

ГЛАВА 72

Подготовка к очередному погружению

В эту долину я и направился, радостно отметив повышение навыка Скалолазания уже до 9 уровня. Быстро же перекачиваются навыки!

Внимание! Вас заметила стая Летучих Белок (Ур.5)!

Довольно интересное сообщение игра вывела перед моими глазами, как только я оказался на нужной полянке. Интересное в том плане, что... а не по*уй ли?! Эти Летучие Белки мирные mobs, которые сами не нападают на игроков. Те же самые Суслики, только уровнем немного выше. Мне же понятное дело никто из стандартных противников этого нубятника не противник. Они же рассчитаны тут мало того, что на новичков в управлении, так ещё и не имеющих ни умений, ни особо навыков, ни класса и расы. А у меня всё это имеется. Так что даже будь мои руки чуть менее прямыми и в хитине, я всё равно не должен бояться обычных врагов местной локи.

Ллодас будь мне свидетелями я драл и в хвост, и в гриву врагов, существенно превосходящих меня уровнями! Уж мне ли бояться пятиуровневых Белок?

...

- Су-у-ука... - кричал я, убегая от летящего за мной не совсем комариного облака.

Вы обнаружили локацию Долина Утренней Росы!

Вы обнаружили локацию Долина Рассветного Рома!

Вы обнаружили локацию Заросшее Плющом Ущелье!

Поздравляем! Вы первым обнаружили Подземелье Связанного Великана (Ур.10+)! Награда за полное прохождение повышена. Шанс выпадения предметов повышен.

Только лишь миновав несколько мест имеющих игровое название и множество мест, не удостоенных быть проименованными игрой и её авторами, и оказавшись в каком-то ранее никем не обнаруженном данже, стая приставучих Белок наконец-то от меня отвязалась.

- Суки! - тихо вдогонку крикнул им я, готовый в любой момент бросится в глубины новооткрытого подземелья и встретить там любое число Пасечников, Иргиллов и даже Чаш Мрака, только лишь бы не встречаться больше со стаей ср*ных белок!

Индикатор оставшихся хитов удручал. Ещё бы один удар разъярённого не пойми чем белкуна и был бы я трупом. А там цепочка уходила бы в мою вечную муку и не способность покинуть петлю реинкарнаций. Хорошо, что, походя убегая от стаи, умудрялся прихватывать всё что плохо лежало. Ягоды вполне неплохие произрастают в местных дебрях.

Но вообще, что это за противники такие? Вот существую я. Уже одно моё существование — это аномалия для местных земель. Таких новичков не должно быть. Но я есть. У меня в качестве бонуса за расу помимо прочего идёт аж 20 единиц Живучести, что делает меня в местных условиях богом (уж прости Ллодас). А у обычных игроков на 3 уровне, если они вложат всё в Живучесть будет только 16 единиц и соответственно 160 хитпоинтов. Вот как ему выжить при нападении летающих грызунов?!

Или ему и не нужно выживать?

Тут всё дело в том, что я по-прежнему Живодёр, то есть не лишён ни одного своего достижение. Спасибо большое за это! Бл*! И мало того, что из-за Живодёра на меня агрятся мирные твари, так на меня ещё и повышенный агр вешается за счёт Проклятия Крови! Убойная комбинация.

Так что обычным игрокам и нет нужды думать о том, как спастись от стаи Белок. А мне нужно помнить о них, и предполагать наличие в местных условиях ещё больших ужасов. Уж если Летающий Белки со всей округи слетелись в одну стаю с целью отбить нападения Живодёра Проклятой Крови, то разве странным будет предположить подобное и в отношении иных тварей.

Почему бы Трёхрогим Оленям не объединиться? А они хоть и мирные, но блин 11 уровня и в ранге Предводитель! Вот будет хохма по горам скакать...

Пока я обдумывал ситуацию, времени зря не терял. Озирался по сторонам опасаясь попасть в худшее положение. Всё же нахожусь на входе в данж. А данжи как известно опаснее местности на поверхности... обычно. Белки всё переворачивают... Сколько их вообще было? Сотни или тысячи? Была схожая ситуация в реальности, когда поехали с корешами в конце апреля на природы мясца пожарить. Друг один порекомендовал полянку в лесу... Сука... Сбежали из того леса покусанными и злыми. И таких здоровенных комаров я никогда больше не видел. Но не в размере отдельно взятой особи был весь профит, а в общем их числе. Не комары, а облака. Другу тому не спустили с рук подобной подставы и привезли его на ту самую поляну и поручили готовить мясо именно там куда он нас отправил... Слишком грубо прозвучит, но мясо было ужарено вусмерть еле откачать сумели.

И вот этих Белок летали такие же облака.

Вы использовали умение Вселение Сущности на себе - успех!

Здоровье +10... +12... +15...

Вы изучили новое умение Мастерское Исцеление Сущностью.

По привычке отправил в себя единственную имеющуюся на данный момент Сущность и вновь открыл старое доброе умение. Удачно, что и умения Одержимого с преобразившимся классом стали преображаться. Если раньше Исцеление восстанавливало здоровье и лечило переломы, то теперь помимо всего прочего ещё и имеет шансы остановить всякие негативные эффекты, вроде Кровотечения и Отравления.

Но Белки не наложили никаких дебафов... иначе они стали бы на ту же непобедимую позицию, что и раса Чушитов-Ежей! А так много имбалансных персонажей игра просто не выдержит!

- Ар-р-р-р-р!!! - раздался громкий звук из недр пещеры.

Не успел я задуматься вопросом, что же это произошло, как игра застелила мой взор очередным полотном собственного производства.

Из недр Подземелья Связанного Великана до вас донесся громкий крик, наполненный небывалой мощью. От крика кровь в ваших жилах заледенела...

Внимание! На вас наложен эффект Окоченение. Скорость движений ограничена.

Вы внимательно прислушались и различили далёкое дыхание, словно нечто огромное сидит в темноте пещеры и дожидается только вашего прихода...

Вы успешно избежали эффекта Очарование.

Существу не удалось заставить вас идти на звук его дыхания. Вам показалось, что вы могли бы определить, что за существо обитает в глубинах пещеры, только если ваших знаний окажется для этого достаточно...

Благодаря своим Знаниям, вы успешно опознали скрываемое в подземелье существо. Это Манимый Камнем Фенек, существо родственное роду Сфинксов.

Теперь вы успешно можете сопротивляться ослабляющим эффектам Фенека.

Эффект Окоченение сброшен!

Вот нахрена мне всё это? Это что текстовый квест что ли? С каких пор в этой игре надо читать так много? Это же игра про мордобой! Может скоро ещё и думать заставят?!

В общем избежав навязываемые мне в очередной раз игрой сюжетные баталии, я принялся приводить себя в порядок.

Пройти данж мне нужно. Тут всё просто. Не думаю, что это займёт много времени. Выхода-то иного нет. Если я попытаюсь выйти из пещеры, то Белки вновь нападут и не думаю, что в этот раз мне удастся выжить. Всё же спасся я не по причине ловкого срывания на бегу ягод, а по причине своевременного скатывания по скалам и попаданию в эту самую замаскированную плющом пещеру, куда целенаправленно никогда не попал бы. В другой раз может не повезти и вместо падения в пещеру... упаду куда-то глубже и с летальным исходом.

А Белки сторожат меня. На них я конечно быстро повышаю уровень, ведь за время бега я всё же сумел несколько из них прихлопнуть и тем самым получил 5 уровень, но всё же не хочу рисковать. Если есть выбор с кем сражаться: с мирными мобами или зачистить наполненный нежитью данж, то как истинный паладин я выберу зачищать данж.

Но прежде всё же стоит подготовиться.

Я не настолько самоуверен, чтобы с голой задницей и палкой в руках идти на подземелье, рассчитанное на группу десятиуровневых игроков... Не ну если справедливо рассудить, то я вполне сойду по силам за человек 10 местных игроков десятого же уровня. И это я преуменьшаю действительность. Но даже в этом случае я лучше всё же перебдю.

Не хочу застрять в этом подземелье на долгие месяцы жизни.

Для начала я решил посмотреть на собственные характеристики. Поплакать над тем, кем я стал.

Уровень: 5 (62%)

Одержимость: 1,0

Здоровье: 210/210

Выносливость: 260/260

Мана: 22/110

Характеристика

Значение

Сила: 31 (+0)

Живучесть: 21 (+0)

Ловкость: 11 (+0)

Выносливость: 26 (+0)

Интеллект: 1 (+0)

Мудрость: 11 (+0)

Дух: 11 (+0)

Дополнительные характеристики

Удача: 102; Харизма: 59; Воля: 90; Оpozнание: 55; Знание: 39; Лидерство: 110; Честь: 1100;
Слава: 7218

Как всегда, особенно печалит единичный Интеллект, в который вкладываться по-прежнему рука не поднимается. Но это только сожаление. В то время как столь малое количество Маны существенный недостаток. Я же только на одно Вселение Сущности трачу сотню маны! И после использования этого умения я остаюсь без средств к существованию. Хорошо, что хоть Пинок и Толчок тратят Вынос, а не Ману. Уж с Выносливостью у меня проблем нет. Не стоит забывать о повышенной восстанавливаемости данной характеристики у такого как я Работяги.

Но радует то, что хоть я и сбросил все основные характеристики, но не лишился дополнительных... хоть они не особо и влияют на процесс. Хотя благодаря Знаниям и Оpozнанию я сумел понять, что в данже скрывается Фенек, тем самым сбросив с себя все дебафы. Да и высокая Удача никогда лишней не будет. Нет. Зря я так. Дополнительные хар-ки важны.

Вот только чего-то не хватает...

Куда делась Вера? Она у меня конечно в ноль ушла, но не могла же полностью исчезнуть? Или могла?

Раз её нет, то могла.

Это по той причине, что я убил бога или какой-то баг словил?

После того, как я разобрался с характеристиками, я посмотрел на навыки и умения. Ничего интересного. Из десяти доступных слотов умений у меня занято лишь три: Вселение, Пинок и Толчок. Ничего интересного. Но хорошо, что новый класс расширил список доступных одновременно умений. Это хорошо. Вот только хватило бы на всё Маны...

Но что самое печальное на данный момент, так это моё облачение... Нубские штаны и рубашка. И палка... Всё конечно добыто в честном поединке с нубами, но гордиться не приходится. Нужно вновь открывать крафтера в себе.

- Ар-р-р-р-р!!!

Печальный зверёк вновь ревел из глубин подземелья, словно намекая мне о своём существовании. Действительно зачем мне заниматься нудным созданием из дерева, камней и прямых рук, если можно получить вполне сносные вещи в подземелье!

Фенек я иду к тебе!

Фенек же не писец, так что мне нечего опасаться.

Ведь так?!

Потратив около двадцати минут времени, я обзавёлся кое-чем полезным в дальнейшем путешествии по запутанным (наверняка) лабиринтам подземелья Связанного Великана. А именно:

Горная Малина, обычный ингредиент.

Восстанавливает 10 единиц Здоровья за 1 минуту.

Бурый Гриб, обычный ингредиент.

Восстанавливает 20 единиц Здоровья за 5 минут.

Синегриб, обычный ингредиент.

Восстанавливает 20 единиц Маны за 1 минуту.

Горная Мята, обычный ингредиент.

Устраняет эффект Отравление (I)

Красный Мох, обычный ингредиент.

Устраняет эффект Кровотечение (I)

Яркий Гриб, обычный ингредиент.

Повышает сопротивляемость Разуму на 10% на 1 минуту. Накладывает эффект Головокружения (I) на 2 минуты.

По увиденному списку алхимических ингредиентов можно понять, что хватал я всё что лежало вокруг меня. Не слишком уж сильные травки, но могут и пригодятся. Но помимо этого я

получил, и кое-что для создания брони и оружия.

Шкура Летающей Белки (Ур.10). обычный предмет

Может быть продана, либо использована для изготовления одежды или предмета.

Шкура Парящей Королевы Белок (Ур.15). редкий предмет

Может быть продана, либо использована для изготовления одежды или предмета.

Воздушный Зоб Парящей Белки, редкий ремесленный предмет

Может быть продан, либо использован для изготовления предмета.

Кора Снежной Берёзы (Ур.10), необычный ремесленный предмет

Может быть продана, либо использована для изготовления брони, предмета или же простой растопки костра.

Древесина Снежной Берёзы (Ур.10), необычный ремесленный предмет

Может быть продана, либо использована для изготовления брони, предмета или же простой растопки костра.

Древесина Сосны (Ур.5), обычный ремесленный предмет

Может быть продана, либо использована для изготовления брони, предмета или же простой растопки костра.

Растительные Волокна, обычный ремесленный предмет

Могут быть проданы, либо использованы для изготовления одежды или же предмета.

Гранитный Валун (Ур.10), обычный ремесленный предмет

Может быть использован при строительстве, искусстве или же создании предмета.

Мраморный Валун (Ур.10), обычный ремесленный предмет

Может быть использован при строительстве, искусстве или же создании предмета.

В общем-то собрал я всё, что по округе нашёл. Кто-то назвал бы всё это мусором, но я точно уверен, что это предметы ремесла... так игра мне написала! Можно было бы поискать и руду, вот только без сильного огня даже я ничего не смогу с рудой сделать путного. Не буду же я на обычном костре её плавить? Хотя можно было бы попробовать.

В общем у меня совершенно нет никаких производственных навыков на данный момент. Но есть необходимость в вещах. А если есть необходимость...

- Понеслась!

Начать решил с простого. Оружия. Взял палку и камень, начав приматывать одно к другому при помощи так называемых Растительных Волокон, что собрал с плюща и ростков дикого винограда. Действовал ловко и быстро. Это всё же не так сложно, как ковать кулаком в лаве.

Неудача!

Задействованные в крафте предметы куда-то исчезли. Но расстройства это не вызвало, так как я к этому готов, да и не жаль тратить этот мусор. Повторил попытку...

Неудача!

Неудача!

Неудача!

Вы успешно создали оружие!

Только на десятой попытке игра перестала переводить камни и палки и разрешила зарегистрировать результат в роли оружия.

Дикарская Дубина, оружие.

Редкость: обычная.

Урон: 2-8

Категория: одноручные дубины

Прочность: 15/15

Примотанный к дереву камень. Один из первейших орудий охоты придуманный дикарями древности. Прост в изготовлении. Данный образец выполнен весьма неумело, по всей видимости к производству приложила руку женщина племени или новорожденный ребёнок. Оружие явно не боевое, а скорее тренировочное. На удивление выглядит новым, словно изготовлено в наше время.

Требование: Уровень 5

- Заткнись тварь!

Не ну что за сволочь? Ведь игра точно знает кто и когда создал предмет. Так что высказывания про то, что это создано новорожденным ребёнком, да ещё и неандертальцем является ничем иным как неприкрытым оскорблением.

Так как результат меня не устраивал, то оружие было выброшено. И процесс продолжился. Пока не показался нужный мне результат... Результаты.

Вы изучили новый навык Ремесло Мастера.

Вы изучили новый навык Мастер-Плотник.

Вы изучили новый навык Мастер-Оружейник.

Вы изучили новый навык Мастер-Бронник.

Вы изучили новый навык Мастер Выживания.

Открывать навыки довольно просто. Особенно если знаешь, что именно ты желаешь открыть. И если обучаемость повышена благодаря новому классу. Ведь хоть мой класс Работник опять же не является боевым, но он целиком и полностью производственный.

Создавая дубины, я открыл Ремесло, Плотника и Оружейника. Создавая броню открыл Бронника. Приступив к изготовлению посуды, всякого хлама и разбивки лагеря - открыл Выживание. А создавая зелья и еду... не открыл Алхимию и Повара, так как игра считала, что в подобных условиях задействуется Выживание, а не Алхимия и Поварство.

В общем вот что я такого сделал.

Дикарский Отравленный Дротик, оружие.

Редкость: обычная.

Урон: 4-11 физическое, 1-2 ядом

Категория: метательное\копья

Прочность: 55/55

Артефакт датируемый временем Эпохи Дикости. Представляет собой короткое копьё из прочной древесины с установленным в качестве острия заточенным куском камня. Такими орудиями группа дикарей способна была забить насмерть врагов гораздо себя крупнее и могучее. На удивление отлично сохранился.

На наконечнике поблескивает яд.

Шанс вызвать эффект Кровотечения (I) 3%

Шанс вызвать эффект Отравления (I) 17%

Требование: Уровень 10, Ловкость 10, Знание 5

Каменный Морозящий Топорик, оружие.

Редкость: обычная.

Урон: 10-15 физическое, 2-4 холодом

Категория: метательное\топоры

Прочность: 60/60

Артефакт датируемый временем Эпохи Дикости. На небольшое древко насажен кусок камня со сколотым острым краем. Вероятно, использовался для разделки туш добытых животных, при охоте и строительстве. На удивление отлично сохранился.

Камень острия невероятно холоден.

Шанс вызвать эффект Кровотечения (I) 3%

Шанс вызвать эффект Окоchenения (I) 6%

Требование: Уровень 10, Ловкость 5, Сила 5, Знание 5

Я не стал заморачиваться изготовлением луков или и вовсе арбалетов, решив создать много метательного оружия. Всё равно я не умею стрелять из лука! А вот метко кинуть какой-то предмет в цель – это я умею. Так что если предметы и не слишком высокого качества, то они могут взять количеством.

Перчатки Злого Лешего, броня\оружие

Редкость: обычная.

Броня: 8

Урон: 8-10

Категория: наручи/кастеты

Прочность: 55/55

Перчатки, изготовленные из многих материалов, но главные из которых это кора дерева и камни. Деревянные щитки зачищают руки от ударов, а каменные шипы позволяют наносить неплохой урон врагам в ближнем бою. Подобное оружие используют духи леса, которым негде достать себе подходящее оружие и приходится сооружать амуницию из подручных материалов.

Шанс вызвать эффект Кровотечения (I) 2%

Шанс вызвать эффект Оглушение (I) 20%

Требование: Уровень 10, Сила 10, Ловкость 10, Знание 5

На самом деле игра преуменьшила всю гениальность подобного предмета. Это не только наручи и кастеты, но ещё и пара небольших щитов! Но видимо игра и так пошла на громадные послабления раз признала, что это одновременно и оружия и броня. Так что пойти на то, чтобы признать это ещё и за щит она не могла.

Но перчатки получились сносные. И как я раньше без них обходился?!

Кора дерева, в которую ввинчены острые камни. Всё это замотано в шкуру Парящей Белки и по сторонам притыкнуто по небольшой квадратной крышке. Страх лишь один - чтобы всё это не загорелось и не сторело вместе со мной.

Остальная броня вполне обычна.

Меховая куртка Парящей Белки. Средняя броня

Редкость: обычная.

Броня: 12

Категория: доспех

Прочность: 87/87

Меховая куртка, изготовленная из невыделанных шкур Парящей Белки. Необычным решением является использование дерева для усиления и утяжеления конструкции брони. Деревянный каркас немного сковывает движение, но повышает защиту и снижает вероятность возникновения переломов.

Повышает устойчивость к холоду на 5%.

Способность «Парение» - вы способны замедлить падение и плавно опуститься на землю.

Требование: Уровень 10. Сила 5. Ловкость 10. Знание 5

То же самое и со шлемом и штанами. Хоть ситуация и примерно схожа, но в этот раз получилось у меня гораздо лучше, чем в первый раз. Всё же сказывается опыт... Ладно он тут ни при чём! Всё дело в продвинутом классе.

Оказалось, что создавать вещи имея при этом поддержку игровой системы невероятно просто! То же самое что раньше со строительством. Игра заранее показывает результат. Мне не нужно как-то стыковать одно с другим и надеяться, что что-то путное выйдет. Нет. При помощи игрового конструктора я заранее составляю макет, а затем только отдаю приказ на создание. Я сразу вижу и шансы, и конечный результат. Удобно! Лишь, чтобы открыть навык нужно что-то с чем-то вручную соединять. После его получения же - за тебя всё делает алгоритм.

Перчатки получились очень интересными и полезными в ближнем бою. Доспех тоже неплох и обладает способностью «Парение» за счёт захививания Воздушного Зоба в недра доспеха. От этого предмета броня получилась несколько крупнее, да ещё и раздувается во время активации способности. Но всё же это полезная фишка. Жаль, что воздуха хватает только лишь на 2 секунды парения, а потом нужно время на восстановление. Но это почти не тратит Ману, так что прощаю.

Шлем же попроще. Но к нему я умудрился прицепить рога, убитого походя оленя и получившийся предмет отличается тем, что снижает бдительность оленей по отношению ко мне на какой-то там процент... бесполезно.

Прочие же мелочи просты. Наплечники из коры. Ботинки из коры и шкур. Штаны из шкур, коры и дерева. Пояс из шкур, коры и волокон... Понятное дело, что у меня всё сделано из этих повторяющихся ресурсов. Где бы я отыскал что-то иное?!

Также используя Выживание, я сделал сумку, немного расширившую Инвентарь; Палатку и Спальный Мешок. Всё это может пригодиться. Из собранной глины создал посуду, в которой тут же заколдовал простейших зелий. Травы без обработки мало чего восполняли, так что даже такой невзрачной работы как моя хватило, чтобы немного усилить эффекты. Жаль, что Алхимия не открылась иначе получилось бы лучше. А так получилось так как получилось.

Отвар Синегриба, обычное зелье

Качество: 6

Постепенно восстанавливает 76 единиц Маны.

Дикая Повязка, обычная перевязка

Качество: 7

После наложения повязки постепенно восстанавливает 57 единиц Здоровья. Имеет высокий шанс устранить эффекты Кровотечение и Перелома.

Ну и остальные предметы имеют схожее качество, так что и ворошить получившееся имущество лишней раз не нужно.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/118764>