

Глава 5

Так продолжалось ещё два игровых дня, после чего у всех наступил «Выходной». Просто день обычной игры.

Мне выдали ещё один золотой за «сверхурочные», ведь я, по сути, вкалывал почти без продыху пять игровых дней, особенно два последних.

Потратил я деньги быстро. Меч, щит, кольчужная броня, плотная сумка, металлические стрелы, и зелья жизни. На все я потратил девяносто девять монет, опять потратив все деньги до единой монеты.

Меч и щит обошлись в десять монет каждый, без скидки, броня пятьдесят, сумка ещё двадцать, плюс тысяча стрел и десять зелий, и весь золотой потрачен.

Проглянув форумы, и найдя примерный уровень опасности мобов, я посмотрел на свои параметры.

Сила: 1 (2.36) – 2.36

Ловкость: 1 (3.21) – 3.21

Выносливость: 1 (2.43) – 2.43

Телосложение: 1 (1.68) – 1.68

Интеллект: 1 (1)

Мудрость: 1 (1)

Дух: 1 (1)

Магия: 1 (1)

Нераспределённый множитель: 0.6

Я уже прошёл задание Джофри, суть которого, собственно, заключалось в получении множителя параметра «Магия» до единицы, но и награда была соответствующей, мне просто открыли три базовых параметра, и сказали, где я могу обучиться магии.

Вот так результат упорного труда, хах.

Так же я получил навык [Контроль маны] первого уровня, и почти сразу после этого последовав примеру других, получил навык [Магическое усиление] и в нем открыл сразу четыре вспомогательных навыка [Усиление тела], [Усиление оружия], [Магический инструмент], и [Магическая стрела].

И с таким, весьма внушительным арсеналом как для игрока 2-го уровня, я отправился на гоблинов, монстров 12-го, сразу по двум причинам.

Согласно информации, поодиночке данный монстр едва соответствует 10-му уровню, и опасен для игроков своего уровня только в группе из двух и более особей.

Мои параметры как раз соответствуют примерно игроку десятого уровня, который целенаправленно повышал уровень, и брезговал длительным повышением уровня. Я где-то на таком уровне, особенно по снаряжению, и учитывая наличие у меня десяти очков маны.

Слабый гоблин

12-й уровень

Здоровье: ??/??

Из-за разницы в уровнях я не вижу показатели его жизней, но их не должно быть больше 45, их здоровье колеблется в диапазоне от 35 до 45.

Вздохнув, я достал лук, и применив усиление оружия и магическую стрелу, навел ту на одинокого гоблина.

-21.4

Мда, от попадания в голову гоблина, я снес ему половину здоровья. Он сразу побежал в мою сторону, и я, выпустив ещё одну стрелу, которой благополучно промазал, спрятал лук.

На встречу бегущему ко мне гоблину щит. С надеждой, что дополнительный импульс поможет, я сделал рывок.

Затея удалась, отчасти. Гоблин, вместо того что бы упасть, я был в полтора раза его выше, просто отшатнулся.

-7.5

Сделав быстрый удар, я быстро отступил, чтобы видеть, что тот делает.

Гоблин накинулся на меня. Сила была явно на его стороне. Я постоянно отступал, так как даже удары о щит снимали мне по пол, по четверти здоровья, которого у меня было только 16-ть, так что это было весьма и весьма опасно.

-7.3

-8.1

-6.5

Когда у меня было меньше 60-ти процентов здоровья, я собрал некоторые силы, что оттиснуть гоблина и нанести три удара, которые и прикончили гоблина, попался самый крепкий.

Я сразу получил третий уровень и согласно шкале опыта, мне еле-еле не хватило до 4-го.

Так я и продолжал охоту, превентивный выстрел, который я дополнительно усилил [Точным выстрелом] о котором я напрочь забыл.

Так же, как и о [Тяжелом ударе] и [Рассечении]. С которыми я хоть и сильно тратился по всем показателям, но так как мне в любом случае нужно ждать до восполнения маны, и здоровья, это просто ускорило мои сражения. По сути теперь они оканчиваются в два-три удара, как мне повезёт.

Сперва комбинация из усиления оружия, точного выстрела и магической стрелы, которая тратит у меня всю ману, и пять поинтов энергии. Потом добиваю объединённым навыком [Тяжёлого удара] и [Рассечения] – [Разрубание] который появился после не самой успешной попытки использовать навыки одновременно. Ведь по сути синергии между навыками особо не было, и я сильно удивился, получив ещё навык, который, к слову, относился к имперскому стилю меча.

Навык получился, неказистым, но мощным, он жрал 60 процентов от максимума энергии и наносил двойной урон, и мог изувечить противника, к слову, рассечение, как и тяжёлый удар стояло только десять процентов, и вместо дополнительного урона, накладывало эффект кровотечения.

Так я и добивал гоблинов, у которых почти не осталось здоровья после выстрела, [Разрубанием] и, если тот выживет, ему обычно достаточно и простого удара.

Трофеев с гоблинов не было, из-за чего на них охотились исключительно задания ради, и мне в моей охоте никто не мешал.

После десятичасового чередования охоты и отдыха я поднял десятый уровень. К слову, я попробовал использовать медитацию для восстановления, и на самом деле получил навык позволяющий немного ускорить восстановление энергии и маны, и который слабо прокачивал параметр [Дух] с вполне очевидным названием [Медитация].

Получено достижение «Естественный рост»

Награда - +0.1 к множителю за уровень.

Получено достижение «Крепкое основание»

Награда - +1 свободный базовый параметр за каждые десять уровней.

Если на первое я скорее надеялся, то получив второе достижение немного удивился.

Прочитав условия, я понял, что не прогадал с тем, что решил не тратить очки множителя. Ведь это обязательное условие для первого, а вот второе я бы мог получить и без этого заскока, опять таки нужно было набрать 6 очков множителя «тренировками», и если честно, я еле его выполнил, если бы все параметры по чуть-чуть не выросли за охоту, я бы взял 10-й с множителем в 5.99 и так бы и не узнал о столь вкусной «Ачивке».

Думаю первое, через некоторое время станет обязательным для всех игроков, ведь хотя тренировка сможет закрыть брешь, вполне вероятно, что с более высоким уровнем, цена этих самых десятых будет несоразмерно больше.

Немного погрезив, я вынырнул из своих мечтаний, до конца выходного оставалось ещё часов восемь игрового времени, и думаю, что успею пройти квест на получение навыка у кожевника.

Вот только мой организм решил по-другому, пять минут в туалете, пятнадцать в душе, ибо от меня несло не лучшим образом, ну и пол часа на готовку и прием пищи. И так, примерно пять часов игрового времени улетели в тартарары.

-{Ты уже свободен?}

Не успел я зайти в игру, как мне написал Саат, и ответив положительно, я отправился в лагерь.

-Ха, ты уже десятый? Довольно быстро прокачался. Поделишься секретом?

Я пожал плечами.

-1000 долларов. 200 за основную информацию, и еще 800 за весьма специфическую. Говорю сразу, ценник задран до небес, из-за моего нежелания распространять информацию, временно, и основную информацию вы вполне уже можете знать, но так сказать, бизнес ход, без нее дополнительные сведения не расскажу. А и да, даже если вы ее узнаете, именно вам, она уже не подойдет.

Не успел я договорить, как Саат вышел из игры, и уже через пару минут ожидания, я удивился, получив на счет запрошенные деньги. Внеплановая выручка.

В тот же миг вернулся Саат.

-Давай, рассказывай.

Я остался безмолвным. Мне тут шлем в кредит пришлось брать, а тут люди мошенникам по тысяче отстегивают.

-Ладно, ладно. Основная информация состоит в том, что «ремесла», помогают в быстрому росту множителей, по крайней мере в самом начале, за счет чего я смог охотиться на монстров 12-го уровня, что и дало такой взрывной. Далее, дополнительная информация. Два достижения «Крепкие основы» и «Естественный рост». Для первого нужно иметь 6 очков множителя, полученного путем тренировок, и «ремесла» на момент 10-го уровня. Достижение дает +1 очко базовой характеристики за каждые 10 уровней. Второе, заключается в получении 10-го уровня без использования свободных очков множителя. Дает +0.1 к свободным очкам множителя, за каждый уровень. Если я сейчас буду на вашем уровне, я буду сильнее вас примерно на 40-50%. Ну как, окупилась информация?

Их группа стояла несколько секунд внимательно меня слушая, после чего все застыли.

Саат, что-то написал в игровом окне, после чего вздохнул.

Все переглянулись, и печально вздохнули.

-Все сначала да?

Вор печально заговорил.

-Да. Как говориться, чтобы сделать два шага, нужно сделать один назад. Даже я сделаю откат, награда за первое достижение 20-го уровня, конечно хороша, но она не перекроет такую разницу, да и это похоже придётся сделать в любом случае. Не стоит исключать, что у наших конкурентов уже нет такой информации.

На мгновение он остановился.

-Зак, хочешь немного изменить свою роль в гильдии? С изменением оплаты, и гораздо большим положением?

Я даже растерялся. Все как-то слишком круто происходит.

-Ну, в зависимости от «предложения».

Саат улыбнулся.

-Все просто, согласно твоим словам, нам придется застопориться на начальных уровнях недели на две-три. Так что. Не хочешь ли ты стать лицом нашей гильдии? Оплата вырастет весьма заметно.

Я стоял задумчиво, и, хотя я услышал его. Мои мысли были весьма далеко от этого места, на сайте во внутреннем браузере.

-Отказываюсь.

Мой ответ хорошенько удивил Саата.

-Кстати, вы хорошенько изучили контракт, который вообще мне предоставили?

Печатаю что-то в браузере, я спокойно разговаривал с компанией.

-Ну да, обычный контракт по временному найму рабочих в интернете. А что?

Вор был удивлен моим вопросом, и с сомнением ответил.

-Ну, считайте, что это своеобразное одолжение. Когда у меня появляется чувство что меня надули, я стараюсь надуть в несколько раз больше. И раз уж вы мне так благородно отстегнули тысячу, так уж и быть, пощажу вас. Вам нужно в срочном порядке менять контракт. Ведь я УЖЕ выполнил свою часть контракта. Контракт не оптимизирован под игровые реалии, так что вам стоит радоваться, что я на основании сохранённого видео последней недели не подал в суд. Все же работа 18 часов в сутки, незаконна и противоречит правам человека. Оплата уже прошла, я не одобрил продление контракта, так что советую вам оборвать все подобные контракты сейчас, себе дешевле получится.

В общем, в мои планы входило поработать еще два-три реальных дня, чтобы заработать достаточно денег на закрытие кредита, зарплата там получилась далеко не 300 долларов, слишком много «сверхурочных». Собственно, из-за этого я так и батрачил.

<http://tl.rulate.ru/book/24997/521203>