Глава 18

До лагеря эльфов я добирался несколько часов, попутно пробуя новый навык на всех мобах подвернувшихся под руку. Ощущение практически полного контроля во время использования навыка, просто потрясающе. Двадцать пять процентов от траектории Полностью меняли ощущение от использования навыков мечника и если до этого я расценивал их как эффектный способ добивания, то теперь мое мнение в корне изменилось.

Конечно, мне все еще требовалась некоторая сноровка и привычка, плюс ко всему для максимальной эффективности навыка требовались внушительные показатели реакции и скорости мышления.

В общем и целом я был необычайно доволен подобному вызову своим способностям.

Так же меня порадовали местные мобы.

Они стали заметно умнее и теперь не тупо бросались на игроков с целью нанести тому максимальное количество урона перед тем как умереть, но и начали заманивать их в более удобное для мобов место. Так например всякие лесные крокозябры встретившиеся мне по дороге, активно заманивали меня в лесную чащу, где меня уже поджидала засада и крайне запутанные тропки, мешающие неопытным игрокам выйти обратно на дорогу.

Я же, к счастью, уже привык безостановочно картировать пройденный путь, да и моей родной памяти более чем достаточно чтобы не заблудиться.

С самими лесными зверьками тоже особых проблем не было.

Еще до сольного убийства босса я успел получить девятнадцатый уровень, потом три здоровых минотавра отсыпали мне со своей смерти целую гору опыта, что перекинуло меня за двадцатый и вплотную приблизило к двадцать первому. Когда я говорю вплотную, я имею в виду, что заполнено 98 процентов полосы опыта, которые я решил добить по дороге к эльфам.

По поводу еще одного слота навыка заморачиваться не стал и как сам себя и заклинал, взял себе навык боевой медицины.

К сожалению прикольчик качается только когда восстанавливает хп, так что приходилось самому себя немного резать для постоянной прокачки, так как местные мобы довольно часто имели неприятные атрибуты типа "яд" или "парализация". Потому я не сильно горел желанием подставляться под подобные атаки.

Когда я получил тот самый двадцать первый, то задумался над распределением статов.

У меня не было привычки копить очки характеристик, чтобы вкладывать их только в нужный момент, но за последние несколько дней мне пришлось три раза полностью менять свой боевой стиль и, соответственно, игровой билд. Конечно вероятность того, что я снова найду что-то прикольное из-за чего мне придется опять напрягать извилины и менять прокачку очень низка, но я уже не раз убеждался, что вероятность отличная самую малость от нуля, в моем случае достигает каких-то совершенно неуместных процентов. К счастью подобное работает не только на проблемы, но и на всякие полезные штуки.

Вот например... какова вероятность того, что у отца ребенка, у которого проснулась память о прошлой жизни есть старая знакомая, которая является лучшим на всю японию мастером

оружия, которое тому самому ребенку понравится с первого взгляда, а? Это из очевидного. Про то что каждый раз, когда я собирался заняться чем-то интересным для меня, я постоянно натыкался на людей, которые могли чуть ли не на профессиональном уровне этому научить даже не вижу смысла упоминать.

'У этой тушки явно перекачанная удача.'

В очередной раз резанув себя по непокрытой шее, дабы не уменьшать прочность снаряжения, и тем самым сняв половину пула здоровья я подошел к расположившемуся на довольно симпатичной полянке военному лагерю.

Это лишь малый лагерь лесных ушастиков. Этакая пограничная застава. Основная же база светлых находится намного севернее у самого края этажа. Чтобы туда попасть надо пройти западнее, перейти через мост, прошагать на север до развилки и повернув направо идти пару часов...

Ну или просто вернуться в город и выйти через другие ворота, а там прямо никуда не сворачивая.

В лагере меня встретили настороженные взгляды, но без особой опаски. Все таки люди на этом этаже тоже присутствуют и, более того, тут их большинство.

Тот же главный город этажа населен именно людьми, да и если на вышеупомянутой развилке повернуть налево, а не направо, то можно выйти к деревне, которая своими размерами напоминает Среднюю с первого этажа.

Сами же эльфы здесь были немного не мейнстримными. Вопреки Толкиенскому каноничному образу местные светлые ушастики были несколько менее благородными и вообще были довольно хитрой рассой. Темные же были классическими воинами. Дух, честь, все дела...

Куда более реалистичные и человечные лесные мне импонировали куда больше, пусть и были самую малость засранцами, которые в бете очень часто подшучивали над игроками.

Устройство лагеря каких-либо изменений с беты не претерпело, так что я уверенным шагом отправился в сторону шатра местного начальника.

- Стой! Кто ты такой? - преградил мне путь стоявший на страже эльф.

Я в ответ промолчал, ожидая срабатывания сценария.

- Пусть проходит. - раздался мягкий голос из шатра.

Эльф охранник слегка вздрогнул услышав голос начальства, но покорно сделал шаг в сторону.

Вообще тут есть один нюанс. Если твой уровень ниже шестнадцатого, то сценарий не начнется и внутрь палатки тебя не пустят, но есть и другой способ обойти эльфа стражника. Можно забуриться к лагерным NPC и повыполнять их мини задания, за что игроку будут даваться этакие "очки репутации". Из-за того, что игрок не может увидеть количество своих очков репутации, в бета тесте многие считали эту механику мифом, а условием пропуска в шатер предполагали какой-то квест в лагере, который случайно в общей куче выполняли энтузиасты.

Ни одна точка зрения не смогла занять лидирующую позицию и все просто забили, не особо вникая.

- Приветствую тебя. - тепло улыбнулась мне сидящая на ковре возле низкого столика эльфийка.

Светлые волосы, сплетенные в сложную косу спадали ей за плечо. Зеленые глаза смотрели мягко, но интуиция твердила, что эта мягкость обманчива.

Милые черты лица эльфийки смягчились, когда я слегка поклонившись произнес:

- Для меня честь встретиться с вами, уважаемая Ириме. Мое имя Рохан.

- Что привело тебя к нам, Рохан?

- Желание предложить вам свою силу и силу своих товарищей.

- Думаешь мы нуждаемся в помощи, Рохан? - девушка слегка склонила.х голову к правому плечу, а улыбка её поблекла.

- Что лучше, пустить в бой отряд ничего не значащих для вас людей, или же рисковать жизнями своих сородичей?

- В зависимости от того, что хотят эти люди...

- Мы не просим многого. Лишь благосклонность вашей рассы после победы над темными.

- Это хорошее предложение...

"Задание: Превосходство лесных эльфов."

"Желаете принять?"

Без промедления я нажал на зеленый кружок и приготовился выслушать подробности.

- В таком случае добудь для меня "Завет" темных эльфов. - мило улыбнулась мне женщина, но в её голосе чувствовалась какая-то ирония.

И я знал в чем причина этой иронии. "Завет" это какой-то особый волшебный камень, который капец как важен для темных. У светлых тоже есть подобная штука.

В своей сущности этот итем представляет из себя этакий ключ от убервафли, которую может использовать только эльфийский народ с поправками на тёмный/светлый (чертовы расисты) и кража которого ослабит врага раза так в два...

А еще, ключ находится в самом охраняемом темными эльфами месте и добыть его, это настоящий хардкор. Особенно учитывая, что уровень NPC эльфов является фактической капой этого этажа... плюс их боевые навыки намного выше стандартного игрока... в бете единственным вариантом, игроки выбрали зерг-раш и игнорируя штрафы за смерть долбились в укрепления эльфов, а так как NPC не респавнятся, то в итоге игроки стали сражаться только против других игроков...

'Эхxx, весело было.'

- Как вам будет угодно. - все мысли пронеслись у меня в голове всего за секунду, так что паузы в диалоге не случилось.

- Ты знаешь, что нужно искать?

- Да. Я добуду вам "Завет" темных эльфов.

***

В отличии от светлых, у которых помимо основной базы был пограничный лагерь, темные подобными излишествами не располагали, но при этом сама их база была больше и лучше укреплена. Прошел я к ним спокойно и мне никто не строил препятствий.

Игровая механика допускала немеренное множество способов пройти определенный сценарий. Ты мог договориться своим красноречием, украсть или отбить нужный для выполнения квеста предмет силой. И это не учитывая множество "сюжетных" вариантов, которые спрятаны то тут, то там.

Так как я не смог поучаствовать в выполнении этого квеста в бете, я не знал каких-либо эксплойтов для добычи "завета" и пришел в лагерь просто ради разведки.

Была у меня мысль взять квест на кражу аналогичного итема у светлых и пойти воевать против всех, но чувствую после подобной выходки у меня будут серьезные проблемы... да и надо бы контролировать жажду адреналина.

Пока гулял по базе темных эльфов насчитал здесь семь десятков NPC из которых два десятка торговцы и ремесленники, которые пусть и могут вступить в бой, но сами по себе куда слабее "боевых" ушастиков. Плюс какое-то неизвестное количество может обитать по шатрам и еще кто-то наверняка бегает по лесу... для верности округлим количество до сотни.

Я хоть и крут, но маневр Черного Мечника (и это я не про Кирито, а про куда более брутального представителя аниме культуры) повторять не сильно хочу... По крайней мере не достигнув капа этажа, да еще и не натренировав до идеала новый стиль боя я имею все шансы крепко так встрять...

Ладно, попробуем по другому. Раз покоспелить брутального мужика с шпалообразным мечем не представляется возможным, будем косплеить Рембо.

Еще пару раз пройдя по базе темных эльфов и досконально запомнив её план, я покинул лагерь и вышел в лес.

Зайдя в навыки я нашел навык обнаружение и поставил его вместо навыка боевой медицины. Благо САО позволяла делать подобные финты. Можно набрать сколько угодно навыков, но работать и прокачиваться будут только те, которые стоят в слотах персонажа, в то время как остальные, так сказать, лежат в запасе. То же "Блокирование Оружием", с которым я бегал на первом этаже до сих пор лежит у меня в запасе с прежним уровнем и я могу в любой момент его экипировать.

Обнаружение же я взял, чтобы упростит поиск блуждающих по лесу темных эльфов. Пусть навык пока и не прокачан, но некоторые бонусы он мне дает, а его прокачка весьма пригодится мне в будущем.

Пока блуждал по лесу, нарезал бродящих то тут, то там трентов. Наблюдение тоже помаленьку качалось.

Дзинь~

Вжух~

На самой грани слышимости я уловил звуки боя и, не долго думая, бросился в сторону откуда они исходили.

С каждой секундой звуки сражение становились все громче и громче и, вскоре, к раздающемуся эху звона клинков добавились воинственные выкрики.

Выпрыгнув из-за очередного дерева я наткнулся на картину битвы светлых с темными.

Остроухих было где-то по десятку с каждой стороны и ни одна сторона не могла взять верх.

Я не стал долго думать над ситуацией и стремительно ворвался в бой.

- Здесь человек!

- Черт, он с лесными!

Со стороны сражающихся раздались экспрессивные возгласы. Светлые эльфы не стали меня восторженно встречать, а воспользовались моментом и ударили по отвлекшимся темным, создав сумятицу в их рядах.

Я не вошел в ряды светлых, а влетел прямо в тыл к их противникам, посеяв в их рядах еще больший хаос.

Светящееся синим светом лезвие нагинаты порхало то тут, то там нанося темным эльфом чувствительные удары.

Я действовал на пределе. Любой пропущенный удар, мог снять мне половину здоровья, а из-за разницы в уровнях и атрибутах, вполне мог навесить на меня какой-нибудь дебафф типа оглушения, а это сто процентный гейм овер.

Так что действовал максимально подло, подбираясь к занятым своими противниками темным и нанося весьма болезненные удары в спину.

За счет отсутствия кулдауна на навыках из-за моего уника, я мог стремительно перемещаться по всему полю боя с помощью одноударных навыков с эффектом сокращения дистанции, из-за чего меня никак не могли поймать.

Через несколько десятков секунд такого боя, первый темный эльф рассыпался на полигоны и все пошло по наклонной. Ловкие светлые активно зажимали противника в клещи и не давали сбежать, а я постоянно отслеживал ситуацию на поле боя и сменил приоритет с нанесения максимального урона на уменьшение мобильности противника. Проще говоря начал бить по ногам.

- Чертовы убл...! - последний темный эльф рассыпался частичками света, а передо мной открылось окошко полученного лута.

Из-за того, что сражался в "команде" с NPC, а не с игроками, за убийство десятки хай левел эльфов, я получил сто процентов опыта, что ощутимо продвинуло мой прогресс уровня.

Распинаться с десяткой лесных эльфов я не стал. Только сообщил, что работаю на Ириме и вообще я свой в доску, после чего пошел дальше искать темных.

До самого вечера мне так и не повезло наткнуться на такие же баталии, но парочку темных эльфов одиночек подловить я смог.

'Надо бы передохнуть.' - подумал я, и отправился обратно в город.

Устал я неслабо. Все таки мой режим сна пошел нахрен, после моего двадцатичасового избиения булыжника. Потом ночь бегал по лабиринту, убивал босса и вот сейчас до самого вечера избивал энтов и эльфов...

Действительно, вздремнуть бы не помешало.

http://tl.rulate.ru/book/46145/1140131