

Завершив свою благородную миссию, я поспешил начать реализацию предыдущего плана. В первую очередь нужно собрать как можно больше сведений об этом мире, ведь что либо делать в данной ситуации не обладая необходимой информацией, на мой взгляд является самым настоящим сумасшествием.

Конечно, можно было и задержаться и поговорить со “спасённой” красавицей, но, во первых, в этом не было никакого смысла, так как ни я ничем не могу ей помочь, да и собственно не собираюсь, так и ей взамен предложить мне нечего, да и не из тех я людей, что в такой ситуации будет намеренно что то требовать, во вторых, нужно ценить данное время, так как судя по всему ещё раннее утро, то город, образно говоря, живой. И пока другие “игроки” не надоели жителям своими вопросами, нужно успеть расспросить их обо всём необходимом.

...Итак, два часа спустя, по времени наверное около полудня, я, собрав необходимые сведения, продвигался к местной барахолке - если это место можно так назвать, ведь по сути как я понял там продавалось в основном подержанное оружие и доспехи - так сильно расхваленной одним из стражников. “Лучший выбор для новичка”. Ну-с, проверим.

Конечно, у меня не было цели менять моё нынешнее оружие, да и денег на это не было от слова совсем, но узнать примерную стоимость моей экипировки и сколько мне нужно будет копить для приобретения следующей, было необходимо.

Ах да, узнать получилось не очень много, но на мой взгляд достаточно. Если бы местные не косились на меня каждый раз когда я задавал им, понимаю, странные вопросы, было бы ещё лучше. Но спасибо и на том, что ответили. Как я заметил, многих других менее вежливых “игроков” некоторые жители просто послали.

Итак, если в кратце, то ситуация такова. Город Белый Камень располагался в самой южной области королевства Вечной Зимы и являлся по сути даже не городом, а посёлком городского типа. Предназначен этот ПГТ был в первую очередь для предоставления места жительства и припасов для военных отрядов (которых как говорят тут уже лет 20 не видели) и странствующих авантюристов и торговцев. Эдакий перевалочный пункт. Количество населения узнать не удалось, похоже никто и не считал особо сколько в городе было жителей. Учитывая что странников тут всегда было в достатке, город, хотя и был крайне далеко от развитой части королевства, жил вполне успешной жизнью.

Если углубиться в местоположение, у одного из торговцев мне удалось взглянуть на карту, и положение, честно говоря, печальное. Регион, в котором находился город Белого Камня обычно называли Большим Котлом, и на это было в основном две причины. Первая заключалась в том, что регион был полностью окружён невероятной по размерам горной цепью, по форме образующей закрытый котёл. Если верить торговцу, то общепринятым выходом из этого “котла” служил один единственный горный проход, не отличающийся особой приветливостью к путникам. На преодоление горной цепи даже по самому удобному проходу уходило не менее десяти дней, а обитающие в горах монстры представляли опасность даже для опытных воинов из за особенностей местности.

Вторая причина заключалась в крайне высокой жизненной активности данного региона. Не уверен что я всё правильно понял, но монстров в данных местах было как минимум в 2 раза больше чем во многих других регионах королевства, что считались, образно говоря “зелёной зоной”. Большой Котёл же представлял из себя зону повышенной опасности, как минимум жёлтого уровня, на южном крае и некоторых других областях даже переходя в красную. Короче, Котел “кипел”.

Конечно, разделение на зоны было очень большой условностью, у каждой известной области были специальные карты с отмеченными более детализировано уровнями опасности. Но так как такие карты в обычных магазинах продавались крайне редко и стоили очень дорого, да и вообще скорее всего довольно быстро устаревали, посмотреть на конкретном примере данный экземпляр мне не удалось.

И всё же, Система, нельзя ли было отправить нас в место как минимум более щадящее по уровню, ведь тут и помереть не долго! Ах да... "Случайное место прибытия"... Эх.

Сам город Белого Камня находился в самом центре Большого Котла и являлся, по сути, придатком другого города, находящегося глубоко на юге. А именно Зелёной Звезды. По сравнению с этим маленьким городом-посёлком, его "старший брат" был действительно большим и процветающим городом. Кроме того, из-за крайней отдаленности от других городов и весьма неудобного и опасного пути, Зелёная Звезда была полностью самостоятельным населённым пунктом. Природных ресурсов там было много, благо из ближайших городов только то жалкое подобие в котором сейчас нахожусь я, пользуйся, сколько хочешь. Так местный лорд и делал.

Конечно, новые лица там приветствовались весьма охотно, особенно среди умелых бойцов, и многие искатели приключений охотно посещали эти охотничьи уголья для повышения своего опыта и наполнения кошелька. Но мне до этого ещё ой как далеко...

Кроме двух городов так же существовало множество деревень, обеспечивающих эти самые города продовольствием и по совместительству являясь "гостиницами" для авантюристов. Ведь не ходить же каждый раз до города, ведь территория была очень и очень не маленькая.

Помимо определения значения местной валюты, одной из последних задач которые мне оставалось решить в первую очередь, оставалась проблема заработка этой самой валюты.

Конечно, большинство сразу же отправились бы "через леса, через поля, фармить на монстрах на ура", что, несомненно являлось бы не таким уж и плохим решением, но прежде всего нужно узнать куда, когда, и как лучше этим заняться. Торговец оружием, постоянно имеющий дела с покупателями занимающимися конкретно этим делом, скорее всего должен знать основные места охоты и посоветовать нужные. Ведь это и для него выгодно, ведь если погибнет покупатель, денег не будет, а если покупатель обогатится, то обогатится и продавец, так как оружие тут явно далеко не вечное.

"Тут, тут"

-Здравствуйте, уважае... мая?

Образ громилы торговца с усами и бородой основательно пошатнулся, ведь за прилавком стояла очаровательная молодая девушка.

-Да, да, это моя лавка. И нет, ни братьев, ни отца, которые куда нибудь отошли и оставили меня здесь не существует. Товар перед вами, всё что вы видите, то здесь и есть. Если не найдёте ничего нужного, можете сделать заказ, возможно в скором времени будет обновление товара, я при необходимости отложу необходимое на несколько дней, а вы сможете приобрести необходимые вещи при следующем посещении...

Не успел я даже ничего спросить, как на меня тут же посыпался поток слов словно из пулемёта. На удивление, несмотря на то, что скорость произношения этой девушки была на очень высоком уровне, на качество в худшую сторону это никак не влияло. Всё было чётко и

понятно, а сам голос был весьма приятен для слуха.

Я осмотрел торговку более основательно. Одета она была в тёмно синее платье, достигающее примерно до колена и не прикрывающее рук. На вид ей было около 17 лет, но пропорции уже вполне радовали глаз. Несмотря на то что стояло лето, её кожа была белой и нежной. Это создавало ещё больший контраст по сравнению с тем, кем она по всей видимости была. Такой нежный цветок в лавке с оружием, удивительно.

Упс, похоже я слишком засмотрелся, хотя вернее сказать задумался. Бывает со мной такое, когда я начинаю рассуждать, мой взгляд не блуждает как у некоторых, а фиксируется на объекте, на который я в этот момент смотрел. В данный момент, на ней. Я не пялился, честно! Но даже если скажу так, конечно, она не поверит.

Сверкнув глазами и обворожительно улыбнувшись, она вновь начала свою “пулемётную очередь”.

-Уважаемый покупатель, обратите внимание, я не товар, чтобы так пристально меня рассматривать, и если вы продолжите этим заниматься даже после моих слов, то я ведь могу и обидеться, ведь это будет уже довольно грубо.

Конечно, я сразу же отвел взгляд, но не резко, а очень медленно, и с каменным лицом стал осматривать товар. Если резко отводишь взгляд, значит боишься, а если боишься, значит виноват. А так как я за собой вины никакой не чувствовал, то и действовал соответствующе.

Несколько минут осматривая представленный ассортимент и не найдя на свой скромный взгляд ничего интересно, я решил обратиться к торговке. Возможно, среди предметов и были весьма ценные экземпляры, но такому дилетанту как мне, пока рано судить о ценности средневековых доспехов и оружия, тем более “игрового” мира.

И ведь если задуматься, я кроме приветствия так и не заговорил с этой пулеметчицей, а ведь основной целью было её расспросить.

-Хмм... Для начала, представлюсь. Ровон. А как к вам обращаться, если не секрет?

-Рифа, к вашим услугам. У вас есть какие то вопросы? - девушка слегка наклонила голову набок.

-Если честно, да, имеются. Рифа, можете оценить вот это...

Я положил на прилавок заранее вытащенный из инвентаря меч. Не знаю, существует ли в этом мире что то подобное пространственной сумке, точнее, является ли это нормой.

-Хмм... Хмм... Качество железа весьма неплохое, я бы даже сказала выше среднего, и кроме того обращались с мечом очень даже хорошо, а точнее, его ещё даже ни разу не использовали в бою, я права?

-Всё так как вы и сказали, но мне бы хотелось узнать его примерную стоимость.

-Скажу честно, для моей лавки предметы, ни разу не используемые в бою довольно большая редкость, как вы сами понимаете. Хотя конечно хламом не торгую, всё тщательно проверено на качество и при необходимости починено. Что по цене, то я бы его продала примерно за 5 серебряных. Вам же могу предложить 4, так как клинок почти новый.

-Нет нет, я не собираюсь его продавать, по крайней мере пока. Но, я хотел бы испробовать его в деле. Не подскажете, где тут неподалёку можно найти место для охоты мечнику нулевого уровня?

Глаза Рифы округлились. Неужели настолько удивительно, что я новичок?

-Нулевой уровень? Ровно, как же вы вообще здесь оказались? Ох, извините, это не моё дело. К счастью для вас, все окрестности города могут использоваться для охоты как раз с вашим... кхм, уровнем. Только через примерно десять километров от города уровень монстров будет действительно серьезным, для вас... А так, если честно, большинство авантюристов называют область в тридцать километров от города "бесполезной зоной", ведь для них там даже поживиться особо нечем. Если вам интересно почему так происходит, то всё просто. Так как большинство монстров около города истребляли годами, количество энергии в этой области сильно понизилось и соответствует "зелёной зоне" Но чем дальше, тем выше шанс встретить высокоуровневого монстра. Так что, мой вам совет, не отходите пока далеко.

Фух, я выдержал этот, казалось, нескончаемый поток. Хорошо хоть она говорит в основном по делу.

Уточнив каких именно монстров я могу встретить и примерную тактику борьбы с ними, я отправился в свой первый поход за опытом. Хотелось конечно сначала заглянуть в местную гостиницу и предварительно снять номер, но так как денег не было вообще, единственным доступным вариантом являлся заработок на мобах.

Конечно, я задумывался о том, чтобы найти временную подработку, но судя по всему уровень без побед над монстрами не повысить, а недельных запасов продовольствия не хватит на слишком длительный срок. Да и прежде всего чтобы где то работать, нужно ещё где то жить. Надеяться на то, что на какой то работе жильё и питание прилагается, глупо, так что, время проверить себя в действии.

Местное Солнце вовсю одаривало землю своим жаром. Одежда авантюриста, состоящая из плотной рубахи и штанов, уже основательно пропиталась потом. Кожаная броня, предварительно надетая перед выходом из города ещё сильнее усугубляла ситуацию. Не представляю какого стражниками в их железных доспехах...

Как я и предполагал, большая часть "игроков" уже была на месте охоты. Многие объединились в группы, как большие так и маленькие, хотя и одиночек вроде меня было не мало. На моё появление никто, разумеется, не обратил внимания.

Стоит отметить, за эти несколько часов многие уже по всей видимости успели сдружиться и сработаться, хотя в прямой видимости мне удалось заметить не так много людей, ведь большая часть похоже уже успела отдалиться от города на значительное расстояние.

Завернув от основной дороги влево, я отправился в поисках добычи. Так как скорее всего большая часть мобов к югу от города уже была врезана, то идея повернуть на запад была неплохой. Тут вообще почти никого не было, а стоило дойти до леса, оставшиеся в поле игроки вообще потерялись из виду.

Почему я не остался в поле и углубился в лес? Всё просто! Около города монстров практически не было. Больше времени придётся тратить на поиск добычи, причём самого низкого уровня, что было совсем неэффективно.

В лесу, на расстоянии около трёх километров от города, часто встречался один из лучших

мобов для фарма опыта. Белошкурая Лисица. Этот слабый монстр был на удивление агрессивным, но имел главную отличительную черту, за которую его как любили, так и ненавидели.

Завидев врага это животное, обычно перемещающееся поодиночке, сразу же издавало громкий шум, привлекающий сородичей. Но даже по прибытии своих “друзей”, они не нападают все вместе. Они “вызывали жертву на бой” и сражались по одному, пока не истощали выносливость цели. Почуввав опасность, Лиса отступала, а ей на замену выходила следующая. Из за того что их было много и они не отпускали жертву пока не заканчивались все, бой с ними был очень выматывающим для любых авантюристов.

-Иииииииии!..

Протяжный визг раздался на всю округу, привлекая не менее полусотни Белошкурых Лис. Подождав с минуту прибытия сородичей, они принялись за дело.

-Иди сюда, мой сладкий опыт!

Белая лиса самоотверженно бросилась на меня, сверкая когтями. Главным их недостатком было то, что они не обладали особым чувством страха. Серьёзно, просто бросаться в лоб, даже для монстра такое странно. Ведь нередко другие mobs могли и убежать, завидев опасного противника.

Замах, захват, удар, укол. Увернувшись от трёх моих ударов и чуть не полоснув когтями по лицу, лиса встретила свой конец. Тяжёлая тушка за несколько секунд испарилась, обратившись в частицы опыта.

Пока я ещё не выучил необходимый навык, я не мог оценить их уровень и характеристики, но похоже они и правда слабее меня. От победы над одной лисой я не поднял новый уровень, но это ничего, их ещё много.

К слову, очков жизни и маны тут не было. Если попадут в шею или сердце, помрёшь. Но в чём была странность этого мира, так в том, что надетая броня давала так же “невидимую” броню. Самым полезным предметом на мой взгляд был шлем. Он “покрывал” и лицо, и шею, давая “невидимой” броне половину значения изначальной брони. А это уже лучше чем ничего, хоть и не повод расслабляться.

Уворачиваясь снова и снова, я основательно начал свою тренировку. Если верить словам Рифы, эти лисы не должны быть способны пробить мою броню. Так что этот бой можно было назвать действительно тренировочным. Действительно тяжёлые сражения меня ждали впереди.

Вот в чём сила информации! Пока многие другие игроки в полях бегали за крысами, тушканчиками, и прочей мелкой живностью, которая давала капли опыта, за эти несколько десятков убитых мной лично лис я получил 5 уровней! Хотя, стоит заметить, после второго десятка я уже еле стоял на ногах и после столь утомительной победы в данный момент разлёгся на земле. Уже вечерело.

Из монстров, что были созданы из мировой энергии, случайно выпадал “лут”. Это могли быть разные предметы, как распространённые, так и уникальные для конкретного моба.

Треть энергии убитого моба шла на повышение опыта, треть на добычу, а остальное рассеивалось и возвращалось обратно в мир. Кроме того, мировая энергия постоянно восстанавливалась самостоятельно.

Немного отдохнув, я собрал выпавшие предметы, в большинстве своём шкуры и клыки, в свой инвентарь и, присев прислонившись к дереву открыл характеристики. Во время боя повышать статус было возможно полезно в другой ситуации, но сейчас мне ничего не угрожало, так что лучше было не спеша основательно обдумать куда вложить очки характеристик.

Уровень 5

Сила 15

Ловкость 15

Выносливость 15

Сила духа 15

Энергия 15

Навыки 0/10

Очки характеристик 25

Хм, мои показатели выросли в полтора раза. Из за усталости во время боя я этого особо не заметил, но теперь, если вдуматься, тело чувствуется действительно гораздо легче.

Получается, за каждый уровень даётся по 5 очков, при этом каждая характеристика возрастает на 1 очко. То есть за один уровень можно повысить все характеристики на два очка, но это не кажется таким уж эффективным решением.

Прежде всего, нужно разобраться что конкретно даёт каждая характеристика.

Сила. Отвечает за физические возможности организма, позволяя выдерживать более тяжёлую нагрузку и при сохранении прошлой нагрузки уменьшая расход выносливости. Проще говоря, будешь бить сильнее, носить броню тяжелее, и тратить меньше выносливости, если будет слишком легко.

Ловкость. В основном отвечает за скорость передвижения и гибкость, но так же улучшает реакцию и незначительно повышает скорость мышления.

Выносливость. Повышает предел переносимых повреждений, скорость регенерации и стойкость. Значительно повышает возможности организма к выполнению различных физических действий использующих силу.

Сила духа. Ускоряет мышление, повышает концентрацию, повышает сопротивление ментальным атакам. Используется для создания заклинаний.

Энергия. Используется для применения навыков. В крайнем случае может заметить силу духа, но эффективность будет в два раза ниже.

Если вложить все 25 очков в одну характеристику, это даст просто огромный прирост к производительности. Это будет наиболее ощутимо, по сравнению с тем, чтобы просто раскидать поровну на каждый стат.

Из за специфического метода охоты на Лисиц, больше всего мне не хватало именно выносливости. Не хотелось бы стать боксёрской грушей для них если в следующий раз придёт

сотня или более.

Да и честно, мне хотелось ощутить на себе, какого это, почувствовать такие сильные изменения разом. Так что, даже осознавая что это немного глупо, но в тоже время обоснованно, я влил 25 очков в выносливость.

Навалившаяся усталость мгновенно улетучилась, а тело стало ощущаться сделанным из стали. Ведь выносливость повышала и прочность самого организма. А с такой разницей, теперь можно вообще не бояться этих лис. Главное чтобы их хватило, а то будет печально если они вдруг закончатся. В конце концов наверняка многие тоже вскоре начнут на них охоту.

Так как усталость отошла на второй план, хотя и уже было довольно темно, я решил перед уходом найти ещё одну группу лис. В любом случае денег на комнату у меня нет, а продавцы, которым можно было бы продать лут, уже наверняка спят.

Да и несмотря на долгий день, усталости не ощущалось совсем. Вот она, сила Выносливости! Хотя заикливаться на одной характеристике я не собираюсь, ведь это всё таки очень неразумно.

Весело посвистывая я стал продвигаться по стремительно темнеющему лесу в поисках новой добычи.

<http://tl.rulate.ru/book/37621/813878>