

Глава 18. Новый питомец!

После целого дня отсутствия в игре, довольно много игроков уже достигло 10-ого уровня. Однако в деревне новичков появилось еще больше новых игроков.

Е Цы вернулась в деревню новичков и передала Золю 100 Глаз Диких Волков.

"Ох, молодая Охотница, я должен сказать, что ты быстро справилась с заданием. За такой короткий срок ты добыла мне столько глаз. Ты умелая охотница. Ты определенно достойна, чтобы унаследовать этот навык."

Золь быстро передал Е Цы Книгу Навыков - Метка Охотника.

Получив книгу навыков, Е Цы от радости захлопала в ладоши. Книга навыков ярко вспыхнула белым светом и вошла в ее тело.

Она тут же получила системное уведомление

[Вы изучили навык: Метка Охотника]

У нее получилось! Е Цы удовлетворенно улыбнулась, услышав уведомление. С этим навыком она стала ла настоящей Охотницей.

Доступ к талантам можно получить после того, как персонаж достигнет 10-ого уровня и Е Цы не могла дожидаться этого момента. Таланты Охотницы делились на три ветви: "Питомец", "Стрельба" и "Выживание".

В Судьбе выбор талантов определял будущее развитие персонажа.

Количество очков талантов было ограничено. На форумах Судьбы всегда шли жаркие дебаты насчет правильного распределения очков талантов, все предлагали свои собственные комбинации. Большинство популярных тем на форумах были связаны с комбинацией между классом, расой и распределением талантов.

Конечно.... Если у кого-то было бы неограниченное количество очков талантов, то его бы это не заботило.

У Е Цы сейчас было 11 талантов, 10 талантов за достижение 10-ого уровня и один - за завершение побочного квеста старосты деревни.

Она изучала список Талантов доступных ей на данный момент. Она скинула 5 очков в Выносливость Питомца, доведя его до максимума. После скинула 3 очка в Метку Охотника и еще 3 очка в ветку Выживания, улучшив Защиту Сокола.

Комбинация Е Цы была очень заурядной.

Большинство игроков придерживаются мнения, что нужно сосредоточиться на прокачке только одной ветви талантов.

Однако Е Цы больше беспокоилась о очках талантов, ведь их можно получить с выполнения побочных и скрытых квестов.

Метка Охотника и Защита Сокола претерпели существенные изменения.

Защита Сокола увеличила урон на 30%. Радиус наложение Метки Охотника увеличился на 15 метров, а урон возрос на 30%.

Единственное, чего не хватало Е Цы, это питомец.

Е Цы направился прямо к Ледяной пещере. На Сложном уровне прохождения Ледяной Пещеры, за каждым крысолодам следовал Элитный Паук. Этот Паук и был целью Е Цы.

Хоть сложность и возрастет, но с ее сверхмощной Меткой Охотника и Защитой Сокола, Е Цы должна с легкостью пройти подземелье на сложном уровне.

Когда Е Цы подошла к Шатору, она услышала рычание, исходившее от ближайшего куста. Между кустарниками появилась мощная фигура.

Потрошитель Хакси!

Он являлся Бродячим Боссом, шанс встретиться с ним составлял всего одну тысячную. До 30-ого уровня он являлся наилучшим питомцем для любого Охотника или Охотницы. Е Цы не ожидала, что встретит Хакси. Для нее это был приятный сюрприз. Она слышала, что однажды один Охотник в течении трех месяцев, каждый день приходил в Ледяную пещеру только ради того, чтобы приручить Хакси. Однако у него это не получилось.

Она решила отказаться от Элитного Паука и под Скрытностью последовала за Хакси.

Сразу после того, как она вошла в зону досягаемости Метки Охотника, Е Цы скинула Скрытность и жестоко напала на Хакси Потрошителя. Шанс успеха эффекта Приручения Питомца мал, но его можно увеличить, если шкала здоровья монстра будет на низком уровне. Она убегая посылала град стрел в Хакси. Когда у Хакси осталось меньше пяти процентов здоровья, она начала каст Приманки.

Приманка была навыком ветви талантов "Приручения Питомцы", используемое для захвата монстров. Еще были заклинания вроде Призыва, Освобождения и Лечение питомца.

Активация Приманки длилась 12 секунд. В это время, монстр не мог прервать активацию заклинания, только если Охотник не умрет.

Поскольку Хакси Потрошитель был Бродячим Боссом, он наносил много урона. Пока длилось время активаций Приманки, Е Цы непрерывно пила Защитные Зелья, Зелья Ловкости и Зелья Здоровья. Это были самые длинные 12 секунд в ее жизни.

Пользуясь беспомощностью Е Цы, Хакси наносил ей столько урона, сколько мог. Е Цы чуть не сдалась из-за боли, но благодаря зельям, она смогла выжить.

Спустя 12 секунд, тело Хакси охватила золотая вспышка и она была поймана в ловушку.

У Е Цы осталось всего 11 процентов от общего количества очков здоровья. Ее одежда была разорвана в нескольких местах и она чувствовала сильную боль по всему телу. Е Цы выпила целую бутылку Зелья Здоровья и только потом посмотрела на стату Хакси.

Имя: Пантера

Владелец: Гунцзы Ю

Уровень: 1

Здоровье: 1630/1630

Выносливость: 1300/1300

Навыки: Удар Когтем, Насмешка, Ускорение

Атрибут: Мудрый, Верный

Верность: 10

Статы Хакси были просто великолепны! Е Цы в прошлой жизни никогда не видела питомцев с подобными атрибутами! Питомцы обычно обладают атрибутами вроде: Дрессированный, Честный, Сообразительный, Верный, Хитрый, Раздражительный, Обманчивый и Придирчивый. "Мудрый" был самым редким атрибутом.

Несмотря на то, что у нее никогда не было питомца с атрибутом "Мудрый" Е Цы встречала множество питомцев с разными атрибутами. Но не более десяти из них обладали атрибутом "Мудрый". У этого атрибута было одно очень ценное свойство.

Питомцы с таким атрибутом обладают более высоким уровнем интеллекта и благодаря этому они могут самостоятельно обучиться навыкам, в отличие от других питомцев. Атрибут Верный увеличивал скорость роста верности питомца.

Охотники в Судьбе обращались со своими питомцами словно с собственными родителями.

Ни один Охотник не приручил бы Обычного монстра. Они предпочитали приручать Элитных Монстров. Хотя это было сложнее, но успех окупал все затраты и труды.

Е Цы посмотрела на уже спокойно сидящего Хакси. Как только Хакси почувствовал ее взгляд, он оглянулся на нее, застенчиво опустил голову, лизнул свою лапу.

Он действительно милый! Очень, очень милый!

Перед Е Цы вдруг появилось системное уведомление:

[Вы хотите переименовать своего питомца?]

"Да."

[Пожалуйста, назовите своего питомца]

"Ол'Три".

[Вы уверены, что хотите назвать своего питомца "Ол'Три"? Пожалуйста, подтвердите свой выбор.]

"Подтвердить".

[Имя успешно зарегистрировано!]

Хоть Ол'Три был верен, это не гарантировало, что он никогда не сбежит. Если показатель верности у питомца меньше ста, есть шанс, что питомец мог сбежать от хозяина. Один из самых верных способов сделать питомца более верным, это покормить его.

Е Цы вытащила из инвентаря печенье и подала его Ол'Три. Тот понюхал и отвернул голову в сторону, ясно давая понять, что не хочет есть.

[Вашему питомцу не нравится пища.]

Е Цы снова и снова выслушивала это системное уведомление. Она пыталась скормить ему разную еду, пытаясь узнать его предпочтения

В конце концов, она поняла, что Ол'Три нравится птичье и рыбье мясо.

Вкусная пища быстрее увеличивала очки верности и именно поэтому десятью лучшими поварами в Судьбе, все были поголовно Охотниками и Охотницами.

Е Цы съела не понравившееся Ол'Три печенье и всучило ему несколько кусков мяса.

Ол'Три не сдержался и за раз проглотил жареное мяса, после чего удовлетворенно отрыгнул.

Е Цы посмотрела на показатель верности. Очки верности увеличились на 15. До полной верности Ол'Три было все еще очень далеко. С таким питомцем, Е Цы могла без страха выступить сразу против трех боссов Ледяной Пещеры.

Ол'Три был питомцем класса Босс, поэтому его урон нельзя было недооценивать. Однако под натиском атак трех боссов, Ол'Три продержался всего несколько минут, после чего умер. Е Цы же быстро вышла из подземелья

Как только она покинула подземелье, то сразу же призвала питомца. Ей вдруг стало грустно, оттого-что она потеряла три очка верности.

"Я была слишком опрометчива!"

Это была ее вина, из-за своей удачи с новым питомцем она переоценила себя и потерпела поражение.

Е Цы вытащила пару кусков мяса и бросила его Ол'Три. Тот радостно набросился на еду, как вдруг она услышала...

<http://tl.rulate.ru/book/2945/91691>