

[147] Кап.

.

Конец марта. Почти через 3 месяца после захвата их второго А-подземелья.

Примерно в это же время в прошлом году они прилетели в этот город на воздушном корабле.

.

В мгновение ока уже прошёл целый год.

Скоро, вместе с прибытием новичков, они официально перейдут на второй курс.

.

Но сейчас им не до этого. Их команда глубоко в подземелье, занятая захватом своей 3-й отметки на чёрной карточке. И как раз когда они закончили бой с крупной группой зверей В-ранга...

.

-А? Поднялся.

-А-а, поднялся...

«Хм-м, вот как. Сит-лорд теперь тоже поднял? Теперь это все четверо.»

.

Клена заметила на себе не особо приятное ощущение Божественного испытания. Её уровень достиг 60. Статы повысились, но кое что в её Статусе изменилось радикально.

Теперь она стала как и все остальные:

.

[Имя] Клена

[Возраст] 13

[Профессия] Святой меч

[Уровень] 60

[Физическая сила] 2440 +1800

[Магическая сила] 954

[Атака] 2440 +1800

[Выносливость] 1712 +1800

[Ловкость] 1648 +1800

[Интеллект] 974

[Удача] 1195

[Навыки] Святой меч <6>, Разрез <6>, Летящий меч <6>, Красный лотос <6>, Громовой меч <6>, Жёсткое тело <2>, Фехтование <6>

[Экстра] Преодоление предела

.

Уровни навыков:

[Святой меч] 6

[Разрез] 6

[Летящий меч] 6

[Красный лотос] 6

[Громовой меч] 6

.

.

[Имя] Сесиль Гранвел

[Возраст] 13

[Профессия] Колдунья

[Уровень] 60

[Физическая сила] 1028

[Магическая сила] 1736 +1200

[Атака] 659

[Выносливость] 842

[Ловкость] 1019 +1200

[Интеллект] 2390 +1200

[Удача] 960

[Навыки] Искусство магии <6>, Пламя <6>, Твердь <6>, Шторм <6>, Прибой <6>, Мудрость <2>, Рукопашный бой <3>

[Экстра] Малый метеорит

.

Уровни навыков:

[Искусство магии] 6

[Пламя] 6

[Твердь] 6

[Шторм] 6

[Прибой] 6

.

.

[Имя] Догора

[Возраст] 13

[Профессия] Мастер топора

[Уровень] 60

[Физическая сила] 1322 +600

[Магическая сила] 716

[Атака] 1741 +600

[Выносливость] 1145

[Ловкость] 724

[Интеллект] 482

[Удача] 783

[Навыки] Топор войны <6>, Всей плотью <6>, Бросок топора <6>, Взрывной удар <6>, Лавина <6>, Боевой дух <2>, Искусство топора <5>

[Экстра] Всей плотью и всем духом

.

Уровни навыков:

[Топор войны] 6

[Всей плотью] 6

[Бросок топора] 6

[Взрывной удар] 6

[Лавина] 6

.

.

[Имя] Кил

[Возраст] 13

[Профессия] Священник

[Уровень] 60

[Физическая сила] 787

[Магическая сила] 1499 +600

[Атака] 598

[Выносливость] 841

[Ловкость] 959

[Интеллект] 1321 +600

[Удача] 1203

[Навыки] Священник <6>, Восстановление <6>, Крепкость <6>, Лечение <6>, Магическая стена <6>, Вера <2>, Фехтование <3>

[Экстра] Капля бога

.

Уровни навыков:

[Священник] 6

[Восстановление] 6

[Крепкость] 6

[Лечение] 6

[Магическая стена] 6

.

Да, строчки с опытом исчезли. Как и для общего опыта, так и для опыта навыков.

.

Скорее всего 6 уровень навыков — максимальный для 60-го. Насчёт обычного Фехтования пока непонятно — для него изначально не показывалось опыта, так что пока можем только сидеть и

ждать.

И вот так все четверо кроме Аллена достигли максимального уровня всего через год фарма подземелий.

.

Этажи в А-подземелье слишком уж обширные, так что сегодня они собирались под вечер поискать неприметную комнатку и встать здесь лагерем. К тому же весенние каникулы уже скоро закончатся, так что хотелось бы побольше времени проводить в подземелье и пореже выбираться на свет божий.

Ведь все знают что солнечный свет напрямую понижает скил хардкорного геймера на 50%.

.

Наконец, когда пришло время, все профессионально выбрали себе задачи и стали разбивать лагерь и заниматься готовкой.

...Хотя как бы они не выпендривались, а это всё ещё блюдо 5-рых пиздюков, что ничерта не смыслят в работе по дому. Достали дрова из дырки, напялили мясо на стальные прутья, присыпали чем по носу пришлось и стали запекать. С напитками, благо, проблем нету — главное запихивать в 30-сантиметровое отверстие соответствующего размера сосуда.

.

Но насколько бы все пятеро не были ламерами в отдыхе на свежем воздухе, за год они всё таки стали поопытней; и даже лагерь как-то теперь стал покрасивше...

.

-Так сильнее...мы всё таки не станем? - разрывая пальцами мясо, Догора, не глядя в его сторону, обратился к Аллену.

-Думаю выражение "сильней не станем" тут не подходит. Но да, мы не сможем больше поднимать уровень и навыки.

-Нет, то же самое ведь...

.

"В чём разница-то?" - как бы говорил его взгляд, пока зубы вгрызались в запёкшийся на костре хлеб.

.

«В чём разница? Многие хардкорные бородачи рассмеются тебе в лицо слюнями за такие мысли, мой юный падаван.»

.

В своей прошлой жизни Аллен не знал ни одной игры без ограничения по уровню. В некоторых это 50, в некоторых 999999 — но левел-кап присутствовал всегда.

Особенно была популярной стратегия в ММО, когда разработчик устанавливал изначально низкий левел-кап, а затем постепенно с каждым обновлением повышал его, чтобы игрокам просто скучно не было. Но даже если левел-кап не повышается несколько лет к ряду, это ещё не значит что соревнование между игроками на этом и заканчивается.

Тут вопрос в другом: почему они достигли капа всего за год?

«Хм-м, может всё опять из-за Дьявола? Из-за того, что он повысил ранг всех магических зверей на единицу...»

Аллен с самого детства ещё на вотчине сит-лорда думал что опыта здесь дают уж слишком много. ...Для обитателей этого мира, конечно.

Позже, когда он услышал историю о Дьяволе, то подумал что это имеет смысл — если тот повысил ранг всех магических зверей, то и опыта за них стали давать куда больше, что и привело к странным результатам когда новички на охоте буквально купались в Божественных испытаниях после каждого борова.

К примеру:

-Е-ранг: Рогатый кролик — 1=>10 опыта.

-D-ранг: Гоблин — 20=>200 опыта.

-С-ранг: Великий боров — 100=>1 000 опыта.

-В-ранг: Король орков — 2 500=>25 000 опыта.

-А-ранг: Великий воин — 60 000=>600 000 опыта.

В 10 раз больше опыта значит в 10 раз быстрее набирается уровень и в 10 раз быстрее добираться до капа.

Причём подземелья существовали ещё до Дьявола, так что его появление действительно должно быть спутало карты офисного бога.

-Вы все хорошо постарались — даже навыки все подняли до 6 уровня. Но это ещё не конец.

-Ещё не конец?

«Энд-гейм, ребята, ЭНД-ГЕЙМ!..хотя я неслабо так удивился когда на 6-м ранге профнавыка они получили 2-й уровень усиления характеристик. У сит-лорда вон аж +1800 к четырём статам. Мне на 6-м ранге...не дали ничего особенного.»

По идее повышение статов должно зависеть от редкости профессии, но...

-1 звезда: Мастер топора или Священник — увеличивает 2 характеристики на 600. Всего +1 200 статов.

-2 звезды: Колдунья — увеличивает 3 характеристики на 1 200. Всего +3 600 статов.

-3 звезды: Святой меч — увеличивает 4 характеристики на 1 800. Всего +7 200 статов.

.....

-8 звёзд: Призыватель — всего где-то +6 000 статов.

Все профессии в Нормальном режиме похоже получают пассивный буст к статам на 3 и 6 рангах главного проф-навыка.

Герой, должно быть, вообще запредельные статы получает, учитывая что у него ещё больше звёзд в короне, и возможно на первый взгляд такое распределение покажется довольно странным для 8-звёздочного Призывателя с его жалкими 6 000, но учитывая текучесть этих статов в любой момент, лично Аллен считает что это просто совершенно другой зверь по сравнению с пассивными навыками остальных профессий и их довольно сложно сравнивать.

Проблема была скорее даже не в статах, а в других, "особых" навыках.

С тех пор как в членов его команды начали прилетать капы один за другим, Аллен начал задумываться о будущем.

А точнее — как подходить к эндгейму.

По крайней мере планы на ближайшее будущее выглядели примерно так:

-Научиться свободно активировать экстра-навыки.

-Добыть где-нибудь оружие и доспехи из орихалка, и кольца на повышение статов из золотых сундуков А-подземелья.

-Ну, для начала давайте сосредоточимся на экстра-навыках.

Он уже давно рассказал всем о существовании особомощных экстра-навыков. Даже показал им в Книжке. А после того, как сит-лорд с помощью этого самого навыка порубил дракона на кебаб, все ещё и осознали насколько такой навык может изменить ход боя.

Со следующего месяца они официально вступают во 2-й курс — курс, в котором начинают преподаваться навыки. Так что надо будет попросить на уроках чтобы заодно об экстра-навыках рассказали и научили их использовать.

Уж теперь-то класс-рук Шварцнегер не сможет отвертеться. ...Наверное?

-Ах да, точно. Ещё ведь снаряжение. За последние 6 месяцев уже почти всё, что на нас надето — из серебряных сундуков, но вот золотые почти и не встречаются.

Да, каждый десятый сундук из хранителя выходит серебряным. Благодаря этому и Клена, и Догора, и даже Аллен теперь экипированы адаманитовым оружием.

Колец, правда, можно использовать только 2. Если напялить больше чем одно на руку, то эффекта будет 0.

В общем на их команде ещё оставалось некоторое снаряжение с деревянных сундуков, но максимум за пол года Аллен рассчитывал перейти уже полностью на экипировку с серебряных — так что с этим как раз проблем-то не было.

Проблема в золотых.

Им не попадалось больше золотых сундуков с той самой первой встречи с их драконом. Единственное Кольцо восстановления здоровья в итоге отдали Килу.

Начиная с В-ранга, магические звери порой обладают удивительной смекалкой и нередко их первой целью становится именно хил.

2-е место по популярности в меню разделяют между собой лидер Аллен и маг Сесиль.

У Кила были лишь крохи живучести по сравнению с Догорой и сит-лордом, так что если на него нападут несколько зверей В-ранга, умрёт он довольно быстро. Они пытаются это кое-как компенсировать построением, но всё равно риск был большой и лучше уж укрепить его живучесть как это только возможно. В конце концов не похоже чтобы в этом мире была такая опция как "воскрешение" — жизнь у каждого из его товарищей была только одна.

Так что если второе такое кольцо появится — то получит его ястреб, третье — Догора, 4-е Аллен и наконец сит-лорд. Всё в зависимости от того, как легко каждого из них убить.

.
-Да, я тоже думаю что сосредоточиться на поиске золотых ящиков — самая верная стратегия стать сейчас сильнее.

.
Ястреб тоже выразил своё мнение о планах на будущее.

Похоже все немного были пришиблены обнаружив что "теперь не могут стать сильнее" — так что предложенный Алленом выход из неприятной ситуации их действительно взбодрил. И они тут же ухватились за него как утопающий за последнюю соломинку.

И стали расчленять.

.
-Нет, конечно золотые сундуки будут важны, но тут всё зависит от вероятности — а вот она от нас уже НЕ зависит, так что наверное стоит обратить внимание и на другие источники такого снаряжения. Например — аукцион. Предметы из золотого сундука, конечно, будут дороже чем из серебряных, но серебряных у нас и так уже излишек, так что можем просто обменять ряд экипировки с серебряных на 1 добычу с золотого, я полагаю?

.
До передовой осталось всего 2 года. Если в год из хранителей А-ранга выходит всего пара золотых сундуков, то они ни за что не смогут обновить экипировку до высшего порядка просто лутая сундуки.

Так что стоит ещё и не спускать глаз с аукциона — любая возможность даст им дополнительный процентик для выживания на поле боя.

.
-М-м, и оружие из орихалкума...м-м.....

.
Жуя свой бутерброд, пробормотал сит-лорд.

Она, должно быть, больше всех была шокирована внезапным капом.

.
-Слушай Клена, орихалкум на аукционах никогда не появляется. Даже просто информацию в Гильдии на него не найдёшь. Так что скорее всего уж что-то, а оружие придётся выкапывать собственными руками из подземелья.

.
Кил тоже изучал проблематику лута, сундуков и денег весьма тщательно. В Гильдии даже записей не было о "продаже" какого-нибудь оружия из орихалка, ровно как и нигде на рынке — в отличие от колец из тех же золотых сундуков. Так что световую всемирнейшую шашку для сит-лорда пока непонятно как добыть. У них просто слишком мало информации.

...

...Возможно оно вообще появляется только в S-подземелье.

Глядя на постепенно разгорающееся обсуждение меж его товарищей, Аллен улыбнулся.

-Вот так — и нечего тут унывать. Нужно сначала изучить все возможные способы стать сильнее, а как их исчерпаем — то придумать новые. Информацию собрать тоже надо — в том числе и слухи. Кроме всяких "орихалков с кольцами" может и другие какие-нибудь выдающиеся предметы в мире есть. Которые нам могут пригодиться на поле боя. Голые статьи — это ещё не всё.

-Это всё конечно верно, но с тех пор как Дьявол появился, остальные тоже наверное ведь бегают как белки в колесе пытаясь найти что-то подобное. Что угодно, что поможет им в сражении.

Появление Дьявола принесло миру ужасающие потери. Так что Сесиль не без причин считала что все уже давно расследовали все возможные "слухи", которые могли бы им помочь в борьбе.

-Нет, всегда остаются крошки в уголках. Это и S-подземелья касается. Если в Гильдии нет на это подземелье информации, это ещё не значит что нигде нет и никто там не бывал. Мы не единственные кто получил чёрную карту и далеко не единственные кто хотел ступить в S-ранг.

В конце концов исследование хай-энд контента — это львиная доля фана от любой игры.

Возможно со временем правда была искажена и сохранилась только в виде слухов или традиций.

Чем выше поднимаешься тем сложнее делать следующий шаг. И тем ценнее этот шаг становится.

Так что им нужно будет искать любые крошки по самому слабому запаху — что угодно, что может сделать их сильнее. Пока не добьются своего.

В итоге их небольшой совет собрал множество идей — от тщательнейшего сканирования школьной библиотеки, до опроса учеников о подвигах их славных предков.

«Если руководствоваться только стандартными путями, то добьёмся только стандартных результатов. ...Хм-м, может для этого меня и притащили в этот мир?»

·

Возможно для офисного бога действительно был какой-то смысл оставлять Аллену его воспоминания из прошлой жизни.

...Он только сейчас это заметил.

·

Вот так, достигнув капа всего за год, они сделали свой первый шаг по пути настоящего эндгейма.

<http://tl.rulate.ru/book/35136/1081298>