

Подобная постановка вопроса мне очень понравилась, хоть и предположил, что будет тяжело. Для начала, Сергей отправил меня в пробежку вокруг деревни, забавно было смотреть на лица других игроков, так, как это стартовая деревня а создание нового персонажа игра не подразумевает, можно с уверенностью сказать, что тут только новички, максимум проинструктированные опытными друзьями, и вот эти вытянутые лица не понимающие, нафига этот debil, носится как угорелый, при чем без какого либо дела, но рукой махнули и пошли колотить кроликов первого уровня, дабы побыстрее поднять уровень и свалить из скучной начальной локи. Бегать было тяжело, энергия просаживалась просто моментально, для ее быстрого восстановления, Сергей велел пить воду в начале дня, а после обеда давал крынку молока, и я бегал уже заливаясь молоком как топливом, благо оно быстрее восстанавливало энергию. Приблизительно в 4 часа дня, когда молоко начинало течь из ушей и прибавилось выносливости +5, сменили моё упражнение, теперь я делал лёгкой трусцой круг так чтобы энергия не проседала и шел на огород колоть дрова для развития ударной техники и плечевого пояса мышц. Как только энергия просаживалась до нуля, отдыхал в тени. И по восстановлению опять пробежка, дрова, отдых... пробежка, дрова, отдых. К концу дня, я был выжат как лимон, но получил еще 2 ловкости и 5 силы. Наскоро перекусив, не почувствовав вкуса еды, завалился спать.

Утро следующего дня, началось для меня в 4 утра, когда ещё всё скрывал полумрак, на мои зевки, Сергей ехидно улыбнулся и повёл меня к речке, на мой недоуменный взгляд велел раздеваться и лезть в воду, получать закалку к холоду, там простоять мне пришлось пол часа и когда система отчиталась об обморожении 3степени, а я чувствовал холод в костях, меня оттуда выдернули, натёрли полотенцем и отправили на скоростную пробежку до завтрака. И хоть я готов был кричать и ругаться, но 5% к стойкости холоду и 3 очка к телосложению, заставили заткнуться.

На завтрак была вкуснющая яичница с беконом, а после продолжение пыток, то есть тренировок, только теперь вместо отдыха под яблоней, мне вручили книгу об оружии, и я вычитывал про одноручные мечи, двуручные, шпаги, гладиусы, кинжалы, топоры, луки, копья... Их было такое количество, что голова реально кружилась, а ведь с каждым видом оружия имеется свой стиль работы. Но данное чтение тоже принесло плоды, к вечеру помимо силы, ловкости, прибавилось 3 единички мудрости и 5 интеллекта.

В подобных тренировках протянулись три месяца: я нырял, прыгал, растягивался, переколот все дрова в деревне, и что самое важное, получал свои характеристики. Где-то в середине пути я уже хотел сдать и закинуть свободные очки характеристик, но на последних крополях силы воли не сделал это и сам себе благодарен, ибо тогда я потерял бы всё преимущество над равными по уровню противниками. Ведь чем выше характеристики, тем медленнее они добавляются, к слову последнее повышение силы было 4 дня назад там сейчас красовалась красивая цифра 50 которая была ознaменована очередным оповещением:

«ваша характеристика сила достигла 50 уровня без вложения свободных очков характеристик, получено достижение силач, награда + 10 к силе заморозить да/нет»

По традиции заморозил очки характеристик

В ловкости было 47 она качалась помедленнее силы, интеллект имел 35 очков, а мудрость 37,

телосложение так же приблизилось к заветной отметке в 50 очков и имела цифру 49

После всего этого Сергей признал меня годным начать основное обучение и начались растяжки, к вечеру у меня болело всё тело, и чтобы как-то успокоить боль по часу лежал в холодной солёной воде, благо резист к холоду достиг 37%. позанимались растяжками дней пять благо и до этого у меня была неплохая гибкость. Так я подошел к самому ответственному моменту в своей жизни, может и не в принципе, но игровой точно, а именно выбор оружия.

Как только мне вручили книгу по оружию, я влюбился в парные короткие катаны, да у них нет такой пробиваемости как у фламбера, да у них нет такой защиты как у пары меч щит, да у них нет такой скорости как у кинжалов. Но они наносят больше урона, чем кинжалы, они гораздо легче и маневреннее двуручного оружия и у них возможно больше комбинаций, чем у пары меч щит.

Поэтому выбор был совершен достаточно быстро и на удивленный вопрос Сергея ты точно уверен, что это оружие?, я ответил твердым да! Его милейший оскал оповестил меня, что мой выбор называется - кабзда котёнку.

-Таких мечей у меня нет, оберуких мечников вообще мало, но кое какой опыт работы с ними у меня всё же есть, так, что к ежедневным тренировкам мы добавим бой на мечах, вот только вычешем из дуба что ни будь наподобие, и не надо на меня так смотреть, для тебя же стараюсь.

-да сансэй, так точно сансэй. будет сделано сансэй.

- иди шутник, а точнее беги, 4 круга вокруг посёлка, не успеешь до обеда останешься без него.

Делать нечего, пришлось стартануть галопом, мы с Сергеем хоть и достаточно сдружились, но во всём, что касалось моего обучения, он был непреклонен и если сказал, что без обеда, значит реально может оставить, потренировать, так сказать, телосложение через резь в животе.

К обеду я успел, на обед у нас была курочка и картофель, до сих пор поражаюсь, насколько вкусно готовит Аглая. После еды, мы с Сергеем пошли в дубраву и выбрав дерево посуше, но чтобы оно оставалось крепким, срубили его и отнесли к плотнику для того, чтобы он нам выточил клинки.

Что удивительно, по параметрам я давно обогнал свой 10 уровень и жителей обошел, так как, у местных не качались характеристики обычным трудом, повышались исключительно уровнем.

Как только мы получили клинки, начались упражнения, развивал обе руки, синхронные действия, асинхронные, кувырки с оружием, и основные стойки и выходы из них, при этом каждый выход должен быть плавным и быстрым – перетекающим. В начале обучения, при кувырках был забавный случай, когда я не верно согнул руку в итоге при кувырке чуть не отрезал себе ухо.

На подобные тренировки ушел ещё месяц, я заметно окреп даже по аватару, подтянулся, стал более жилистым. С деревянными мечами я научился работать достаточно сносно, во всяком случае не бился каждый раз об меч.

Во время этих тренировок я получил ещё 5 достижений первого уровня: Силач, Ловкач, Здоровяк, Интеллектуал и Мудрец получив по 5 замороженных очков в ловкость и мудрость за достижение планки в 10 очков. И 2 достижения второго уровня Ловкач и Мудрец за достижение планки в 50 очков с наградой в 10 замороженных очков.

Наставала пора расставаться, три месяца в яслях, это слишком много и пусть народ на это внимания не обращает, так как слишком большая текучка игроков, никто дольше, чем на 3-5 дней не задерживается, но в большом мире от подобных, отличительных черт надо отказаться, придется сливаться с серой массой, или начну привлекать внимание. А внимание - это всегда проблемы.

Перед уходом меня отвели к старосте, где оставшись наедине он сказал:

- ты очень много сделал для деревни мираж, спасение девочки — это не только спасение ребенка, которого мы любим, но и спасение деревни так, как её мать знахарка и случись что с девочкой, Аглая просто бы покинула деревню. А деревня захирела бы без медицинской помощи. Поэтому прими награду по достоинству, это то, что было сделано из того волка, мы поговорили с Сергеем и узнали, что тебе больше всего по духу, поэтому возьми это плащ и перчатки, это всё на что хватило шкуры. Он протянул мне черный матовый плащ с капюшоном, сверху и снизу была шерсть, а в середине тонкая кожа, не позволяющая дождю его промочить. Крепился плащ на груди с помощью металлической бляхи, черного, матового цвета. Следом он подал такие же кожаные перчатки и предложил их одеть. Как только надел перчатки, высветилось сообщение:

«Экипирован предмет из легендарного сета Теневого убийцы - волчьи перчатки, предмет масштабируемый, неуничтожимый. Легендарные перчатки, позволяющие карабкаться по стенам, с расходом энергии 20 в секунду. В комплекте, с сапогами из сета Теневого убийцы потребляют энергию в 2 раза меньше. В комплекте сапоги, пояс, перчатки не потребляют энергию вообще. В перчатки интегрированы когти, возможно, использование как оружие, когти вызываются мысленной командой, урон равен: ловкость * 5. Сет состоит из: Плащ, маска, куртка, штаны, сапоги, перчатки, наручи, наколенники.»

Ничего себе вещичка, весь в предвкушении я одел плащ и прочитал надпись.

«Экипирован предмет из легендарного сета Теневого убийцы - волчий плащ, предмет масштабируемый, неуничтожимый. Легендарные плащ спасающий от зноя, холода и дождя. Имеет слот для интеграции способности. Сет состоит из: Плащ, маска, куртка, штаны, перчатки, сапоги, наручи, наколенники.»

В нем и вправду было комфортнее находится. Единственное, что я не понял, что означает надпись про интеграцию умения, но староста тут же разрешил мой вопрос.

- мы собрали все внутренности волка, продали их, так же все те дела, что ты переделал в виде тренировки, типа поколотых дров и перекопанных огородов, имеют награду, её мы приложили к тому, что получили с волка и смогли оплатить обработку перчаток и плаща, а также интегрировать когти в перчатки, на плащ не хватило, это тебе предстоит сделать самому, только делай с умом. А пока советую снять, чтобы у тебя не увидели вещи до привязки, хоть в нашей местности и мало имеющих высокий уровень и умение оценщика, но если попадется, будет худо. После привязки, без дозволения хозяина, вещи оценить и прочитать характеристики нельзя.

- Спасибо за совет, обязательно так и поступлю. Подскажите куда лучше направится?

- Да у нас тут вблизи только один город — Альта, туда и иди.

Собравшись, я пошел уже к выходу из локи, как меня догнал Сергей и протянул пару кинжалов:

- На, Мираж, возьми, это конечно не те мечи, которые ты выбрал, но ближайшее по технике боя, а то стыдно отпускать друга без оружия, и вот тебе пару золотых, это не много, но пару недель в гостинице прожить можно, ты парень не глупый, так что заработаешь.

- Спасибо Сергей, не забывайте меня, я ещё зайду.

На прощанье обнявшись, я вышел за пленку, отделявшую локацию новичков и не оборачиваясь пошёл по дороге. Пробыл всего три месяца, а воспринимается как семья, видимо так сказался отрыв от дома. Да и Надюшка на сестру похожа. Но слава Богу, что есть возможность вернуться, так, что план простой: стать крутым и придти в гости.

С такими весёлыми мыслями я и подходил к Альту. Это оказался относительно небольшой городок. Обнесенный каменной стеной, дубовые ворота, возле которых дежурят 2 стражника, досматривающие телеги и делающие грозный вид, типа смотрите нам тут, чуть что и к ногтю. Впрочем, эти чудовища 200 уровня и правда могли к ногтю прижать. Пройдя мимо них я оказался на улочке, по которой могли разъехаться пара телег, к счастью тут не наше средневековье и было чисто, так что ведра с мусором, на голову, можно не ждать. Спросив у прохожего, как пройти в какую-нибудь средненькую таверну, отправился в названную Золотую подкову.

Золотая подкова - это деревянный домишко на 2 этажа, на первом большая залла, где можно поесть, а наверху спальное место, стоимость на сутки 10 серебряных, так что оплатив золотой я 10 дней мог не переживать о ночлеге, правда покушать стоит тоже денег, да и амуниция требуется новая. Время близилось к вечеру, поэтому, купив ужин, я вместе с ним пошел к себе в комнату, рассудив, что надо собраться с мыслями и разработать план.

Для начала все легендарки до привязки сложить в шкаф, из комнат ничего не пропадает, правда в случае неуплаты, туда не возможно будет попасть. Найти мага, совершающего привязку вещей и накопить на неё.

Второе - создать финансовый базис, найти источник дохода.

Третье продолжить тренировки, хоть параметры стали очень медленно подниматься, на последнюю единичку я занимался целую неделю без отвлечений на заработок и так далее, причём под присмотром наставника, что думаю, тоже играет роль, но пока возможно, повышаем характеристики тренировками.

Четвертое, найти наставника по оружию

Пятое, найти само оружие, оно тут не в ходу, значит, скорее всего, придется покупать на аукционе или заказывать у кузнеца и то и другое дополнительные затраты.

И пятое, на данный момент я имею следующие параметры:

Уровень - 11

Жизнь 4900/4900

Энергия 206/206

Сила - 53 (50)

Ловкость - 54 (15)

Интеллект - 43 (5)

Мудрость -50 (15)

Телосложение - 49

Свободные очки характеристик 65

Второстепенные характеристики

Смекалка - 1

Сила - сила удара и переносимый вес, количество энергии, скорость восстановления энергии.

Ловкость - скорость передвижения, шанс нанести критический удар, шанс уклонится

Интеллект – количество манны, скорость ее восстановления.

Мудрость - скорость произнесения заклинаний, сила заклинаний

Телосложение – количество хп, скорость восстановления хп, игнорирование боли.

Резисты:

Холод -37%

Жар - 7%

Кислота – 0%

Яд – 0%

(2800 замороженного опыта)

Путём не хитрых вычислений получается что у меня параметры 44 уровня при учёте что он не получил не одного очка за свои труды. Тем, что я не вкладывал очки надо не светить, пусть считают упертым, но самым обычным игроком.

И наконец, шестое, у меня есть 5 слотов для боевых умений, я туда могу засунуть все, что душе угодно, хватило бы на использование манны и энергии, причем видимо пока не будет потребляющего манну скила, она не высветится. В общем стоит обдумать стратегию боя с мобами и с игроками и закреплять только нужные умения, так как сменить их потом возможно только за баснословные деньги типа одного миллиарда золотых, цена не хилого такого замка.

Выбрав линию дальнейших действий, я со спокойной совестью заснул.

<http://tl.rulate.ru/book/32095/692567>