

После Чанг экскурсии я еще немного побродил по академии, зашел на тренировочную площадку и получил навык (боевой режим), только там можно его активировать на всей остальной территории академии любые боевые действия запрещены системой, удобно. По поводу (боевого режима), он имеет уровни, на первом уровне можно его активировать на 10 минут с откатом 2 часа, каждый последующий уровень снижает откат на минуту, на сотом уровне откат 20 минут. Что дает этот режим, без него ты используешь лишь 75% своих статов но это находясь в бою, без боя статы вообще на тебя не влияют, с активным ты используешь все свои статы на 100%. И еще кое что об этом режиме, превысив лимит времени на минуту ты получишь дебаф(проклятье) -20% к статам на десять минут по выходу из него, если превысишь лимит на две минуты дебаф на 20 минут -25%. И еще одна маленькая деталь, если после отключения боевого режима ты уснешь, то во сне минута приравнивается к двум. И это навело меня на одну мысль, на данный момент я могу бодрствовать 23 часа в сутки, один час все-таки надо поспать. Все благодаря (параллельному мышлению), когда я не качаю магические статы то даю задачу спать, и на 5-6 часов отправляю в сон. Таким образом в (боевом режиме) на 100ур отправляя в сон (параллельное мышление) я уже через секунду смогу снова использовать (боевой режим). Читер скажите вы, но нет, Такое доступно многим.

Бродя по территории академии я наткнулся на рабочего сжигающего какие-то ящики.

-Простите а что вы сжигаете?

-Мелкий мусор с мобов.

-В смысле?

-Ненужные части монстров по квестам.

Короче не стану вас томить, в этом мире есть автоматическая доска квестов. Принцип работы доски очень прост, берешь листок с нее определённого уровня на свой выбор от 1 до 10 и после взятия на листке появляется рандомный квест. Квесты от 1 до 3 уровня в основном на уничтожение определённых мобов в определённом количестве или же на выбивание с них частей тел, глаз, чешуек, косточек и т.п. Квест дается на сутки и если не выполняешь его то получаешь дебаф на - к опыту на неделю. Избавится от частей тел монстров нельзя пока не сдашь квест, то есть не подойдешь к доске и не приложишь к ней лист с выполненным квестом и уже после можешь выкинуть части тел. Уничтожением данных частей тел сейчас и занимался рабочий. Уточнив что данные части тел нигде не используются я немного удивился, ведь их можно использовать в алхимии или в зелье добавить, хоть какое ни будь применение им должно быть.

Заплатив рабочему за оставшиеся ящики 2 золотых мы перетащили их ко мне в комнату. Мне конечно не нужны были все но этот гад отказался отдавать лишь часть, все или ничего. Гад спихнул на меня свою работу, еще и 2 золотых с меня содрал. Мне приглянулись чешуйки, клыки и когти монстров. Взяв по не многу всего что я мог бы использовать я направился в кузницу. Все это для моих собственных успехов. При помощи навыка (кузнец) я не мог создать именно то что мне надо, то есть не мог поместить слой из медно-серебряного порошка во внутрь, поэтому мне пришлось делать вручную все. Выглядят наручи конечно не очень, поэтому я и хочу их украсить частями мобов. Местный кузнец разрешил мне делать все что хочу но с условием что кузницу не спалю. Сделав одни наручи, используя зубы как шипы я не остался доволен внешним видом и начал новые. Следующие я сделал используя чешуйки, вот с ними внешний вид уже получше. Оставшись доволен новыми наручами я решил прокачать изготовление магического оружия. Так как делать все ровно нечего пока не начались занятия, то я потратил 3 дня на прокачку навыка до 100. Сделав где-то 500-600 магических двуручников

с эффектом молнии и огня я все-таки докачал последний кузнечный навык до 100 и получил за свои старания новый навык (мастер кузнец) 1 ур. Все мои поднавыки кузнеца объединились в один.

(Мастер кузнец) 1 ур позволяет переплавлять доспехи и оружие белого качества полученные в данжах в слитки металла. Тут меня осенило в чем беда этого мира. Для получения (мастер кузнец) я потратил около полутора года, каждый день по 14 часов и это под х3 и -20% к требованиям. И то я получил его только по случайному стечению обстоятельств, занимаясь прокачкой кузнеца я заметил, что качается выносливость, а при прокачке магический кузнец мне надо в изделие вливать ману в руны что качает маг-статы, а отправляя в сон параллельное мышление я не валился с ног на удивление деревенского кузнеца. До мастера кузнеца в кузнечестве нет ничего полезного кроме наконечников для стрел, доспехи и оружие на голову хуже, чем те что падают в данжах 1ур, поэтому его начинают учить только когда уходят на покой и то для мотыг и т.п. Займись кто как я хотя бы при х2 в стадии ребенок то возможно, что ни будь бы и вышло но тут другая загвоздка. Воины еще могут качать кузнеца ради выносливости но лести дальше в изготовление магических доспех и качать маг-статы им нафиг не нужно, маги же вообще не начнут заниматься кузнецом так-как им выносливость не надо.

Я занялся прокачкой нового навыка в предвкушении чего-то грандиозного, на 20 ур по идее я должен получить возможность изготавливать что-то из слитков нового для меня металла, данжевого. Благо в кузнице было куча бесполезного хлама из данжей, выбивая новый шмот или получая хуже имеющегося ученики просто скидывали их кузнецу на уничтожение а тот был слишком ленив что бы сразу их распылять. Любые махинации с данжевым шмотом приводили к распылению шмота в пыль. Спросите, как так? А как же починка? Данжевый шмот имеет медленное самовосстановление и то если износ не составляет больше 50% после его можно просто выкинуть или распылить. На 30ур кузнеца получаешь пассивную способность (ускоренное самовосстановление шмота) на 10%. К примеру прокол от меча затянется за 20минут с пассивкой за 18. Но я ошибся изготавливать из слитков я смог уже на 10 ур. Простые перчатки и кинжалы. При попытке изготовления перчаток система дала оповещение что не хватает ингредиентов. Требуется 1 слиток металла и 3 куска кожи. Теперь понятно почему когда я с родителями проходил данж некоторые трупы мобов не исчезали, я думал они для поглощения навыков, но они для добычи кожи. Надо учить значит и кожевника, и походу еще и швею и плотника. Я что стану мастером ремесленником? На изготовление кинжалов требовалось лишь 2 куска металла вот на них и будем качаться. В хоте работы выяснилась одна важная деталь, переплавить изготовленную вещь можно лишь раз, повторная переплавка приводила к распылению. Уничтожив все запасы кузницы я докачался лишь до 18ур (мастер кузнец), на 15 дали возможность изготавливать малый меч (3 слитка) и простые наручи (2 слитка 2 кожи) и переплавку зеленого качества. С переплавкой зеленого шмота будут проблемы его нельзя передавать только самому выбить. Изготовив порядком так кинжалов я получил только два зеленого качества и они передаваемы, да-да их можно передавать они привязываются только тогда, когда ты начнешь их использовать а именно войдешь в бой с ними в руках. Это я понял когда держа один в руках активировал боевой режим для тренировки и кинжал привязался. Со вторым пока что не экспериментировал, привяжется ли он если я его кому-то передам. К стати при просмотре информации о кинжале изготовитель указывается, изготовлено Ника. Когда я увидел, что изготовитель указывается я проверил кинжалы что дал мне бог-разрушения и на них тоже указан изготовитель, изготовлено Киртфал. Метал из данжа и покачественнее того что я могу использовать, значит Киртфал тоже владеет (мастер кузнец) и он опытнее меня в этом. Надо будет спросить у бога-разрушения откуда у него эти кинжалы, может удастся узнать кто это Киртфал.

Закончив с прокачкой (мастер кузнец) я зашел к кузнецу поблагодарив его за то что дал

поработать в кузнеце, он же поблагодарил за распыление шмота, пока оставим в секрете что именно я делал вместо распыления. Со дня на день должен приди бог-разрушения, если не забыл что обещал навестить. Не зная, чем себя занять я направился на тренировочную площадку и там встретил...

<http://tl.rulate.ru/book/2798/115183>