

ГЛАВА 2

Уничтожитель ушастого племени

Прошёл в общей сложности только час игрового времени, а я уже изнывал от скуки. Делать тут нечего совершенно. Минут пять погулять, восторгаясь красотами вымышленного мира, и всё для себя решить: покупать или не покупать. Если купил, то тут больше не задерживаешься, сразу отправившись покорять большой мир. Но я-то это сделать не в состоянии. А мне тут ещё полсуток торчать в лучшем случае! И чем бы себя занять? Тут даже драться не с кем!

Очень кстати мимо сидящего на земле меня, проскакал зайчик. Я взял его в цель.

Заяц (Ур. 1) Здоровье: 10/10

У какого-то зайца жизнью столько же, сколько и у меня! Что за несправедливость!

Я погнался за ним. Белая шкурка. Очень милый на вид. Так и хочется поймать, и погладить. Вот только не понятно, почему заяц белого цвета, если кругом отнюдь не зима?! Ну, пусть это остаётся на совести дизайнера.

- Стой паршивец! - кричал я в погоне за зайцем.

Хоть этот беляк и прыгал неторопливо, гораздо медленнее его реального прототипа, но эти его хаотичные скачки из стороны в сторону порядочно сбивали с толку. Только случайно, когда путь зайца перегородило дерево, и он отпрыгнул в сторону, я сумел предугадать этот его манёвр и схватил прыгуна за лапу.

Потискав этот комок меха в течение полуминуты, дождался появления над зайчиком значка «Удушение». Постепенно жизнь мехового комка стала убывать, пока не закончилась полностью. Он погиб. Мне досталось немного опыта. Но как бы я не прыгал вокруг тушки убиенного животного, но ни шкуры, ни мяса мне так и не досталось.

Но я не сдался.

Следующие два часа я скакал за ловкими зайцами по лесу. Ловил их. А потом душил. За это варварство был вознаграждён сообщением:

Получен новый уровень - 2!

Нераспределённых очков характеристик: 5

Тут же вложил эти очки, увеличив размер жизни до 60 единиц. Так мне спокойнее живётся. Теперь можно не бояться погибнуть от яда, даже без лечения. Но вот с зайцев дроп так ни разу и не упал. Я поймал очередного ушастика и задушил. А затем в задумчивости стал тыкать в

него пальцем, уговаривая выдать мне шкуру или хотя бы немного кишок.

Подсказка! Для добычи охотничьих трофеев необходимо наличие в инвентаре ножа

Стало жутко обидно. Это насколько же я сглупил, что игра посчитала за лучшее выдать мне подсказку?!

– А где взять нож, вы случаем не подскажете? – ни на что, не надеясь, спросил я у воздуха. Ответа от игры не последовало. – И не надо... Сам найду!

Отбросив бесполезную тушку кролика, которая тут же растворилась в воздухе, я стал думать-размышлять.

Купить инструменты тут не у кого. NPC здесь не водятся. Дроп с кроликов не сыпется. Да и вряд ли с них упадёт оружие. Как поступить? Вроде бы никак. Эта зона не создана для боя или охоты. Она демонстрационная. Но ведь в ней по заверению разработчиков и моим наблюдениям все особенности игры уже присутствуют! А значит, возможен крафт.

Насколько мне известно из прочитанных форумов, то крафт в игре просто шикарен. Сделать можно почти всё, лишь бы навык был достаточно развит, хватало ресурсов и терпения. А у меня ничего из этого нет. Навык выучить не у кого. Продавца ресурсами в округе не встретишь. Да и особым терпением похвастаться я не могу.

Но не сдаваться же!

– Как там в каменном веке наши предки ножи делали?!

Можно пошутить на тему того, что предки гопников в каменном веке делали каменные же биты, но мне-то нужен нож!

А посему полез я на гору.

Искал камни. Находил камни. Бил их друг об друга, желая получить ровный острый скол. И спустя полтора часа этого занятия, получил удовлетворительный, по мнению игры результат.

Каменный нож, обычное оружие

Урон: 1-3

Прочность: 3/5

Каменный нож, словно привет из далёкого прошлого. Возник случайным образом, словно насмешка судьбы. Даже неандертальцы делали оружие более совершенное, чем это недоразумение

Ну и что, что плохой. Зато нож! Первое моё оружие!

Для проверки я пошёл и задушил очередного зайца. И тут же был вознаграждён игрой за труды.

Шкура Зайца (Ур.1), обычный материал

Небольшого размера шкурка с белым мехом, добытая с зайца. Шерсть приятна на ощупь

Может быть продана, либо использована в дальнейшем производстве

Мясо Зайца (Ур.1), обычный ингредиент

Немного мяса, добытое охотой на зайца. Костей больше, чем мяса

Можно употребить в сыром виде, но лучше всё же приготовить

Добыча тут же отправилась в инвентарь. Нож за эту работу потратил единичку прочности. И если каждый раз так будет продолжаться, то даже с полной прочностью в пять единиц, я смогу ошкурить только пять же зайцев. Чтобы лишний раз не бегать за камнями, я решил сделать запас ножей. Для этого я провёл ещё некоторое время в горах и создал ещё три подобных ножа, прочность которых варьировалась от двух единиц, до четырёх. Помимо этого, я стал обладателем первого своего навыка.

Изучен новый навык!

Ремесло начального ранга (1 из 10 Ур.)

Создавайте что-то новое и необычное

Влияет на все производственные навыки

Коротко и веско. Шкала навыка заполнена на 2%. Не слишком уж оценены мои мыслительные потуги при изготовлении таких ножей.

Потратив на охоту ещё час, я обзавёлся ещё пятью шкурками и мясом. Сломал два ножа. Получил третий уровень. И устал морально больше чем физически. Убивать зайчиков не то же самое что обирать прохожих в переулках. Шутка типа.

Уровень: 3;

Здоровье: 100/100; Выносливость: 60/60; Мана: 10/10;

Основные характеристики:

Сила - 2; Живучесть - 10; Ловкость - 1; Выносливость - 6;

Интеллект - 1; Мудрость - 1; Дух - 1;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача - 1;

Охотиться на зайцев та ещё морока. Но я не я, если не придумаю способа облегчить себе задачу.

Заметил такую особенность. Что когда заяц погибает, то тут же из норки в берёзовой роще появляется новый заяц. На локации всегда присутствует только один заяц. И респаун у этого зверя - мгновенный. А это значит, что зайцев можно ловить именно на респауне, просто дожидаясь того мига, как его уши появятся над поверхностью земли. Нужно только не зевать и хватать ушастый источник экспы и предметов. Чем я с упоением и занялся.

Дело пошло быстрее. Я бы даже сказал, уничтожение кроликов стало на поток.

Удар каменным ножом по шейке белого комка:

Критический Удар! Вы нанесли 10 единиц физического урона

Если везло, то заяц умирал с одного крита. Если обычный удар проходил, то нужно было нанести не меньше трёх ударов. Дело пошло быстро, вот только ножи ломались ещё быстрее! И я вынуждено тратил время на их новое создание. Благо хоть с выученным «Ремеслом» из каменных осколков ножи стали появляться чаще.

Но всё же это не дело. Я упорный, но не бьюсь лбом о запёртую дверь, если её можно выбить с ноги... или обойти.

И для обходного манёвра я проделал следующие мероприятия:

Вначале проверил местную землю на прочность, поковыряв её ножом. Да-да именно проверил. У меня не было уверенности, что в игре можно копать. Но можно. Потратив ещё час, я прокопал канал от озерца, до норы-респауна кроликов. Вода как ей и положено стала затапливать заячью нору. Кролики по известной им игровой механике, выползали на поверхности. Сучили лапками. Но плавать, как выяснилось, научиться не могли, а потому тонули в этой грязной луже. За тот же срок, что и с удушением от моих рук, только теперь я сам не прилагаю никаких усилий, а в обмен получаю опыт и лут.

Так я и оставил Зайцев гриндить мне лут и набивать опыт, а сам отправился изучать остальные возможные пути развития в локации.

Несколько раз я подходил к воротам в большой мир, проверяя, не подключился ли интернет каким-то чудом. А то вдруг кому-то в голову придёт, что обеспечить меня стабильным интернет

соединением важнее, чем вытащить из «гробика». Также не забывал проверять и возможность самостоятельного выхода в реальность. Но команда логаута, по-прежнему вызывала лишь сообщение с ошибкой.

Где-то больше половины отмеченного срока моего спасения я уже отмотал.

Меня очень заинтересовали некоторые камни, которые я встречал в горах. Они отличались от обычных камней и так легко не ломались. Я сконцентрировал внимание на одном из таких предметов и провёл опознание:

Медная руда, обычный материал

Камень золотисто-розового цвета с неизвестным содержанием металла. Может быть продан, либо подвергнут дальнейшей обработке

Я подумал, а почему бы и нет! Каменный нож — это очень хорошо, особенно при моих условиях. Но можно ведь сделать лучше. И не говорите, что лучшее враг хорошего!

У меня было всё для воплощения плана в жизнь. У меня есть печь. Чем вулкан с лавой хуже печи?! У меня есть руда! Конечно, навыков кузнеца и рудокопа у меня нет, но... у меня и Ремесла не было, но появился же! Нужно лишь приложить много усилий, чтобы даже игра сжалась и подарила вожденный навык.

Вот я и стал пытаться переплавить руду в слиток меди. Почти все камни угробил на этот процесс, но сумел-таки выплавить три слитка. Кривых, но слитка! Даже игра согласилась, что у меня получилось.

Слиток меди, обычный материал

Из меди были созданы многие утерянные механизмы гномов, а жители Великой Гряды и в настоящее время продолжают пользоваться медными пластинами при совершении торговых сделок, часто пренебрегая Имперскими Кронами.

Может быть продан, либо использован в дальнейшем производстве

Я и так, и сяк вертел получившиеся слитки, но вот ума не приложил, как из них сделать ножик. Опять плавить, что ли? И ковать? Камнями? А больше нечем!

Принёс подходящие камни. Соорудил наковальню и молот. И стал бить по нагретому металлу. Передвигал раскалённый металл я исключительно голыми руками, поэтому каждый раз получал нехилый дамаг, спешно заживаемый едой.

Понимаю, что в реальной жизни процесс изготовления медного ножа камнями был бы почти невозможен, но это всё же игра, в которой даже процесс изготовления того же ножа в местной кузнице далёк от реальности. Поэтому я и справился.

Медный нож, обычное оружие

Урон: 2-5

Прочность: 15/15

Изготовленный неизвестным кузнецом нож, является насмешкой над трудом всех кузнецов мира. Жалкая пародия. Даже кузнецы гоблинов, славящиеся худшими работниками мира, постыдились бы демонстрировать подобное оружие

Требование: Уровень 3

- А вот и не стыдно! - проворчал я, с любовью поглядывая на работу рук своих.

Урон повысился не на много, но прочность возросла многократно. А ведь в результате этого еще и Ремесло скакнуло до 57%. Но навыка Ковки, который я ожидал в предвкушении, мне не досталось. А я серьезно на него рассчитывал. Но, не сдаваясь, я создал ещё два ножа, то есть потратил весь доступный материал. Ремесло поднялось до 72%.

Я так сконцентрировался на ковке, что пропустил целую гору сообщений:

Получен новый уровень - 4!

Нераспределённых очков характеристик: 5

Получен новый уровень - 5!

Нераспределённых очков характеристик: 10

Получен новый уровень - 6!

Нераспределённых очков характеристик: 15

Внимание! Набор уровней временно приостановлен

В связи с нахождением в демонстрационной зоне, дальнейший рост уровней выше 6 невозможен. Для дальнейшего развития вам необходимо войти в мир игры.

Приносим извинения за неудобство, компания «КлирАланТек».

Вот такие дела. Поставленный на поток процесс истребления зайцев принёс плоды. Но раскачаться выше заложенных рамок нельзя. Да и опыта наверняка зайцы уже приносят мало, всё же они первого уровня, а я уже шестого. Разница итить её! Жаль, что в большом мире так поиграться не выйдет. Всё же тут сингл, а там мультиплеер. Тут опыту деваться некуда, кроме

как течь ко мне, ибо я единственный игрок. А там опыт за гибель моба от несчастного случая никому не достанется... если конечно не ударить моба хотя бы разик, чтобы пометить как свою цель...

Жаль, придётся начинать играть в мире с шестого, а не как я уже замечтался 99 лвла.

Прежде чем искать новую руду, я распределил очки:

Уровень: 6;

Здоровье: 100/100; Выносливость: 100/100; Мана: 10/10;

Основные характеристики:

Сила - 9; Живучесть - 10; Ловкость - 5; Выносливость - 10;

Интеллект - 1; Мудрость - 1; Дух - 1;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача - 1;

Если мне удастся сковать себе медный меч, то повышение статов потребуется. Всё же меч — это не маленький ножик, для которого и минимальных характеристик достаточно.

Руды я нашёл мало. Зато обнаружил три рудных жилы, которые тут же стал уничтожать камнями. Жилы поддавались с трудом, но из каждой после уничтожения выпало по шесть кусков руды. И навык:

Изучен новый навык!

Рудокоп начального ранга (1 из 10 Ур.)

Добывайте материалы и драгоценности из горных пород

Влияет на скорость добычи руды, её качество и количество

Итого у меня скопилось целых двадцать и ещё один кусок Медной руды. Вроде бы много, но отчего-то после переплавки осталось лишь четыре слитка. Затем исчезли и они, нещадно расплющенные и превращенные в меч.

Изучен новый навык!

Кузнец начального ранга (1 из 10 Ур.)

Создавайте из металла оружие, доспехи, инструменты

Влияет на качество производимых предметов. Также вы получаете возможность чинить вещи, при наличии соответствующих инструментов

«Ремесло I» радостно пискнуло сообщением о том, что перешагнуло на второй из десяти своих уровней.

Но больше всего меня радовал именно созданный меч, получившийся достаточно неплохим:

Медный короткий меч, обычное оружие

Урон: 4-7

Прочность: 20/20

Изготовленный неизвестным кузнецом меч, является насмешкой над трудом всех кузнецов мира. Жалкая пародия. Даже кузнецы гоблинов, славящиеся худшими работниками мира, постыдились бы демонстрировать подобное оружие

Требование: Уровень 4

Хороший меч, которым я тут же и вооружился. И пусть создатели игры насмеются надо мной, но это меч, созданный с огромным трудом, что бы они там ни вносили в описание!

Я решил немного передохнуть. Благо почти истекли заложенные мной двенадцать часов. И меня скоро должны освободить из плена этой игры. Не сказать, что я скучал. Даже в этой замкнутой локации мне было чем себя занять.

Я пришёл к озеру, дабы напиться. Вода повышала скорость регенерации выносливости, которую я нещадно тратил при ковке оружия. Заодно следовало проверить как там дела у Зайцев. Да и перекрыть подачу воды надо. Убивать этих зверьков уже не имеет смысла.

И то, что я увидел, потрясло меня до глубины души. Вся лужа и область возле респауна заполнена тушками Зайцев. Это моя добыча и исчезнуть тела не могут, пока я их не оберу. Или по истечению определённого времени.

Но я не успел даже начать сбор трофеев, как получил шквал сообщений, обрушившихся на меня словно лавина:

Получено достижение «Живодёр I»!

Повышение шанса выпадения охотничьих трофеев и мяса с неагрессивных животных на 3%. Получаемый урон от неагрессивных животных снижен на 5%. Наносимый урон увеличен на

5%.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 200 неагрессивных животных.

Получено достижение «Живодёр II»!

Повышение шанса выпадения охотничьих трофеев и мяса с неагрессивных животных на 7%.
Получаемый урон от неагрессивных животных снижен на 10%. Наносимый урон увеличен на 5%.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 400 неагрессивных животных.

Получено достижение «Живодёр III»!

Повышение шанса выпадения охотничьих трофеев и мяса с неагрессивных животных на 15%.
Получаемый урон от неагрессивных животных снижен на 15%. Наносимый урон увеличен на 10%.

Ранее неагрессивные животные становятся агрессивными при обнаружении игрока.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 1000 неагрессивных животных.

Хорошо, что зайцы не могли выползти из воды. Над каждым новым Зайцем появлялось статус-сообщение «Берсерк» и глаза их загорались красным огнём. Страшно. Я спешно помчался перекрывать воду, чтобы это ужасное достижение перестало развиваться. Но тут набатом смерти и ужаса прогремело ещё одно сообщение:

Получено достижение «Живодёр IV»!

Повышение шанса выпадения охотничьих трофеев и мяса с неагрессивных животных на 20%.
Получаемый урон от неагрессивных животных снижен на 20%. Наносимый урон увеличен на 15%.

Ранее неагрессивные животные становятся агрессивными при обнаружении игрока. Перед гибелью неагрессивное животное использует умение «Зов», на которое с вероятностью в 25% откликнется и будет немедленно призвано агрессивное животное на пять уровней выше жертвы Живодёра.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 3000 неагрессивных животных.

И тут первый заяц закричал. Ужасный звук, который мне ни разу не доводилось слышать в жизни. Словно молодого поп-певца в самом разгаре его карьеры разом забыли все фанаты и ему ничего не осталось сделать кроме как закричать и бросится с крыши дома родителей. Мне почему-то показалось, что так кричала бы на этого забытого певца его мать. Странные ассоциации, совершенно несвойственные времени...

Заяц крикнул и ему вторил волчий вой.

Волк (Ур. 6) Здоровье: 70/70

Горящие красным глаза, не оставляли сомнений в том, что появившийся зверь нападёт первым. Пена у рта. Оскаленные клыки. Появился агрессивный хищник, тут же кинувшийся на меня.

Получено 8 единиц физического урона – Здоровье: 92/100

Урон 7 единиц...

Урон 9 единиц...

Пока я замахивался, Волк успел три раза укусить меня.

Вы нанесли 15 единиц физического урона

Так и сражались. Волк меня под орех бы расколупал, если бы не лечение всей едой, что я насобирав. За время боя зайцы кричали ещё трижды, но, слава богу «Зов» не проходил. Я с огромным трудом справился с Волком и поспешил засыпать канал землёй. Пока я это делал, призвался ещё один Волк, которого я уже более умело завалил.

– Что они там говорили в самом начале? Можете ничего не опасаться, опасных животных нет?! А вот и ложь!!!

Я устало присел передохнуть. Выпил воды. Проверил состояние меча и пришёл к выводу, что он выдержит ещё много таких боёв. И в тот момент, когда жизнь почти восстановилась, выскочило сообщение:

Критический Удар! Получено 5 единиц физического урона – Здоровье: 89/100

Кровотечение!

Вы получаете урон в размере 6 единиц каждые десять секунд в течение 1 минуты

Это Заяц с горящими глазами укусил меня в шею. Жизнь стала убывать. Зайца я убил легко, но вот от кровотечения в течение минуты избавиться не мог никак.

Вот вам и получил четвёртый ранг достижения! Оказывается, не все из них положительные.

– Ладно, пора считать шкурки...

И я стал собирать хабар. Бедные зайцы. Сколько же их погибло. Иногда шкуры не получалось извлечь, иногда они выходили лучше, иногда хуже. Часть трупиков уже успела испариться. Но всего вышло так, что у меня набралось почти полтысячи шкур, пара сотен костей, два десятка лапок и целая гора мяса, которую я стал думать, как готовить. Предыдущий бой показал мне несостоятельность моих целебных травок в их естественном состоянии. Нужно чего-то химичить.

Пока я собирал трофеи, очередной Заяц, ставший берсеркером, атаковал меня, но вреда от его атак было чуть. Я не стал его трогать, чтобы не испытывать судьбу и не зазывать Волка.

Отбежав подальше от норы, перевёл дух. Заяц отстал от меня. С него сразу слетел баф «Берсерк». Глаза его приняли естественный цвет. Он вновь превратился в милую и пушистую животинку.

А передо мной теперь встал вопрос:

– И что же мне делать с этой горой шкур?!

А ответ тут же нашёлся!

Вот попаду я в большой мир. Выйду через эти ворота и окажусь перед глазами тысяч других игроков. И что они подумают обо мне? Бомж. Да, так и подумают. Никто не признает во мне чёткого пацанчика, которого каждый на районе знает и уважает. Примут за бомжа подзаборного.

Оружие то у меня теперь есть. А вот одежды нет. А значит что? Значит нужно крафтить!

– А мы кожевничество прокачаем... прокачаем... прокачаем...

Вот только как?!

Что я знаю о кожевном ремесле? Что-то где-то вымачивают, высушивают и вообще дубят...

А если в игре, то может нафиг все эти подготовительные моменты отбросить. Возьму побольше шкурок и сошью доспех. Делов-то! Вот только нитки нужны. И иголки.

– И где всё это взять?

И мир игры мне послал знак. Прямо на плечо приземлился паук. А где паук, там и паутина. А из паутины можно сделать нитки! Надеюсь только игровая механика мне это позволит.

Позволила. Вот только пауки, видя во мне живодера, решили напасть. Урона не наносили, но кидали дебаф «Ослепление» и «Замедление». Чёрт их знает, как они это делали?! В глаза паутиной швыряли что ли и ноги к земле приматывали! Не знаю, но знаю точно, что времени потратил порядочно, чтобы собрать все их нити из тёмного леса. Бедным паукам теперь заново все оплетать.

Про то, как пытался сделать из костей и сосновых иголок – иглу швейную обыкновенную – рассказывать не буду. Но у меня получилось. И я стал шить. Вообще шитье это не пацанское дело. И посему я этому делу не обучен. Но за неимением никого другого на кого это дело можно было бы взвалить, пришлось постигать и этот процесс самому.

Меховая куртка из заячьих шкур, обычная броня

Защита: 4

Прочность: 7/7

Меховая куртка, изготовленная из невыделанных шкур зайца. Бездарная работа. Повышает устойчивость к холоду на 5%

Требование: Уровень 3. Сила 2. Ловкость 4

После трудов кропотливых, рук, исколотых до крови, и опустившихся очков здоровья почти до критических значений, мне удалось собрать полный сет.

Меховые штаны из заячьих шкур, обычная броня

Защита: 2

Прочность: 6/6

Меховые штаны, изготовленные из невыделанных шкур зайца. Бездарная работа. Повышает устойчивость к холоду на 5%

Требование: Уровень 3. Сила 2. Ловкость 4

Меховые мокасины из заячьих шкур, обычная броня

Защита: 2

Прочность: 5/5

Меховая обувь, изготовленная из невыделанных шкур зайца. Бездарная работа. Повышает устойчивость к холоду на 3%

Требование: Уровень 3. Ловкость 3

Меховые перчатки из заячьих шкур, обычная броня

Защита: 2

Прочность: 5/5

Меховые перчатки, изготовленные из невыделанных шкур зайца. Бездарная работа. Повышает устойчивость к холоду на 3%

Требование: Уровень 3. Ловкость 3

Меховая шапка из заячьих шкур, обычная броня

Защита: 2

Прочность: 5/5

Меховая шапка, изготовленная из невыделанных шкур зайца. Бездарная работа. Повышает устойчивость к холоду на 3%. Игриво свисающие с шапки заячьи ушки добавляют привлекательности. Харизма +2 единицы

Требование: Уровень 3. Ловкость 4

Внимание! Открыта новая дополнительная характеристика - Харизма!

Чем выше значение характеристики, тем привлекательнее вы в глазах окружающих

<http://tl.rulate.ru/book/3432/139419>