз честно определяет свойства предмета. При этом от него польза в том, что используя его, игрок потом сам сможет узнавать предметы того же типа. Например, если бы я не создал, а нашел свою маску и распознал её с помощью свитка, то потом без проблем видел бы свойства других Масок лесного духа любого качества. Хотя, после создания предмета своими руками, эффект получается таким же.

Времени оставалось немного, и я побежал в ратушу, где и проходила регистрация на участие в турнире и соревнованиях ивента. Надо было еще улучшить имеющиеся умения, но этим можно заняться и на месте. Многие игроки провожали меня непонимающими взглядами, мол, куда это так можно нестись в городе? А вот, блин, можно, ребятки. Когда дошел до нужного здания, прикинул оставшееся время и уселся на ближайшую скамейку.

«Рывок» поднял до 5 уровня, так как это умение являлось у меня самым ходовым. Ко всем прочим улучшениям, добавился еще один заряд, позволяя использовать его два раза подряд.

Приятно, однако. Остальные очки вложил в «Сплэш», «Вихрь мечей» и «Пронзание», подняв их до 3 уровня, а «Гнев мастера Мечей» до 4-го, так как прирост характеристик казался мне более важной вещью. Осталось три очка, которые можно было потратить еще на одно улучшение первоуровневого умения, но пока не видел в этом смысла.

Затем распознал кольцо с помощью свитка. Название...как будто система издевалась надо мной и намекала, что взламывать сейфы есть нехорошо.

Получено «Кольцо вора» (высок. качество)

Параметры: Сила +1, Ловкость +10, Реакция +10, Стойкость +1.

Получено достижение «Оценщик»!

Награда: 1 очко навыков.

Хмм, а ничего так колечко то! Хотя, сравнивать мне особо не с чем, но думаю, что вещь довольно ценная. Да еще и достижение дали практически на ровном месте, видимо, это маленькая награда для всех, кто впервые пользуется свитком. Встречал такое в других играх, это мотивирует пробовать все новое. А теперь самое главное и волнующее – пора посмотреть боевой рейтинг. Минимальной проходной цифрой является 2000, а у меня... 2018!

- Отлично, можно идти регистрироваться, а то осталось уже тридцать минут, - пробормотал, довольно потирая руки, словно деловая муха.

- Извини, парень, но тебе не хватает для записи, - огорошил меня работник отказом, проведя перед этим передо мной какой-то палкой.

- В смысле? – переспросил я растерянно, бледнея на глазах. Неужели все старания насмарку? – у меня же за две тысячи рейтинга, а проходной ровно две!

- Ну, так недавно поднимали планку на три сотни. Теперь минимум это две триста. Всех же предупреждали, - пояснил мне клерк.

Выйдя из ратуши, обратно сел на лавку, чувствуя полное бессилие. Я так увлекся подготовкой к ивенту, что позабыл про сам ивент. Надо было отслеживать изменения и читать новости, но я посчитал это просто тратой времени. Мне даже спать приходилось по минимуму, чтобы остальное время проводить в игре. Пару раз меня даже выкидывало в реал, потому что пересиживал все границы дозволенного. Что мне теперь делать? Как повысить рейтинг за оставшееся время? Нет уж, я обязан попасть на этот гребаный ивент!

- Думай, думай, думай, - повторял сам себе, прокручивая в голове все возможные способы повышения рейтинга.

- Что-то купить уже не успею, счетчик свободных характеристик на нуле. Остаются лишь очки навыков. Их три штуки и хватает этого количества лишь на улучшение одного из двух умений, - рассуждал про себя, параллельно открывая древо навыков.

Очков умений: 4

Точно! Одно же получил за оценку предмета. Вот только все равно смогу улучшить лишь одно умение. Так, какое принесет мне больше всего рейтинга? Стоп! Раз очков четыре, то могу улучшить какое-нибудь умение третьего уровня. Что будет полезнее всего? И тут вспомнилось мое первое посещение тренера и вообще знакомство с понятием «боевой рейтинг». Повысив умение «Заточка» до четвертого уровня, вновь вернулся в ратушу.

- Опять ты? Сказал же, что у тебя недостаточно рейтинга.

- Проверь еще раз, - сказал я, улыбаясь и доставая оружие. Глаза полыхнули синим огнем.

- Эй-эй, парень! Ты понимаешь, что с тобой будет, если ты нападешь? Ты совсем отбитый - угрожать интенданту?! - завопил он, привлекая всеобщее внимание.

- Мерь, говорю! Не собираюсь я на тебя нападать, - рявкнул ему в ответ, активировав сначала Заточку, а затем и Гнев Мастера Мечей.

Успокоившись, он вновь провел своей волшебной палочкой передо мной.

- Две триста один. Проходишь, - вздохнул он устало, - имя?

- Айрен, - сказал ему заранее подготовленный псевдоним. Пусть я не такая популярная личность, которой нужно скрываться, и никто за мной не охотится, но так мне было спокойнее.

- Готово. Приятного участия, - сказал интендант совершенно безэмоционально, - и спрячь уже оружие, не накаляй атмосферу.

Действительно, весь народ внутри здания скрестил взгляды на нас, ожидая чем кончится конфликт. Вот же любопытные, сволочи... Быстро убрав мечи в ножны, вышел из ратуши и направился к Ренею в лавку. На ходу открыл почту, на которую пришло сообщение. Оказалось, что это было уведомление о записи меня на участие в ивенте, а также расписания всех конкурсов и боёв. Участвовать или нет - решать было мне. Сразу же нашел расписание дуэлей, что буду проходить на арене города. Итак, завтра будут отборочные бои. Записаться туда тоже необходимо, но там нет таких жестких ограничений по времени. Можно записываться практически в любое время, пока идет ивент. Но лучше всего не затягивать, поэтому завтра же и запишусь.

- Ох, весело же будет, - протянул я довольно, выпивая очередной флакон с ядом, даже не

обратив внимания на его противный вкус. Настроение было отличным.

<http://tl.rulate.ru/book/23173/482955>