Глава 6

И что делать?

Нет, конечно, гринд, какие-то квесты выполнять, это в порядке вещей. Но вот общий курс…

Создать свою гильдию, разве что временную, для получения ресурсов, но честно, так я мог остаться и в Уроборосе, но я сразу покинул гильдию.

В бою я явно буду брать упор в ближний бой. Хотя полностью от лука отказываться не хочу, все же иногда не иметь средства дальнего боя – фатально.

Но вот какой метод выбрать – авантюрист или ремесленник немного сложновато. Первый будет продавать все трофеи и жить за этот счет, второй вариант, сам работает с полученными ресурсами, а уже потом будет их продавать.

Второй путь, конечно, будет предпочтительней, не зря же у меня есть [Разделка] которая уже на пятьдесят третьем уровне, хотя, поможет она разве что в кулинарии да скорнячестве, а вот мне будет предпочтительней кузнечное, ювелирное и плотническое дело.

Хах, ну, у меня есть три беззаботных года игрового времени, думаю, путь мастера на все руки мне подойдет?

Да, сомнительная идея, но тем не менее, иметь в одном лице, небольшое закрытое производство весьма интересно.

Я сразу же решил отправиться вместе с возничим в другой город…

Я, конечно, мастер в том, чтобы выбирать себе игровой опыт.

Вкалывать в шахтах, что может быть более захватывающим чем это?

Еще и из-за «ручного привода» который не ограничивался только разделкой, мне нужно было реально учиться, под каким углом мать его по камушку стучать, чтобы со временем получить руду. В игру не стали добавлять полностью достоверный метод добычи, а просто, в пещерах, шахтах, есть «жилы», расположенные на поверхности, и их можно добывать. Так вот, весь процесс заключается в нанесении систематически правильных, аккуратных ударов.

И я с первой же попыткой умудрился заполучить трофей. [Повязка на глаз]. Ну как заполучить, я не привыкший к новым параметрам, немного неумело ударил по камню, и маленький камушек, нанеся 5 единиц урона, уничтожил мне правый глаз, наложив сильный дебафф – [Постоянное увечье].

Вылечить его стоит десять золотых в храме, вот только проблема, мне нужно собрать деньги за три дня, пока увечье не станет по настоящему «постоянным».

Сперва я едва не бросился зарабатывать деньги, но посчитав, понял, что я вроде как физически не успею столько заработать, так что смирился заменил потерянный глаз на стеклянный и купил специфический аксессуар. Если их нет, идет сильных штраф к отношениям с окружающими из-за «изуродованного» лица.

Как и с другими навыками, как только он достиг 25, мое трехдневное «обучение» окончилось. Что уж говорить, если мой учитель – военнопленный раб. У него даже имени не было, так что на многое надеяться не стояло.

Продав железную руду, которую я добыл в шахте, я посетил еще два месте. Литейную и кузню. И потратив добрые десять дней на обучение, добил [Плавку] и [Кузнечное дело] до 25-х уровней.

За эти десять дней, я смог получить пять золотых, за одно дело, которым я занимался и до этого, разделкой, тех самых волков-боссов. За каждую разделку мне платили целый золотой.

Собственно, Саат настойчиво штурмует личные сообщения с предложениями о месте в гильдии, но я остановился на положении обычного наемного рабочего. Высокооплачиваемого рабочего.

[Переносная кузня] и [Переносная плавильня] обошлись мне каждая в две золотые монеты, но теперь я могу работать с металлами в любом месте. Правда теперь, у меня появилась маленькая проблема с местом в инвентаре, которая решилась покупкой [Наборная коробка] и, собственно, [Рюкзака].

Коробка позволяла складывать в одну ячейку однотипные предметы, к примеру, весь мой набор мясника теперь занимал только одну ячейку. Из десяти доступных, теперь заняты были только шесть, и еще десять слотов появилось из-за покупки рюкзака.

И так, для первого похода в неведомые дали, у меня все в общем то готово.

Вот только одного мне не хватает, уровня.

До последнего я надеялся, что тут не будет этого, но, к сожалению, никаких свободных путешествий за горизонт этого мира, мне не светит еще уровней… сто?

Обычные для онлайн игр ограничения, но тем не менее они меня сейчас откровенно бесят.

Еще и монокулярное зрение… я почти каждый раз как выхожу из игры, не открываю правый глаз, хотя он у меня то зрячий.

Вернувшись в Вейн, я начал охотиться на волков. Да, тех самых, босс, конечно, меня на тряпки порвет, но вот с обычными волками я могу справиться и без распределения очков. Но я закинул два очка в силу и по единице в выносливость и телосложение, естественный рост конечно хорошо и все такое, но я и так получил неслабое такое усиление, так что перебью другими бонусами.

Буду строить из себя такого себе сравнительно сбалансированного воина с упором на атаку.

После распределения очков волки вообще перестали предоставлять для меня хоть какую-то угрозу. Разделкой я больше не занимался вручную, вернул обратно на автоматический подбор, который благодаря уже прокачанному навыку предоставлял мне больше половины трофеев.

Добравшись до семнадцатого уровня за пять дней, я понял, что темп прокачки, очень и очень просел. За счет возможности ремонтировать снаряжение на месте, я сократил необходимое количество походов в город до одного в день.

За первый день я заработал пятьдесят серебряных монет, и понял, что смысла возить все трофеи нет, они дешевые, да и как я узнал, рынок был буквально перенасыщен данным товаром, и только недавно начал освобождаться.

По сути, единственное, что было актуально продавать в городе – шкуры, остальное. Будь то клыки, кости или потроха, никто больше не хотел покупать. Горожан уже тошнило от волчьего мяса, и как ходили слухи, несколько даже серьезно отправились плохо приготовленным мясом.

Сила: 2 (3.28) – 6.56

Ловкость: 2 (4.46) – 8.92

Выносливость: 2 (3.84) – 7.68

Телосложение: 2 (3.02) – 6.04

Интеллект: 1 (1.09) -1.09

Мудрость: 1 (1.07) – 1.07

Дух: 1 (1.23) – 1.23

Магия: 1 (1.17) – 1.17

Нераспределённый множитель: 0

Я равномерно раскидывал множитель между первыми четырьмя показателями, пусть лучше они балансируют за счёт естественного накопления, и сами будут потихоньку подстраиваться под мой стиль игры.

К слову, я уже нагнал средний уровень игроков, большинство из которых сейчас примерно в районе восемнадцатого или девятнадцатого уровней.

И раз так, то с дальнейшей прокачкой можно повременить, я сейчас, я заприметил для себя небольшой участок земли стоимостью в пять золотых.

Вот только репутации в городе мне явно недостаточно. Сейчас у меня, за счёт различных проходных квестов и торговли 17 очков репутации, для покупки земли же нужны все 25.

Ещё пять можно легко получить за один золотой, который нужно заплатить за возможность получить класс.

Собственно, что я и сделал, пошёл в гильдию авантюристов и заплатил золотой за доступ к «скрижали судьбы», огромному обсидиановому монолиту, при прикосновении к которому ты можешь получить профессию.

Доступные профессии: Воин, Лучник, Охотник, Мясник, кузнец-ученик, начинающий фехтовальщик, начинающий страж, начинающий маг, магический стрелок, заклинатель-ученик, авантюрист.

Просмотрев все, и оценив все плюсы и минусы каждой профессии, я понял, что мне по сути подходит только [Авантюрист]. Самая бесполезная по мнению игроков. Единственное что она даёт – 5%-е увеличение шанса выпадения хороших вещей, и такое же увеличение получаемого опыта. А и даёт навык [Лагерь] и [Картография], хотя их можно получить просто поставив раз палатку и разбив костёр, и нарисовав карту.

Я её и выбрал. Она мне подходит по одной простой причине, хоть у неё и нет привычных классовых бонусов к навыкам, штрафов тоже нет, а так как я планируют развиваться всесторонне, то скажем фехтовальщик, который даёт коллосальные штрафы на стрельбу и ремесла кроме кузнечного дела, мне не подходит.

Купив простой набор для гареря из котелка и палатки, за две серебряные, почти четыре золотые ушло на бумагу и письменные принадлежности.

На другие инструменты необходимые для картографии денег у меня уже не было.

После того как я закончил с покупками, я выполнил пару не самых интересных социальных квестов, и взял ещё десяток, на охоту за разного рода монстрами, теми же волками в частности.

-9.43

Игрок “Охотник Хен” напал на вас, вы можете атаковать игрока и его группу.

Пока я шёл по дороге мимо некоторых охотничьих угодий, в которых для меня было мало чего интересного, на меня напали.

Охотник Хен, охотник 15-го уровня.

Ротти, воин 15-го уровня.

Хеллитрим, маг-ученик 13-го уровня.

На меня напала компания из троих игроков. Стрела прилетела мне в бок, стреляли из кустов, и пока они оттуда не вышли я их вообще не видел.

Их ники были написаны красным, и видимо они решили не скрывать информацию о себе. К примеру у меня они видят только имя и уровень.

-Вы уверены? – Я то конечно спросил, но ждать я не стал и начал быстро сокращать расстояние с их группой. В чистой силе, шансов у них мало, чисто по характеристикам я соответствую нынешним игрокам выше двадцатого уровня, и эти трое, станут просто закуской.

-[Магическая стрела]

Их маг применил самое простое базовое заклинание, и выстрелил в меня.

[Магическая защита]

Я тоже применил умение, только у меня это относился к магическому усилению, и заключается во вводе в щит или броню магической силы, которая создаёт магический барьер, который сейчас у меня при использовании всей маны блокирует 21 единицу урона, жаль, что только магического или стихийного.

Атака сняла девять единиц барьера, а я к этому времени уже подобрался к ним в плотную.

[Удар щитом]

-3.53

Использовав один из недавно приобретенных навыков, я отбросил их воина с двуручным мечом, одновременно отбивая щитом стрелу, и магическую искру, ещё одно базовое, но более низкоуровневые заклинание.

Из-за разницы в характеристиках, их воин не просто отшатнулся, а рухнул на землю с оглушением.

-34.65 [Увечье]

[Разрубание]

-76.31

Один удар я нанес в глазок шлема, уничтожив глаз. А второй удар нанес по шее, отрубив голову.

http://tl.rulate.ru/book/24997/531738