ГЛАВА 5

Предводитель

– Твою жешь мать, – изверг я поток отборной брани, на которою только был способен.

От чего ушёл к тому же и пришёл. Ну хоть хуже не стало. А ведь могло. На самом деле могло. Подумать страшно, что мог так запросто остаться в пустоте.

Кругом всё тот же лес. Всё те же горы и ручей. Никаких противников на которых можно было бы покачаться, за исключением зайцев, змей, пауков и птиц. И уровень свой выше я тут уже не подниму. Хорошо, что хоть успел снаружи получить седьмой.

Я поднялся с колен, потому что бухнулся на них, когда ругал на чем свет стоит создателей этой игры и технический аппарат, удумавший устроить плановые работы именно в тот момент, когда я обрёл долгожданный выход в свет! Ведь чуть-чуть не хватило дойти до почты. Написал бы коротенькое обращение к администрации и всё. Теперь же ещё 12 часов ждать.

Но я не сдаюсь и не опускаю рук. Прогулка по внешнему миру показала мне мою несостоятельность. Мало того, что я дважды проиграл, пусть второй раз меня задавили числом, но помимо этого я ещё и не вызываю у других игроков никакого уважения! А это немыслимо! Если мои друзья узнают, о таком, то точно уважать перестанут. А значит нужно добиваться уважения. Понимаю, что это игра. Но уважения я добьюсь планомерной работой над собой. Я должен стать опасным. Меня должны бояться. Ведь если боятся, значит уважают.

Как там говорится… Пока они кушают – я качаюсь, пока они спят – я качаюсь, пока они занимаются любовью – вот тут бы и мне тем же заняться, но нет, я продолжаю качаться. И так далее… до бесконечности, или хотя бы того момента, пока не стану круче всех. А для этого нужна выдержка и смелость. Смелости у меня предостаточно. А вот выдержки может не хватить… но я постараюсь.

Даже когда никто играть не может, а именно в данный момент, когда ведутся работы на серверах, даже в этот момент я буду качаться в отличие от всех остальных игроков.

Но для начала стоит разобраться с некоторыми скопившимися запасами. Я проверил все тайники, куда сложил шкуры и мясо, накопленные за прошлое посещение локации, и с радостью обнаружил, что всё оставленное тут не исчезло. Даже мясо не испортилось. Уж не знаю, сколько оно может хранится в местных игровых условиях без холодильников, но и проверять не горю желанием. На мясо у меня имеются определённые планы, которые я не воплотил в прошлое посещение. Я его приготовлю … например, на костре.

Идея сформирована, и я не привык откладывать что-то на потом. Набрав хвороста и сложив его в кучу, я зажёг одну ветку от лавы. Получился факел. Этим факелом уже развёл костёр.

Изучен новый навык!

Выживание начального ранга (1 из 10 Ур.)

Для кого дикая местность – синоним долгой и мучительной смерти, а для вас это всё равно, что

дом родной.

Ориентирование повышается на 5%. По мере развития навыка будут открываться всё новые и новые способы обустроить походный лагерь. Для того, чтобы устроить лагерь достаточно разжечь костёр

На мне сразу повис новый баф «Отдых», дающий прибавку к скорости восстановления здоровья, маны и выносливости на полсотни процентов.

И уже на этом костре я стал жарить всё мясо.

Угольки, обычный мусор

Чёрная, весьма ломкая и хрупкая масса. При прикосновении рассыпается в пыль. Вероятно, является результатом чьих-то экспериментов

Я пытался жарить и всё равно, что бы я не предпринимал у меня, получались лишь угли. Но где-то на двадцать пятом куске мяса, у меня получилось что-то отчасти съедобное:

Обгоревшее мясо, обычная еда

Приготовленное блюдо из мяса неизвестного происхождения. Настолько повреждено в процессе готовки, что трудно идентифицировать как первоначальный вид продукта, так и желательный для повара результат

Эффект: Восстанавливает 100 единиц здоровья и повышает скорость восстановление выносливости сроком на 5 минут. С шансом 50% вызывает отравление

То есть почти весь мой объем HP восстановит с одного куска. Хорошо, но точно может быть лучше. И уж, по крайней мере, без негативных эффектов.

Спустя ещё два десятка бездумно переведённых кусков мяса, превращённых или в угли или в обгоревшие куски, с вероятностью пятьдесят на пятьдесят, у меня получилось пожарить нечто вразумительное:

Жареный кролик, обычная еда

Приготовленный на открытом огне кролик. Отсутствие соли и приправ существенно понизило качество получившегося блюда

Эффект: Восстанавливает 250 единиц здоровья и повышает скорость восстановление выносливости сроком на 5 минут.

А вместе с приготовившейся едой всплыло сообщение:

Изучен новый навык!

Кулинария начального ранга (1 из 10 Ур.)

Изучайте новые рецепты и готовьте

+2% к качеству изготовляемой еды

После этого я стал жарить мясо более умело, и если подгоревшее нечто ещё продолжало получаться довольно часто, то жечь ингредиент до состояния угля я перестал. Когда казавшиеся бесконечными запасы мяса подходили к концу, а уровень «Кулинарии I» перевалил за четвёртый уровень, прибавляя уже 8% к качеству конечного продукта, я решился на эксперимент и добавил к мясу трав и ягод. Не сразу, но получилось что-то ещё более удачное:

Жареный с травами кролик, обычная еда

Приготовленный на открытом огне кролик, усыпанный дикими травами. Отсутствие соли понизило качество получившегося блюда

Эффект: Восстанавливает 250 единиц здоровья, повышает скорость восстановление выносливости и даёт 20% прибавку к сопротивляемости ядам сроком на 5 минут

Вот последнюю версию вкусняшки я и готовил до момента окончательного истощения мясных запасов.

– Восьмой уровень Кулинарии, – с благоговением произнёс я, углядев финальный результат. И выше подниматься он уже не захочет. Нужно готовить что-то другое для дальнейшего развития. Прибавка к качеству 16%.

Но это всё были лишь подготовка к настоящему своему развитию.

Я решил вновь биться с волками. Даже не биться, а просто уничтожать их. Я стал чуть выше их уровнем, а значит сильнее. Теперь каждые 5 минут я буду съедать кролика с травами, что обеспечит хороший реген жизни и выносливости. Так что волки будут гибнуть гораздо быстрее. А я же в обмен на их жизни прокачаю «Ближний бой», «Стойкость» и может, получу дополнительные очки характеристик.

В прошлый раз вырытый канал вновь затопил кроличью норку. Зверьки стали дохнуть и звать на помощь серого. Иногда Волки отзывались и тогда я начинал биться с ними.

За три часа безостановочного боя, я уничтожил не только более 250 волков, но и всё своё оружие. А с учётом того, что заполучил и последний пятый ранг «Живодёра» с ещё большими

«плюсами», то я поспешил перекрыть ручей, дабы гибнущие, словно лемминги зайцы не наплодили мне тут тысячи серьезных мобов.

После этого отправился к горам, чтобы собрать руду и выковать новое оружие, взамен утраченного. И пока шёл, рассматривал полученные награды.

Получено достижение «Живодёр V»!

Повышение шанса выпадения охотничьих трофеев и мяса с неагрессивных животных на 50%. Получаемый урон от неагрессивных животных снижен на 40%. Наносимый урон увеличен на 30%.

Ранее неагрессивные животные становятся агрессивными при обнаружении игрока. Перед гибелью неагрессивное животное использует умение «Зов», на которое с вероятностью в 30% откликнется и будет немедленно призвано агрессивное животное на пять уровней выше жертвы Живодёра. Существует шанс (2%) что на «Зов» откликнется моб ранга Предводитель, того же уровня что и игрок.

Награда за получение максимального ранга достижения Живодёр:

Сила +1

Живучесть +1

Ловкость +1

Выносливость +1

Дух +1

Здоровье повышается на 10%

За получение максимального ранга любого достижения впервые, вы получаете бонус:

Интеллект +5

Мудрость +5

Очень неплохие бонусы полагаются за выполнение в игре достижений. Всё равно, что распределить очки характеристик полученные за два уровня. Я бы конечно вложил их иначе, но на халяву пусть хоть куда их раскидывают я не обижусь. Если бы имел возможность, то обязательно поднял бы и другое достижение до максимального ранга, но больше ничего нет. Волкодава если только поднять, но там уже на второй ранг вроде требовалось шесть сотен убиенных собак, а уж сколько всего потребуется для пятого ранга подумать страшно. Вряд ли когда-нибудь вообще возьму последний ранг этого достижения. Легче будет что-то другое прокачать.

Кстати по прокачке. Хоть мне и накидали по всем статам порядочно единичек, но у меня сохранились пять нераспределённых очков, которые я получил на седьмом уровне. Нужно с ними что-то делать… Раньше то я их не раскидал по той простой причине, что не знал куда. Два проигрыша в ПВП показали кое-какую несостоятельность. А именно я трачу много выносливости. Я решил потренироваться в битве на волках и проверить, можно ли тратить её меньше, или обязательно нужно повышать её количество. Выяснилось, что нужно делать и то и другое.

Механика боёв тут интересная. Выносливость тратится при ударах, блокировании, кувырках и беге. Ходить и отступать можно не тратя заветные единички. Вот только если значение ушло в ноль, то скорость передвижения падает практически полностью. И этого как я теперь понял допускать нельзя категорически. Лучше оставит одну единицу и отступить шагом назад, благо восстанавливается выносливость очень быстро, чем стоять на месте и ловить ответные удары противника. К тому же выносливость быстрее восстанавливается когда не потрачена полностью. Когда же она на ноле, то вначале тратятся лишние секунды на процесс так называемого «восстановления дыхания».

Это была первая моя ошибка в ПВП, что я слишком увлекался атакой и не следил за выносливостью.

Вторая ошибка была в том, что я бил со всей силы. Но мой короткий меч был предназначен больше для точных ударов, рассчитанных на ловкость, чем на силу. Если бы я бил аккуратнее, то и урон получился бы выше. Это я проверил уже на волках, так что то не просто предположения. Удары в полную силу тратят очень много выносливости. В то время, как лёгкие удары тратят её меньше. Вот если бы у меня был здоровый молот, тогда удары наполненные силой принесли бы результат и урон был бы колоссален, но тут всё дело в скейле. Какое оружие на что скейлится.

Поэтому если перед боями с Волками я планировал вложить все очки в Выносливость, то теперь подумываю всё же распределить их немного иначе, добавив два очка в ловкость.

Уровень: 7;

Здоровье: 132/132; Выносливость: 140/140; Мана: 60/60;

Основные характеристики:

Сила – 11; Живучесть – 12; Ловкость – 10; Выносливость – 14;

Интеллект – 6; Мудрость – 6; Дух – 2;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача – 1; Харизма – 1;

Пока я распределял циферки по пунктам, уже добрался до нужной скалы. Взобрался на неё, благо высота небольшая и приступил к добыче руды. Прежние уничтоженные мной рудные

жилы восстановились на прежнем месте, так что их даже искать не пришлось. Но вот свободно валяющиеся камни с высоким содержанием металлов так и не появились. Видимо это был единичный лут. Поэтому побив прежние жилы, я получил всё те же 18 кусков руды. Затем спустился со скалы и отправился в сторону выхода на поверхность магмы.

Каменная наковальня по-прежнему присутствовала у огня, поэтому заново изобретать кузницу каменного века мне не пришлось. Двадцать минут творческого труда, и вот я стал обладателем части некоего предмета, и шести слитков. Из пяти слитков в последствии сделал такое чудо:

Прямой медный меч, обычное оружие

Урон: 5-12

Прочность: 24/24

Изготовленный кем-то неизвестным, меч, является насмешкой над трудом всех кузнецов мира. Жалкая поделка. Продажа подобного оружия должна быть запрещена, а изготовление преследоваться по закону

Требование: Уровень 5. Сила 8. Ловкость 5

Я перестал обращать внимание на описания. Всё равно, пока я хотя бы не доберусь до настоящей кузницы у меня не получится сковать ничего с хорошим описанием.

Из единственного оставшегося слитка я быстро сделал привычный нож. Кстати я заметил, что изготовление новых предметов всегда идёт со скрипом, то есть долго. А вот когда процесс налажен и ты помнишь, что и как делать, то и игра сама помогает, оружие формируется быстрее и проще.

Навык «Кузнец» перескочил наконец-то на второй уровень, но мне этого мало. А значит нужно добыть больше руды. А значит нужно найти больше рудных жил. И если горы вокруг меня не просто декорация, а полноценная локация, то я думаю, имею неплохие шансы найти там ещё источники этого дела. Нужно только забраться на скалы.

Но прежде чем лезть вверх, я спустился вниз. В лес. Отмахиваясь от нападок бешеного зайца, я срубил подходящий ствол берёзы и острогал его ножом. Потом на получившееся древко насадил выкованное ранее приспособление. Долго две части не желали стыковаться, словно игра не могла понять цели моих действий. Но поддавшись моему упорству игра сдалась.

Медная кирка, обычное оружие

Урон: 8-10

Прочность: 30/30

Криво сделанный рабочий инструмент. Берёзовая рукоять повышает прочность, но по причине плохой шлифовки снижает скорость восстановления выносливости. Скорость добычи руды +20%

Требование: Уровень 5. Сила 10. Ловкость 5

Прибавка в 20% к скорости добычи очень пригодится. А то скорость разработки рудных жил при помощи камней… кхе… наверное минус 100%.

Но раз пошла такая пьнка я решил создать ещё и лук. Очень уж симпотично выглядят местные птицы, вот только возможности поймать их, у меня нет. К тому же помнится, у Ленна был лук, а я-то чем хуже?! Для этой цели я прошвырнулся в лес, категория Джунгли, и срубил наиболее упругое дерево из доступных мне. Потом собрал паучьи нити и состыковал всё это в лук. Удивитлельно, но он у меня получился практически сразу, хоть и были использованы столь странные материалы. Видимо игра наконец-то поняла меня и мы теперь с ней на одной волне живём.

Кривой лук великана, обычное оружие

Урон: 15-50

Скорость: 5

Прочность: 10/10

Самодельное оружие горных великанов. Большое и прочное оружие, требующее небывалой силы, которой славятся великаны. По причине использование тетивы из паучьей нити прочность лука снижена. Шанс 30%, что раненая цель замедлится

Требование: Уровень 3. Сила 40. Ловкость 15

Мечтать, что я в ближайшее время смогу стрелять из лука, не следует. Столько силы и ловкости я пока не получу. Да и толку от него не много. Когда у меня будут такие характеристики, то такой урон будет бесполезным.

Расстроившись, что не всё у меня выходит так как хочу, я и отправился выше в горы.

Начальный навык Скалолазание повышен! Текущий уровень – 5

Скорость передвижения по вертикальным поверхностям повышается на 7%. Вероятность падения снижается. Выносливость расходуется медленнее

После череды «взлетов» и падений, я развил этот необычный навык, а заодно и сам чему-то научился. Научился правильно выбирать путь и всегда держаться за сколу хоть чем-то.

Выбравшись на горный кряж, я вздохнул с облегчением и одновременно с усталостью от объема предстоящих работ. На разной высоте при разных условиях я приметил не менее двух десятков рудных жил, и не все из них медные. Попробовал для пробы разбить железную жилу

и понял, что скорее разобью себе кирку, а затем и руки, чем уничтожу единственную жилу железа. Поэтому я не стал пороть горячку и планомерно принялся изничтожать медные жилы.

Начальный навык Рудокоп повышен! Текущий уровень – 4

Скорость добычи руды повышается на 8%

На доступном кряжу руда которую я мог выбить закончилась. Подняв ещё один уровень скалолазания, я спустился и стал переплавлять почти девяносто кусков руды в слитки. А потом из этих слитков пошёл стандартный крафт.

Вы создали Прямой Медный Меч!..

Вы создали Прямой Медный Меч!..

Вы создали Прямой Медный Меч!..

Вы создали Прямой Медный Меч!..

Начальный навык Кузнец повышен! Текущий уровень – 3

Качество производства повышается на 6%

Вы создали Двуручный Медный Меч!..

Вы создали Двуручный Медный Меч!..

Вы создали Двуручный Медный Меч!..

Начальный навык Кузнец повышен! Текущий уровень – 5

Качество производства повышается на 10%

Итого создал ещё четыре Прямых Меча, три Двуручных, кузнечный молот и щипцы. Последние инструменты в сумме прибавляют к качеству произведенного оружия ещё 15%. Да и щипцами как-то приятнее доставать будет слитки из раскалённой магмы моей печи. Всё хоть урон от огня получать не буду.

После этого я отправился в джунгли, решив ещё срубить веток на луки. Всё равно деревья восстановят ветки быстро, а для меня это халявные ресурсы. И когда я занимался рубкой деревьев на меня напала змея. Маленькая змея, родственница Зайца. Тот же 1 уровень и вроде

мирная. Мне стало интересно, что же случится убей я её.

Задумано – сделано!

Зов!

Таш-ш-ша, королевская анаконда (Ур. 7) Здоровье: 300/300

Горящая синим цветом надпись и то, что монстр именной, наглядно продемонстрировали мне, что не стоит гнаться за всем, что бегает или ползает в этом мире. Зов, согласно последнему рангу Живодёра, предоставил мне возможность сразиться с так называемым мобом-предводителем. Не босс, но уже и не обычный моб. И соразмерность его с моим уровень не должно вводить никого в заблуждение. Обычно таким мобам смело можно накинуть уровней пять сверху для более точной оценки их сил.

Умение «Удушающий захват» использовано против вас – Уклонение!

Умение «Бросок змеи» использовано против вас – Получено 37 единиц физического урона – Здоровье: 95/132

Отравление!

Получено 23 единицы физического урона – Здоровье: 72/132

А ещё Предводители обладают умениями. Вот эти умения змеюка на меня и кастанула. Да ещё и отравила, змея! И откуда только у анаконды яд взялся?!

Вы нанесли 15 единиц физического урона … 16 единиц…

Что за броня у этой змеюки? Я по ней должен бить не меньше чем на десять единиц урона больше!

Получено 25 единиц физического урона

Получено 2 единицы урона ядом… 2 единицы… 2 единцы…

Вот как она меня бьет, также должен бить и я. И вроде всё правильно теперь делаю. Отступаю, когда выносливость заканчивается. Бью не со всей силы… О как она пасть раскрыла! Получи

мечом прямо в глотку!

Критический удар! Вы нанесли 30 единиц физического урона

Примерно так мы и танцевали. От яда я избавился Листом Солнечного Клёна. Точнее тремя листами, так как первые два не сработали. Постоянно употребляемые куски жареного мяса с приправами, помимо восстановления здоровья, наградили меня и некоторой сопротивляемостью к яду в дальнейшем.

Змеюка была очень сильна. Невероятно. Мне три раза приходилось убегать от неё и ждать полного восстановления жизни. Хорошо, что анаконда не могла регенить HP с той же скоростью что и я. И это в конечном счете стало для ней роковым.

Получено достижение: «Я знаю каждого врага по имени I»!

При успешном опознании противника появляется больше полезной информации.

Для получения следующего ранга достижения нужно уничтожить ещё 10 предводителей

Совсем недавно я говорил, что-то о том, что получить достижение Волкодав сложно. Беру свои слова обратно. Предводителей уничтожить ещё проблемнее. Волков-то я когда-нибудь перерасту в уровнях и буду попросту ваншотить, а с Предводителями такой фокус не пройдёт. Если они будут призываться с мизерным шансом, то всё равно всегда будут равного со мной уровня. А в мире игры их отыскать не проще. Поэтому можно смело забыть об этом достижении.

В награду за сложный бой вы получаете бонус:

Живучесть +2

Ловкость +2

Интеллект +1

Удача +1

Жизнь +10%

Сопротивляемость яду +5%

Открыта новая дополнительная характеристика – Слава!

Характеристика, отображающая все те славные деяния, что вы совершили в мире Нарна. Оказывает влияние на показатели Известности и Репутации

Слава +10

Открыта новая дополнительная характеристика – Опознание!

Способность совершать открытия и с первого взгляда определять, что находится у вас перед глазами

Я тут же проверил окно статуса. И убедился, что у меня всё хорошо. И при желании я могу выбрать любой класс, который захочу. Даже магом стать смогу, хоть и не вложил ничего в Мудрость и Интеллект, но они у меня всё равно поднялись до нормальных значений через бонусы.

Уровень: 7;

Здоровье: 167/167; Выносливость: 140/140; Мана: 60/60;

Основные характеристики:

Сила – 11; Живучесть – 14; Ловкость – 12; Выносливость – 14;

Интеллект – 7; Мудрость – 6; Дух – 2;

Свободных очков характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Удача – 1; Харизма – 1; Опознание – 1;

Слава – 11;

Пока другие отдыхают, я действительно качаюсь. А тут ещё за время боя скакнул навык «Стойкость» до пятого уровня. Да и «Ближний бой» развился до восьмого. Один из трех выкованных двуручных мечей показал всю свою сокрушающую мощь, стоило мне сменить одноручное оружие на него. Фехтовать я никогда не учился, но вот размахивать тяжёлой штукой вроде лома или арматурины, я вполне сносно могу. А двуручник, всё равно что лом, только что острый.

Шести метровая тушка змеи разлеглась на песочке пустынной области моей локации, куда мы с ней переместились за долгое время битвы. Тут она и нашла свой покой. Я ткнул в неё пальцем и забрал трофеи.

Кожа королевской анаконды, необычный материал

Материал для изготовления хорошей брони или иного предмета

Клык королевской анаконды, редкий материал

Материал для изготовления качественного оружия либо иных вещей

Яд королевской анаконды, редкий ингредиент

Применяется в алхимии при изготовлении качественных ядов или лекарств

Хороший лут достался с Предводителя. Очень хороший. Редкие материалы должны строить порядочно на аукционах. Вот только меня всё ещё волнует откуда у анаконды яд и клык?!

Переведя дух, я начал уничтожение змеек первого уровня. Убил их не меньше сотни, но Предводитель больше не показался. Были обычные анаконды шестого, с которых я добыл много змеиных шкур – обычного материала, вроде тех же волчьих шкур. Теперь я даже могу сделать новую броню из змеиной кожи. Она должна хотя бы не так смешно выглядеть как броня из кролика.

Я вернулся в кузницу. Не потому что там собираюсь что-то ковать, а потому, что привык к этому месту. Там даже работается лучше. Так кажется. Да и неагрессивные животинки туда не суются.

http://tl.rulate.ru/book/3432/141664