Если кто-то ждал чела с красной попой то его не будет))))))

Прошло полгода. В первые месяцы нас обучали теории, стратегии, военному делу, истории, фехтованию для милишников, стрельбе для ренжавиков, магии. Обучали как правильно качать статы. Водили в данжи для прокачки. В последствии разделяли по группам в зависимости от полученного класа и роли. Короче готовили нас по полной, вбивая в нас все чуть ли не палками. Как объяснил Карл все из-за объединения империй в одну и указа готовить не приключенцев а солдат, не прямым текстом но читалось в строках “Сократить время обучения до 5лет”. Мне же приходилось хуже всего, я до сих пор не получил класа из-за чего мои навыки были в основном общие, исключение только парочку уникальных, о них после. Мне приходилось посещать по несколько занятий в день, пропуская теоретические занятия, их я изучал по конспектам и книгам библиотеки, а посещая только занятия по практике.

Я почти 115 ур. Почему такой низкий спросите? Все из-за того что я не ходил в данжи выше 1ур. После 80ур я в них уже получал опыта с гулькин нос из-за порезки опыта, но мне это только на руку, моя задача повышать статы по 2-3 дополнительно за уровень, что было проблематично с х3 по началу, спасал дебаф на получение опыта за проваленный квест. Режет он не плохо 80%, из-за чего мне пришлось почти неделю не апаца (Ап- это повышение уровня), потому что последний дебаф я получил на 79 ур на котором я получал и так 50% опыта и с порезкой от дебафа 20% с 50%, взяв 80ур я с моба стал получать уже 10% и с порезкой 20% с 10%.

По началу прокачка статов было большой проблемой, я не видел какие статы я вкачал до +3 при апе. Но вкачав (информация) до 100 мне начало показывать рядом со статами какие у меня при апе качнутся до +3, что упростило задачу выравнивания статов. Но из-за такого утомляющего режима обучения и тренировок пришлось увеличить время сна с часа до трех.

(Мастер кузнец) уже 91ур. На 90 я получил возможность переплавки рыжего шмота в слитки и прокачка навыка заморозилась сколько бы я не делал вещей так ни одного уровня не получил. Пока не переплавил 24 рыжих перчаток. С огненного и ядовитого данжа с финального босса падают рыжие перчатки, которые по характеристикам хуже, чем синька с тех же боссов, не знаю почему так но почему то так, поэтому они доставались мне так как нафиг никому не надо. Падали они не так уж и редко так что на 91ур хватило. Кстати по поводу (мастера кузнеца) переплавляя зеленый шмот я получал белые слитки как и из переплавки белого шмота, из белых слитков я крафтил (изготавливал) белый шмот с 20% шансом изготовить зеленый и 2% синий, и так дальше, из синего шмота зеленые слитки… Сейчас с рыжего я получаю фиолетовые слитки но изготавливать пока что с них ничего не могу. Надо еще 96 перчаток переплавить и возможно на 95ур смогу уже что ни будь крафтить. Также я могу использовать при крафте ингредиенты с мобов, чешуйки, кости и даже их глаза и мозги. От глаз кстати только визуальный эффект, в случайном месте на шмоте появится двигающееся глаз, но если добавить мозг при крафте то в описании шмота появится запись что имеет глаз предвещающий об опасности. Выглядит конечно такой шмот с глазами жутко. Так же на некоторых крафченых шмотках появляется паз для вставки камня но не тех что хранят ману а те что редко падают на 5 этаже мирового данжа. О них я узнал от Зиги а также о том что они имеют 5 цветов, так что я уверен, что они для +к статам в зависимости от цвета. На 70ур я получил пасивку (влияние мастера кузнеца). (Влияние мастера кузнеца) имеет уровни, на 1ур 1% того что выпавший шмот для кузнечества будет не привязан на 100ур 100% шанс выпадения непривязанного шмота. Получил, немного покачал еще кузнеца и пошел в данж за новой партией шмота не подумав толком как же новый навык качается, на ласте он уже был второго уровня и с ласта выпал синий шлем ерундовый но когда заметили, что он не привязан, началась битва, споры и дискуссии кому он достанется, выиграл один воин. Получил и тут же надел, но не будем об этом удачном неудачнике который привязал первый в мире выпавший непривязанный синий

шлем начальная цена которого на аукционе была бы около 5тысяч золотых. Также я получил навыки (кожевник), (швея) принцип почти такой же как и кузнеца. После получения (швея) с мобов начали падать кусочки ткани для крафта. Также изучил (плотник) для луков и ловушек. И самое важное это навык (Алхимия). Не стану расписывать как я его получил но я его получил и теперь могу крафтить зелья дающие +5% к определённому стату или +2% на два самых высоких стата на 10мин, также лечебные зелья которые в двое лучше тех что падают в данжах и зелье снятия слабого проклятья. Надо будет придумать как наладить торговлю подобными зельями и заработать состояние на них. Если задаетесь вопросом как я успеваю качать все ремесленные навыки то ответ довольно прост. После неимоверно огромного количества скрафченого шмота, в основном кузнецом, я получил пасивку (умелый ремесленник) ускоряющая крафт с 5минут до 1 минуты но увеличивающая потребность в ингредиентах на 50%. С данной пасивкой проблема в прокачке крафт навыков теперь только в необходимости огромного количества ингредиентов. Ну пока проблем нет все необходимое нафиг никому не надо поэтому в огромных количествах скапливается у меня в комнате. Закончу академию выпущу книгу по ремеслу и буду продавать по 100 золотых, и верну долг Биффу.

На этом описание крафта закончу и в дальнейшем буду лишь скудновато его дополнять. Если остались вопросы задавайте в коментах.

На картинке доспех с глазами (ну какой нашел) жутенький-жутенький на ком нибудь миленьком))

http://tl.rulate.ru/book/2798/118382